

Tradmora Regelwerk

Hinweise zum vorliegenden Regelwerk: Das Tradmora-Startregelwerk enthält nur solche Regelungen, die als Hilfe zur Darstellung zwischen allen unseren Teilnehmern gedacht sind. Darüber hinaus sind Erweiterungs-Regelwerke verfügbar, in denen Themen, die nicht jeder Spieler wissen muss, vertieft werden.

Grundlegendes

Um auf einem Liverollenspiel ein reibungsloses Spielgeschehen zu ermöglichen und Euch bei allen Regel- und Spielfragen zu helfen, steht Euch die Spielleitung zur Verfügung. Auch bei Problemen, die nicht das Spiel selbst betreffen, könnt Ihr Euch jederzeit sie wenden. In Ausnahmefällen übernehmen Spielleiter auch Rollen im Spiel, dann sind sie natürlich verkleidet. Entscheidungen eines Spielleiters sind für das Spiel bindend und müssen befolgt werden, damit ein gemeinsames Miteinander möglich ist.

Wichtige Begriffe

Um Spielsituationen besser handhaben zu können, gibt es einige gebräuchliche Begriffe, die wir 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 / Out-Time: 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. 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“). Die OT-Zonen sind 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.

Rote Karte: Eine rote Karte bedeutet, dass der Spieler, der diese gezeigt bekommt, erst einmal sofort aus dem Spiel ausscheidet. Er hat sich aus dem laufenden Kampf- oder Spielgeschehen zurückzuziehen, bis ihn eine SL wieder zurück ins Spiel schickt. Verstößt ein Teilnehmer gegen diese Auflagen droht ihm der Verweis von der Veranstaltung!
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).

Farbcodierung

Es gibt verschieden Farben, die eine bestimmte Bedeutung auf dem CON 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.

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte, Punkte die durch das Spiel erworben und in Fertigkeiten umgewandelt werden können **LP:** Lebenspunkte

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

GP: Gabenpunkte, Punkte, die durch den „Kauf“ von magischen Sprüchen durch EP erworben werden und für das Zaubern nötig sind.

Direkt: Schadenspunkte, die mit dem Zusatz „direkt“ angesagt werden, müssen direkt von den LP und nicht den RP abgezogen werden.

SL: Spielleitung, regelt alle Spiel-internen Fragen

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

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 Situation 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. 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!

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.

Charaktererschaffung / Charaktersteigerung

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, der Größe dieser Veranstaltung angemessene, Balance durch Punkteregelungen. Jedem Charakter stehen bei der Charaktererschaffung 10 Startpunkte (SPs) zur Verfügung. Mit diesen kann der Spieler seinem Charakter Fertigkeiten oder Gaben „kaufen“.

Alle zur Erstellung nicht verbrauchten SEPs verfallen mit Spielbeginn.

In der Charaktergeschichte aufgeführte und begründete Nachteile wie beispielsweise Einäugigkeit, Schwerhörigkeit, verkrüppelte Gliedmaßen, Fehde ect. können weitere SP generieren.

Nach Charaktererschaffung ist Weiterentwicklung des Charakters nur im Spiel möglich. Hierzu existieren 3 Möglichkeiten:

- Sonderartefakte / Speziallehrmeister
- Fähigkeitenkarte für besonderes Ausspielen der Fähigkeitsdarstellung
- Kaufsystem mittels Bonuskarten für besondere allgemeine Spieldarstellung.

Eine automatische EP-Ansammlung durch CON-Tage wie bei anderen Veranstaltern bekannt gibt es bei uns nicht.

Jeder Charakter, mit Ausnahme der Zirkelmitglieder, hat bei seiner Erschaffung grundsätzlich 3 Lebenspunkte.

