Inhaltsverzeichnis

1. Hinweise zum Königreich Norddea Basisregelwerk........................................................
2. Einleitung..................................................................
3. Grundlegendes............................................................

3.1 Die Spielleitung...........................................................

3.2 Wichtige Begriffe…………………………………….

3.3 Farbcodierung………………………………………..

3.4 Abkürzungen…………………………………………

1. Sicherheit……………………………………………
2. Regelwerk………….……………………………......
3. Charaktererschaffung……………………………….
4. Magie, Alchemie & Tränke…………………………
5. Gilden im Überblick………………………………...
6. Kampf……………………………………………….

9.1 Der Tod eines Charakters…………………………….

9.2 Rüstung………………………………………………

9.3 Der Rüsthelm………………………………………...

9.4 Das Rüstungssystem im Kampf……………………...

9.5 Schilde………………………………………………..

9.6 Schusswaffen………………………………………...

10. Belagerung und Palisaden……………………………

10.1 Belagerungswaffen………………………………….

10.2 Palisadenbau………………………………………..

10.3 Magische Palisaden…………………………………

* 1. Hinweise

Das Basisregelwerk enthält neben der OT-Satzung nur noch solche „Regeln“ die als Hilfe zur Darstellung zwischen allen LARPern gedacht sind (z.B. wie er auf Zaubersprüche reagieren sollte oder wie ein Kampf abläuft).

Gutes und schönes Rollenspiel muss nichts mit Regeln zu tun haben. Trotzdem bietet sich ein Regelwerk an, auf ein paar besonders häufige Darstellungs-Probleme hinzuweisen. Aus diesem Grund haben wir in fast jedem Kapitel dieses Regelwerks kurze Kommentare platziert, welche besonders (aber nicht nur) Einsteigern helfen können, die Darstellung Ihres Charakters glaubwürdiger und stimmiger zu gestalten.

2. Einleitung

Das Königreich Norddea Basisregelwerk ist in erster Linie darauf ausgelegt, möglichst vielen Spielern ein gemeinsames Spiel zu ermöglichen. Wir haben bewusst darauf verzichtet, dieses Regelwerk zu komplex zu gestalten, um Anfängern wie erfahrenen Spielern mit unterschiedlichen Hintergrund die Möglichkeit zu geben damit zu Recht zu kommen.

*"Darüber hinaus gilt als wichtigste Regel überhaupt: Spiel mit! Wenn du angespielt wirst, reagiere darauf. Egal wie, nur bleibe in deiner Rolle und reagiere im Spiel auf die andere Person. Zugleich solltest du auf dein eigenes Spiel nicht eine bestimmte Reaktion deiner Mitspieler erwarten. Akzeptiere, was dein Gegenüber macht und spiel damit weiter."*

So lange alle Teilnehmer sich an diesen einfachen Grundsatz halten wird Euer Verhalten die Grundlage für eine angenehme Spielerfahrung bilden. Selbst wenn sich alle Beteiligten an keine Einzige der ab hier folgenden Regeln (außer den beiden eben erwähnten) halten, wird Euer Spielerlebnis besser sein!

In diesem Sinne freuen wir uns auf ein gemeinsames Spiel, dass allen Freude bereitet.

Mit freundlichen Grüßen das Orgateam der Larp-Gruppe Königreich Norddea.

3. Grundlegendes

3.1 Die Spielleitung

Um auf einem Liverollenspiel ein reibungsloses Spielgeschehen zu ermöglichen und Euch bei allen Regel- und Spielfragen zu helfen stehen Euch die Spielleiter zur Verfügung. Auch bei Problemen, die nicht das Spiel selbst betreffen, könnt Ihr Euch jederzeit an die Spielleitung wenden.

Die Spielleitung von der Larp-Gruppe Königreich Norddea ist selber mit im Spiel. Bei fragen könnte ihr euch OT an Johannes, Florian, Lea oder Sarah wenden. IT trefft ihr sie als König John von Bentelin, Lord Kanzler Zark, Großmeisterin Liv Alvar, Erzmagierin Cindaia Dergius an. IT solltet ihr sie erst in ein IT-taugliches Gespräch verwickeln und sie bitten mit euch unter 4 Augen zu sprechen.

Entscheidungen eines Spielleiters sind für das Spiel bindend und müssen befolgt werden, damit ein gemeinsames Miteinander möglich ist. (Funktioniert z.B. ein Zauber laut Spielleitung nicht, wird es einen Grund geben, den Ihr im Spiel herausfinden könnt.)

3.2 Wichtige Begriffe

Um Spielsituationen besser handhaben zu können, gibt es einige gebräuchliche Begriffe, die wir auch auf dem ConQuest und Drachenfest benutzen werden. Im Folgenden führen wir die Wichtigsten auf:

 **SC & NSC** Ein Spieler-Charakter (SC) ist ein frei agierender Teilnehmer, der seine eigene, frei gewählte Rolle darstellt. Ein NSC hingegen erhält von der Spielleitung eine vorgefertigte Rolle und stellt diese nach den Wünschen des Spielleiters dar.

**In-Time** Gleichbedeutend mit „im Spiel“, oft auch nur **„IT“**. Grundsätzlich ist während des Spielverlaufes jeder Ort des Spielgeländes „in-time“. Daher wird von jedem Teilnehmer erwartet, zu jeder Zeit während des Spiels in Rolle zu sein. Ausnahme davon sind lediglich die „out-time“ Bereiche.

**Out-Time** Alles was als „OT“ bezeichnet wird gehört nicht zum Spielverlauf. In Ausnahmefällen kann das Spiel auch für eine kurze Zeit in einem ausgewählten Bereich unterbrochen werden (siehe unten unter „Spielstopp“). Außerdem gibt es ständige „out-time“ Zonen die deutlich als solche gekennzeichnet sind. Dazu gehören unter Anderem die Sanitär- und Spielleiterbereiche sowie das NSC-Lager. Spieler oder NSCs, die für kurze Zeit nicht im Spiel (sichtbar) sind, zeigen dies durch vor der Brust gekreuzte Arme oder eine an der Spitze hoch gehaltene Waffe an. So gekennzeichnete Teilnehmer sind angehalten sich so schnell wie möglich aus der Spielsituation zu entfernen.

