

### Artefakt-Erschaffung

Charakter mit entsprechender Fertigkeit können an Stelle von MP weitere speziell zu diesem Zweck gekennzeichnete "Zutaten" zur Artefakt-Erstellung einsetzen.

### Diebesgut

Es ist bei jedem Diebstahl **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! Gefundene Zinken sind keine IT-Gegenstände und von Euren Charakteren nicht als solche zu erkennen. Sie sind ausschließlich ein OT-Hilfsmittel für Orga und Ermittler. Wer Zinken nutzt, muss stets seine eigenen verwenden. Die Verwendung fremder Zinken, um zum Beispiel falsche Fahrten zu legen, ist verboten und wird bei Bekanntwerden von der Orga geahndet.

### Dietriche

Ein Schmied mit den Fertigkeiten „Schmieden“ und „Schlösser öffnen“ kann in einer Stunde und dem Einsatz von 5 Schlosurmeln einen Dietrich herstellen. Mit einem Dietrich kann ein Charakter mit der Fertigkeit „Schlösser öffnen“ eine Murmelöffnung (mit allen Folgen) öffnen. Der Dietrich ist nach dem Einsatz verbraucht. Alle erstellten Dietriche verfallen nach einem Spiel.

### Ermitteln

Die Ermittler können im Buch der Ermittlungen vor dem Orgabüro je nach Stufe der Fertigkeit „Ermitteln“ Auskunft über mögliche Täter erhalten. Infos über "Tathergänge" gibt es ggf. auch bei der SL.

### Fälschen & Ermitteln

Generell gilt, dass der Fälscher ein Original besitzen muss, um eine gute Kopie davon herzustellen - mit welchen Änderungen auch immer.

### Fälscherzinken nur **handgemalt**

Falsche Geldscheine werden durch den Fälscher mit seinem Zinken versehen, bevor sie in Umlauf gebracht werden. Nach Beschluss der Carta-Sitzung November 2011 gelten folgende Regeln:

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 1" erkannt werden. Für alle anderen sind sie echtes Geld. "Gestempelte" Scheine sind echt. Offizielle Aushänge bei Postbank und Ambath werden über offensichtlich falsche Geldstempel informieren. Die Verwendung fremder Zinken, um z. Bsp. falsche Fahrten zu legen, ist verboten und wird bei Bekanntwerden von der Orga geahndet.

### Flaggen / LED-Lichter am Orgabüro (Fenster)

Es kann vorkommen, dass farbige Flaggen / LED-Lichter im Fenster vom Orgabüro hängen. In Abhängigkeit der Farbe gelten folgende Zusatzregeln (bitte nachfragen, falls Farbe unklar):

Blau: *"Merkwürdigerweise kostet Dich das Wirken von Magie spürbar mehr Kraft, als normal üblich."*

→ Jegliche MP-Verbraucher benötigen +1 MP auf Ihren Basiswert, so lange Du in Tulderon bist.

Rot: *"Irgendwie fühlst Du Dich nicht wirklich so fit, wie normal üblich."*

→ Ist Dein LP-Maximum >größer als 2, sinkt es temporär um 1, solange Du in Tulderon bist.

Grün: *"Es scheint, als wären die Trankkomponenten weniger wirkungsvoll, als normal üblich."*

→ Jegliche CP-Verbraucher benötigen +1 CP auf ihren Basiswert, so lange Du in Tulderon bist.

### Guter Rat

Ein Charakter darf weit entfernte Personen um Rat fragen (Großmeister der Universität von Aklon, Handelshaus in Falkenstein, Orakel von Brunnenfels, ...). Per Brieftaube werden die Botschaften gegen Gebühr von der Post verschickt. Die SL bemüht sich um weise Antworten.

## Hypnose

wirkt in Stufe 2 gegen Vergessenstränke.

## Kinder-Charaktere

Kinder in Tulderon werden als Ambiente-Charaktere betrachtet. Ein angepasstes Charakter-Verhalten sollte von allen Umstehenden entsprechend "toleriert" werden (Die unbarmherzige, wütende Kriegerin, die nicht böse zum kleinen Jungen ist, ist immer noch eine unbarmherzige, wütende Kriegerin). Kinder-Charaktere starten mit einem gewöhnlichen Startcharakter. Die wählbaren Fertigkeiten unterliegen jedoch starken Einschränkungen. Wir weisen darauf hin, dass wir Kinder-Charaktere auf "Sinnhaftigkeit" überprüfen und uns weitere Einschränkungen vorbehalten. Alle Regeln im Anhang zu diesem Dokument oder auf der [Webseite](#).

