

# WAUDSPIU-REGELWERK

## TEIL I: ALLGEMEINES

---

2013

*Dieses Dokument beinhaltet den allgemeinen Teil des Regelwerkes zur LARP-Event-Reihe „Waudspiu“ und wurde für das Waudspiu IV – 2013 aktualisiert. Es umfasst Richtlinien zur Darstellung und Anwendung von Fähigkeiten und Systemen, Regeln für den Kampf, sowie Hinweise zu Signalisierungen und Kennzeichnungen im Spiel und auf dem Gelände.*

*Das „Waudspiu-Regelwerk Teil I: Allgemeines“ kann und darf auch für andere LARP-Events verwendet werden. Die Waudspiu-Orga würde sich jedoch sehr darüber freuen entsprechend informiert zu werden. Das Verwenden zu kommerziellen Zwecken oder Kopieren des Regelwerkes oder Teilen daraus ohne Rücksprache mit der Waudspiu-Orga, hat zwar keine rechtlichen Konsequenzen, wird aber dennoch nicht gern gesehen. Denn wir haben viel Zeit und Energie in das erstellen, verbessern und anpassen, kurz: in die Entwicklung dieses Dokumentes investiert.*

Für Kontaktaufnahmen oder Rückmeldungen verweisen wir auf unsere Homepage:

[www.waudspiu.ch](http://www.waudspiu.ch) oder [orga@waldspiu.ch](mailto:orga@waldspiu.ch) .

## Inhaltsverzeichnis

### 1. Grundlegendes

1.1 Geldbeutel / freie und gebundene IT-Objekte .....	3
1.2 Fähigkeiten .....	3
1.3 Lehren .....	6
1.4 Wirtschafts-und Münzsystem.....	8
1.5 Magie im Waudspiu .....	8
1.6 Effekte.....	9

### 2.Kampfregeln

2.1 Trefferzonen und Trefferpunkte.....	11
2.2 Rüstungspunkte .....	11
2.3 Schadenspunkte.....	12
2.4 Reparieren von Rüstungen .....	13
2.5 Heilung.....	13
2.6 Tod und Respawn .....	13

### 3. Markierungen

3.1 Signalisierungen.....	14
3.2 Bündel .....	15
3.3 Schärpen .....	16

## 1. GRUNDLEGENDES

### *1.1 Geldbeutel / freie und gebundene IT-Objekte*

Jeder Spieler kann Beutel oder Taschen mit sich tragen, in denen er seinen persönlichen Besitz an freien oder gebundenen IT-Objekten mit sich führt. Als Personen-gebundene Gegenstände sind prinzipiell all jene Objekte zu verstehen, welche nicht ausdrücklich vom Besitzer frei gegeben werden (lies hierzu in „3. Signalisierungen“ die Erklärung zur Farbe Blau). Die Beutel und Taschen können von dazu Befugten bestohlen werden (siehe 1.2 Fähigkeiten).

### *1.2 Fähigkeiten*

Fähigkeiten sind Tätigkeiten, welche vom Regelwerk erfasst und dadurch in ihrer Darstellung angeleitet werden. Eine Fähigkeit zu besitzen, bedeutet somit die Erlaubnis bestimmte Handlungen auszuführen. Einige Fähigkeiten werden nur bestimmten Gruppen oder Einzelpersonen von der SL übertragen, andere können hingegen von allen Charakteren angewendet werden. Die mit einem Sternchen (\*) gekennzeichneten Tätigkeiten erfordern dabei keine Rücksprache mit der SL. Ansonsten gilt: Meldet euch vor eurer Anmeldung bei der Orga, wenn ihr euren Charakter mit einer der speziellen Fähigkeiten ausstatten wollt. Die folgenden Fähigkeiten sind an Regeln gebunden (zu magischen Fähigkeiten siehe Magie-Regelwerk):

#### **Handel treiben\***

Jeder Spieler kann Handel treiben, das heißt, Waren kaufen oder verkaufen. Wer dabei das Münzsystem und gängige Preise kennt, ist gewiss im Vorteil. Eine entsprechende Umrechnungs- und Preisliste wird am Spiel zu finden sein.

#### **Plündern\***

Jeder Spieler kann plündern, das heißt, einem besiegten Gegner oder einem Toten die (abgerundete) Hälfte des mitgeführten Geldes entwenden, mehr aber nicht.