Sonderrollen

Die Rollen der „Schwestern vom Schwert“, der „Mönche des heiligen Lastenträgers“ und der Turmmitglieder erfordern eine besondere Art der Darstellung. Aus diesem Grunde erhalten sie folgende Fertigkeiten zum Start, müssen dafür aber auf die 10 Startpunkte verzichten:

- „Schwesternschaft vom Schwert“: Erste Hilfe, Feuermachen, Dolchkampf, 1 Berufsfertigkeit

- „Mönch von Tradmora“: Erste Hilfe, Lesen und Schreiben, Rechnen
- Turmmittglieder: 2 LP statt 3 LP, Zirkelfähigkeiten

Fertigkeiten

Wie schon mehrfach erwähnt, sollte jede Fähigkeit Deines Charakters auch durch Dich selbst darstellbar sein. Die Fertigkeiten sollen grundsätzlich bei der Darstellung des erlernten Handwerks oder der natürlichen Begabungen eines Charakters helfen. Einige davon müssen aus Balance-Gründen durch ein Punktesystem beschränkt werden. Aus der nachfolgenden Liste kann jeder Mitspieler Fertigkeiten wählen und mit seinen Erfahrungspunkten sozusagen „kaufen“. Er sollte sich jedoch Gedanken machen, ob diese bzw. die gewählte Kombination zu seiner erdachten Spielfigur passen.

<i>Fertigkeit</i>	Volk	Adel		Volk	Adel
(Jagd) Bogen	8	6	Rechnen	10	10
Dolchkampf	5	4	Rüstung reparieren	8	-
Erste Hilfe	5	5	Schild reparieren	7	-
Fallen entschärfen / bauen	6 +	8 +	Schlösser öffnen / herstellen	9 +	-
Feuer machen	3	6	Schwertkampf	9	4
Geschichten und Legenden	1+	1+	Stabkampf	7	-
Heilkunde	9	5	Hieb Waffen & Äxte	7	-
Lesen und Schreiben	10	10	Waffe reparieren	9	-
Niederschlagen	10	10	zusätzlicher Lebenspunkt	8 +	9 +
Pflanzenkunde	5	10			

Die Darstellung einer Fertigkeit im Spiel lebt nicht nur von Eurem Spiel, sondern auch den Werkzeugen, die Ihr dafür benötigt. Ein Meister-Alchimist der Kräuter in einen Teekessel wirft, ist genauso wenig überzeugend wie ein Arzt, der nur mit abgerissenen Stoffstreifen Wunden verbindet. Egal welche Fertigkeit Ihr wählt, überlegt Euch, was Eure Figur in ihrem alltäglichen Leben zur Ausübung ihres Handwerks benötigt und daher wohl bei sich tragen würde. Wer als junger Feldscher anfängt, hat womöglich nur ein paar Stoffbinden, doch umso länger Ihr den Charakter spielt, und umso erfahrener und potenter er in seinem Beruf wird, umso mehr Details könnt Ihr Eurer Ausrüstung hinzufügen. So müsst Ihr Euch für einen neuen Charakter nicht gleich in Unkosten stürzen.

Erste Hilfe: verhindert nur das Verbluten bzw. Sterben eines Charakters. Bei einer mit Erste Hilfe behandelten Wunde entsteht kein Wundbrand, die Wunde heilt allerdings auch nicht.

Fallen entschärfen/bauen: Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage spieltechnische Fallen herzustellen, sowie diese zu entschärfen. Um eine Falle herzustellen, muss der Charakter einen oder mehr Punkte in dieser Fertigkeit besitzen. Dann ist er in der Lage eine Falle zu erbauen, welche in ihrer Stufe je nach Bauzeit bis zu maximal seiner Fallenfertigkeit entspricht. Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer. Je stärker die Falle, desto länger also die Bauzeit. Um eine Falle zu entschärfen, benötigt man pro Stufe 5 Minuten und mindestens die Fertigkeitsstufe der Falle. Die Wirkung einer Falle muss der Erbauer mit einer Spielleitung abstimmen. Wer eine Falle baut, muss darauf achten, dass sich niemand ernsthaft an ihr verletzen kann. Es sollte schon eine Falle zu erkennen sein, doch nur für das Auge, sie braucht und darf nicht ernsthaft funktionieren. Natürlich benötigt man zum Erbauen, sowie auch zum Entschärfen von Fallen entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Seil, Zange, Schraubendreher, Glöckchen etc.

