

# Freies Regelwerk für die „Freien Baronien von Schedelja“

v3.03  
[28. April 2010]

## Allgemeine Verhaltensregeln:

Äußerst wichtig sind die folgenden Befehle:

### **„Time Out“ bzw. „Time In“**

Die Befehle „Time Out“ bzw. „Time In“ dürften sich eigentlich von selbst erklären, für alle anderen: sie regeln den Übergang zwischen „Normalzeit“ und „Spielzeit“. Es sind Befehle, die der SL und den NSC's vorbehalten sind.

### **Stop**

Der Befehl „Stop“ wird gerufen, wenn während des Spieles eine reale Gefahrensituation eintritt (z. B. wenn ihr euch während eines Kampfes auf einen Abgrund zubewegt). Bitte beachtet diesen Befehl unter allen Umständen, auch er kann von jedem eingesetzt werden.

### **Sanitäter**

Der Ruf nach einem Sanitäter unterbricht das komplette Spiel, bis die SL mit Absprache des jeweiligen Sanitäter das Spiel wieder eröffnet. Bei kleineren Verletzungen (Entscheidung des Spielers) sollte der Sanitäter persönlich aufgesucht werden. Der Aufenthalt bei und die Behandlung durch einen Sanitäters gilt für beide Parteien als TimeOut, bis die Behandlung beendet ist. Sanitäter werden vor dem Spiel vorgestellt. Bei Missbrauch des Befehles „Sanitäter“ behält sich die SL das Recht vor, den betreffenden Spieler aus dem Spiel zu entlassen und nach Hause zu schicken! Für alle IT-Verletzungen sind „Heiler“ zuständig.

### **Summen/Timefreeze**

Dieser Befehl wird eingesetzt wenn z.B. durch die SL eine Situation verändert wird, oder ein „Special-Event“ eintritt. Sollte also von einer SL ein „Summ“ Befehl gesprochen werden, so müssen alle Spieler in ihrer momentanen Position verharren, die Augen verschließen und laut summen. Dieser Befehl ist alleinig der SL vorbehalten.

### **Weiteres:**

#### **Zelte**

Zelte sind kein generelles TimeOut! *Keiner hat in den Zelten anderer etwas zu suchen.* Zelte können Intime abgebrannt werden (mit SL absprechen).

### **Rechte der NSC's**

Die NSC's besitzen das Recht einen Spieler aus der Handlung sofort auszuschließen und zur SL zu schicken. Sie dürfen keinen Spieler vom Con verweisen, dieses Recht hat nur die SL. Den Anweisungen der NSC's und der SL ist unbedingt Folge zu leisten!

### **NSC's**

NSC's besitzen KEIN Plotwissen, als Plotansprechpartner dient nur die SL.

### **Wichtig:**

Die Antwort der zuerst fragten SL ist bindend! (also nicht zur ersten SL gehen und wenn die Antwort nicht gefällt zur nächsten gehen und nochmals fragen)

### **Regeln für den Kampf:**

#### **Waffenschaden**

Alle Waffen machen generell 1 Punkt Schaden, *wenn Du mindestens 1/2 Meter ausgeholt hast*. Alle Zweihandwaffen (*ausgenommen Holz Waffen*) machen 2 Punkte Schaden, *wenn Du mindestens 1 Meter ausgeholt hast*.

Bögen und Pistolenarmbrüste machen 1 Punkt Schaden und durchschlagen jede Rüstung außer Plattenrüstung automatisch. Schwere Armbrüste machen 2 Punkte Schaden und durchschlagen jegliche Rüstung automatisch.

Über alle Waffen entscheidet die SL vor Ort.

#### **Besondere Waffen**

Kein Liverollenspiel ohne „Specials“. Die meisten hatten bereits eine heilige, magische oder unheilige, oder unheiligmagischheilige Waffe in der Hand – oder wurden davon getroffen. Wer kennt sie nicht, die Rufe, die in der Hitze des Kampfes ausgestoßen werden, „Magischfünf!“, „Heiligplustrei!“, „Dreckigneun!“ „Verflucht-du-bist-tot!“.