**Lesen und Schreiben (L&S I)\***

Wer lesen und schreiben kann, kann – Welch Wunder – einfache Schriften deutscher Sprache (bzw. jeder derer er/sie mächtig ist) lesen und mit geeignetem Schriftwerkzeug (keine Kugelschreiber oder Bleistifte und mindestens mit Feder getarnt) verfassen. Die Grafschaft erfreut sich im Übrigen einer hohen Alphabetisierungs-Rate...

**Bewusstlos schlagen\***

Das sogenannte „Pömpfen“ wird nur andeutungsweise durch einen kräftigen Schlag mit dem Knauf einer Waffe auf den Kopf des Opfers dargestellt. Am besten wird dies dem jeweiligen Spieler mit „Pömpf!“ akustisch signalisiert. Erfolgreich gepömpfte Charaktere sind für ca. 3 min bewusstlos. Pömpfen kann grundsätzlich jede/r der/die eine Waffe trägt. Helme schützen selbstverständlich davor, auf diese Weise bewusstlos geschlagen zu werden.

**Handwerkskunst**

Spieler, welche die Handwerkskunst beherrschen, sind befugt, Gegenstände IT herzustellen und diese zu verkaufen, sowie ein eigenes Geschäft zu eröffnen. Jedes Handwerk hat dabei seinen Berufsstolz und verknüpft mit diesem auch gewisse Qualitätsansprüche.

**Schmieden**

Das Schmieden ist, sowohl im Frieden wie im Krieg, ein sehr geschätztes Handwerk. Im Waudspiu benötigen Schmiede ein Feuer, einen Amboss und einen Hammer. Ist ein Spieler mit diesen Gegenständen ausgerüstet, repariert er 3 RP in 5 min.

**Stehlen**

Nur bestimmte Charaktere sind befugt, IT-Objekte (blau bebändert) zu stehlen. Gestohlene Gegenstände werden dem Gruppen-Verantwortlichen oder der SL abgegeben, wobei diese dann jeweils über dessen weitere Verwendung entscheiden. Gestohlene Gegenstände sind mit besonderer Verantwortung zu behandeln und werden dem ursprünglichen Besitzer spätestens am Ende des Spieles zurückgegeben.

**Meucheln**

Meucheln bedeutet einen Spieler hinterrücks und unbemerkt zu ermorden. Bezüglich dieser Aktion gelten folgende Regeln: Gemeuchelt werden kann nur mittels Giften, Dolchen oder Kurzschwertern. Beim Meucheln gilt zusätzlich zum Torso der Hals als Trefferzone (nur für Kehlen-Schnitt!) und mit Kurzschwertern kann (ausser Platte) jede Rüstung durchbohrt werden. In einen Kampf verwickelte Spieler können diese Aktion nicht durchführen. Das heisst, im Kampfgeschehen ist dies nur solange erlaubt, wie der „Mörder“ selbst nicht angegriffen wird. Meuchelmorde resultieren im sofortigen Tod des Opfers.

**Festnehmen**

Nur mit den entsprechenden Befugnissen ausgestattete Charaktere können delinquente oder verdächtige Personen anhalten und verhaften. Es darf versucht werden, sich einer Festnahme zu entziehen, wobei die Gesetzeshüter jeweils ihnen geeignet erscheinende Gegenmassnahmen ergreifen dürfen um die Flucht zu verhindern. Erfolgreich festgenommene Charaktere werden andeutungsweise an Händen und Beinen gefesselt und bewacht, bis ihnen der Prozess gemacht werden kann.

**Hellsicht**

Hellsichtige Spieler können unsichtbare (siehe violette Schärpe, Kapitel 3), transzendente (siehe graue Schärpe/Bündel, Kapitel 4) und astrale (siehe Absperrband Gelb/Schwarz, Kapitel 4) Objekte wahrnehmen und mit ihnen interagieren. Hellsicht kann sowohl eine dauerhafte Fähigkeit eines Spielers/Charakters sein wie auch nur temporär durch andere Quellen, beispielsweise durch Tränke oder Verzauberungen, als Effekt verliehen werden.

**Mentale Stärke**

Wesen, die ihren Geist beherrschen und immerfort trainieren, sind nicht nur starke Diskussionspartner, sondern auch immun gegen den Geist beeinflussende, erst- und zweitstufige Zauber. Ohne die mit mentaler Stärke einhergehende geistige Kontrolle und Konzentrationsfähigkeit ist es nicht möglich gewisse magische Praktiken oder Techniken zu erlernen.