Geschichten und Legenden: Durch Geschichten und Legenden (beliebig steigerbar) erhält der Charakter von der Spielleitung zusätzliche Informationen über das Land, in dem er sich gerade aufhält. Darunter fallen zum Beispiel verschiedene Mythen und Sagen sowie Gerüchte und Erzählungen, aber auch Bräuche und Gesetze.

Heilkunde: (Voraussetzung: Erste Hilfe) Der Charakter ist in der Lage, Fleischwunden eines Verwundeten zu heilen. Diese schließt sich innerhalb von zwei Stunden. Die Behandlungsdauer pro Wunde/ Lebenspunkt beträgt 10 Minuten. Der Behandelte ist aber erst nach Ablauf der Heildauer, also zwei Stunden, wieder voll belastbar. Nimmt er vor Ablauf der Frist z.B. an Kampfhandlungen teil oder trägt schwer, brechen die Wunden wieder auf und müssen von Grund auf neu versorgt werden, die Lebenspunkte müssen wieder abgezogen werden.

Lesen und Schreiben: Mit Lesen und Schreiben ist der Charakter grundsätzlich in der Lage, Schrift lesen und schreiben zu können, unabhängig der Schriftart oder Sprache. Was der Spieler lesen kann, kann auch der Charakter lesen.

Niederschlagen: Damit Niederschlagen erfolgreich durchgeführt werden kann, darf das Opfer den Angreifer nicht bemerken, sonst schlägt der Versuch fehl. Niederschlagen wird durch einen angedeuteten Schlag mit dem Knauf einer Polsterwaffe gegen den Hinterkopf des Opfers dargestellt, ohne das Opfer dabei jedoch zu berühren. Um die Aktion zu verdeutlichen, wird ein „Pömpf“ in angemessener Lautstärke angesagt. Ein niedergeschlagener Charakter bleibt für 15 Minuten bewusstlos und wacht anschließend mit starken Kopfschmerzen auf.

Rüstung reparieren: Mit der Fertigkeit Rüstung reparieren ist der Charakter in der Lage innerhalb von 10 Minuten pro „beschädigten“ Rüstungspunkt diese wieder herzustellen. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material vorhanden sein und benutzt werden.

Schild reparieren: Mittels der Fertigkeit Schild reparieren ist der Charakter in der Lage Schilde verschiedener Art und Größe zu reparieren. Für kleine Schilde (ca. 50 x 50cm) benötigt der Charakter ca. 30 Minuten, für alle größeren Schilde ca. 1 Stunde.

Schlösser öffnen / herstellen: Durch den Erwerb der Fertigkeit Schlösser öffnen / herstellen ist der Charakter in der Lage, spieltechnische Schlösser zu öffnen, sowie diese herzustellen. Die Stärke eines Schlosses wird durch die Zeit, die der Erbauer in dieses Schloss investiert hat, bestimmt, wobei die maximale Stufe die Fertigkeitspunkte des Erbauers darstellen. Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer. Je stärker das Schloss, desto länger also die Bauzeit. Um ein Schloss zu öffnen, benötigt man pro Stufe 5 Minuten. Als Schlossknacker benötigt man entweder den gleichen oder einen höheren Wert in dieser Fertigkeit als der Hersteller. Natürlich benötigt man zum Erbauen sowie auch zum Öffnen von Schlössern entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Dietrich, Zange etc..

Zusätzlicher Lebenspunkt: Ein zusätzlicher Lebenspunkt bedeutet für einen Charakter, dass er einen Lebenspunkt mehr hat. Die Fähigkeit ist aufbauend, man muss also eine Stufe nach der anderen erwerben. „Zusätzliche Lebenspunkte“ werden wie die Grundlebenspunkte behandelt. Verwundungen müssen versorgt werden.