**Gelbe Karte** Wer in einer Spiel- oder Kampfsituation etwas hitzig reagiert, kann von einer Spielleitung eine gelbe Karte gezeigt bekommen. Dies bedeutet, dass sich der jeweilige Spieler noch einmal zu Herzen nehmen sollte, dass alle Teilnehmer hier sind um gemeinsam Spaß zu haben und alles nur ein Spiel ist. Einfach kurz durchatmen, ein wenig reflektieren und dann weiterspielen /-kämpfen. In einer Kampfsituation könnte eine gelbe Karte aus folgenden Gründen gezeigt werden: Ein Spieler schlägt zu fest, zu schnell, unachtsam oder gezielt auf Kopf und Hals.

**Rote Karte** Eine rote Karte allerdings bedeutet, dass der Spieler, der diese gezeigt bekommt, erst einmal sofort aus dem Spiel ausscheidet. Er hat sich als „OT“ zu kennzeichnen und aus dem laufenden Kampf- oder Spielgeschehen zurück zu ziehen bis ihn eine SL wieder zurück ins Spiel schickt. Verstößt ein Teilnehmer gegen diese Auflagen droht ihm der Verweis von der Veranstaltung! Eine rote Karte wird beispielsweise gezeigt, wenn ein Spieler wiederholt gegen die Regeln verstößt, Treffer nicht ausspielt oder im Kampf ohne Waffen kämpft.

**Spielstopp, Stopp oder Time Freeze** In Gefahrensituationen oder bei Verletzungen muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Daher gilt der Ausruf „Spielstopp“ als sofortige Unterbrechung des Spielverlaufs. Alle Handlungen müssen augenblicklich eingestellt werden. Wenn die Situation geklärt ist gibt die Spielleitung den Befehl zum weiterspielen (Spiel weiter). Hierbei handelt es sich um eine sehr wichtige Sicherheitsmaßnahme aufgrund derer dieser Befehl ausschließlich in Gefahrensituationen benutzt und nicht leichtfertig gebraucht werden darf. Ein Spielstopp gilt zwar großräumig, jedoch niemals für die gesamte Veranstaltung sondern etwa für ein Lager, eine Schlacht oder einen überschaubaren Schlachtbereich.

3.3 Farbcodierung

Es gibt verschieden Farben, die eine bestimmte Bedeutung auf dem Norddea Cons haben. Meistens sind dies Schärpen oder Bänder die am Körper oder Gegenständen getragen werden.

**Blau**: Eine Person, die sichtbar ein blaues Band trägt, wird von einem Rüstungseffekt geschützt. Ein Schild mit einem blauen Band trägt den Zauber „Schildverstärkung“.

**Gelb:** Personen oder Gegenstände, die eine gelbe Schärpe oder ein gelbes Band kennzeichnet, sind im Spiel nicht sichtbar, da sie sich auf einer anderen Sphäre befinden. Sie können das Spiel unter Umständen zwar beeinflussen, aber nicht ohne besondere Effekte bemerkt werden.

**Lila:** Die so markierte Gestalt ist sichtbar und kann auch gehört, jedoch nicht berührt werden. Häufig findet diese Farbe zum Beispiel bei Geistern Verwendung.

3.4.Abkürzungen

**LP:** Lebenspunkte

**RP:** Rüstungspunkte, Punkte die man durch das Tragen von Rüstung erhält und einen vor Schaden schützen.

**Direkt:** Schadenspunkte, die mit dem Zusatz „direkt“ angesagt werden, müssen direkt von den LP und nicht den RP abgezogen werden. (Siehe Kapitel Schusswaffen)

**SL:** Spielleitung, regelt alle Spiel internen Fragen.

**Orga:** Veranstalter, kümmert sich um die Organisation und logistische Probleme.

4.Sicherheit

***Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden! Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situationen kommt.***

Generell gilt, dass jeder Teilnehmer für die Sicherheit, der von ihm verwendeten Waffen und Rüstungen selbst verantwortlich ist und diese Gegenstände regelmäßig auf eventuelle Beschädigungen zu überprüfen hat. Waffen, die von der Spielleitung als unsicher befunden wurden, oder im Spielverlauf beschädigte Waffen, dürfen im Spiel nicht verwendet werden!

Im Spiel sind keine **realen** Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden. In Kampfsituationen gilt: **Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich!** Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf strengstens untersagt. Zustechen mit jeglichen Waffen ist verboten. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel das nicht zu realen Verletzungen führen soll. Ein Zuwiderhandeln gegen die allgemeinen Sicherheitsrichtlinien führt zu einem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

5. Regelwerk

Die Maxime dieses Regelwerks ist es, den Teilnehmern eine gemeinsame Basis für ihr Spiel zu bieten. Diese Basis soll sowohl leicht verständlich sein, als auch in jeder Situation Auseinandersetzungen fair behandeln. Ausgehend von einem **„Du kannst was Du darstellen kannst“** Grundsatz, liefert das Regelwerk jedoch zusätzlich eine angemessene, Balance durch Punkteregelungen (z.B. bei Rüstung).

In diesem Regelwerk ist jede Charakterklasse sowie jede Rasse prinzipiell zugelassen. Darüber hinaus gibt es bezüglich der Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistischen Mixturen zwischen denen ein Charakter wählen kann, keine Beschränkungen.

Jeder Charakter - egal ob es sich dabei um einen Krieger, Magier, Priester, Schamanen, Waldläufer etc. handelt - kann somit aus sämtlichen Zaubersprüchen und alchemistischen Mixturen frei auswählen. Rassen- und Klassenbedingte Vor- oder Nachteile gibt es nicht. Jedem Spieler steht es jedoch frei, seinem Charakter beliebige, den eigenen Spielspaß fördernde Nachteile aufzuschreiben, die jedoch nicht durch zusätzliche Boni ausgeglichen werden. Es können sowohl neue Charaktere in diesem System erstellt, als auch Charaktere, die in anderen Systemen generiert wurden, konvertiert werden. Während das Regelwerk grundsätzlich alle Rassen und Klassen gleich behandelt, kann es auf Grund des Spielhintergrundes für Einige davon zu deutlichen Beeinträchtigungen im Spiel kommen. Wir raten daher, diese im Vorfeld mit der Spielleitung abzusprechen (z.B. im Fall von Nekromanten, Untoten, Vampiren, Engeln, Dämonen, Göttern, etc.). Insbesondere möchten wir Euch bei diesen Figuren auf den Grundsatz **„Du kannst was Du darstellen kannst“** hinweisen und Euch bitten, Euch im Vorfeld gut zu überlegen, was Ihr wirklich darstellen könnt. Das Regelwerk gilt für alle Charaktere! Auch für eine dreiviertelheiligeEngelsmedusaKatzendämonin!