### 1.3 Lehren

Im Waudspiu wird gewisses Wissen über Lehren/Kunden vermittelt. Wer einer Kunde mächtig ist, kennt gewisse Dinge, kann also deren Namen und Eigenheiten bestimmen oder auch einfach deren Funktionieren erklären. Kunden werden an Schulen oder von einem Meister gelehrt und durch das Bestehen einer Prüfung beim entsprechenden Lehrmeister erworben. Wenn ihr euren Charakter bereits mit einem bestimmten hier aufgelisteten Wissen starten lassen wollt, so wendet euch Fall an die Orga. Folgende Kunden sind im Spiel:

#### **Kräuterkunde**

Wie überall ist es auch in der Welt des Waudspius ratsam die Dinge in der Umgebung zu erkennen und richtig einzuschätzen. Im Waudspiu werden bestimmte Pflanzen wie IT-Objekte behandelt, d.h. sie können bespielt werden. Kräuterkundige Spieler erkennen diese Pflanzen und wissen wo sie zu finden sind. Hierzu wird ein Kräuterbuch benötigt. Dieses ist nur bei der Orga erhältlich.

#### **Substanzen-Lehre**

Nur wer mit den Eigenschaften einer Substanz vertraut ist, kann erst Nutzen aus Bodenschätzen und dergleichen ziehen. Auf dem äusserst weitläufigen Gebiet der Substanzenkundig zu sein, bedeutet, die im Waudspiu vorhandenen Ressourcen und andere Stoffe identifizieren zu können. Auch sollten Kundige auf diesem Gebiet auch Auskunft darüber geben können, wozu eine jeweilige Substanz genutzt werden kann. Mehr dazu auf Anfrage.

#### **Zauberkunde**

Wer in die Welt der Magie einzutauchen gedenkt, muss sich mit den Grundlagen und möglichen Einsatzgebieten und Techniken der Zauberei vertraut machen. Dieses Studium vermittelt lediglich theoretische Kenntnisse und ist Voraussetzung für das Erlernen magischer Kunden (MK), sowie jeglicher System-orientierter Anwendungen von Magie (Vgl. Kapitel 4: Magie).

**(MK) Lesen und Schreiben magischer Schriften (L&S II)**

Um magische Schriftrollen, Bücher oder Insignien entziffern zu können, muss eine Zauberkundige Person die in gewissen magischen Praktiken üblichen Abkürzungen, Schriftarten und Sprachen kennen. Erfordert: L&S I und Zauberkunde.

**(MK) Ritualkunde**

Nur jenen, die wissen worauf es bei Ritualen ankommt und wie diese im Grunde funktionieren, ist es erlaubt, an solchen teilzunehmen. Wenn nicht anders festgehalten, ist hierzu die Anleitung eines Ritualmeisters vonnöten. Dieser wird alles Weitere erläutern. Zudem kann nur bei ausgewählten Ritualen (bis max. Stufe III) assistiert werden. Erfordert: Zauberkunde.

**(MK) Lehre der Stoffgebundenen Energie**

Um zu wissen, in welchen Substanzen und Materialien welche Arten von Energien gebunden sind und wie sie erkannt, aktiviert, freigesetzt und kontrolliert werden können, ist ein sorgfältiges Studium alter Schriften vonnöten. Die Kenntnis der in den Stoffen gebundenen Energien ist nicht nur wissenschaftlich interessant, sondern auch eine zentrale Voraussetzung für das Erlernen der magischen Praktiken „Verzaubern“ und „Brauen“. Erfordert: Zauberkunde

**(MK) Lehre der Energiemanipulation**

Die alles umgebenden, ätherischen Energien zu manipulieren, ist nicht nur kein Kinderspiel, sondern bringt auch etliche Gefahren mit sich. Wer nicht weiss, worauf es bei einem Eingriff in das kosmische Energie-Netz ankommt und welche Konsequenzen mit den jeweiligen Veränderungen einhergehen, lässt besser die Finger von den magischen Praktiken „Spruchmagie“ und „Geistmagie“. Erfordert: Zauberkunde