## Lehrmeister-Funktion der Gilden

[Die Gilden haben Lehrmeisterfunktion](#). Drei Gildenmitglieder einer Gilde schließen sich zu einer Prüfungskommission zusammen, von denen einer die zu lehrende Fertigkeit besitzen muss. Auf diese Weise können sie einer vierten Person eine der gildenspezifischen Fertigkeiten vermitteln (siehe „Lehrmöglichkeiten der Gilden“ auf der Homepage). Die lernende Person muss nicht Mitglied der Gilde sein und auch die Ausbildung kann durch eine gildenfremde (fünfte) Person erfolgen, solange diese ebenfalls die Fähigkeit beherrscht. Die Fertigkeit gilt als erlernt, wenn die Prüfung von der Kommission als bestanden bewertet wird. Wir bitten um geeignetes Ausspielen der Lehre und Prüfung.

Für die Universität gelten hiervon unabhängige Regelungen, sie besitzt Spezial-Lehrmeister-Funktion.

## Pflanzenkunde

Vereinzelte Spieler besitzen die nur in Tulderon wirksame Fertigkeit "Pflanzenkunde". Sie kann im Spiel ausschließlich durch die Bestätigung der Orga, und nicht im Selbststudium gelernt werden. (5 EP je Stufe, Voraussetzung Schreiben/Lesen)

Sie ermöglicht die Zucht, Ernte und Verarbeitung der in Tulderon zwingend notwendigen Trank-Komponenten - auf Stufe I diverser "heimischer" Pflanzen, auf Stufe II auch "fremder" Pflanzen. Je nachdem wo der Charakter des Spielers herkommt, gelten für ihn andere Pflanzen als "häufig" bzw. "heimisch".

Spieler ohne die Fertigkeit Pflanzenkunde sind nicht in der Lage, Trank-Komponenten zu ernten und zu nutzen. Inkompetent geerntete Trank-Komponenten zermatschen zu Müll, dürfen nicht verwendet werden und sind bei der SL abzugeben.

## Rezept Simulacrum Digitus

*Brauzzeit:* 6 Stunden

*CP / EP:* 5 / 4

*Dauer:* augenblicklich

*Darstellung:*

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.

*Wirkung:*

Simulacrum Digitus kann nur von Ermittlern benutzt werden, um einmalig die Ermittler-Stufe um +1 zu erhöhen. Mehr als die Maximalstufe geht nicht. 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!

## Schlüssel / Schlösser

Fast jedes Haus in Tulderon erhält auf Wunsch ein Schloss mit Schlüssel. Eigene private Schlösser müssen bei der Orga genehmigt werden, bevor sie im Spiel verwendet werden dürfen. Ein Schmied kann Schlüssel nach Vorlage nachmachen oder neue Schlösser fertigen. Für einen Schlüssel benötigt er 30 Minuten, für ein Schloss 15 Minuten je Murrelöffnung. 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.

Als Schlösser dürfen in Tulderon ausschließlich Murrelschlösser verwendet werden. Andere Arten von Schlössern, wie Zahlen-, Vorhänge- oder Fahrradschloss sind nicht erlaubt. Sollen dennoch andere Schlosstypen von Spielern zum Einsatz kommen, so ist von den Spielern zusätzlich ein Murrelschloss bereitzustellen. Wird kein Murrelschloss beigelegt, gelten "verbotene Schlösser" als offen und sind auf Anweisung der SL zu entfernen.

## Schriftrollen-Reglung

Jeder Spieler darf am Ende des Spiels 1 Rune und 1 Schriftrolle auf das nächste Spiel übertragen. Dies ist nur möglich, in dem man sich diese in einem an sich selbst adressierten Umschlag zusendet. Nutzt dafür am Ende des Spiels den IT-Briefkasten der Postbank. 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.