Was wir aber in diesem Zusammenhang für besonders wichtig halten ist der Hintergrund solcher Waffen: Ein magisches Schwert sollte etwas besonderes sein! Welcher Magier hat es Verzaubert? Hat es eine besondere Geschichte? Wie wirkt es? Hat es einen legendären Namen? Das gleiche gilt für heilige, oder verfluchte Waffen: Welcher Gott gab seinen Segen dafür? In welchen Schlachten diente es seinem Herrn? Muss der Träger täglich ein Gelübde erfüllen, damit es seine Kräfte behält? Wir sind der Ansicht, dass diese besonderen Waffen auch eine besondere Stellung im Spiel erhalten sollen. Der

Magier, der im Vorüberspazieren einmal kurz mit der Hand winkt, oder der Priester, der segenssprühend durch die Waffenkammer wandert ist für uns kein Grund, dem Gegenstand besondere Kräfte zuzusprechen! Bedenkt, dass derlei Dinge das Gleichgewicht in einem Spiel schnell umkippen können und das das fünfzehnte hochmagische Killerschwert in jedem Gegner schnell die Langeweile hochkommen lässt...

Im Kampf ist nach einem Treffer jeweils die Wirkung anzusagen, also z.B. „heilig!“ oder „geweiht!“

### **Lebenspunkte:**

Die SL entscheidet vor Ort, wie viele Lebenspunkte der jeweilige Charakter bekommt (Elfen sind nun mal körperlich schwächer als Oger!). Ein normaler Mensch hat z.B. 2LP am Torso und jeweils 1 an den Gliedmaßen.

### **Rüstungen:**

Wenn im Kampf ein Körperteil getroffen wird, so verliert man an dieser Stelle, je nach Waffenschaden, Lebenspunkte. Was wenn aber dort ein Rüstungsteil ist??

#### **Schutz durch Rüstung**

Die Rüstung gilt als Gesamtheit. Also egal wo ihr an den Rüstungsteilen getroffen werdet, zieht Ihr (im Kopf natürlich) die Trefferpunkte vom Rüstschutz (RS) ab. Fällt dabei der RS auf oder unter Null, nehmt Ihr körperlichen Schaden und die gesamte Rüstung gilt als futsch (bis zur nächsten Reparatur). Mit diesem System versuchen wir, die Kämpfe einfacher und ohne „Zählorgien (2RS linker Arm, 3RS rechter Arm, 4RS Torso, 1RS rechtes Bein und wie viel zum Teufel RS am linken Bein?????) abzuwickeln. Rüstung schützt nur dort wo sie auch getragen wird!

Rüstung schützt prinzipiell nur dort, wo sie getragen wird. Werden ungeschützte Stellen direkt getroffen, nimmt man also auch direkt körperlichen Schaden.

### Rüstungsschutz

Es wird in Hauptrüstung (HR) und Nebenrüstung (NR) unterschieden:

Hauptrüstung: damit ist die Rüstung am Torso gemeint, kann beliebig addiert werden.

Nebenrüstung: damit ist Rüstung an den Gliedmaßen gemeint (gilt pro Paar).

Art/ (Rüstung am Körperteil in Prozent)	NR 50%	NR 100%	HR 50%	HR 100%
hartes Leder/starkes Fell	1	2	2	3
beschlagenes Leder	2	3	3	4
Kette	3	4	4	5
Platte	4	5	5	6

Wenn ihr mehrere verschiedene Rüstungsteile tragt (z.B. Kettenhemd und Lederbeinschienen), so wird die Rüstung kombiniert. Verschiedenste Rüstungsarten sind miteinander kombinierbar (s.u.), hier gilt aber grundsätzlich der GMV\* und die Entscheidung der SL. Berechnet wird wie folgt:

