

Regel-Errata für Falkenstein

Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Anwendung von Magie und Darstellung sowie Durchführung von Ritualen

Teil 2: Weitere Fähigkeiten / Regelergänzungen

Teil1

Grundregeln für Rituale bei Falkenstein Cons

1. Allgemeines

- Magie im LARP und vor allem Rituale sind ambientefördernd. Je schöner und „spektakulär“ ein Ritual ist, d.h. je mehr Zuschauer es anzieht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass es funktioniert.

- Rituale, sowie die gesamte Magie des Spielers müssen einer Theorie folgen, welche dies ist, ist nicht von der SL festgelegt. Sie muss aber in sich und mit dem Regelwerk stimmig sein.

- Rituale sind mächtig, mit ihnen kann man fast alles erreichen (je nach Länge und Intensivität), daher ist bei der Vorbereitung und Durchführung auf exaktes Arbeiten zu achten.

- Ritualfumbles werden normalerweise von der SL mit dem Ritualleiter besprochen. Falls Fragen oder Unstimmigkeiten aufkommen sollten, direkt nach dem Ritual mit der Ritual-SL besprechen.

- Rituale sind prinzipiell bei der SL anzumelden.

- Ritualkomponenten für eigene Zauber (z.B. Masken, Kostüme, Feuerwerk, etc.) sind durch den Teilnehmer zu stellen.

- Die Sache mit den Murmeln:

Für jeden Zauber/Ritual im Phönixsystem gibt es einen festgelegten Spruch, ein Befehlswort und eine bestimmte Anzahl zu ziehender Murmeln.

Die Reihenfolge für das Sprechen eines Zaubers ist folgende (kurzer zeitlicher Zusammenhang):

1. die genaue Anzahl (auch „Gegenzauber“) der Murmeln ziehen

2. Spruchformel

3. Befehlswort

Beim Ziehen der Nieten-Murmeln den „Misserfolg“ ausspielen!

- Die Spruchformel und das Befehlswort bei Sprüchen muss grundsätzlich so gesagt werden, dass das Opfer sie hören kann.

(In Ausnahmefällen wie z.B.: „Sei Verflucht!“ kann ein Zauber auch auf Distanz gewirkt werden, ohne das Ihn das Ziel hören muß. Dies erfordert jedoch eine zwingende Absprache mit der ORGA im Vorfeld!)

2. Regelwerk

- Die im Regelwerk angegebene Rituallänge, Ritualkomponenten, etc. sind nicht bindend, sondern stellen einen Richtwert da. Der Spieler hat die Möglichkeit, gewisse Variationen vorzunehmen, z.B. kann bei höherer Anzahl von Ritualteilnehmern die Ritualzeit abnehmen.

- Komponenten können verändert werden. Sie sind aber verhältnismäßig zu wählen und der Ritualleiter muss Änderungen und Beschaffung der SL begründen/darlegen können, d.h. eine Engelsfeder kann nicht durch die Feder eines Spatzen ersetzt werden.

3. Vorbereitung

- Ritualplatz
- + Der gewählte Platz für das Ritual muss dem Ziel des Rituals entsprechen, d.h. eine Dämonenbeschwörung in einem druidischen Hain (nicht geweiht) wird etwas schwieriger.
- + Der Platz muss nicht nur grob gereinigt werden, sondern dem Ritual entsprechend frei sein, d.h. Priester führt ja auch keinen Gottesdienst im Saustall durch.
- Ritualkomponenten
- + müssen vollständig sein und bereitliegen.

4. Durchführung

- Ritualzeichnungen
- + Linien, sowie alle anderen Formen, müssen geometrisch sein, d.h. ein Oval ist kein Kreis
- + Weiße Kreide-/Mehllinien auf dem Boden sind maximal Hilfslinien oder dienen dem optischen Zwecke. Die Formen müssen während des Rituals mit der Kraft des Magus „durchtränkt“ werden.
- + „Instant“ Teppiche mit Ritualzeichnungen, sowie vorbereitete Hilfslinien sind zulässig, sofern die anderen Punkte erfüllt sind.
- Ritualtexte
- + Sind dem Ritual entsprechend vorzutragen. Allgemein kann man sagen, dass die Götter und die Elemente schwerhörig sind.
- Allgemein
- + Rituale sind komplexe Zeremonien und dies muss auch in der Durchführung sichtbar

Teil2

Regelwerksmodifikationen & Infos

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 Murmelöffnung (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.

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 Falkenstein-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: In Falkenstein werden die meisten Schlösser an Zelten und Eingängen durch Schlossschilder ersetzt. Diese sind wie echte Intime-Schlösser zu behandeln. Wenn ein Dieb vorhat ein Schloss zu knacken, kann er sich bei der Orga im Vorfeld melden und dann die Murmelprobe dort an richtigen Schlössern durchführen. Im Anschluss kann er dann das gespielte Schlossknacken mit dem zuvor erzielten Ergebnis ausspielen. In Räumern oder Zelten können nur richtige In-time Schlösser benutzt werden, um den Spielfluss bei einem Einbruch nicht zu unterbrechen .

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 Murmelöffnung. 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.

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

Spiegelrunen: Runen, welche mit dem TEXT = „GESPIEGELT“ gekennzeichnet sind, werden nur ausgelöst, wenn Sie durch einen Spiegel oder eine Reflexion betrachtet werden.

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. Diese müssen sie einkaufen oder sammeln müssen. Die Komponenten bitte nach Gebrauch bei der Orga oder SL abgeben. Bei misslungenen Tränken bitte die Komponenten ebenfalls abgeben, da Sie verbraucht sind! Es dürfen keine echten Lebensmittel verwendet werden!
Komponentenregel:

keine Komponente	Trank bis 3EP / Pharmazie bis 4EP
Eine Komponente	Trank von 4-5EP / Pharmazie von 5-7EP
Zwei <u>unterschiedliche</u> Komponenten	Trank ab 6EP / Pharmazie ab 8EP

Stand: 01.04.2010

Thomas Dahm