Gaben der Götter und Tränke brauen

Handelt es sich bei dem Charakter um einen Erweachten dann hat dieser die Möglichkeit, eine entsprechende Ausbildung in einem Zirkel vorausgesetzt, auch auf die Gaben der Götter zurückzugreifen. Hierzu kann der Spieler ebenso seine Startpunkte investieren.

Alarm	G	2
Begierde*	G / T	5
Berserker*	G / T	4
Effekt aufheben	G	8+G.kosten
Effekt erkennen	G	1
Energiefeld	G	7
Entwaffnen	G	3
Feuer	G / T	1
Gegenstand erhitzen	G	4
Heilung Wunde	G / T	5
Licht	G	1

Suche 1	G	3
Suche 2	G	6
Rüstungseffekt 1	G	5
Schildverstärkung	G	4
Schlaf*	G / T	5
Schmerz*	G / T	6
Schweigen*	G / T	4
Segen	G	8
Stärke 1	G / T	5
Vergessen	G / T	8
Kristallisieren	G	7

Hinweis: [G] = Gabe der Götter, [T] = Trank (Tränke brauen), [*] Möglichkeit sich gegen diesen Effekt zu Immunisieren

Für Clanmitglieder ist eine Gabe wie ein zusätzlicher Sinn den zu nutzen er gewohnt ist. Im Zeitalter des Blutes waren die Gaben etwas allgegenwärtiges, was in vielen Situationen angewandt und genutzt wurde.

Alarm	Der Anwender vermag durch diesen Zauber einen Gegenstand, Truhe, Tür etc.) mit einer magischen Alarmanlage zu sichern. Berührt eine Person (Freund oder Feind) den Gegenstand, bzw. hält ihn in der Hand, so wird der Alarm ausgelöst. Die Person muss, solange sie den Gegenstand berührt (z.B. Türklinke) oder in der Hand hält (z.B. Truhe) einen lauten Alarm Ton von sich geben (Zimmerlautstärke, und für mindestens 30 Sekunden noch nach dem Loslassen des Gegenstandes).
Begierde*	Der Anwender erweckt bei dem Opfer eine wilde Begierde (je nach Temperament) zu einem Gegenstand oder einer Person. Dieser Effekt hält für 10 min. an.
Berserker*	Der Charakter gerät für 10 min. in einen Kampfrausch und bekämpft jede Person in seiner Nähe, egal ob Freund oder Feind, solange die Wirkung anhält, oder der Charakter daran gehindert (niedergeschlagen, gefesselt, getötet etc.) wird. Er erhält für die Dauer des Effektes 2 zusätzliche Lebenspunkte.
Effekt aufheben	Durch die Gabe wird der bereits wirkende Spruch aufgehoben. Es müssen die Kosten für den bereits wirkenden Spruch + die Kosten für „Effekt aufheben“ gezahlt werden.
Effekt erkennen	Der Wirkende ist in der Lage zu spüren, ob sich im oder am untersuchten Objekt ein Effekt befindet und um welche Art es sich dabei handelt. Die SL entscheidet über den Umfang der Information.
Energiefeld	Durch diese Gabe ist der Anwender in der Lage, ein Energiefeld um sich herum entstehen zu lassen, welches ihn vor physischen Angriffen jeglicher Art schützt (Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen etc.). Möchte er andere Personen mit in dieses Energiefeld nehmen, so kann er dies zu Beginn dieser Gabe machen. Ein Anwender kann außer sich selbst noch maximal 3 weiteren Personen diesen Schutz im eigenen Energiefeld gewähren. Dies ist jedoch nur zu Beginn des Spruches möglich, wenn das Feld noch nicht aktiviert worden ist. Steht das Energiefeld, kann es kein Freund und kein Feind physisch passieren bzw. in es eindringen. Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden.
Entwaffnen	Die Zielperson muss sofort die in seiner Waffenhand getragene Waffe fallen lassen.
Feuer	Dem Anwender gelingt es, eine kleine Flamme entstehen zu lassen.
Gegenstand erhitzen	Der Anwender erhitzt einen Gegenstand. Dieser Gegenstand kann, solange sich der Anwender konzentriert selbst mit Handschuhen nicht mehr gehalten werden. Auf ein Rüstungsteil gesprochen bewirkt dieser Zauber, dass sich der Betroffenen vor Schmerzen (es entsteht keine Wunde!) auf den Boden wirft.
Heilung Wunde	Der Anwender ist in der Lage, eine Wunde (Lebenspunkt) eines Verletzten zu heilen. Wundbrand wird damit NICHT verhindert, hierzu muss Reinigung Wunde oder Erste Hilfe benutzt werden, da sonst Wundbrand einsetzt. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 10 min. bis die