### *1.4 Wirtschafts-und Münzsystem*

Das Wirtschaftssystem des Waudspius ist nicht besonders komplex, verdient aber trotzdem ein paar Erläuterungen. Grundsätzlich ist es allen erlaubt, zu handeln (siehe 1.2 Fähigkeiten) und damit IT alle möglichen Waren und Dienstleistungen anzubieten oder gegen andere Waren einzutauschen. Wer eines Handwerkes fähig ist (siehe „Handwerkskunst“ in 1.2 Fähigkeiten) darf darüber hinaus ein eigenes Geschäft unterhalten und die Preise für die feilgebotenen Güter selber bestimmen. Hierbei gilt logischerweise: Wer die Preise im Rahmen hält, hat weniger Ladenhüter. Auch für reine Händler ist es also ratsam, die Handwerkskunst („Kunst des Handelns“) zu erlernen. Einen Anhaltspunkt zur wertmässigen Einordnung von Waren und Dienstleistungen liefert die Preisliste der Grafschaft. Auf dieser sind, geordnet nach verschiedenen Kategorien, einzelne Produkte mit ihren gängigen Preisen aufgelistet. Solche Preislisten sind bei allen Händlern einsehbar und stellen lediglich eine unverbindliche Empfehlung dar – natürlich können Preise je nach Verfügbarkeit der entsprechenden Güter variieren...

Bezahlt wird ausschliesslich mit der Waudspiu-Währung. Diese ist dargestellt durch eingefärbte Unterlagscheiben. Die Farben ähneln den bekannten Währungs-Metallen Kupfer, Silber und Gold. Die Umrechnung ist jeweils 1:10. Das heisst, 10 Kupfer = 1 Silber, 10 Silber = 1 Gold bzw. 100 Kupfer = 10 Silber = 1 Gold. Dieses Jahr wird es reichlich Kupfer im Spiel haben, wenig Silber und fast kein Gold. Die Geldmenge wird kontrolliert um Inflation/ Deflation vorzubeugen. Das heisst, der Wert des Geldes sollte mehr oder weniger konstant bleiben. Fremdwährungen (Münzen von anderen Events) werden von keinem Händler angenommen. In der Grafschaft ist die Skepsis allgemein recht gross gegenüber Münzen anderer Währungen – wer garantiert für die Sicherheit ihres Werts?

### *1.5 Magie im Waudspiu*

Das Magie-System des Waudspius ist komplex und erfordert sowohl IT wie auch OT ein eingehendes Studium der entsprechenden Regelhinweise. Dies bedeutet, dass im Spiel autorisierte und praktizierende Magier Stunden damit verbracht haben, sich auf den nötigen Wissenstand zu bringen. Dies soll die Gemüter all jener etwas besänftigen, welche IT zum Ziel von Zaubersprüchen und magischen Effekten werden. All jene, welche magische Charaktere zu spielen gedenken, müssen sich bei der Orga eine Erlaubnis und damit den Zugang zu den entsprechenden, tiefergehenden Informationen sichern. Das heisst, dass wer im Spiel Magie wirkt, auch dazu befugt und darauf angewiesen ist, dass seine/ihre Sprüche nach bestem Wissen und Gewissen ausgespielt werden. Mehr zu den besonderen Regeln findet ihr im Magie-Regelwerk.



## 1.6 Effekte

Gewisse Gegenstände wie Fallen, Artefakte und Talismane, sowie bestimmte Fähigkeiten oder Eigenschaften spezieller Charaktere wie Fantasy-Wesen oder Magier können einen Einfluss auf das Verhalten betroffener SpielerInnen haben. Wie die jeweiligen Effekte dann auszuspielen sind, ist nachfolgend beschrieben. Die Darstellung folgt dabei einer natürlichen Logik – wer z.B. gelähmt ist, kann sich für die Dauer der Lähmung nicht mehr bewegen, kriegt aber sonst alles mit. Wann welche Effekte auf euch wirken und wie lange diese anhalten, bekommt ihr jeweils vom Verursacher gesagt oder durch einen pinken Zettel vermittelt.

