

Hausregel/Regel-Errata Falkenstein Cons

- Teil 1 - Grundregeln für Rituale bei Falkenstein Cons 2
 - Allgemeines 2
 - Regelwerk 2
 - Vorbereitung eines Rituals 2
 - Durchführung 3
- Teil2 - Regelwerksmodifikationen & Infos 3
 - Artefakt-Erschaffung 3
 - Dietriche 3
 - Ermitteln 3
 - Fälschen & Ermitteln 3
 - Rezept 4
 - Schlägerei 4
 - Schlösser öffnen 4
 - Schlüssel/Schlösser 4
 - Schriftrollen & Runen 4
 - Spiegelrunen 4
 - Trankkomponenten für Alchemie & Pharmazie 4
 - Kinder-Charaktere **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

Teil 1 - Grundregeln für Rituale bei Falkenstein Cons

Allgemeines

- Magie im LARP und vor allem Rituale sind ambientefördernd. Je schöner und „spektakulärer“ ein Ritual ausgeführt wird, d.h. zum Beispiel je mehr Zuschauer es anzieht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass es funktioniert.
- Rituale sind mächtig. Mit ihnen kann sehr viel erreicht werden (u.a. abhängig von Länge und Intensität). Daher ist bei der Vorbereitung und Durchführung auf Genauigkeit zu achten.
- Ritualmisserfolge werden normalerweise von der Orga mit dem Ritualleiter besprochen. Falls Fragen oder Unstimmigkeiten aufkommen sollten, bitte direkt nach dem Ritual mit der Ritual-Orga besprechen.
- Rituale sind prinzipiell bei der Orga anzumelden.
- Ritualkomponenten für eigene Zauber (z.B. Masken, Kostüme, Feuerwerk, etc.) sind durch den Spieler zu stellen.
- Die Sache mit den Murmeln:
 - Für jeden Zauber/jedes Ritual im Phönix-System gibt es einen festgelegten Spruch, ein Befehlswort und eine bestimmte Anzahl zu ziehender Murmeln.
 - Beim Ziehen der Nieten-Murmeln bitte den „Misserfolg“ ausspielen.
- Die Reihenfolge für das Sprechen eines Zaubers ist folgende (kurzer zeitlicher Zusammenhang):
 1. die genaue Anzahl (auch „Gegenzauber“) der Murmeln ziehen
 2. Spruchformel
 3. Befehlswort
- Die Spruchformel und das Befehlswort bei Sprüchen muss grundsätzlich so gesagt werden, dass das Opfer sie hören kann (In Ausnahmefällen wie z.B.: „Sei Verflucht!“ kann ein Zauber auch auf Distanz gewirkt werden, ohne dass ihn das Ziel hören muss. Dies erfordert jedoch eine zwingende Absprache mit der Orga im Vorfeld.).

Regelwerk

- Die im Regelwerk angegebene Rituallänge, Ritualkomponenten, etc. sind nicht bindend, sondern stellen einen Richtwert dar. Der Spieler hat die Möglichkeit, gewisse Variationen vorzunehmen, z.B. kann bei höherer Anzahl von Ritualteilnehmern die Ritualzeit abnehmen.
- Komponenten können verändert werden. Sie sind aber verhältnismäßig zu wählen und der Ritualleiter muss Änderungen und Beschaffung der Orga begründen/darlegen können, d.h. eine Engelsfeder kann nicht durch die Feder eines Spatzen ersetzt werden.

Vorbereitung eines Rituals

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

Durchführung

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

Teil2 - Regelwerksmodifikationen & Infos

Artefakt-Erschaffung

Charaktere mit entsprechender Fertigkeit können anstelle von MP weitere speziell zu diesem Zweck gekennzeichnete „Zutaten“ zur Artefakt-Erstellung einsetzen.

Dietriche

Ein Schmied mit den Fertigkeiten *Schmieden* und *Schlösser öffnen* kann in einer Stunde und dem Einsatz von fünf Schlossmurmeln einen Dietrich herstellen. Mit einem Dietrich kann ein Charakter mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* eine Murmelöffnung (mit allen Folgen) öffnen. Der Dietrich ist nach dem Einsatz verbraucht. Alle erstellten Dietriche verfallen nach dem Spiel.

