

# REGELWERK

NERONIA V

-

Das Erwachen



Vom 05. – 07. September 2003

<b>Einleitung</b> .....	<b>3</b>
Was wir Dir bieten .....	3
Was Du dabei haben solltest.....	3
Folgendes bitte Zuhause lassen .....	3
Grundsätzliches .....	3
Fragen zu den Regeln und zum Ablauf beantwortet die Spielleitung .....	4
<b>Regeln</b> .....	<b>5</b>
Die Charakterklassen.....	5
Die Rassen.....	5
Entwicklungstabelle .....	6
Charaktererschaffung.....	7
Beschreibung der Fertigkeiten.....	8
Nachteile.....	11
<b>Kampf</b> .....	<b>12</b>
Allgemeines .....	12
Waffenkategorien.....	12
Rüstungen .....	13
Verletzungen und Tod .....	13
<b>Magie</b> .....	<b>15</b>
Entwicklungstabelle und Zaubersprüche .....	15
Magiewirken im Spiel .....	16
Erklärung der Zaubersprüche.....	16
Magische Lieder der Barden.....	19
Die Ritualmagie der Schamanen.....	19
<b>Errata</b> .....	<b>20</b>

## **Einleitung**

Das Neronia-Team freut sich, Dich auf unserem fünften Live-Rollenspiel begrüßen zu dürfen. Damit nicht alles völlig planlos und konfus abläuft, hältst Du dieses Regelwerk in Händen, welches die wichtigsten Aspekte abdecken sollte. Solltest Du doch noch Fragen haben, wende Dich bitte an:

Bei regeltechnischen Fragen:

Stephan Hirsch (07351 / 37 37 78) mormegil@web.de  
Nico Glöckler (0171 /17 555 15) nico.gloeckler@t-online.de  
Homepage: www.neronia.de

## **Was wir Dir bieten**

- Vollverpflegung
- Mineralwasser und Tee for free
- Bier und andere Getränke zu fairen Preisen
- bisher unbespielter, sehr schöner Platz
- NSCs, die allesamt eine schauspielerische Ausbildung vorzuweisen haben und in absolut authentischen Kostümen auftreten (hüstel)

## **Was Du dabei haben solltest**

- einen warmen Schlafsack und Isomatte
- ein ambientetaugliches Zelt !!!
- warme wetterfeste Kleidung
- Wechselkleidung
- gutes Schuhwerk
- Sonderwünsche was Essen und Getränke betrifft sind selbst mitzubringen
- Teller, Schüssel, Trinkgefäß und Besteck, wenn möglich stilvoll = kein Plastik
- Personalausweis
- Toilettenpapier
- evtl. Verbandsmaterial
- glaubwürdige Kostüme und sichere Waffen (siehe Kampf), die Waffen werden vor Spielbeginn von uns geprüft
- sämtliche Zauberkomponenten (siehe Zaubersprüche)

## **Folgendes bitte Zuhause lassen**

- Sonnenbrillen, Sportschuhe und Armbanduhren
- tausendfach verpackte Einwegprodukte
- moderne Technik

Um der Brandgefahr im Wald vorzubeugen, sind wir gezwungen, nachts Taschenlampen statt Fackeln zu verwenden. Hier aber bitte zwei Dinge beachten:

1. keine Suchscheinwerfer mitbringen, sondern kleine Taschenlampen mit geringer Leuchtkraft  
Tipp: Nylonstrumpf drüber
2. so verwenden, wie es mit einer Fackel möglich ist, also nichts ausleuchten

## **Grundsätzliches**

Es gibt genau zwei wichtige Regeln, die für ein LARP (Live Action Role Play) gelten, nämlich

1. Spiele Deinen Charakter so, dass es den anderen Spielern und Dir Spaß macht
2. Die Spielleitung hat das letzte Wort

zu Regel 1: Fairness und Ehrlichkeit sind für ein schönes LARP unerlässlich  
zu Regel 2: Den Anweisungen der Spielleitung ist immer Folge zu leisten.

### **Fragen zu den Regeln und zum Ablauf beantwortet die Spielleitung**

Bitte lest die Regeln gut durch, damit während des Spiels keine unnötigen Fragen gestellt werden. Wir beantworten zwar gerne und jederzeit irgendwelche Fragen, aber bitte nur Wichtiges. Die Atmosphäre ist halt hinüber, wenn mitten im schönsten Ritual, Kampf oder Feierlichkeit einer ruft "Spielleitung, ich hätte da mal ´ne Frage!". Wenn also Fragen auftreten, dann stört die anderen Spieler bitte nicht.

Werft keinen Müll einfach weg, sondern sammelt ihn und entsorgt ihn entsprechend. Wir werden diesbezüglich ein Müllpfand von 20 Euro beim Einchecken erheben. Dieses bekommt Ihr am Sonntag wieder zurück, wenn Euer Platz ordentlich ist. Da auch wir unseren Müll wieder mitnehmen müssen zwecks mangelnder Entsorgungsmöglichkeit vor Ort, bitten wir Euch ebenfalls darum.