- **Versteinert:** Versteinerte Charaktere können sich nicht mehr bewegen und bekommen auch nichts mehr von ihrer Umwelt mit. Von diesem Effekt betroffene SpielerInnen sind unverwundbar für die Dauer der Versteinerung.
- **Eingefroren:** Eingefrorene Charaktere können sich nicht mehr bewegen und bekommen auch nichts mehr von ihrer Umwelt mit. Eingefrorene Spieler und Objekte zersplittern bei Treffern durch Wucht- oder Spaltwaffen. Für Spieler bedeutet das den sofortigen Tod. Schaden und andere Effekte werden nach dem Auftauen, das heisst sobald der Effekt abklingt, verrechnet.
- **Gestoppt:** Gestoppte Charaktere gelten als in der Zeit angehalten und können sich nicht mehr bewegen oder artikulieren und bekommen auch nichts mehr von ihrer Umwelt mit. Gestoppte Spieler können immer noch bespielt, das heisst geplündert, bestohlen, verletzt oder getötet werden, ebenfalls können weitere Effekte wie „Vergiftet“ oder „Gelähmt“ angebracht werden. Diese Effekte beginnen ihre Wirkung jeweils sobald der Stopp seine Wirkung verliert.
- **Festgehalten:** Wer z.B. durch Wurzelranken, Steinsäulen oder andere Arten von Fesseln festgehalten wird, bekommt alles mit, kann sich artikulieren und kann bespielt werden, ist jedoch bewegungsunfähig. Werden Spieler auf Steinsäulen festgehalten, gilt es jedoch zu bedenken, dass sich das Opfer ausser Reichweite befindet (kann also nicht geplündert, aber beschossen werden).
- **Verlangsamt:** Verlangsamte Spieler sind nicht in ihren Handlungen beeinträchtigt. Sie können sich also weiterhin bewegen und mit ihrer Umwelt interagieren, jedoch mit halber Geschwindigkeit.
- **Vergiftet:** Sofern nichts anderes kommuniziert wurde, schwinden die Kräfte des vergifteten Charakters langsam und dessen allgemeiner Gesundheitszustand verschlechtert sich fortlaufend, bis der Tod eintritt. Bei Spielern die im Kampf durch

Waffen-Gift vergiftet werden (siehe grüne Bündel in 3.2 Bündel) tritt der Tod spätestens nach dem Kampf bzw. nach Ende der Schlacht ein.

- **Benommen:** Benommene Spieler verlieren für die Dauer des Effektes die Orientierung und müssen erst ihre Sinne sammeln bevor sie ihre Handlungen weiterführen können. Im Kampf geschieht dies jeweils nur kurz, ausserhalb des Kampfes kann dieser Effekt auch länger andauern und die Sinne des betroffenen Charakters vernebeln.
- **Gelähmt:** Gelähmte Charaktere können sich nicht mehr bewegen, bekommen aber noch immer mit was um sie herum geschieht oder gesprochen wird. Der Spieler verliert jegliche Körperspannung und fällt schlaff in sich zusammen. Von diesem Effekt können auch nur einzelne Extremitäten betroffen sein. Diese sind für die Dauer des Effektes unbrauchbar.
- **Ohnmächtig:** Ohnmächtige Spieler verlieren das Bewusstsein und sacken regungslos in sich zusammen. Für die Dauer des Effekts bekommen die Spieler nichts von ihrer Umwelt mit.
- **Furcht:** Von Furcht betroffene Charaktere rennen in panischer Angst davon. Dieser Zustand hält nur kurz (ca. 1min) an und klingt langsam ab. Dann kann sich der betreffende Charakter der Quelle der Angst wieder nähern.
- **Raserei:** Von Raserei befallene Charaktere greifen für die Dauer des Effektes blind vor Wut alle möglichen Ziele in ihrer Nähe an.
- **Schlaf:** Von diesem Effekt betroffene SpielerInnen fallen sofort in einen tiefen Schlaf und können nur durch vehementes Wachrütteln oder den Einsatz von Wasser oder Schmerzen geweckt werden.
- **Verwirrt:** Von diesem Effekt betroffene Charaktere erfahren eine allgemeine Orientierungs- und Ratlosigkeit, bis hin zu leicht schizophrenen/manischen Episoden. Sie können sich auch nach Abklingen des Effektes nur unsicher an die Geschehnisse während ihrer Verwirrtheit erinnern.
- **Brennen:** Brennbare Materialien, wie z.B. Stoffe oder Holz, können in Brand gesetzt werden (z.B. durch Feuer-Pfeile oder -Bälle) und gelöscht werden (z.B. mit Löschdecken oder Wasser). Werden brennende Objekte nicht innert kurzer Zeit gelöscht (1min.) gelten sie als zerstört. Durch brennende Kleider verliert ein Charakter nach 1 min alle übrigen TP und begibt sich zum Respawn. Achtung! Magisches Feuer (z.B. bei spontaner Selbst-Entzündung) kann nicht gelöscht werden. In diesem Falle werden genauere Informationen durch die Magier oder pinken Zettel bekannt gegeben.

