

Willkommen in Talon!

Schön dass du dir die Zeit nimmst und dich mit den Regel – Spezialitäten in Talon vertraut machst. Wir spielen generell auf einem niedrigeren Powerniveau als die meisten anderen Kampagnen, erzählen aber trotzdem gerne epische Geschichten. Wir hoffen, dass wir Dich damit begeistern können, auch wenn einiges sehr ungewohnt für Dich sein mag!

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Grundregeln.....	2
1.1 Grundlagen im Spiel.....	2
1.2 Sicherheit im Kampf.....	3
1.3 Farben.....	3
Kapitel 2: Schnelleinstieg.....	4
Kapitel 3: Magie.....	5
3.1 Allgemeines.....	5
3.2 Liste der erlaubten Sprüche aus dem Regelwerk.....	5
3.3 Zauberer und Rüstung.....	8
Kapitel 4: Kampfregeln.....	9
4.1 Sicherheit.....	9
4.2 Schaden und seine Folgen.....	9
4.3 Rüstung.....	10
Kapitel 5: Einzelregelungen.....	12
5.1: Heilkunde als offene Fertigkeit.....	12
5.2 Klassenwechsel.....	13
5.3 Schutzpunkte aus metaphysischen Quellen	13
5.4. Vereisungen.....	13

Kapitel 1: Grundregeln

1. Sicherheit!

Sicherheit geht immer vor, sie ist nicht diskutierbar! Das bedeutet auch, die SL nervt mit eventuellen, eigentlich kaum noch vorstellbaren Horrorszenarien. Wenn es gar zu arg wird, kann man immer noch Einwände anbringen, aber grundsätzlich gilt: Spielleiter-Wort ist Gesetz!

2. Die SL hat immer recht

Dazu gibt es nicht viel zu sagen außer: Es darf natürlich diskutiert werden, aber nur wenn die Situation es erlaubt und nicht spielstörend ist. Anweisungen während eines Kampfes sind sofort auszuführen.

3. Spaß

Es ist einfach Spaß zu haben, aber wichtig ist, dass alle Spaß haben. Wer Spaß auf Kosten von Anderen hat, oder wer verursacht, dass andere keinen Spaß mehr haben, der verstößt gegen die Regeln und wird dementsprechend behandelt.

1.1 Grundlagen im Spiel

Befehle

Stopp/Weiter-Befehl

Es wird im LARP zu Gefahrensituationen kommen, egal, wie vorsichtig man ist. Dafür gibt es den Stopp-Befehl. Dazu gibt es nur wenig zu sagen. Benutz ihn! Wenn jemand einen Meter vor einem Abhang kämpft, zwischen Zeltleinen, wenn einer aufs Feuer zustolpert, aber auch, wenn deine Brille runterfällt. Benutz' ihn auch, wenn du nicht sicher bist!

Wenn jemand „Stopp“ brüllt, dann halten alle inne wo sie standen, man bereinigt die Gefahrensituation, dann gibt entweder die SL oder derjenige, der „Stopp“ gebrüllt hat, den Befehl „Weiter“ und dann druff! (Yippie kayak)

Wenn man im Spiel jemanden aufhalten will, ruft man „Halt“. Auch wenn man meistens das Gegenteil erreichen wird.

„**Sani / Heiler**“ Es gibt reale Verletzungen, dafür braucht man einen Sani. Auf jeder Veranstaltung ist der eine oder andere Sani, der ziemlich, also wirklich ziiiiiemlich pissig reagiert, wenn er gerufen wurde, obwohl nur eine Spiel-Verletzung vorliegt. „Wer einen Heiler braucht und einen Sani ruft, der wird einen Sani brauchen“

„**Time Freeze / Weiter**“- Bedeutet, alle halten inne, schließen die Augen und summen, damit die SL fiese Dinge an ihnen vorbeischmuggeln kann! Wenn du dann das „Weiter“ hörst spiel ganz normal weiter, als wäre nichts gewesen.

„**Auf ein Wort**“ - Wenn Du mit jemandem Outtime ein paar Worte wechseln musst, nimm die entsprechende Person bitte mit dieser kurzen Phrase an Seite um dies zu besprechen und die anderen Spieler nicht im Spiel zu stören.