1. Charaktererschaffung

Wer noch nie einen Charakter erschaffen hat, sollte sich überlegen, was er darstellen kann und gerne spielen möchte. Die Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt. So können auch fantastische Völker wie Elfen, Zwerge oder Orks gewählt werden. Allerdings sind all diese ausgefallenen Konzepte an das jeweilige Darstellungsvermögen eines Mitspielers geknüpft! Das Regelwerk reglementiert nur die Fertigkeiten, nicht die Kultur, Vergangenheit und den Charakter der Figur. (Ein Charakterhintergrund in Norddea ist bevorzugt. Abweichungen müssen von der Orga genehmigt werden.) Aufgrund der gängigen Literatur verbindet man zum Beispiel mit Rittern, Zwergen, Magiern, Elfen, Priestern, Schamanen etc. ganz bestimmte Bilder, aus denen man zwar ausbrechen kann, die sich aber klassisch doch immer am glaubwürdigsten darstellen lassen. Make-Up, Masken, Kostüme, ungewöhnliche Accessoires – der Kreativität und dem Erfindungsreichtum der Teilnehmer sind hier praktisch keine Grenzen gesetzt.

Fragen hierzu können gerne in den Supportgruppen bei WhatsApp und Discord mit der Orga erörtert werden oder durch unser Charakter Tool (noch nicht vorhanden) auf unserer Website vermieden werden.

*Eure Figur kann viel mehr sein als die Summe ihrer Fertigkeiten, Kleidung, Make-Up und Klassen Charakteristika. Erinnert auch an das letzte Buch, das Ihr gelesen habt und an Eure Lieblingsfigur daraus. Sie hatte sicher geheime Wünsche und Ängste, versteckte sowie offene Motive und mit Sicherheit auch die eine oder andere Schwäche. Gönnt diese Charakterzüge auch Eurer Figur!*

**Jeder Charakter hat bei uns 3 Lebenspunkte!**

1. Magie und Alchemie

Alle Effekte haben eine vorgeschriebene Wirkungsart und -dauer als auch ein Kommandowort. Nach jedem Wirken eines Zaubers und jeder Verabreichung einer Mixtur muss das Kommandowort gesagt werden. Das Kommandowort ist der Name des Spruches oder der Mixtur. Ein Spieler, der beispielsweise in einer riesigen Schlacht nur das Kommandowort versteht, kann somit sicher sein den Effekt richtig auszuspielen. Diskussionen in solchen Fällen werden also im vornherein vermieden, ohne die Charaktere in ihrem individuellen Charakterspiel zu beschneiden. Effekte, die auf Magiewirkung zurück zu führen sind, können nicht durch alchemistische Handlungen aufgehoben werden. Gleiches gilt für alchemistische Effekte. Sofern die Rahmenhandlungen und Wirkungsweisen der Alchemie- und Magieregeln angewendet werden, ist die Darstellung dem Spieler überlassen. Wir wollen den Teilnehmern die Möglichkeit geben ihre Komponenten zu wählen und damit ihre Darstellung und ihr Spiel freier zu gestalten. Die Eckpunkte der Regeln für Magie und Alchemie müssen trotzdem erhalten bleiben! Hierzu zählen das Kommandowort, die Braudauer bei der Alchemie sowie die mindest Wortanzahl bei der Magie und der Effektauslöser (also werfen und treffen, schlucken, Kontakt etc.).

Im Folgenden werden spezielle Wirkungsdauern der Effekte genauer erklärt: Die Dauer ist von der Erfüllung bestimmter Bedingungen abhängig. Der Effekt hält an, solange der Wirkende eine bestimmte Bedingung erfüllt, während der er keine Kampfhandlung vollführen oder einen anderen Zauber wirken kann.

* 1. Solange der Magier zum Beispiel einen gewissen Gegenstand (Komponente) in der Hand hält oder/und mit ihr etwas Bestimmtes tut.
	2. Solange er sich konzentriert und auf das Opfer deutet.

* 1. Der Effekt hält für die Dauer einer Veranstaltung an, egal um wie viele Tage es sich bei

 dem Event handelt.

* 1. Der Effekt hält für immer an, es sei denn, er wird negiert, z.B. durch Magie aufheben oder durch Magieentsicherung.
	2. Die Haltbarkeit aller erstellten Mixturen ist auf die Dauer der Veranstaltung begrenzt.

*Der Magier im Liverollenspiel ist stets ein ausgezeichneter Schauspieler, denn er muss seine Mitspieler von der Präsenz übernatürlicher Kräfte überzeugen, die es ja eigentlich gar nicht gibt. Ob er geheimnisvoll, weise, zerstreut oder imposant erscheint - er muss das Zeug dazu haben, diese schwierige Gabe auszuspielen und überzeugend darzustellen. Um dies zu betonen haben wir bewusst auf „Sprüche“ oder Vergleichbares verzichtet sondern nur eine „Mindestwirkungsdauer“ bei jedem Effekt vorgesehen. So bleibt Euch jede Freiheit bei der Darstellung Eures Magiers.*

Die folgende Liste ist eine Hilfestellung, damit jeder auch im lautesten Schlachtgetümmel weiß, wie er auf welchen Effekt reagieren muss. Zu beachten ist, dass OT-Sicherheit immer wichtiger als eine schöne Darstellung ist! Es handelt sich hierbei nicht um eine vollständige Liste aller Effekte. Da sich diese immer erweitern oder verändern kann. Im Zweifelsfall kann der Effekt beim Wirkenden erfragt werden.

**Alarm** Du musst bei Berührung des verzauberten Gegenstandes einen lauten Schrei von Dir geben.

**Barriere** Du kannst die gezogene Linie nicht überqueren, dort ist eine unsichtbare Wand.

**Berserker** Du erhältst 2 zusätzliche Lebenspunkte und musst jede Person angreifen die Du siehst. Endet bei Niederschlag.

**Energiefeld** Der Wirkende ist von einer Kuppel geschützt, Du kannst sie nicht überwinden, außer Du wirst vom Wirkenden hinein gebeten.

**Entwaffnen** Du musst sofort die geführte Waffe fallen lassen. Aufheben selbiger ist jederzeit möglich. Im Kampf empfiehlt es sich die Waffe lieber wegzustecken als sie fallen zu lassen.

**Gegenstand erhitzen** Der verzauberte Gegenstand wird heiß. Man kann ihn nicht mal mit Handschuhen berühren, ohne Schaden zu nehmen.