## 2.KAMPFREGLN

### 2.1 Trefferzonen und Trefferpunkte

Jeder Charakter besitzt grundsätzlich einen Trefferpunkt pro Trefferzone. Trefferpunkte (TP) werden auf die Körper-, bzw. Trefferzonen wie folgt verteilt: 1 TP je Arm, 1 TP pro Bein, sowie 1 TP auf dem Torso. Diese Trefferpunkte werden separat für jede Trefferzone (z.B. Bein links, Arm rechts, etc.) abgerechnet. Zur Verteilung und Verrechnung von Schadenspunkten siehe 1.5 Schadenspunkte. Besitzt ein Charakter keine TP mehr auf einer seiner Extremitäten, so gilt diese, als unbrauchbar (da verletzt) und kann im Spiel nicht mehr eingesetzt werden. Hat ein Spieler keine TP mehr auf dem Torso, so gilt er nach spätestens 5 min Bewusstlosigkeit als tot.

### 2.2 Rüstungspunkte

Rüstungsgegenstände verleihen dem/der TrägerIn Rüstungspunkte (RP), die sie/ihn an den entsprechenden Stellen vor Schaden durch Waffentreffer schützen. Jeder RP absorbiert dabei einmalig einen SP und kann nur durch Reparieren wiederhergestellt werden. Das Tragen von Rüstungen wird für jede geschützte Stelle separat berechnet und mit RPs wie folgt vergütet:

- **Leichte** Rüstung: Kette, Leder, Polsterwamse und ähnliches verleihen dem Träger +1 RP. Leichte Rüstungen werden ignoriert durch (das heißt „haben keine Wirkung gegen“): Pfeile & Bolzen, Wurfäxte &-Speere, sowie bei Stich durch Dolche und Speere.
- **Mittelschwere** Rüstung: Lamellen, Schuppen und Plättchen aus Metall oder gehärtetem Leder: +2 RP. Mittelschwere Rüstungen werden ignoriert durch: Bolzen, Wurf-speere, sowie bei Stich durch zweihändig geführte Speere.
- **Schwere** Rüstung: Plattenharnische, Arm-, und Beinschienen aus Metall geben +3 RP. Schwere Rüstungen sind besonders effektiv im Kampf (immun gegen „Durchschlagen“, siehe Abschnitt 2.4).

RP sind kumulierbar, d.h.es zählt jede getragene Schicht. Die RPs gelten jedoch nur dort, wo die Rüstung auch tatsächlich schützt!

### 2.3 Schadenspunkte

Die Bemessung des im Kampf verursachten Schadens durch Treffer hängt von der Art der eingesetzten Waffe ab. Zur Verteilung von Schadenspunkten (SP) gilt...

... *im Nahkampf*:

- **Einhändig** geführte Waffen verursachen 1 SP
- **Zweihändig** geführte Waffen (Zweihandschwerter, Stangenwaffen, Zwei-Hand-Äxte, zweihändig geführte Speere etc.) verursachen 2 SP (Ausnahme: Stäbe verursachen nur 1 SP)
- **Wucht- und Spaltwaffen**: Hämmer, Äxte, Rabenschnäbel und Streitkolben jeglicher Grösse erhalten als Bonus +1 SP. Beispielsweise verursacht eine Ein-Hand-Axt: 2 SP (1 SP weil einhändig geführte Waffe und +1 SP weil Spaltwaffe).
- **Einhändige Stichwaffen**: Dolche und einhändig geführte Speere (kernstablose Spitze!) durchschlagen leichte Rüstungen. Das heisst, sie ignorieren bei Stich leichte Rüstungen, egal wie viele Schichten.
- **Zweihändige Stichwaffen**: Helmbarten und zweihändig geführte Speere (kernstablose Spitze!) durchschlagen mittlere Rüstung.

... *im Fernkampf*:

- Wurfdolche, Scheiben und **kleinere Wurf Waffen** verursachen 1 SP.
- **Wurf-Äxte** verursachen 2 SP und durchschlagen leichte Rüstungen.
- **Wurfspeere** verursachen 2 SP und durchschlagen mittlere Rüstungen.
- **Pfeile** verursachen 1 SP und durchschlagen leichte Rüstungen.
- **Bolzen** verursachen 1 SP und durchschlagen mittlere Rüstungen.