1.2 Sicherheit im Kampf

1. Verboten sind Stiche generell, Schläge gegen Kopf, Hals oder Unterleib! Weil viel zu hohes Verletzungsrisiko
2. Kein Umrennen, kein Stoßen mit dem Schild! Wegen des hohen Unfall- und Umfallrisikos!
3. Nur gezielte und abgebremste Schläge! Wildes herumrudern und hirnloses Prügeln führen zu schmerzhaften Verletzungen und sorgen für böses Blut. Pass auf das Gelände auf. Abhänge, Feuerstellen, Zeltschnüre, viele große Steine, abschüssige Stellen und so weiter, alles scheiße zum Kämpfen! Wenn es nicht mehr geht, dann wird der Kampf verlagert. Hauptsache, alle Teilnehmer können den Con aufrecht verlassen!
4. Benutze den „Stopp“-Befehl!
5. Es sind nur von der SL beim Waffencheck genehmigte Waffen, Schilde und Rüstungen erlaubt! Du hast trotzdem die Verpflichtung, deine Ausrüstung auch während der Veranstaltung ständig auf ihren einwandfreien Zustand zu kontrollieren. Wenn Zweifel aufkommen sollten, Gegenstand aus dem Verkehr ziehen, bis die zuständige SL ihn ein zweites mal gecheckt hat!

1.3 Farben

Es kann sein, dass gewisse Personen oder Gegenstände ein farbiges Band haben und wild gestikulierend auf dieses Band verweisen, wenn man sie trotzdem haut. Also, nur damit keine Missverständnisse aufkommen:

Rot ist SL bei Personen, bei Gegenständen heißt es „magisch“

1. SL in Gewandung mit roter Schärpe (Person IT vorhanden)
2. SL in OT Klamotte mit roter Schärpe (Person IT nicht vorhanden)
3. SL in SL Tunika (eine graue Tunika mit intergrierter Schärpe: Person IT nicht vorhanden, aber weniger ambientestörend als 2.)

Gelb ist nicht da, weil mit Outtime-Dingen beschäftigt, am fotografieren oder NSC auf dem Rückweg zum Lager!

Hellgrün (manchmal aus Verlegenheit doch Gelb): Wenn es eine Person ist, ist sie im Astralraum! Personen im Astralraum kann man nicht sehen, nicht hören oder sonst wie bemerken. Wenn es etwa zu bemerken gibt sagt die SL Bescheid.

Weiß ist gesegnet/geweiht, das heißt es ist mit guten Göttern im Bunde!

Blau: Schutzpunkte aus magischer/alchemischer Quelle

Kapitel 2: Schnelleinstieg

Regelmodifikationen für DragonSys II (für den Schnelleinstieg):

- Die Fähigkeit Kämpferschutz ist gestrichen
- Die Fähigkeit Meucheln ist gestrichen
- Die Fähigkeit Regeneration gibt es nur bis Stufe 2
- Die Fähigkeit Berserker nur bis Stufe 2 und muss entsprechend dargestellt werden
- Schlösser öffnen, Spurenlesen und Fallenstellen werden dargestellt und ausgespielt
- Adel, Reichtum, Meisterränge und ähnliches müssen erspielt und glaubwürdig dargestellt werden.
- Immunitäten (sowohl Großmeister als auch Fähigkeiten) sind gestrichen, dafür gehen wir sehr viel spärlicher mit entsprechenden Dingen um

Es wird kein Schaden und keine besondere Eigenschaft einer Waffe angesagt , wir wollen auch beim Kampf ein dichtes Ambiente schaffen. Die beinhaltet nicht das Ansagen des Schadenswertes oder der Tatsache dass die Waffe magisch ist. Ein Zweihandhammer macht mehr Wumms als ein Dolch. Wir vertrauen darauf dass dies Spieler und NSC wissen..