**Geschoss**  Wenn der Ball Dich trifft, erhältst Du 1 Schadenspunkte. Diese werden nicht von Deiner Rüstung abgezogen.

**Koma** Der Charakter ist 24 Stunden lang in einem Zustand, in dem er keinen äußerlichen Einfluss wahrnimmt und keine Handlungen vollbringen kann.

**Schildverstärkung** Dein Schild kann für 10 Minuten nicht mehr zerstört werden, außer es wird ein Schildbrecher darauf gewirkt.

**Schlaf** Du schläfst nach einigen Sekunden der Müdigkeit ein **(Zeit um aus dem Kampf zu kommen)**. Nichts kann Dich lange wach halten. Hält 10 Minuten.

**Schwäche** Du fühlst Dich schwach und kraftlos. Du verlierst die Hälfte Deiner zusätzlichen Lebenspunkte. Hält 10 Minuten.

**Schweigen** Du kannst 10 Minuten nicht mehr sprechen.

**Stärke** Du fühlst Dich stark und übermenschlich. Du bekommst 50% deiner Lebenspunkte hinzu. Hält 10 Minuten.

**Taubheit** Du kannst für 10 Minuten nichts mehr hören.

**Übelkeit** Du musst Dich für 1 Minute konzentrieren Dein Innerstes bei Dir zu behalten. Anderenfalls übergibst Du Dich 1 Minute lang.

**Vergessen** Du vergisst Alles, was Du in den letzten 60 Sekunden erlebt hast.

**Verlangsamung 1** Du kannst so lange sich der Zaubernde konzentriert nur noch im Zeitlupentempo sprechen. (Alchemistisch: 15 Sekunden)

**Verlangsamung 2** Du kannst Dich so lange sich der Zaubernde konzentriert nur noch im Zeitlupentempo bewegen, kämpfen und sprechen. (Alchemistisch: 15 Sekunden)

**Versteinern** Du bleibst wie eine Statue in der jetzigen Pose für 15 Minuten stehen. Dir kann in dieser Zeit kein Schaden zugefügt werden.

**Vision** Du zitterst und verdrehst die Augen. Die SL geben dir einen Tipp wenn möglich.

**Wahrheit** Du musst die nächste Frage wahrheitsgemäß beantworten.

**Windstoß** Ein mächtiger Wind peitscht Dir entgegen, der Dich zurücktaumeln und umfallen lässt.

**Druckwelle** Eine enorme Welle angestauter Energie entlädt sich, welche Dich und andere neben Dir zurück und zu Boden wirft.

**Furcht** Eine tiefsitzende Angst in Dir wird entfesselt, Du willst nur noch fliehen bis Du außer Sichtweite des Auslösers bist.

**Massenfurcht** Siehe Furcht; der Effekt betrifft jedoch alle Personen um den Angstauslöser herum.

**Schildbrecher** Dein Schild zerbirst in zwei Teile, es ist nicht mehr verwendbar.

**Zweikampf** Du bist gezwungen, Dich dem Zaubernden im Duell zu stellen. Sieg oder Niederlage sind die einzigen Optionen aufzuhören.

Rituale

Wo die Grenzen der Magie, Alchemie und anderer Fertigkeiten erreicht sind, beginnt das weite Feld der Rituale. Ob man nun beabsichtigt, ein Wesen aus einer anderen Sphäre herbeizurufen, einen Freund der von einer magischen Krankheit befallen wurde heilen möchte oder einen mächtigen Kampfzauber für eine bevorstehende Schlacht vorzubereiten: Den Einsatzmöglichkeiten von Ritualen sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Generell kann man sagen, dass Rituale immer dann durchgeführt werden, wenn einer oder mehrere Charaktere etwas so Aufwendiges beabsichtigen, dass es mit normalen Fertigkeiten nicht mehr zu realisieren ist.

Zumeist werden Rituale durch Magier, Druiden oder dem Vater (Anführer der Alten Religion) durchgeführt.

Sonderfall-Beispiel: Eine Gruppe Goblin-Krieger, die drei Stunden lang um ihren Totempfahl tanzen und dabei trommeln, singen und laut schreien, kann einen ähnlich mächtigen Effekt erzielen wie eine Gruppe Magier. **Bei Ritualen gilt allerdings Vorsicht, denn oft ist ihr Ausgang ungewiss. Es empfiehlt sich, fähige Teilnehmer unter einer Flagge zu vereinen, bevor man sich an ein womöglich waghalsiges Unterfangen wagt.**

**Wenn Magier meditieren, können sie dadurch ihre Manapunkte wieder auftanken.**

**Tränke im Überblick**

**Heiltrank klein (Farbe rot)………………………..1LP**

**Heiltrank groß (Farbe rot)…………………….…..3LP**

**Manatrank klein (Farbe blau)……………...…….1MP**

**Manatrank groß (Farbe blau)……………………3MP**

**Berserkertrank klein (Farbe gelb)......für 30Min.=3LP extra, dabei geriet man in einem Blutrausch und greift alles um sich herum wütend an.**

**Nach der abgelaufenen Zeit kippt man in Ohnmacht.**

1. Gilden im Überblick

Königsgarde (Zugehörigkeitsfarbe Gold auf Blau)

Kriegergilde - Wächter Orden (Farbe Rot auf Blau)

Heilergilde - Klerus (Farbe Grün auf Blau)

Magiergilde - (Zugehörigkeitsfarbe Lila auf Blau)

Glaubensgilde - Alte Religion (Schwarz auf Rot)

 In Norddea gibt es sechs Götter

 Der Sonnengott Haos

 Die Mondgöttin Tynia

 Den Todesgott Raihik

 Die Fruchtbarkeitsgöttin Gira

 Den Kriegsgott Golius

 Den Gott des Wissens und der Natur Ogan Debrea

Der Vater (Anführer der alten Religion) führt die Gläubigen aller Götter an. Seine Eliteeinheit sind die Tritänitätswache und die Glaubensarmee sind die Roten Paladine, die dafür Sorgen, den Glauben in Norddea zu verbreiten und zu wahren.