	Wunde vollständig verheilt ist. Sollte der Charakter vorher in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen bricht die Wunde wieder auf (Lebenspunktverlust).
Licht	Der Anwender erschafft ein magisches Licht.
Suche 1 / 2	Stufe 1: Der Anwender ist in der Lage, eine Person zu finden, wenn er einen persönlichen Gegenstand der Person besitzt. Dabei muss es sich um einen Gegenstand handeln, der in engem Kontakt mit der Person stand (Schmuckstück etc.). Stufe 2: Oder er kann einen Gegenstand finden, der mit einem anderen, dem Anwender gerade zur Verfügung stehenden Gegenstand, in engerer Verbindung steht (Knauf eines Schwertes und die dazu- gehörige Klinge etc.). Die jeweilige Spielleitung entscheidet, ob der Gegenstand gefunden werden kann (könnte zu weit entfernt sein etc.) und wie präzise die Informationen sind.
Rüstungseffekt 1	Der Anwender erschafft ein Energiefeld um sich oder eine andere Person herum, welches bei Stufe 1 = 1 Rüstungspunkt bei Stufe 2 = 2 Rüstungspunkte etc. verleiht. Die Punkte sind allerdings insgesamt und nicht pro Körperteil zu rechnen! Rüstungseffekte sind nicht kombinierbar (1+2 ist also Rüstungseffekt 2).
Schildverstärkung	Der Anwender ist in der Lage, ein Schild vor der Zerstörung zu bewahren. Die Regel, dass kleine und mittelgroße Schilde nach 5 Treffern und große Schilder nach 10 Treffern zerstört sind und bis zur Reparatur aus dem Spiel genommen werden müssen, entfällt somit.
Schlaf*	Der Charakter schläft ein, kann zwar KURZ geweckt werden (durch Wachrütteln, kaltes Wasser etc.), schläft aber dann unmittelbar wieder ein. Wird der Charakter angegriffen wacht er nach dem ersten Treffer sofort auf. Der erste Treffer kann dabei sowohl ein normaler Treffer, ein Niederschlagen wie auch eine Meuchelattacke, jedoch kein Todesstoß, sein.
Schmerz*	Das Opfer windet sich, solange die Konzentration des Anwenders anhält in unmenschlichen Schmerzen.
Schweigen*	Die Gabe bewirkt, dass das Ziel 10 min. lang nicht mehr sprechen kann.
Segen	Der Anwender ruft den Segen der Götter auf das Ziel herab. Seine Wunden schließen sich und neue Stärke durchzieht seinen Geist.
Stärke 1	Der Charakter gewinnt einen zusätzlichen Lebenspunkt dazu. Auf diese Weise gewonnene Lebenspunkte müssen bei Verletzung geheilt werden. Die Maximalanzahl der Lebenspunkte kann nicht überschritten werden
Vergessen	Die Anwendung der Gabe lässt eine gerade stattgefundene Begebenheit vergessen.
Kristallisieren	Der Wirkende ist in der Lage, sein Opfer zu kristallisieren. Während der Kristallisation ist das betroffene Opfer nicht zu verletzen und unzerstörbar. Interaktion ist nicht möglich. Das Opfer weiß nach dem Ende des Effekts absolut nichts, was um ihn herum passiert ist. Bitte beachten: Der Kristallisierte wiegt in dieser Zeit so viel wie eine Steinstatue.