## Seele verpfänden

In Tulderon - und das kann von der Meinung und Anwendung anderer Orgas abweichen - gilt:

Seele verpfänden ist eine ausschließlich freiwillige Willenserklärung gegenüber einer Gottheit oder ihrer Erfüllungsgehilfen, wobei diese nicht körperlich anwesend sein müssen. Die Erklärung ergeht formfrei, muss jedoch im Spiel als solche dargestellt und erkennbar sein - bedarf also nicht der Schriftform. Die Willenserklärung ist nicht einseitig widerrufbar. Beeinflussungen können die Willenserklärung nicht erzwingen, sie muss (auch dann) aus freien Stücken erfolgen.

## Spiegelrunen

Runen, welche mit einem GESPIEGELT gekennzeichnet sind, werden nur ausgelöst, wenn Sie durch einen Spiegel oder eine Reflexion betrachtet werden.

## Temporärer Schaden

Von der Stadtwache sowie NSCs / SL kann dieser angesagt 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 jedoch Trankkomponenten (CP/2 abgerundet = Anzahl unterschiedlicher Komponenten). Es dürfen ausschließlich die von der SL ins Spiel gegebenen Komponenten (Kunstblumen, siehe Download-Bereich der Webseite) verwendet werden. Eigene, mitgebrachte Trankkomponenten sind nicht zulässig.

Die Komponenten müssen im Spiel "besorgt" werden, indem sie IT eingekauft, geerntet (Fähigkeit Pflanzenkunde) oder anderweitig legal oder illegal importiert oder erworben werden. Die Komponenten sind nach einmaligem Gebrauch, auch beim Misslingen, bei der Post, dem Kontor oder der SL abzugeben.

## Waffenschaden

Initiative für weniger Ansagen von Waffenschaden. Diesen nur noch mitteilen, wenn modifiziert oder gar kein Schaden verursacht werden soll, im Sinne von 0 TP.

Für den Kampf mit Waffenfertigkeiten gilt grundsätzlich: Ein Treffer mit einer Waffe entspricht 1 Trefferpunkt. Bei diesem "Standard-Schaden" ist die Ansage freiwillig und kann nach eigenem Ermessen erfolgen.

Schaden-Stärke-Modifikatoren (0, 2 oder mehr TP, sowie Schaden-Arten (magisch, geweiht, ...) müssen weiterhin angesagt werden. Für alle Kämpfe gilt: wenn es die Übersicht im Kampf erlaubt, kann ggf. auf Wiederholungen der Ansage nach dem ersten Mal verzichtet werden.

Diese Änderungen gelten auf Probe und sollen Raum für schöneres Rollenspiel im Kampf ermöglichen. Diese Regeln erfordern auf Seite des "Opfers" eines Treffers höhere Aufmerksamkeit. Gerade unter Adrenalin kann das "Zurufen von Schaden" helfen, den Überblick zu behalten. Auf "Täter"-Seite des Angriffs muss ohne Ansage eine höhere Bereitschaft existieren, "nicht bemerkte" Treffer zu akzeptieren. Spielt die Kämpfe fair und miteinander "gegeneinander". Wir freuen uns auf Euer Feedback zu diesem Versuch!

## Zelte

Zelte sind massiv gebaute Holzgebäude, die nur durch die Tür betreten werden können. Sind diese mit einem Schloss versperrt, kann nur (!) der Schlüsselinhaber ungehindert eintreten.

## Zugang zum / Verhalten im Dungeon

Ihr werdet in Tulderon möglicherweise uneingeschränkter und unbegleiteter Zugang zu Teilen des Dungeon-Systems erhalten. Seid sorgsam mit der Umgebung, es handelt sich nur um Leichtbau-Kulissen. Bitte behandelt die Requisiten im Sinne der Erbauer. Was festgeschraubt ist, ist unverrückbar fest. Was offensichtlich lose sein soll, ist lose. Belasst die Technik an Ihrem Ort. Wendet keine Gewalt an. Wenn ihr mit Orten / Gegenständen / Charakteren etwas anstellen wollt, das ganz offensichtlich so nicht vorgesehen ist, könnt ihr das gern tun. Merkt Euch, was ihr tun wollt, sprecht ein Time-Freeze aus und informiert eine Orga. Wir klären dann mit Euch das Ergebnis, oder begleiten Euch zum Ort des Geschehens.