9 . Kampf

***Sicherheit*** *In einem Kampf dürfen ausschließlich Polsterwaffen verwendet werden, die dem gängigen Sicherheitsstandard entsprechen. Defekte Waffen werden umgehend aus dem Spiel genommen und zur Verwahrung an die Spielleitung abgegeben. Selbiges gilt für Waffen, die für nicht sicher befunden wurden.*

In Kampfsituationen gilt: Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich! Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf (Infight) strengstens untersagt. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel das nicht zu realen Verletzungen führen soll. Gerade im Kampf ist die Sicherheit aller Mitspieler das höchste Gebot. Fairness und Verantwortung für die anderen Spieler, die am Kampf beteiligt sind, gehören zwingend zu jeder simulierten Kampfhandlung. Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situationen kommt. Im Spiel sind keine realen Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden. Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden! Ein Zuwiderhandeln gegen die allgemeinen Sicherheitsrichtlinien führt zu einem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

Damit ein Kampf auch zur Spannung und Spielspaß beiträgt, darf dabei auch die rollenspielerische Darstellung nicht zu kurz kommen. Treffer sollten immer ausgespielt werden - auch wenn der Charakter nicht schwer verletzt wurde oder man noch genügend Rüstungspunkte besitzt. Stellt Euch die Wucht der gegnerischen Waffe vor, und wie sie Euch aus dem Gleichgewicht bringt oder Euer Schild und den Arm dahinter erschüttert. Ihr werdet sehen, dass Euer Mitspieler, gegen den Ihr kämpft, Euch Euer schönes Ausspielen Eurer Treffer mit gleicher Münze danken wird! Gleiches gilt für das Führen einer Waffe. Auch wenn Polsterwaffen relativ leicht sind, sollten sie dennoch langsam geführt werden, um ihr Gewicht und die Anstrengung, die ein Charakter im Kampf hat, besser darzustellen. Je größer (und vor allem schwerer) die Waffe ist, desto langsamer sollte sie auch geführt werden. Häufig kann es auch zur Situation passen, zu Boden zu gehen selbst wenn man noch Rüstungs- oder Lebenspunkte hat. Es steht Euch völlig frei, Euren Charakter zusätzliche „Schäden“ erleiden zu lassen als die durch die Regeln vorgeschriebenen. Mögliche Ideen: Euer Arm kann durch einen besonders schweren Hieb auf Euer Schild geprellt werden. Euer Charakter kann durch einen ungünstigen Treffer an der Brust bewusstlos werden oder er erleidet in kurzer Zeit so viele Hiebe auf seine Rüstung, dass er kurz von Furcht übermannt wird und sich ein Stück zurück zieht. All dies sind womöglich Schwächen für Euren Charakter doch absolute Stärken für Eure Darstellung dieser Figur und werden dazu führen, dass Ihr von Euren Mitspielern als besonders gute Rollenspieler wahrgenommen werdet.

**Waffenschaden** Jede einhändig geführte Waffe verursacht 1 Schadenspunkt.

Jede Wuchtwaffe, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden muss (SL Entscheidung), verursacht 2 Schadenspunkte. (Kein Kampfstab, kein zweihändig geführter Einhandhammer, kein Anderthalbhänder, etc.)

Wurfwaffen jeglicher Art (z.B. Wurfdolch, Wurfstern, Wurfhammer etc.) verursachen immer 1 Schadenspunkt. Waffen die von Spielercharakteren geführt werden machen niemals, auch nicht durch ein Ritual, mehr als den unter „Waffenschaden“ beschriebenen Schaden. Wird ein Spieler von einer Schaumstoffwaffe getroffen, so erleidet er einen Treffer und damit Schaden, welcher in Punkten gerechnet wird (ein Treffer mit einer einhändig geführten Waffe = ein Schadenspunkt. Ein Treffer mit einer zweihändig geführten Waffe = zwei Schadenspunkte. Siehe oben). Treffer werden in Schadenspunkten gerechnet. Schadenspunkte werden zuerst von der Rüstung (Leder, Kette, Platte, Rüstungseffekt, usw.) und dann von den Lebenspunkten abgezogen.

Bögen und Armbrüste durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette, Platte und Rüstungseffekt und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen).

**Beispiel:** Ein Spieler wird im Kampf von einem normalen Schwert getroffen und erhält damit einen Treffer.

**Möglichkeit 1:** Er trägt Rüstung. Er zuckt kurz zusammen, kann aber dann weiterkämpfen, weil seine Rüstung egal ob magisch, alchemistisch oder real (Kettenhemd, Lederrüstung, Plattenteile usw.) ihn schützt.

**Möglichkeit 2:** Er trägt keine Rüstung Er schreit kurz auf, greift zum verwundeten Körperteil, beißt die Zähne zusammen und kämpft erst mal weiter. Nach der 3. direkten Wunde auf den Körper scheidet der Kämpfende aus dem Kampf aus und wird auf Grund des starken Blutverlustes ohnmächtig.

**Ohnmacht:** Du hast 5 Minuten Zeit dich aus dem Kampfgeschehen zu begeben (du kannst nichts tun außer dich wegzubewegen). Danach fällst du für 10 Minuten in Ohnmacht. Diese Zeit können Magier, und Priester nutzen um dich zu retten.

Wirst du nicht gerettet stirbt dein Charakter und scheidet aus.

Ein verwundeter, **nicht ohnmächtiger** Charakter ist generell nur eingeschränkt und unter großer Kraftanstrengung in der Lage zu kämpfen, an Ritualen teilzunehmen, Magiesprüche zu wirken oder sonstige Taten zu vollbringen, solange bis seine Wunden wieder vollständig geheilt sind.

9.1 Charaktertod

 **Ein Charakter kann auf drei Arten sterben:**

* + 1. Ein Charakter stirbt, wenn er alle seine Lebenspunkte verliert und sich innerhalb von 15 Minuten kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde) seiner annimmt.
		2. Er wird den Regeln entsprechend gemeuchelt und erfährt innerhalb der darauf folgenden Minute keine Hilfe.
		3. Ein bereits bewusstloser Charakter kann sterben, indem ihm ein anderer Spieler fünf Schläge auf seinen Körper versetzt und hörbar den Ausspruch „Todesstoß“ äußert.