$$RS = HR + HR + NR (\text{Beine}) + NR (\text{Arme})$$

#### Beispiele:

- ❖ *Kettenhemd + Lederarmschienen (hartes Leder) = RS 6 [5(HR)+ 1(NR)]*
- ❖ *harte Lederweste + Plattenbeinschienen (100%) = RS 8 [3(HR)+5(NR)]*
- ❖ *Beschlagenes Leder + Lederarmschienen + Plattenbeinschienen (50%) = RS 8 [3(HR)+1(NR)+4(NR)]*
- ❖ *Plattenrüstung + Kettenhemd + Plattenbeine (100%) = RS 16 [6(HR)+5(HR)+5(NR)]*
- ❖ *Nur Plattenbeinschienen (Wade=50%) = RS 4 [4(NR)]*
- ❖ *Nur Plattenbeine (Beine=100%) = RS 5 (5(NR))*
- ❖ *Plattenrüstung + Kettenhemd + Plattenarme (100%) + Plattenbeine (100%) = RS 21 [6(HR)+5(HR)+5(NR)+5(NR)]*

Das Tragen einer Kettenhaube/eines Lederhelmes gibt einen Bonus von +1RS, das Tragen eines Stahlhelmes einen Bonus von +2RS. Helme allgemein schützen vor dem bewusstlos schlagen durch „Pömpfen“.

### Auswirkungen von Schaden

Sobald ein Körperteil auf 0TP sinkt ist dieses Körperteil nicht mehr zu gebrauchen und man verblutet nach 600 s. fällt der TP-Index auf unter 0 ist das Körperteil abgetrennt und man verblutet nach 240 s! Falls der Torso auf 0TP sinkt ist man bewusstlos und verblutet nach 5min. Falls der Torso auf unter 0 sinkt ist man nach 120 s tot.

### Richtlinien für den Kampf:

#### Was zählt, ist was man tut.

Im Vordergrund sollte vor allem das Rollenspiel stehen! Das bedeutet: spielt die Kämpfe aus, überlegt euch einen Schlachtruf, flucht, oder versucht euren Gegner mit Worten zu verunsichern. Bringt Leben in den Kampf!

Treffer im Kampf entsprechen einer realen Verletzung. *Während eines Zweikampfes sollten zwischen 2 Treffern 2-3 sec. Vergehen (ausspielen des Gewichtes der Waffe).*

#### Verboten

**GANZ EINDEUTIG VERBOTEN SIND SCHLÄGE JEDLICHER ART UND MIT JEDWEDER WAFFE GEGEN DEN KOPF UND GENITALIEN!** Ebenso verboten sind echte Waffen im Kampf und die Anwendung von realen Kampfsportarten. In schweren Fällen behält sich die SL das Recht vor, den jeweiligen Spieler/NSC von der Veranstaltung zu verweisen.

\* Gesunde Menschenverstand

## Magie:

### Landeshintergrund zur Magie:

Die Magie der Freien Baronien wird von der Zitadelle manipuliert, das heißt, dass Schadenszauber nur bis zu Stufe 3 (max. 3 Schadenspunkte) funktionieren/ Ausnahmen bedürfen der Genehmigung der SL!

In Donnerbach ist die Magie (auch Göttliche und Schamanistische) wetterabhängig, d.h., dass der Weißmagister bei Sonnenschein nun mal besser zaubern kann als der Graue Nebelmagister, der Chaosmagister im Gewittersturm ein Astrales Feuerwerk veranstalten kann während der Paladin bedrückt in der Taverne sitzt und der Schwarze Magus in der bewölkten Nacht mehr Macht hat als in einer Sternklaren. Dies ist v.a. bei Ritualen zu beachten.

### Wichtig:

**Es ist verboten mit Wasserbomben oder mit Mehl zu werfen!**

### Regeln für Magier:

#### Performance

Dieser nette Begriff steht für das, was der Magier tut. Und das ist ganz wesentlich! Solltest Du zum Beispiel den Zorn eines Magiers auf Dich gezogen haben, kann das ganz unterschiedlich ausgehen...