Hinweis: [*] Möglichkeit sich gegen diesen Effekt zu Immunisieren

Segen der Götter

Die Aufzeichnungen über die alten Familiengaben der Erwichen wurden in den Zirkeln gesammelt und sorgsam verwahrt. Leider geriet im Laufe der Zeit viele Aufzeichnungen in Vergessenheit, wurden vernichtet oder gingen verloren. In der Ausbildung der Zirkelmitglieder finden sie eine namentliche Erwähnung ohne genauere Erklärungen abzuliefern. Wer mehr darüber wissen möchte muss sich wohl erst auf die Suche nach und in den Archiven machen.

Hinweis: Die Segen der Götter werden Anhand der Clanssegnen durch die SL an die Spieler verteilt.

Tränke brauen: Diese Fähigkeit ist normalerweise bei erfahrenen Heilern zu finden, aber auch bei Mitarbeitern der Zirkel. Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter Tränke brauen die besonderen Effekte haben, wie z.B. Heiltränke, aber auch andere. Um einen Trank herzustellen, braucht es die EP-Level mal 10 Minuten, also für einen Trank der 2 EP kostet 20 Minuten, für einen Trank der 10 EP kostet 100 Minuten! Tränke haben eine Haltbarkeit von 3 Tagen. Ein Trank kann nicht von einem CON zu einem anderen mitgenommen werden. In der Regel können Tränke NICHT auf ein CON mitgebracht werden, sondern müssen auf diesem erstellt werden. Ausnahmen werden in der jeweiligen CON-Ausschreibung definiert.

Kampf

Sicherheit: In einem Kampf dürfen ausschließlich Polsterwaffen verwendet werden, die dem gängigen Sicherheitsstandard entsprechen. Defekte und unsichere Waffen werden umgehend aus dem Spiel genommen und im Zelt / Unterkunft sicher verwahrt. Gerade im Kampf ist die Sicherheit aller Mitspieler das höchste Gebot. Schläge auf Kopf oder Genitalbereich sind aus diesem Grund generell untersagt. Alle Fairness und Verantwortung für die anderen Spieler, die am Kampf beteiligt sind, gehören zwingend zu jeder simulierten Kampfhandlung. Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situation kommt.

Waffenschaden: Jede einhändig geführte Waffe verursacht 1 Schadenspunkt. Jede Waffe, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden muss (SL Entscheidung), verursacht 2 Schadenspunkte.

Treffer werden in Schadenspunkten gerechnet. Schadenspunkte werden zuerst von der Rüstung und dann von den Lebenspunkten abgezogen. Bögen und Armbrüste durchschlagen jede physische Rüstungsklasse und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter. Egal wie ein Charakter geschützt ist, ein Treffer sollte immer ausgespielt werden. Ein schwer verletzter Charakter (0 LP) verblutet innerhalb von 15 Minuten, falls sich innerhalb dieser Zeit kein Fachkundiger (Heiler) seiner annimmt. Ein verwundeter, nicht ohnmächtiger Charakter ist generell nur eingeschränkt und unter großer Kraftanstrengung in der Lage zu kämpfen, an Ritualen teilzunehmen, Sprüche zu wirken oder sonstige Taten zu vollbringen, solange bis seine Wunden wieder vollständig geheilt sind.

Der Tod eines Charakters

Ein Charakter kann auf vier Arten sterben:

1. Ein Charakter stirbt, wenn er alle seine Lebenspunkte verliert und sich innerhalb von 15 Minuten kein Fachkundiger (Heiler) seiner annimmt.
2. Ein bereits bewusstloser Charakter kann sterben, indem ihm ein anderer Spieler fünf Schläge auf seinen Körper versetzt und hörbar den Ausspruch „Todesstoß“ äußert.
3. Durch Wundbrand, der nicht behandelt wird. Wundbrand tritt bei unbehandelten Wunden nach 1 Stunde auf und der Charakter verliert ab dann alle 2 Stunden 1 Lebenspunkt!

Ein Charakter, der gestorben ist, kann fortan nicht mehr gespielt werden. Eine Wiederbelebung ist nur selten möglich.