*Wir möchten an dieser Stelle ausdrücklich daran erinnern, was für endgültige Auswirkungen ein Todesstoß auf das Spiel eines anderen Spielers hat. Dieser Tatsache sollte sich jeder, der diese Regel anwendet, bewusst sein. Am besten man stellt sich einfach mal vor, wie man sich selber in dieser Situation fühlen würde. Zwar mag ein Todesstoß gegen einen alten Feind wohl begründet sein, doch muss man nicht jeden Straßendieb, den man erwischt gleich erschlagen. Zu schönem Spiel führt das weder für den anderen noch für einen selbst. Wer denkt, er müsse möglichst viele andere Charaktere auf einem Con „umlegen“ ist womöglich mit den falschen Erwartungen in das Hobby LARP gestartet.*

**Ein Charakter, der gestorben ist, kann fortan nicht mehr gespielt werden. Eine Wiederbelebung ist nicht möglich. Für den Spieler bedeutet dies, dass er sich einen neuen Charakter ausdenken darf um erneut am Spiel teilzunehmen.**

*Der Tod eines Charakters mag im ersten Moment als das Ende jeglichen Spiels für diesen Spieler verstanden werden, doch genau das Gegenteil ist der Fall. Wie in der Realität auch können Abschiedszeremonien im Spiel zu einer bereichernden und für Viele einmaligen Spielerfahrung führen. Von der Aufbahrung über das Begräbnis bis zum Nachruf bietet der Tod eines Spielercharakters zahllose Darstellungs-Anregungen. Ganz gleich wie er gelebt hat oder gestorben ist - nach seinem Tod kann er durch seine Freunde und Begleiter oder einfach einen angeheuerten Barden zum Helden werden und Unsterblichkeit erlangen...*

* 1. Rüstung

Der Körper des Rüstung tragenden wird in 5 Zonen aufgeteilt: linker Arm, rechter Arm - linkes Bein, rechtes Bein - Torso. Der Kopf zählt gesondert (siehe Kapitel Der Rüsthelm). Zur Berechnung der gesamten Rüstungspunkte wird zuerst der Rüstwert pro Körperzone ermittelt und danach werden die 5 Einzelwerte addiert und am Ende aufgerundet. Die so gesamt errechneten Rüstungspunkte werden halbiert und zählen für alle Körperzonen, die zumindest von Teilen der Rüstung bedeckt sind. Eine Körperzone gilt als von Rüstung bedeckt, wenn sie durch Rüstung oder eine Kombination von Rüstungen deutlich

• mindestens zur Hälfte vorderseitig bedeckt ist (z.B. Schulterplatte + Armschienen).

• oder mindestens zu einem Drittel vollständig umhüllt ist (z.B. Kettenärmel bis zum Ellenbogen). Alle Rüstung ist unterteilt in folgende 5 Klassen:

 **Klasse 0** Stoff, Haut 0RP

 **Klasse 1** Leder, wattierter Stoff 0,25RP

 **Klasse 2** Kette, verstärktes Leder 0,5RP

 **Klasse 3** Schuppenpanzer 0,75RP

 **Klasse 4** Platte 1RP

Rüstungen die nicht sicher in die genannten Klassen eingeteilt werden können, werden vor Ort von der SL bewertet.

Rüstung zählt nur dort wo sie auch getragen wird. Das bedeutet, der Charakter ist an den Körperstellen vor Schlägen geschützt, an denen er Rüstung trägt. An ungeschützten Stellen hat er keine Rüstungspunkte.

**Kopf und Unterleib sind keine gültigen Trefferzonen!**

Der Einfachheit halber werden alle Treffer auf die geschützten Stellen vom errechneten Rüstungswert abgezogen, egal auf welche der geschützten Stellen wie häufig geschlagen wird. 6 Treffer auf die rechte Beinschiene werden also von den gesamten Rüstungspunkten abgezogen und reduzieren diese um 6, obwohl der Charakter am ebenfalls gerüsteten Torso vielleicht noch gar nicht getroffen wurde. Getroffene Rüstungsteile und Schilde nutzen sich im Kampf ab und erleiden Schaden, so dass sie repariert werden müssen.

Wird eine Rüstung aus Kette und eine aus Platte übereinander getragen, verursachen Bögen und Armbrüste bei einem Treffer lediglich einen Schadenspunkt, der ganz normal von den Rüstungspunkten abgezogen wird. Dieser Durchschlagschutz wirkt nur, wenn die entsprechende Körperzone von beiden Rüstungen als „bedeckt“ gilt (siehe oben) und erstreckt sich natürlich auch nur auf die doppelt bedeckte Körperzone.

Der maximale Rüstwert pro Körperzone beträgt 2 RP. Daraus ergibt sich ein maximaler Rüstwert von insgesamt 10 RP. Jede weitere Rüstung und alle Effekte, welche den Rüstwert über 10 RP steigern verfallen (Ausnahme siehe Kapitel Der Rüsthelm). Ein magischer/alchemistischer Rüstungseffekt, der auf einen Charakter gesprochen wird, der schon 10 RP hat, bringt diesem also KEINE zusätzlichen Rüstpunkte.

 9.3 Rüsthelm

Der Rüsthelm Rüsthelme (Helm aus Rüstleder, Kettenhaube, Plattenhelm) geben einen zusätzlichen RP. Dieser Bonusrüstpunkt ist als Belohnung für den Ambienteaufwand gedacht, die maximalen RP können durch einen Rüsthelm auf 11 gesteigert werden. (Magische/ Alchimistische Rüstung ist KEIN Rüsthelm).

* 1. Das Rüstungssystem im Kampf

1. Im Kampf verringern sich zunächst die Rüstungspunkte des Charakters um die entsprechende Anzahl der Treffer, bis diese verbraucht, also auf 0 gesunken sind. Der Effekt „Rüstung“ wird zuerst abgezogen.

2. Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, die tatsächliche Rüstung also zerstört oder gab es nie eine, werden Treffer von den Lebenspunkten oder Tränken (zusätzliche Lebenspunkte durch Tränke und/oder Magie) abgezogen.

3. Der erreichbare Maximalwert für Rüstungspunkte liegt bei 10 plus 1 (durch Rüsthelm).

4. Der Gesamtwert an Schutzpunkten, der erreicht werden kann, beträgt 14 (11RP plus 3 LP).

5. Eine direkte Wunde ist ein Schaden, der von den Lebenspunkten und nicht von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

* 1. Schilde

Nur **Wuchtwaffen**, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden müssen (SL- Entscheidung), können Schilde zerstören.

Kleine bis mittelgroße Schilde (etwa 50 x 50cm) können 5 Treffer einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aushalten, bis sie weitestgehend zerstört und unbrauchbar sind und dringend repariert werden müssen.

Alle Schilde über 50 x 50 cm halten 10 Treffer einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aus. Schilde, die mit dem Zauber oder der alchemistischen Mixtur Schildverstärkung belegt sind, können nicht zerstört werden. (siehe auch Liste der magischen Effekte). Sie müssen mit einem blauen Band gekennzeichnet sein. Schilde können natürlich auch schon vor ihrer vollständigen Zerstörung repariert werden, um wieder ihre vollen Rüstungspunkte zu erlangen.