*Stell Dir einmal vor, der Hexenmeister Kreven steht plötzlich vor Dir und stößt wilde Drohungen aus, weil Du am Mittag „versehentlich“ auf seine neuen spitzen Schube getreten bist. Er hat vor, dich in Stein zu verwandeln, um Dich zu kleinen, handlichen Kieseln zu verarbeiten, Das konnte dann so aussehen: Der Spieler deutet lapidar auf Dich und sagt. „Peng! Du bist jetzt eine Statue!“ In einem solchen Moment, solltest Du wiederum ernsthaft überlegen, ob Du laut loslachst, oder Kreven rätst, sich schleunigst aus dem Staub zu machen. Die Performance war miserabel, das Ergebnis wohl ebenso.*

#### Zweite Möglichkeit

*Der Hexenmeister murmelt ein paar finstere Worte, kramt in seinen buntbestickten Taschen und pustet Dir mit den Worten, „Lirum larumn und hexhex – ich trink' sauren Wein und drum wirst du zu Stein!“ eine Ladung Mehl ins Gesicht(?s.o. – Mehlwerfen ist doch eigentlich verboten...). Verblüfft musst Du wohl zugeben, dass eine magische Handlung stattgefunden hat und es sinnvoller wäre, sich nun möglichst steif zu halten, während der Hexer versucht, dich fluchend fortzutragen.*

#### Drittens

*Es ist schon dunkel, als du aus der Taverne kommst. Du bist noch nicht weit gegangen, als dich ein Schlag trifft und ins Reich der Träume schießt. Als du wieder erwachst, liegst Du gefesselt in einem*

*Kerzenkreis und nur einen Schritt entfernt stehen der mächtige Hexenmeister und sein Gehilfe (Natürlich! Hat nicht jeder Magier einen Diener?) in dessen Hand noch der Knüppel liegt, mit dem er dich niedergeschlagen hat. Verdamm! Was haben die beiden vor? Minutenlang rezitieren sie murmelnd Formeln und verbrennen Räucherwerk – dir wird immer mulmiger zumute! Und dann steht der Hexenmeister in seinem prächtigen Ornat vor dir und hält dir seinen verzierten Zauberstab entgegen. „Du hast es gewagt, mich, den mächtigen Frater Kreven, zu beleidigen! Dafür sollst du bestraft werden und nicht zu knapp!“ Dir sinkt das Herz In die Hose, als er mit fester Stimme seine Kräfte Herausbeschwört: „Zu Fels und Stein, bis tief ins Gebein, zu Staub der Atem, zu Mehl der Geist – steh nun still auf mein Gebeiß!“ In den deinen letzten bewussten Augenblicken wird dir klar, dass du nie wieder auf irgend jemandes Schubspitzen steigen würdest, wenn du jemals wieder könntest...*

#### Resümee

*Viele Magier sind heutzutage auf Lives unterwegs und nichts zählt mehr, als der Eindruck, den du von dem Charakter bekommst, Niemand kann real einen Feuerball beschwören, die Erde zu seinen Füßen erbeben lassen oder einen Dämonen herbeirufen (hoffen wir doch...), Weshalb bei den Adepten der magischen Zunft um so mehr der Schein zählt. Sei einfallsreich als Magus! Kleide dich nach deinem Stand, besorge dir Utensilien, mit denen du deine Magie betreibst, spare nicht mit Worten! Und auch jene, die ohne viel Brimborium arbeiten wollen, können durch ihr Spiel und ihr Auftreten den gewünschten Effekt erzielen.*

### wichtig ist:

- Die Zauber sollten sich aus der Handlung und den Worten selbst erklären,
- Magier und Beteiligte sollten der Situation entsprechend Fairness zeigen,
- die Dauer der Wirkung eines Zaubers sollte sich nach dem Aufwand richten,
- man benötigt keine Moosgummibälle, um einen Feuerball zu werfen, wenn es gut ausgespielt ist.