Ermitteln

Die Ermittler melden sich bei der Orga und erhalten entsprechend ihrer Ermittlungsstufe Auskunft über die Täter und/oder Tatvorgänge.

Fälschen & Ermitteln

Generell gilt, dass der Fälscher ein Original besitzen muss, um eine gute Kopie davon herzustellen mit welchen Änderungen auch immer. **Fälscherzinken sind ausschließlich handgemalt.**

Falsche Geldscheine werden durch den Fälscher mit seinem Zinken versehen bevor sie in Umlauf gebracht werden. Nach Beschluss der Carta-Sitzung vom November 2011 gelten folgende Regeln:

Spieler dürfen gefälschte Geldscheine nur noch per Hand mit einem Fälscherzinken versehen. Stempel werden ausschließlich von den Orgas dazu genutzt "gültige" Scheine zu erstellen. "Leere" Scheine (nicht gestempelt oder gezinkt), die ein Spieler mit sich herumträgt, sind für jeden anderen Spieler eine klar erkennbare Blüte, auch ohne jegliche Fertigkeit. Gezinkte

Scheine (Blüten) können nach wie vor nur von Spielern mit der Fertigkeit "Ermitteln 1" erkannt werden. Für alle anderen sind sie echtes Geld. "Gestempelte" Scheine sind echt.

Rezept

Simulacrum Digitus

Brauzeit: 6 Stunden

CP: 5

EP: 4

Dauer: augenblicklich Wirkung

Kein Trank, sondern ein weißes Pulver (Mehl mit Zucker gemischt). Es wird zur Suche nach Spuren auf die vermeintlichen Flächen gestreut. Nach einer kurzen Wirkzeit wird das Pulver weggeblasen. Zurück bleiben evtl. Spuren und damit Hinweise der Orga, die nur von Ermittlern gedeutet werden können. Diese Rezeptur ist nur auf Veranstaltungen der Falkenstein-Orga einsetzbar!

Schlägerei

Jede Waffenfertigkeit gibt $\frac{1}{2}$ Punkt abgerundet. Die Punkte addiert ergeben den Prügelwert, der vor einer Schlägerei bekannt gegeben wird, um den Sieger vorab zu bestimmen und dann den Kampf ausspielen zu können. Der Trank *Ogerstärke* und der Zauber *Kraft der Bedrängnis* verdoppeln den Prügelwert.

Schlösser öffnen

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

Schlüssel/Schlösser

Ein Schmied kann Schlüssel nach Vorlage nachmachen oder neue Schlösser anfertigen. Für einen Schlüssel benötigt er 30 Minuten, für ein Schloss 15 Minuten je Murmelöffnung. Die Schlösser können durch Fallen noch aufgewertet werden. Hierfür wird ein Fallensteller benötigt, der das Schloss mit dem Schmied zusammen baut. Je Fallenstufe werden 15 Minuten Arbeitszeit gerechnet.

Schriftrollen & Runen

Zum Spielbeginn kann jeder Spieler die Hälfte seiner MP an Schriftrollen & Runen einchecken.

Spiegelrunen

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

Trankkomponenten für Alchemie & Pharmazie

Jeder Trank, jedes Gift und jede Pharmazie benötigt Komponenten, um die Wirkung zu entfalten. Zu Spielbeginn kann jeder Spieler die Hälfte seiner CP an Tränken einchecken. Im

Spiel benötigen Alchemisten und Pharmazeuten zum Brauen Trankkomponenten. Diese müssen eingekauft oder gesammelt werden. Die Komponenten bitte nach Gebrauch bei der Orga abgeben. Bei misslungenen Tränken sind die Komponenten ebenfalls abzugeben, da sie verbraucht sind. Es dürfen keine echten Lebensmittel verwendet werden!

Komponentenregel

Alchemie bis 2 CP / Pharmazie bis 4 CP:	eine Komponente
Alchemie von 2-4 CP / Pharmazie von 5-7 CP:	zwei unterschiedliche Komponente
Alchemie ab 5 CP / Pharmazie ab 8 CP:	drei unterschiedliche Komponenten

Stand 15.03.2023