*Hinweise zur Bewegung mit Schilden: Während man sich mit einem Buckler (sehr kleiner Schild) noch vollkommen frei bewegen kann, sind mit einem Schild mittlerer Größe nur noch kurze Sprints, aber sicherlich keine langen Dauerläufe mehr möglich. Bei sehr großen Schilden (z.B. Turmschild) sind nicht einmal mehr Sprints möglich. Der Träger sollte sich somit nur noch in Schrittgeschwindigkeit fortbewegen. Die Klassifizierung des eigenen Schildes sollte jeder Teilnehmer nach eigener Körpergröße und Schildfläche selbständig vornehmen. Auch hier appellieren wir wiederum an Fairness und gutes Spiel!*

Hinweise zum Blocken von Zaubern: Magische oder Alchemistische Effekte können nicht mit einem Schild geblockt werden, da es sich um geistesbeeinflussende oder naturverändernde Effekte handelt. Eine Ausnahme davon bildet „Geschoss“, dieser Effekt kann geblockt werden. Es zieht dem Schild aber einen seiner Haltwertspunkte ab.

* 1. Schusswaffen

Für Schusswaffen gelten Sonderregelungen, was ihre Wirkung auf Rüstung angeht! Die Klassifizierung der Waffen wird vor Ort durch die SL vorgenommen.

 *Die maximale Zugkraft von Schusswaffen beträgt 25 Pfund!*

**Normale Schusswaffen** Bögen und Armbrüste durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette, Platte und Rüstungseffekt und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen). Wird eine Rüstung aus Kette und eine aus Platte übereinander getragen, verursachen Bögen und Armbrüste bei einem Treffer lediglich einen Schadenspunkt, der ganz normal von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

**Große Schusswaffen** Treffer durch große Schusswaffen verursachen eine „direkte Wunde“, dies gilt auch, wenn eine Rüstung aus Kette und eine aus Platte übereinander getragen wird. Außerdem zerstören sie Schilde, wobei bei einem Schildtreffer einer großen Schusswaffe nur der Schild zerstört wird, nicht das Körperteil das den Schild hält. Schusswaffen die unter die Regelung „Große Schusswaffen“ fallen sind nicht in der Lage Schäden an Palisaden zu verursachen. Große Schusswaffen sind alle Waffen, die zum Bedienen mehrere Personen erfordern und nicht ohne Aufwand transportiert werden können. Außerdem fällt alles „Kriegsgerät“ unter den Begriff „Große Schusswaffe“, das mehr als 2 Geschosse auf einmal verschießen kann.

**Ambiente-Schusswaffen** Unter diese Kategorie fallen alle Arten von Schusswaffen, die sich nicht in eine der zuvor beschriebenen Kategorien einteilen lassen (z.b. Bandguns, Piratenpistolen mit Platzpatronen, Dartblaster usw.). Der Schwerpunkt dieser Schusswaffen liegt klar auf schönem Ambiente und nicht auf der Waffenwirkung! Ambiente-Schusswaffen dürfen kein Projektil verschießen. Ambiente-Schusswaffen dürfen deshalb nur 1x pro Kampf verwendet werden und verursachen KEINEN Schaden, sondern einen „Windstoss“ auf die getroffene Person.

1. Belagerung

10.1 Belagerungswaffen

Auswirkungen nach einem Treffer durch eine Belagerungswaffe Treffer auf den Torso durch Belagerungswaffen verursachen den sofortigen Verlust aller Rüstungs- und Lebenspunkte eines Charakters, egal welche Art und Kombination von Rüstungsklassen der Charakter trägt (hierzu zählt auch der magische oder alchimistische Rüstungseffekt). Der Charakter wird sofort bewusstlos und verblutet, wenn er nicht innerhalb von 5 Minuten von einem Fachkundigen (Erste Hilfe, Heilkunde, Medizin, magisch/alchemistisch Heilen) versorgt wird. Um Missverständnisse und Probleme zu vermeiden sollte im weiteren Heilungsverlauf (z.B. weitere Versorgung im Lager oder Lazarett) eine Spielleitung hinzugezogen werden. Trifft das Geschoss einer Belagerungswaffe ein Gliedmaß, so wird das getroffene Gliedmaß abgetrennt (Körperteile können durch Magie wieder nachwachsen. Und es treten die selben Effekte ein wie beim Treffer auf den Torso (siehe oben).

Die Geschosse von Belagerungswaffen können weder geblockt noch pariert werden. Bei einem Treffer auf ein Schild so wird der Schild zerstört, der Schildarm zertrümmert (jedoch nicht abgetrennt) und es treten die Effekte wie bei einem Treffer auf den Torso ein (siehe oben).

Belagerungswaffen können nur zerstört, nicht übernommen werden, da nur der Erbauer oder Eigentümer (Verantwortliche) damit agieren darf.

Als Belagerungswaffen zählen alle Kriegsgeräte, die stationär sind und nur durch den Aufwand von mehreren (mindestens 3) Personen transportiert und bedient werden können (wobei zum „Bedienen“ auch das reichen der Geschosse gilt). Der Nachladevorgang einer als „Belagerungsgerät“ klassifizierten Waffe dauert mindestens 120 Sekunden. Während eines „Schusses“ können maximal 2 Geschosse gleichzeitig verschossen werden. Erfüllt das Kriegsgerät einen der klassifizierenden Punkte nicht, so gilt die Waffe nicht als Belagerungsgerät sondern als große Schusswaffe.

**Bau und Bedienung** einer Belagerungswaffe Generell gilt: Ein Ausrüstungsgegenstand wird erst auf der Veranstaltung auf seine Sicherheit überprüft und zugelassen. Wir können nur einige grundlegende Informationen zur Bauweise und Bedienung geben. Bedenkt bitte, dass das deutsche Waffengesetzt in seinen Aussagen nicht deutlich ist und wir aus diesem Grund auch keine festen Regeln setzen können.

Betrieb

• Es dürfen nur Personen das Gerät bedienen, die unterwiesen wurden und nur in Begleitung eines Verantwortlichen (Eigentümer, Erbauer).

• Sobald sich kämpfende Personen auf weniger als 5m nähern ist der Betrieb einzustellen und das Gerät zu entspannen.