### **Regeln für Priester:**

Die Priester bekommen ihre Macht unmittelbar von den Göttern. Die Art ihrer priesterlichen Macht ist davon abhängig, welcher Gott angebetet wird. Ein Priester eines Totenkultes sollte z.B. nur Zauber besitzen, die direkt mit den Toten in Verbindung stehen oder den Aspekt des Todes verkörpern. Wie Schamanen sollten Priester Opfer an ihren Gott darbringen und einem Ritus (Gebete, Questen, Messen, Gelübde ...) Sollte ein Priester ein Wunder (als Ausdruck der priesterlichen Magie) wirken wollen, sollte er seinen Gott darum bitten, bzw. etwas tun, damit sein Gott ihm diese Bitte erfüllt und durch ihn das Wunder wirkt. Wenn der Priester allerdings dabei falsch vorgeht, kann es auch vorkommen, dass sein Gott mit ihm unzufrieden ist, und ihn bestraft. Oder es passiert einfach Nichts. (Merke: Magier behaupten stets, es sei nicht schlimm, wenn nichts passiert. Schlimm ist, wenn etwas passiert...) Unserer Ansicht sollten die Wunder von Priestern defensiver Natur sein, außer, es wurde explizit eine Gottheit des Kampfes oder Krieges ausgewählt. Sollte ein Priester zu oft gegen die Glaubensregeln seiner Gottheit verstoßen, oder nicht in ihrem Sinne handeln, kann es passieren, dass sich der Gott von ihm abwendet. Dies bedeutet für den Priester, dass er seine gesamte Macht verliert.

### **Wichtig**

Für wichtig halten wir bei der Priesterschaft die Ausübung von zeitlich festgelegten Riten und Verhaltensweisen. Verbietet dir dein Götter den Genuss bestimmter Nahrungsmittel oder Alkohol oder verlangt er dies ausdrücklich? Wann sprichst du deine Gebete? Gibt es bestimmte Zeiten, in denen du Kontakt mit deinem Gott hast? Gibt es Kleidungsregeln? Willst du missionieren? Bist du wirklich so wichtig, dass du direkten Kontakt mit einem Gott hast, oder glaubst du nur an Ihn?

### **Regeln für Schamanen:**

Schamanen ziehen ihre Kräfte aus der Natur und deren Geisterwelt. Auch sie sollten Utensilien benötigen, wenn sie ihre Macht wirken wollen, z.B. Runensteine, Orakel, Talismane, Instrumente (Rasseln, Trommeln...), Stäbe etc. Die Zaubereien haben nur in der Natur Wirksamkeit. Schamanen opfern der Natur und führen lange, komplizierte Rituale durch, um die Geister wohlgesonnen zu stimmen, oder einem Zauber die gewünschte Wirkung zu geben. Wie oft der Schamane mit den Geistern in Kontakt tritt oder auf

welche Weise er dies tut, liegt im Ermessen des Spielers\*, doch auch hier kann es vorkommen, dass die Geister nicht besonders freundlich reagieren, wenn ihre Ruhe allzu oft gestört wird...

### **Wichtig**

Die Gruppe der Schamanen ist sehr flexibel in ihrer Erscheinung und den Effekten, die sie bewirken können. Wir legen aber Wert darauf - wie bei den Priestern und Magiern - dass ihre Aktionen das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht bringen. Schamanen sollten sich auf ein spezielles Gebiet konzentrieren (Geister, Elemente...), rituelle Gegenstände mit sich führen und ein Konzept für die Kommunikation mit der Geisterwelt besitzen.

### **Die Fertigkeiten eines Charakters**

Fertigkeiten sind dazu da, die „technische“ Seite eines Charakters zu simulieren. Kannst du Feuer machen? Bist du geschickt darin, Schlösser zu öffnen? Kennst du dich mit Kräutern und Pflanzen aus? Hast du Geschichte gelernt oder vermagst du starken Schmerzen zu widerstehen? Auch hier ist es schwierig, eine Figur auf dem Blatt oder anhand von errungenen Spielpunkten zu definieren. Denn wenn du real nicht weißt, wie du mit Stein und Zunder umgehen sollst (oder keinen Feuerdrachen hast), nutzt dir die Fähigkeit auf dem Papier nur wenig. Wir sind der Ansicht, dass sich die Spielfigur hier etwas an den tatsächlichen Fertigkeiten des Spielers orientieren soll.