Kapitel 3: Magie

3.1 Allgemeines

DragonSys Magiesystem Modifikationen

- In Talon gibt es keine Fernmagie! Ein Zauberer muss sein Opfer berühren, um es zu beeinflussen.
- Es gibt im Regelfall keine Skills oder angeborene Fertigkeiten.
- Die Vorgaben im DragonSys müssen genau eingehalten werden, was Komponenteneinsatz und Spruchlänge angeht. Wer eine andere Komponente als im Buch benutzen will, darf das tun wenn:
 - sie beim Check In angemeldet wird
 - Wenn sie genauso schwer oder schwerer zu erhalten ist. (Also kein Edelstein durch einen Kiesel vom Burghof ersetzen usw.)
 - Wenn sie genauso schwer oder schwerer zu handhaben ist. (Ein Federfächer nicht durch ein Tuch ersetzen)
- Ähnliches gilt für die Sprüche: Sie müssen genauso viele oder mehr Silben haben, wie die im Buch.
- Alchemie läuft über den von DragonSys vorgegebenen Regelwerksmechanismus

3.2 Liste der erlaubten Sprüche aus dem Regelwerk

5 Punkte Sprüche

Blutung stoppen (nicht im DS)

Feuerfinger

Gift Spüren

Licht

Magie spüren

Zaubertrick

10 Punkte Sprüche

Berserker I

Energiehand

Feueraugen

Kampfschutz I

Lösen

Magische Waffe I

Magischer Riegel

Metall (Waffe) erhitzen

Wunde übertragen

Wunde verschieben

20 Punkte Sprüche

Alarm

Berserker II

Eisatem

Erwachen
Fluch (SL-Entscheidung!)
Freundschaft
Furcht
Kampfschutz II
Magie aufheben
Magischer Segen
Magischer Zirkel
Magische Rüstung I
Magische Suche
Mentaler Nagel
Mit Toten sprechen
Schlaf
Schweigen
Vergessen
Windstoß (großer Schubser, nicht aufrecht zu erhalten)
Wunde heilen

30 Punkte Sprüche
Berserker III
Binden
Energiefeld
Feuerball I
Gift neutralisieren
Kampfschutz III
Körper heilen
Krankheit (SL Entscheidung bzgl. Art und Dauer der Krankheit)
Magiesicherung
Magische Waffe
Magischer Schutz
Magische Schloß
Schloß öffnen
Seelenspiegel
Totaler Magieschutz
Zauber binden
Zombie

40 Punkte Sprüche
Dämon beschwören
Einfangen
Energiewall
Kampfschutz IV
Lähmung (Lähmung fällt sofort ab wenn Bezauberter Schaden erleidet, und ist bis er sich bewegen kann gegen Schaden immun)
Magie Zerstören
Magiespiegel
Magische Rüstung 2
Regeneration
Verwandeln

Wahrheit
Wunde zufügen
Zweites Gesicht

50 Punkte Sprüche
Berserker IV
Dämonenauftrag
Feuerball II
Feuerschild
Göttliche Weisheiten
Kampfschutz V
Magischer Gegenstand
Versteinern
Wiederkehr

60 Punkte Sprüche
Kampfschutz VI
Zerstören

70 Punkte Sprüche
Magische Rüstung 3

100 Punkte Sprüche
Auftrag
Exorzismus
Flammenwaffe (Doppelter, nicht direkter Schaden, Deutlich kennzeichnen!)
Götterfluch (SL Entscheid)
Magische Rüstung
Meisterschutz
Wiederbeleben

150 Punkte Sprüche
Magische Rüstung V.

200 Punkte Sprüche
Magische Rüstung VI

Gestrichene Zauber
Energiebolzen
Blindheit
Abstand
Mentaler Bolzen
Schreckenshand
Schreckensbolzen
Schreckenswaffe
Mentaler Dolch
Voodoo
Zeitkontrolle
Todeshand

3.3 Zauberer und Rüstung

Rüstregel für zaubernde Charaktere:

Zaubernden Charakteren ist in unserem Regelwerk das Tragen von bis zu 5 Punkten Rüstung bei gleichzeitiger Magieausübung gestattet. Die Magier sind gehalten keine zu große Menge Metall zu tragen. Ein gewisses, nicht übertriebenes Mehr an Rüstung ist gestattet, schlägt sich aber nicht in den Punkten nieder. Der Magier muss hier dann beim Anlegen entscheiden ob er jetzt damit zaubert oder nicht. Wir vertrauen auf Eure Fairness!

Kapitel 4: Kampfregeln

Im Leben eines jeden jungen LARPer kommt der Augenblick, wo ein riesiger, brüllender Ork mit erhobener Keule auf dich zurast und nur noch eines will: Dein Blut!