• Kein Transport im gespannten Zustand; das Gerät darf sich nicht schneller als Schrittgeschwindigkeit auf dem Feld bewegen.

Generelle Bauweise

• Das Gerät darf keine scharfen Kanten, Ecken oder Spitzen, herausragenden Schrauben/Nägel oder Bolzen haben.

• Alle Bauteile müssen so befestigt sein, dass sie sich im Betrieb nicht lösen können.

• Die Bauteile müssen so dimensioniert sein, dass unter keinen Umständen im Normalbetrieb ein Teil zerbricht oder anderweitig zerstört wird, sodass eine Gefahr für Personen entsteht. (Keine fliegenden Splitter, ausbrechenden Wurfarme, herum schnellende Enden von evtl. gerissenen Seilen usw.)

• Es dürfen keine die Natur belastenden Flüssigkeiten verwendet werden.

Bauart bedingt

• Es darf keine Möglichkeit zum Einklemmen oder Abscheren von Gliedmaßen geben. Besonders bei sehr großen Geräten mit langen Wurfarmen, da diese in ihren Gelenken durch große Hebelwirkung enorme Kraft entwickeln. Diese Gelenke müssen entweder abgedeckt oder durch ihre Höhe oder eine Absperrung außer Reichweite sein.

• Es darf keine nachschwingenden Teile (z.B. Seilenden bei einem Trebuchet) in Reichweite von Personen geben, sie müssen mindestens auf einer Höhe von 2,50m sein und sie sind voll zu polstern.

• Alle Regeln für Schusswaffen sind gültig.

• Im Betrieb muss das Gerät auch nach dem Spannen sicherbar sein (durch Hebel, Riegel o.Ä.).

• Wenn das Gerät nicht besetzt ist muss es abgeschlossen sein (Fahrradschloss o.Ä. um Benutzung durch andere zu verhindern).

• Geschosse müssen so gebaut sein, dass sie niemanden verletzen und leicht wieder einzusammeln sind, wobei ein Geschoss mindestens einen Durchmesser von 20cm hat oder im Falle einer Pfeilform über 85 cm lang ist.

**Wird eine Belagerungswaffe als unsicher eingestuft bzw. erfüllt eine der genannten Bedingungen nicht, darf sie nicht verwendet werden.**

Sicherheit: Folgende Waffen werden wir nicht zulassen:

• Waffen und Belagerungsgeräte, die zum Abfeuern Schwarzpulver verwenden.

• Waffen und Belagerungsgeräte, die ein Rohr benutzen um Projektile abzufeuern.

• Große Schusswaffen und Belagerungsgeräte, die Projektile abfeuern, die einen festen Kern besitzen.

10.2 Palisadenbau

Für jeden Palisadenbau müssen dem Veranstalter im Vorfeld der Veranstaltung ein oder mehrere Verantwortliche gemeldet werden, die dafür Sorge tragen, dass die Palisade nach Ende der Veranstaltung vollständig zurückgebaut ist. Diese Verantwortlichen hinterlegen bei dem Veranstalter einen entsprechenden Pfand und erhalten ihn nach ordnungsgemäßem Abbau der Palisade zurück. **Wehrgänge dürfen maximal in einer Höhe von 80 cm über dem Boden angelegt werden (gesetzliche Regelung/Absturzhöhen)**. E**ine Palisade, die sich über einen Rettungsweg ausdehnt, ist an dieser Stelle so zu gestalten, dass sie sich unverzüglich auf einer Breite von mindestens 4m öffnen lässt.** Dieses Segment muss von innen und außen frei zugänglich sein. Eine Palisade ist so zu errichten, dass sie segmentweise umgelegt werden kann, um zerstörte Palisadensegmente darzustellen. Wir werden nach Fertigstellung der Palisade festlegen, wie vielen Schadenspunkten durch Belagerungswaffen (Rammen, etc.) diese im Falle eines Angriffes standhält. Die maximale Lebensdauer eines durch 1 Belagerungsgerät angegriffenen „optimalen“ Palisadenabschnittes beträgt 30 min. Je nach Bauweise kann sich das verringern.

10.3 Magische Palisade

Magische Palisaden werden regeltechnisch als gleichbedeutend mit einer Holzpalisade gewertet und ihr Punktewert wird auf dem Con abhängig vom betriebenen Aufbau-/Ritualaufwand vergeben. Zum Vergleich werden auf dem Con erstellte Holzpalisaden und deren Bauzeit herangezogen.

• Magische Palisaden sind genau wie Holzpalisaden im Spiel nicht einfach verrückbar.

• Außerdem kann man bei ihnen nicht durch Lücken schlüpfen.

• Magische Palisaden sind nicht anzünd- oder brennbar, dafür aber für Antimagie Rituale anfällig.

• Katapultgeschosse, Pfeile, Speere etc. durchschlagen eine magische Palisade nicht - schwere Geschosse fügen dieser wie einer Holzpalisade Strukturschaden zu.

• Magische Palisaden sind wie Holzpalisaden durch Rammböcke etc. und auch normale Waffen attackierbar. (Rammaktionen etc. werden in sicherem Abstand der Stoffbänder ausgespielt!)

Bauweise einer magischen Palisade

• Ein Segment einer magischen Palisade besteht aus 2 Obelisken/Pylonen, die im Abstand von 4-5 m Entfernung stehen und mit dem Boden verankert sind, um sie gegen Umfallen/Wegfliegen zu sichern (z.B. durch Zeltheringe).

• Jeder Obelisk/Pylon deckt eine Grundfläche von mindestens 40x40 cm ab, hat mindestens 3 Seitenflächen und endet in einer Höhe von 2 m mit einer Spitze.

• Obelisken/Pylone sollten mindestens in einer wasserfesten Farbe bemalt, besser noch mehrfarbig und verziert sein. Obeliske müssen nachts mit mindestens 2 Knicklichtern (oder ähnlicher Beleuchtung) versehen werden.

• Zwischen den Obelisken/Pylonen sind zwei 15-20 cm breite Stoffstreifen in heller Farbe (weiß oder hellblau) gespannt, einer jeweils in Kniehöhe, der zweite in Kopfhöhe.

• Die Stoffbahnen müssen Nachts entweder mit anhaltend selbstleuchtenden Runen oder mit Knicklichtern jeweils im Abstand von 1 bis 1,50 m versehen sein.

• Sollten mehrere Segmente einer solchen Palisade aneinandergereiht werden, so ist die gleiche Art/Farbe der Stoffbahnen zu wählen.