### **Welche Fertigkeiten gibt es?**

Es gibt deren viele. Bedenke, dass die Fertigkeiten ausspielbar sein müssen und natürlich zu deinem Charakter und zur Hintergrundgeschichte passen sollten. Fertigkeiten sind z.B. Heilkunde, Waffenfertigkeiten, Magie, Alchimie, Lesen/Schreiben, Geschichten erzählen, Berserker, Meditation usw.

---

\* und des GMV

### **Welche Fertigkeiten habe ich?**

Überlege dir, welche Fertigkeiten dein Charakter haben könnte, wieso er diese beherrscht und wie du sie am besten ausspielst. Ein Anfangscharakter sollte zwischen 3 und 7 Fertigkeiten besitzen und zusätzlich für Magier, Priester oder Schamanen zwischen 2 und 5 Sprüchen (ja nach Schwierigkeit).

Das solltest du genau abschätzen! Ein Charakter fängt mit gewissen Grundfertigkeiten an, aber nicht jeder hat die gleichen. Passt deine Hintergrundgeschichte dazu? Wer waren deine Lehrer und Mentoren? Warum nicht das Spiel als „Spiel zum Lernen“ benutzen? Suche dir auf dem Live einen Lehrer, quengele solange herum, bis er dir sein Wissen vermittelt.

### **Fertigkeiten im Spiel (Änderungen gegenüber Punktesystemen):**

#### **Schlösser öffnen:**

Vergesst nicht, eure Dietriche mitzubringen! Generell werden alle Schlösser durch einfache Hängeschlösser, die neben der jeweiligen Tür hängen, dargestellt. Diese müsst ihr knacken oder ihr sucht den passenden Schlüssel. Es dürfen nur Schlösser, die mit einem farbigen Bändchen versehen sind, geöffnet werden! Der dazu passende Schlüssel besitzt das gleichfarbige Band, d.h. ein Schlüssel mit grünem Band passt nicht in ein Schloss mit gelbem Band.

#### **Giftkunde / Giftbrauen / Trankkunde:**

Diese Fertigkeiten müssen vor dem Spiel der SL bekannt gegeben werden. Die SL entscheidet dann über Verwendung und Wirkung, da es in diesem Regelsystem keine Stufen gibt. AUSSPIELEN!

#### **Magische Artefakte / Immunitäten:**

Müssen vor dem Spiel der SL bekannt gegeben werden. Die SL entscheidet dann über Verwendung und Wirkung.

#### **Feuermachen:**

Feuer machen darf jeder! Raucher outtime, um sich eine Zigarette o.ä. anzuzünden.

#### **Meucheln:**

Ausspielen heißt es auch hier. *Wenn der Charakter von einem Punktesystem kommt so wird der bei gegebener Zeit von seiner Meuchelstufe profitieren (die SL weiß, wann)(?).*

#### **Dieben:**

Gediebt wird „real“, d.h. der Dieb muss den Gegenstand entwenden und schnellstmöglich der SL übergeben. Dubiose Hehler werden den Dieb mit Geld belohnen. Nachdem der Gegenstand bei der SL ist, wird sie den bestohlenen Charakter informieren, dass sein Gegenstand gestohlen wurde. Wenn Ihr einen Gegenstand sucht, so wendet euch an die SL oder an die NSC's. Diese sehen dann einfach im Lager nach und/oder können Auskunft geben, ob der Gegenstand InTime gestohlen wurde oder nicht.

#### **Beutelschneiden:**

Beutel werden gestohlen, indem man versucht, eine Schleife an dem Beutel zu befestigen (damit wird das Abschneiden des Beutels vom Gürtel simuliert). Wenn es geschafft ist, bittet der Dieb die SL oder einen NSC, ihm den markierten Beutel zu holen. Der bestohlene Charakter muss den Beutel komplett übergeben, darf vorher aber noch OutTime-Gegenstände herausnehmen

Es ist natürlich verboten, persönliche Dinge wie z.B. Brillen, Brieftaschen, reales Geld usw. zu stehlen. Dies wird auch als Diebstahl behandelt und von der SL zur Anzeige gebracht.