Damit in solchen Situationen alles mit rechten Dingen zugeht, gibt es einige einfache aber sehr effektive Regeln:

4.1 Sicherheit

Stiche generell, sowie Schläge gegen Kopf oder Unterleib sind verboten!

- Kein Umrennen, kein Stoßen mit dem Schild!
- Nur gezielte und abgebremste Schläge!
- Pass auf das Gelände auf.
- Benutz den „Stopp“-Befehl!
- Es sind nur von der SL beim Waffencheck genehmigte Waffen, Schilde und Rüstungen erlaubt!

Die wichtigste Regel ist aber:

- Lass dein Gehirn eingeschaltet. Wenn du nicht mehr Herr über deine Handlungen bist, dann bist du eine Gefahr für deine Mitmenschen

4.2 Schaden und seine Folgen

Jede Waffe macht Schaden! Wird man an einer Stelle des Körpers getroffen, dann ist diese Stelle kaputt und das sollte dargestellt werden. Soll heißen: Auf einem kaputten Bein kann man nicht stehen, mit einem kaputten Arm kann man nicht schlagen. Ein kaputter Torso ist ein guter Grund, mal wieder so richtig herzlich umzukippen.

Wie schlimm das ganze aussieht, das erklären dir nachher die Heiler! Spätestens nach dem zweiten Treffer ist Aschermittwoch!

Aschermittwoch:

Du bist getroffen und blutest. So weit so schlecht...

Jetzt reicht es normalerweise, die Wunde notdürftig zu verbinden, um ein Verbluten zu Verhindern. Dazu ist jeder in der Lage, wenn er ein bis zwei Hände besitzt. Um Wundbrand und andere Entzündungen kümmert sich dann nachher der motzende Heiler!

Es gibt ein paar Verletzungen, bei denen es nicht reicht, zu verbinden, innere Blutungen zum Beispiel. Manchmal ist der Ruf nach einem Heiler die beste Ersthilfe, die man leisten kann.

Tod und wie er eintritt!

Es gibt eine Faustregel, es ist aber wirklich nur eine Faustregel und die Faust ist auch nicht fest geballt, man ist schließlich dem Tode nah... also anders gesagt, wer länger als 15 Minuten unversorgt vor sich hinblutet, könnte so langsam am Ende eines Weges sein, der auf ein großes, helles, warmes Licht zuführt!

4.3 Rüstung

Kluge Leute tragen Rüstung, weil die nämlich vor „Aschermittwoch“ schützt! Eine Rüstung wird in (leider, leider) Punkten gemessen, die man runterzählt. Zur Ermittlung des Rüstungsschutzes gibt es eine kleine Tabelle! (Barbaren dürfen einen Gelehrten benutzen!) Es gibt 6 Rüstungszonen:

Kopf	Torso	Rechter Arm	Linker Arm	Rechtes Bein	Linkes Bein

Ist die jeweilige Rüstzone voll abgedeckt, dann darf man sich den unten aufgeführten Wert voll anrechnen, ansonsten geht's anteilig. Beim Waffencheck gibt es meistens auch einen Rüstungscheck, wo man sich den Wert ausrechnen lassen kann.

- Ein Arm ist erst voll abgedeckt, wenn da ein Handschuh mit Rüstwert dranhängt!
- Bein- und Armpanzerung muss zumindest partiell geschlossen sein, sonst gelten sie nicht als voll! Regenrinne ist keine Vollplatte
- Zur Kopfrüstung gehört auch ein vernünftiger Halschutz!
- Lederhemden und Hosen bringen nur Wetterschutz, keinen Rüstschutz!
- Dicke, verkrustete Schmutzschichten von den letzten drei Zeltcons an den Schuhen, gelten nicht als Rüstung, auch wenn sie zwei Kilo wiegen!

Rüstungsart	Rüstungspunkte	Unterrüstung
Plattenrüstung	*4	1/2
Lamellar (Schuppe überlappend, Coat of Plates)	*3	1/2
Kette, (offene Schuppe; ~5mm dickes, gehärtetes Leder)	*2	1/2
Beschlagenes Leder, dünnes, gehärtetes Leder, dickes ungehärtetes Leder 3-6mm	*1	0,5/1
Gambeson / Aketon	*0,5	0,5/1
Aufgerundet wird ab X,5 (mathematisch)		
Bis zu 4 Pkt. können zusätzlich vergeben oder abgezogen werden, wenn besonders gute oder besonders schlechte Rüstungsteile mitspielen.		