Alle übrigen Waffen verursachen 1 SP. Schadenspunkte werden nur bei Treffern verrechnet! Abpraller und Streifer werden nach DKWDDK ausgespielt. Wichtig! Seid euch bewusst, dass nicht alle SpielerInnen gerüstet oder das Kämpfen gewohnt sind. Der Rücksicht, Fairness und schönen Darstellung von Waffengewicht und Treffer gebührt mehr Ehre als dem Sieg!

## *2.4 Reparieren von Rüstungen*

Alle SpielerInnen können ihre eigene Rüstung selber reparieren. Die Reparatur dauert 5 min pro RP und erfordert die volle Aufmerksamkeit des Charakters (bitte ausspielen!). Schmiede (Siehe 1.2 Fähigkeiten) sind um einiges schneller, kosten aber Geld...

## *2.5 Heilung*

Verlorene Gliedmassen können, solange der betroffene Charakter noch am Leben ist, geheilt werden. Mit einem Heiltrank, kann gar dem Tod von der Schippe gesprungen werden.

- **Heilung mittels Kräuter:** Um eine verlorene/verletzte Extremität mit Kräutern zu heilen, muss ein Heil-Kräuterbündel mittels einer Bandage auf der Extremität angebunden werden. Nach 5 min Ruhe gilt diese als widerhergestellt, bzw. bekommt 1 TP zurück und ist für weitere 10 min nur begrenzt einsatzfähig (bitte ausspielen!).
- **Heilung mittels Magie** erfolgt entsprechend den Anweisungen des/der Magiers/in (genauerer hierzu steht im Magie-Regelwerk geschrieben).
- **Heilung mittels Heiltrank:** Mit der Einnahme dieses Tranks wird der entsprechende Charakter sofort vollständig geheilt (wenn dies innerhalb von 5 min nach Eintreten des Todes geschieht, kann der Gang zum Respawn verhindert werden).

## *2.6 Tod und Respawn*

Ist ein Charakter tot begibt sich der/die SpielerIn zum Respawn und muss sich beim Tod melden (Ort wird bekannt gegeben). Dort werden bei Bedarf weitere Informationen und Sonderregelungen mitgeteilt. Nach dem Respawn begeben sich die Spieler zurück in ihre entsprechenden Lager und steigen dort wieder ins IT-Spielgeschehen ein. TP regenerieren sich vollständig, RP jedoch nicht. Die Charaktere erinnern sich nur noch an ihren Tod. Alles was beim Respawn geschah wirkt wie ein verschleierter Traum.

## 3. MARKIERUNGEN

### 3.1 Signalisierungen

#### **Absperrband (Rot-Weiss)**

Das rot-weiße Absperrband umschließt das Spielgebiet und bezeichnet so die Grenzen des Spielgeländes. Das Spiel findet nur innerhalb der Spielzone statt!

#### **Absperrband (Gelb-Schwarz)**

Das gelb-schwarze Absperrband umschließt sogenannte Astral-Räume. Dies sind Gebiete, welche parallel zu unserer Welt existieren. Solche Bereiche, sowie alles was sich darin befindet können nur von transzendenten, helllichtigen oder zauberkundigen Charakteren bespielt (gesehen, betreten, etc.) werden. Für alle anderen Spieler scheint an diesem Ort nichts Besonderes zu sein. Jeder Astralraum unterliegt dabei eigenen Regeln. Diese werden jeweils auf einem pinken Zettel (siehe unten) erläutert sein.

#### **Die Farbe Pink**

Pinke Zettel kennzeichnen OT-Informationen und Regelhinweise zum Spiel. Solche Zettel sind meist an speziellen Orten oder Gegenständen angebracht und geben den Spielern Hinweise (z.B. zu Regelfragen oder Questen) die mit diesen Orten/Gegenständen zu tun haben. Die Zettel selbst sind OT-Objekte. Die auf ihnen enthaltenen OT Informationen sind jedoch IT anwendbar oder unter Umständen sogar zwingend anzuwenden, sobald ein Spieler den Zettel gelesen hat.

#### **Die Farbe Blau**

Gegenstände, die mit blauen Bändern oder Punkten gekennzeichnet sind, gelten als freie IT-Objekte. Freie IT-Objekte, und nur solche, können getauscht, gehandelt aber auch gestohlen werden. Im Gegensatz dazu gibt es gebundene IT-Objekte, wie die selbst mitgebrachte Bewaffnung und Rüstung der Spieler oder Ambiente-Objekte und Requisiten. Spieler können selbst darüber entscheiden, ob sie mitgebrachte Gegenstände zum freien IT-Objekt erklären lassen wollen. Diese werden dann von der SL blau markiert und sollen es auch bis zum Schluss bleiben!