## Wir lieben Kinder! [Link]

Kinder gehören zum Stadtbild, trotzdem stehen die Erwachsenen "Kinder" im Mittelpunkt. Die Erwachsenen spielen nach fest vorgegebenen Regeln, um miteinander möglichst viel Spaß zu haben. Damit das Zusammenspiel auch mit Kindern funktionieren kann, müssen sich alle Mitspieler, Eltern und die Kinder an bestimmte Regeln halten, sonst haben die "großen Kinder" irgendwann keine Lust mehr mit den "kleinen Kindern" zu spielen. Erziehungsberechtigte und Erziehungsbeauftragte Personen müssen für die von Ihnen betreuten Kinder die Kenntnisnahme dieser Regelungen bestätigen.

### Kinder

Als Kinder im Sinne dieser Regelungen werden alle Kinder und Jugendliche bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres betrachtet (im Folgenden "Kinder" genannt).

### Aufsichtspflicht

Grundvoraussetzung ist, dass Kinder stets begleitet und unter Aufsicht gehalten werden. Verantwortlich sind die Erziehungsberechtigten und Erziehungsbeauftragten Personen (im Folgenden "Eltern" genannt). Für Kinder, deren Eltern nicht selbst auf der Veranstaltung anwesend sind, muss die Aufsicht schriftlich an eine erziehungsbeauftragte Person übertragen werden: [Erklärung über Aufsichtspflicht](#)

### Gefahrenvermeidung

Im Spielgebiet und im Spielverlauf kommen Orte und Situationen vor, die für Kinder nicht geeignet oder gefährlich sind. Die "Eltern" sind hierbei in der vollen Verantwortung, darauf zu achten, dass die "Kinder" keinen Zugang zu entsprechenden Bereichen erhalten, bzw. sich in gefährliche oder unpassende Situationen begeben (Wassergräben, Burgmauern, Dungeon, Feuerstellen, Kampfhandlungen, etc.)

### Verbindliche Regeln für Minderjährige Teilnehmer

- Kindern unter 14 ist die Teilnahme an Kampfhandlungen grundsätzlich untersagt
- In Anlehnung an das Jugendschutzgesetz §5 Abs. 2 gilt Folgendes:
- Kinder unter 14 Jahren müssen sich ab 22 Uhr in den Zelten / auf den Zimmern aufhalten. Das Spielzimmer der Burg kann genutzt werden, wenn eine Betreuung organisiert wird. Selbstverständlich dürfen Kinder auch zu den Toiletten etc. gehen.
- Für Jugendliche unter 16 Jahren gilt diese Regelung ab 24 Uhr

### Darüber hinaus gilt:

- Kinder unter 18 dürfen nicht in den Dienst der Stadtwache treten.
- Ausnahmen werden vom Kommandanten festgelegt
- Kinder dürfen keine Mitglieder in den ungenannten Gilden (Diebes-, Bettler- und Meuchlergilde) werden, bzw. aktiv an deren Gildenleben teilnehmen.
- Kinder dürfen keine Fertigkeiten erlernen, die gemäß realer Gesetze verboten sind
- Kinder dürfen keine dunklen Künste erlernen und keine der dunklen Religionen (Malagash, Arachne) ausüben
- Für Kinder gelten die Fertigkeiten-Einschränkungen gemäß [Liste der Fertigkeiten für Kinder](#)

Auf Verstöße gegen die Regeln wird zunächst mit freundlicher Erinnerung des Kindes und / oder seiner "Eltern" reagiert. Sollte diese Erinnerung nicht ausreichen, folgt eine offizielle Abmahnung. Darüber hinausgehende Konsequenzen können bis zum Ausschluss von der Veranstaltung, der Abreise am nächsten Tag, sowie einer Sperre für kommende Veranstaltungen reichen.

## **Verhalten gegenüber Kindern**

Kinder gehören zu einem gewöhnlichen Stadtbild dazu, also sind sie auch bei uns willkommen. Kindern im Live-Rollenspiel ist mitunter nicht immer klar, dass sowohl sie, als auch ihre erwachsenen Gegenüber nur eine Rolle spielen. Wir bitten deshalb jeden Spieler, sich in entsprechenden Situationen darüber im Klaren zu sein, dass es gegebenenfalls Kinder sind, die ihm gegenüber stehen. Ein angepasstes Charakter-Verhalten sollte von allen Umstehenden entsprechend "ignoriert" werden (Die unbarmherzige, wütende Kriegerin, die plötzlich total lieb zum kleinen Jungen ist, ist immer noch eine unbarmherzige, wütende Kriegerin).