Wenn mehrere Rüstungen übereinander getragen werden, dann wird die dickste voll gezählt und die leichteren darunter oder darüber geben einen Bonus, den du aus der Spalte Unterrüstung ablesen kannst. Der jeweils höhere Wert steht für den Torsowert.

Beispiel:

Ich trage einen Gambeson unter dem Coat of Plates. Das gibt 4 Punkte für die volle Abdeckung am Torso plus 0,5 Punkte pro Arm für den Gambeson minus 0,25 Punkte, weil ich keine Handschuhe habe. Auf dem Torso trage ich den Gambeson unter dem Coat, daher bekomme ich dort einen Bonus in Höhe von einem Punkt für den Gambeson als Unterrüstung.

---Sonderregel---

Die Barbaren-Rüstung!(oder Barbärchen)

Es soll ja so Charaktere geben, die sich lieber nicht in enge, harte Rüstung zwängen und ihrer ungestümen Wildheit durch Nacktheit (!) Ausdruck verleihen wollen. Diese kriegen ein paar Rüstungspunkte für unbedeckte Körperteile. Genauer gesagt, einen pro unbedecktem Körperteil. Diese „Muskelrüstung“ ist nicht mit anderen Rüstungen kombinierbar, sobald der Barbar auch nur einen Gambeson trägt, ist nur noch dieser gültig. Die Rüstung gilt auch nur

für echte Barbaren und Barbarinnen, das heißt eine dünn bekleidete Tempeltänzerin hat keine Barbarenrüstung!

Wichtig: Der Kopf ist Rüstungszone, nicht Trefferzone. Das ist, damit sich Helme mehr lohnen und eine höhere Sicherheit erreicht wird. Aber Kopftreffer sind verboten, auch bei Helmträgern!

Kaputte Rüstung oder am Ende des Runterzählens...

Natürlich geht eine Rüstung nicht von einem Augenblick zum Anderen einfach so kaputt und verschwindet, als hätte man nie eine getragen. Eine gutgemachte Vollrüstung ist im Grunde nicht zu durchdringen. Es gibt eine gewisse, geringe Chance, eine Schwachstelle zu treffen. Aber in den meisten Fällen wird der Träger in seiner Rüstung einfach weich geprügelt, bis er vor Erschöpfung und vor Schmerz einfach umkippt. Tja, so sieht's aus. Wie auch immer. Wir haben festgelegt, dass selbst die beste Rüstung spätestens nach 35 Treffern nicht mehr wirkt. Wenn wir jedoch das als Vorgabe nehmen, muss eigentlich nicht die Rüstung in die Wartung, sondern ihr Träger. Wir gehen jetzt mal davon aus, dass der Kämpfer irgendwann seine zerdepperte Rüstung auszieht (alle Schankmaiden johlen laut) und sie wieder zurechtfudelt (man spricht auch vom „Proschen nach dem Moschen!“). Er wird wahrscheinlich die Gelegenheit nutzen, die verspannten Muskeln zu dehnen, sich einen Moment auszustrecken und vielleicht diesen fiesen Bluterguss direkt unter der Kniescheibe behandeln zu lassen. Dann quetscht er sich wieder in sein vollgeschwitztes Polsterzeug und fummelt die Rüstung zurück an ihren Platz.

Das ist zwar nicht gerade das Trockendock, aber immerhin kann es jetzt wieder losgehen. Jedenfalls funktioniert so unsere Regel:

Der Rüstungswert wird ununterbrochen runtergezählt. Selbst wenn sie auf Null sinkt und der Träger schwer verletzt wird, kann er sie danach mit wenigen Handgriffen in einer Viertelstunde wieder einsatzbereit machen. Wenn er sie dann wieder anzieht, hat immerhin wieder die Hälfte ihrer ursprünglichen Punkte.

Eine Rüstung kann natürlich auch fachmännisch repariert werden. Dazu fragt man Leute, die sich mit so was auskennen. Diese können dann abhängig von Werkzeug, Erfahrung und Komplexität der Rüstung eine Rüstungsteil in 10 bis 30 Minuten wiederherstellen. Und ja, das heißt, dass Reparaturen ausgespielt werden müssen!