Rüstung

Der Körper des Rüstungstragenden wird in 6 Zonen aufgeteilt: linker Arm, rechter Arm - linkes Bein, rechtes Bein - Torso vorne, Torso hinten. Zur Berechnung der gesamten Rüstungspunkte wird zuerst der Rüstwert pro Körperzone ermittelt und danach werden die sechs Einzelwerte addiert und am Ende aufgerundet. Die so gesamt errechneten Rüstungspunkte 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). Sollte eine Kombination getragen werden, so gilt natürlich der Rüstwert der niedrigeren Rüstklasse (z.B. zählen ein Kettenärmel, der nicht bis zum Ellenbogen reicht und der mit einer Unterarmschiene aus Leder kombiniert wird insgesamt nur wie Leder). Alle Rüstung ist unterteilt in folgende 3 Klassen:

<input type="checkbox"/> Klasse 0 - Kein Rüstwert	<input type="checkbox"/> Klasse 1 Leder, wattierte Kleidung 0,5 RP
<input type="checkbox"/> Klasse 2 Schuppe, Kette, verstärktes Leder 1 RP	

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! Getroffene Rüstungsteile und Schilde nutzen sich im Kampf ab und erleiden Schaden, so dass sie repariert werden müssen. Dies ist nur mit der entsprechenden Fertigkeit möglich. Der maximale Rüstwert pro Körperzone beträgt 1 RP. Daraus ergibt sich ein maximaler Rüstwert von insgesamt 6 RP. Wir möchten an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich auf den Mangel an Metall in der bespielten Welt hinweisen. Eine Ritterrüstung hätte wohl einen

Wert um eine ganze Familie über mindestens drei Generationen zu ernähren und würde auch die entsprechende Aufmerksamkeit auf sich ziehen!

Der Rüsthelm

Rüsthelme (Helm mindestens aus Rüstleder) geben einen zusätzlichen RP. Dieser Bonusrüstpunkt ist als Belohnung für den

Ambiente - Aufwand gedacht, die maximalen RP können durch einen Rüsthelm gesteigert werden.

Das Rüstungssystem im Kampf: 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. Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, die tatsächliche Rüstung also zerstört oder gab es nie eine, werden Treffer von den Lebenspunkten oder Tränken (Grundlebenspunkte, zusätzliche Lebenspunkte durch Fertigkeiten, zusätzliche Lebenspunkte durch Tränke und/oder Gaben) abgezogen. Eine direkte Wunde ist ein Schaden, der von den Lebenspunkten und nicht von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

Schilde: Nur Waffen, 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 Waffe 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 der Gabe Schildverstärkung belegt sind, können nicht zerstört werden. 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.

Schusswaffen: Für Schusswaffen gelten Sonderregelungen, was ihre Wirkung auf Rüstung angeht! Die maximale Zugkraft von Schusswaffen beträgt 25 Pfund! Bögen durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette und Rüstungseffekt und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen). Wir verweisen an dieser Stelle ausdrücklich auf unseren Hintergrund (Zwei-Schwerter Vertrag)

Pulverwaffen: Da es in Tradmora bislang keinerlei Erkenntnisse über die Herstellung von Schwarzpulver gibt existiert diese Art der Waffen bei uns nicht! Wir bitten euch von der Darstellung dieser Waffenart abzusehen!

Wichtige Zahlen und Fakten

Lebenspunkte ohne zusätzliche Fähigkeiten (Minimum an Lebenspunkten bei Charaktererschaffung):	2 / 3
Maximale Anzahl an Lebenspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Fähigkeiten erreicht werden, kann (zusätzlicher Lebenspunkt, Tränke, etc.):	8
Maximale Anzahl an Rüstungspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Rüstungen erreicht werden kann (Kette, Schuppe, Leder, verstärktes Leder, wattierte Kleidung, Rüstungseffekt, etc. + Helm):	10
Waffenschaden mit einer einhändig geführten Waffe:	1
Waffenschaden mit einer Waffe, die zweihändig geführt werden muss (SL-Entscheidung):	2