## **Fertigkeiten und Erfahrungspunkte**

### Liste der Fertigkeiten für Kinder

Kinder in Tulderon werden grundsätzlich als Ambiente-Charaktere betrachtet. Sie dürfen grundsätzlich keine Fertigkeiten erlernen oder ausüben, die den ungenannten Gilden, dunkler Magie oder dunklen Religionen zugeordnet werden. Darüber hinaus sind alle Fertigkeiten tabu, die eine gewisse OutTime-Ernsthaftigkeit und geistige Reife voraussetzen (Waffen- und Murmel-Fertigkeiten) bzw. im Widerspruch zu realer Gesetzgebung stehen (Drogen, Straftaten, Gewalt). Kinder-Start-Charaktere müssen dem Ambiente-Charakter gerecht werden und sollen keine Power-Chars darstellen. Daher sind sämtliche Fertigkeiten, wenn überhaupt zugelassen, auf die Stufe 1 limitiert und Nachteile weitestgehend ausgeschlossen. Wir weisen darauf hin, dass wir Kinder-Charaktere auf "Sinnhaftigkeit" hin überprüfen. Fragen zur Charaktererschaffung können im Vorfeld des Spiels mit der Orga besprochen werden.

Mit der Vollendung des 14. Lebensjahres dürfen Kinder ihre gesammelten EP in Fertigkeiten umwandeln. Dies darf zu einfachen EP-Kosten erfolgen und ohne Lehrmeister erfolgen. Zur Förderung des Rollenspiels und des Verständnisses für unser Regelsystem empfehlen wir trotzdem, dass sämtliche Fertigkeiten IT vermittelt, gezeigt oder vorgelebt werden. Mit Vollendung des 16. Lebensjahr stehen Kindern weitere Fertigkeiten zur Verfügung.

Kinder-Charaktere erhalten pro Spiel 2 EP. Diese Punkte können nur gesammelt, aber nicht in Fertigkeiten umgewandelt werden. Mit Vollendung des 14. Lebensjahres können Kinder die bis dahin gesammelten EP in Fertigkeiten umwandeln, erhalten aber weiterhin nur 2 EP je Spiel. Ab Vollendung des 16. Lebensjahres erhalten Kinder-Charaktere die vollen EP. Mit dem Erreichen des 17. Lebensjahres stellen langjährige Kinder-Charaktere somit nur einen verbesserten Start-Charakter, aber keinen Power-Char dar.

## **Kinderbetreuung**

Wir unterstützen das Konzept einer InTime-tauglichen Kinderbetreuung, weisen aber darauf hin, dass diese von Seiten der SL nicht zur Verfügung gestellt wird. Wir bitten alle (Nicht-)Eltern, die daran Interesse haben, eine derartige Betreuung zu organisieren, mit uns in Verbindung zu treten, damit wir die Interessenten zusammenbringen können. Wir haben die Möglichkeit, geplante Vorhaben mit Material und Ressourcen zu unterstützen, wir können jedoch kein Personal stellen. NSC-Ideen für Kinder-Plot und ähnliche Vorhaben, müssten aus den Reihen der Eltern oder anderer Spieler besetzt werden.

## **Schlussbemerkung**

Auch wenn ein eigenes "Regelwerk" immer einen etwas harten Unterton vermittelt: Wir möchten klarstellen, dass wir als Orga einstimmig "für" Kinder auf dem Spiel sind. Wir wissen aber auch, dass ein Live-Rollenspiel für Kinder und Jugendliche deutlich andere Anforderungen stellt, als ein Larp für Erwachsene. Es ist aus unserer Sicht ein Kompromiss notwendig, es werden also mehr Regeln und Normen benötigt, wenn das Zusammenspielen für alle frustfrei funktionieren soll.

Liebe Eltern, bitte versteht diese Regeln als wohlwollende Leitplanken, um allen Beteiligten, Euren Mitspielern und Euren Kindern ein unvergessliches Spiel-Erlebnis zu ermöglichen. Danke!

## **Bestätigung der Kenntnisnahme**

Erziehungsberechtigte und Erziehungsbeauftragte Personen müssen für die von Ihnen betreuten Kinder die Kenntnisnahme dieser Regelungen bestätigen. Das Dokument befindet sich im Bereich [Download der Homepage](#).