Kapitel 5: Einzelregelungen

5.1: Heilkunde als offene Fertigkeit

Heilkunde (30+):

Heilkunde wird von einer geschlossenen zu einer offenen Fähigkeit. Die verschiedenen Stufen und ihre Auswirkungen werden durch die folgende Tabelle geregelt. Die Punktwerte für Krankheiten entsprechen hierbei den für magische Heilung aufzuwendenden Magiepunkten.

Punkte	Heilzeit pro fachgerecht verbundener Wunde	Fähigkeiten
10		Erste Hilfe: Blutungen stoppen, Wunden reinigen
30	3 Stunden (max 9 Stunden)	grundlegendes Wissen, Heilen von Erkältungen Brauen von Wundwassern, Wundreinigungstinkturen etc. ohne Notwendigkeit einer weiteren Fähigkeit Sämtliche ausgespielte Akutchirurgie (Entfernen von Fremdkörpern, Schienen von Brüchen, Amputationen, etc.)
40		Heilen von einfachen Kinderkrankheiten
50		Grundlagen der Geburtshilfe, Assistenz bei Geburten Kenntnis von Ausleitungsverfahren (Blutegel, Schröpfköpfe)
60	2 Stunden (max, 6 Stunden)	Heilen schwerer Kinderkrankheiten
70		Heilen von grippalen Infekten, Darmgrippe
80		Heilen von Grippe
90		Heilen von Wundkrankheiten
100		Heilen von Geschlechtskrankheiten
110		Betreuung von normalen Geburten
120	1 Stunde (maximal 3 Stunden)	Heilen von Lungenentzündung
130		Heilen von Pocken Betreuung schwerer Geburten
140		Heilen von Ruhr
150		Heilen von Parasitenbefall
180		Heilen von Tuberkulose
190		Heilen von Cholera
200		Heilen von Pest Möglicher Aufstieg zum Meisterheiler
210		Heilen von Lepra
240	30 Minuten (max 1,5 Stunden)	

5.2 Klassenwechsel

Regelung für Charaktere welche die Klasse wechseln:

Wechselt ein Charakter die Klasse, so verliert er für jeden neu erspielten EP einen EP bei den alten Fähigkeiten welche seiner Klasse nicht mehr offen stehen. Diese EP kann er dann für Fähigkeiten seiner neuen Klasse einsetzen. Dies gilt beim Wechsel vom spez- Charakter zum spez. Charakter und umgekehrt. Beim Wechsel zum Universalcharakter müssen dann fehlende Punkte sofort gestrichen werden, beim Wechsel vom Universalcharakter greift die Bonusregelung erst bei den freiwerdenden Punkten.

Jüngere Charaktere lernen also - prozentual - schneller um als ältere.

Beispiel:

Peter ist spezialisierter Kämpfer und hat 120 Charakterpunkte, alle komplett in Kämpferfähigkeiten. Er wird zum Magier. Auf dem nächsten Con erspielt er sich 25 neue EP (inkl. Spezialisierung). Er muss nun mindestens 25 Punkte von seinen Kämpferfähigkeiten streichen, und kann diese dann mit den neuen Punkten zusammen auf seine Fähigkeiten als Magier verteilen (50 Punkte)

Wechselt Peter zum Universalcharakter muss er sofort 20 seiner Punkte (sein ursprünglicher Bonus) von seinen Kämpferfähigkeiten streichen. Danach geht es für ihn weiter wie gehabt, sofern er noch Fähigkeiten verlieren muss die ihm ggf. als Universalcharakter nicht zustehen.

5.3 Schutzpunkte aus metaphysischen Quellen

Auf diesem Con gilt eine Deckelung der Schutzpunkte, die nicht durch Rüstung entstehen auf 7 Punkte. Wenn diese sich regenerieren tun sie dies mit maximal 1 Punkt pro 30 Minuten.

5.4. Vereisungen

Wenn mehr als 3 Wunden eines Charakters vereist werden fängt er an unbeweglich zu werden. Bei der 4. Vereisung wird der Charakter mit seinen Bewegungen hölzern. Nach der 5. und jeden weiteren vereisten Wunde kann er sich nur noch steif und langsam bewegen.