### 3.2 Bänder

Im Spiel werden farbige Bänder eingesetzt, welche bestimmte Eigenschaften der so markierten Gegenstände signalisieren. Da die meisten so signalisierten Eigenschaften magischen Ursprunges sind, können die Bänder somit als Verzauberungen aufgefasst werden. Bänder befinden sich meist an Objekten wie Rüstungen und Waffen. Wichtig! Bebänderte Pfeile können nur von gleichfarbig bebänderten Bögen abgefeuert werden.

- **Rot:** Rote Bänder repräsentieren Eigenschaften im Zusammenhang mit Feuer. *Waffe:* Feuerschaden gibt +1 SP. *Pfeile:* Feuerpfeile erhalten +1 SP und setzen brennbares in Brand (siehe 1.4 Effekte). *Rüstung:* Jeglicher Schadensbonus durch Feuerschaden wird ignoriert.
- **Gelb:** Signalisiert grosse Handwerkskunst. *Waffe:* Meisterlich gearbeitete Waffen erhalten +1 SP. *Rüstung:* Meisterlich gearbeitete Rüstungen erhalten +1 RP
- **Grün:** Grüne Bänder repräsentieren Eigenschaften im Zusammenhang mit Waffen-Gift. *Waffe:* Treffer an ungerüsteter Stelle vergiften das Opfer (siehe 1.4 Effekte). *Rüstung:* TrägerIn ist immun gegen die Wirkung von Waffen-Gift.
- **Hellblau:** Hellblaue Bänder repräsentieren Eigenschaften im Zusammenhang mit Frost. *Waffe:* Wird ein/e Spieler/in von einer Waffe mit Kälteschaden getroffen, friert diese/r bis zum Ende des Kampfes (max. 5min) ein (siehe 1.4 Effekte). *Pfeile:* verursachen keinen Schaden, sondern frieren nur die Spieler ein. *Rüstung:* TrägerIn kann nicht eingefroren werden.
- **Weiss:** Weisse Bänder signalisieren, dass das Objekt heilig ist. *Waffe:* heilige Waffen erhalten +1 SP und +2 SP gegen Untote. *Rüstung:* heilige Rüstungen erhalten +1 RP.
- **Weiss & Schwarz verzwirnt:** signalisiert die Anhaftung der Rune von Leben und Tod. Diese Rune wird ausschliesslich an der jeweiligen Waffe von Herrn/Frau Tod angebracht. Von einer solchen Waffe getroffene Spieler werden, sofern sie kürzlich verstorben sind, wieder lebendig. Lebendige Spieler hingegen sterben sofort.
- **Gelb & Rot verzwirnt:** Signalisiert die Anhaftung der Rune des Zerschmetterns. Diese Rune kann nur von der Ork-Schamanin und ausschliesslich an Wucht Waffen angebracht werden. Die so verzauberte Waffe erhält +2 SP und zerstört metallische Gegenstände, selbst dann, wenn diese verzaubert sind.

### 3.3 Schärpen

Schärpen werden von SpielerInnen getragen und kennzeichnen bestimmte Personen-gebundene (das heisst nicht übertragbare) Eigenschaften und Verzauberungen des Trägers.

- **Violett:** Eine Violette Schärpe signalisiert Unsichtbarkeit. Das heisst, der/die TrägerIn ist für andere Spieler unter normalen Umständen nicht sichtbar. Der Träger ist immer noch physisch da, kann also beispielsweise angesprochen, gerochen, gefühlt oder auch angegriffen werden.
- **Schwarz:** Eine schwarze Schärpe signalisiert, dass der Träger untot ist. Untote müssen keine Schmerzen ausspielen und haben auf dem Torso zwei TP mehr.
- **Gelb:** Eine gelbe Schärpe signalisiert eine magische Rüstung und verleiht +2 RP auf alle Trefferzonen. Zusätzlich verursachen Waffen nur den jeweiligen Grundschaden (Einhänder: 1 SP, zweihänd. geführte Waffen: 2 SP) und Magie-Schaden wird ignoriert. Magische Rüstungen können nur von ungerüsteten Spielern getragen werden.
- **Grau:** Eine graue Schärpe signalisiert, dass der/die TrägerIn transzendent ist. Das heisst, er/sie kann unter normalen Umständen von den Spielerinnen weder wahrgenommen noch angegriffen werden.