Passt auf Eure Zigarettenkippen auf (Brandgefahr in Wald und Zelten)! Vorbildliche Raucher sammeln ihre Filter in einem kleinen Säckchen und entsorgen sie später geeignet.

## Regeln

### Die Charakterklassen

1. Krieger: keine Voraussetzungen; mögliche Variationen: Paladin / Ordenskrieger / Ritter, 2 Waffenkategorien frei (siehe Waffenfertigkeiten)
2. Waldläufer: keine Voraussetzungen; 2 Waffenkategorien frei
3. Kaufmann / Stadtmensch: keine Voraussetzungen
4. Barde: natürlich sollte ein Barde singen können und im Idealfall auch noch ein Instrument spielen können, aber wir freuen uns über jeden Charakter, der den Mut hat, öffentlich aufzutreten. Deshalb traut Euch einfach!
5. Magier: darf keine Rüstungen tragen und nur Stab und Dolch verwenden
6. Priester: Jede Gottheit ist möglich. Der Spieler soll sich Gedanken über Kodex und Verehrung machen. Darf keine Rüstungen tragen und nur Stab und Dolch verwenden
7. Heiler: meistens ebenfalls religiös, darf keine Rüstungen tragen und nur einen Stab zur Verteidigung verwenden
8. Schamane: keine Metallrüstungen

Anmerkung: Wenn keine Voraussetzungen angegeben sind, bedeutet das trotzdem z.B. für einen Ritter, daß er in entsprechender Rüstung ankommen muss, ein Waldläufer läuft üblicherweise nicht gerade in schicken weißen Sachen rum usw.

Die Charakterklasse „Barbar“ ist komplett gestrichen. Spieler, die bei einem unserer LARPs als Barbar dabei waren, können ihren Charakter gerne in einen Krieger umwandeln (bereits erlangte Erfahrungspunkte dürfen komplett übernommen werden).

### Die Rassen

1. Menschen: für den Anfang für alle zu empfehlen, da es doch am einfachsten zu spielen ist
2. Zwerge: klein, bärtig (Zwerge sollten nur von wirklich kleinen Leuten gespielt werden)
3. Elben: kein Bartwuchs aber spitze Ohren (gibt's zu kaufen)
4. Orks: brauchen entweder Gesichtsmasken oder sollten grüne oder braune Schminke fürs Gesicht verwenden. Sie müssen allerdings nicht böse und primitiv sein
5. Weitere Rassen sind auch möglich, bringen allerdings wie alle anderen (außer Elben, siehe nächster Absatz) keine Vorteile.

Die Rassen unterscheiden sich nicht bezüglich ihrer Fähigkeiten (außer Elben, diese benötigen keinen Schlaf!)

## Entwicklungstabelle

Fähigkeiten	Krieger	Waldläufer	Stadtmensch	Barde	Magier	Priester	Heiler	Schamane	Wert
Waffenfertigkeit	1	2	2	3	4	4	4	3	10
Rüstung tragen	1	2	3	3	X	X	X	4	RK
Lesen / Schreiben	3	4	1	2	1	1	3	4	5
Sprache	3	2	1	1	2	2	3	4	3
Pflanzenkunde	3	2	2	3	2	2	1	1	1-5
Giftkunde	4	2	2	3	2	3	2	1	1-5
Trankkunde	3	3	2	3	2	1	1	1	5
Giftimmunität	3	2	4	4	4	4	3	2	1-3
Magieresistenz	1	1	1	1	1	1	1	1	SK
Erste Hilfe	2	2	3	3	3	1	1	1	3
Medizin	2	2	3	3	3	1	1	1	5
Schnelle Heilung	3	3	5	4	5	5	4	3	5
Schmerzunempfindlichkeit	3	3	4	4	4	4	4	4	3
Schmieden	2	2	4	4	5	5	4	3	3
Rüstung reparieren	1	3	4	4	5	5	4	4	3
Schätzen	3	3	1	1	2	2	2	4	5
Legenden	3	2	2	1	2	2	3	3	5
Adelstitel	4	8	6	6	6	6	8	X	1-5
Lebenspunkte +1	2	2	3	3	4	4	3	4	
Lebenspunkte +2	5	5	6	6	9	9	8	9	
LP +3 / Arme & Beine +1	12	16	20	16	24	24	19	24	
Nachteile									
Kodex gegen Waffen	X	10	5	5	3	3	X	5	
Magiefokus	X	X	X	5	10	5	5	10	
Misstrauen gegen Magie	5	5	7	X	X	X	10	X	
Kodex gegen Magie	7	7	10	X	X	X	15	X	

RK = Rüstungskosten

SK = Spruchkosten

## Charaktererschaffung

Wichtig: Ihr könnt keinen Charakter (nach Dragon Sys, That's live oder anderen Regelwerken) umschreiben. Auch wenn Ihr schon 500.000 Punkte angesammelt habt, beginnt Ihr auf Neronia einen neuen Charakter, sofern Ihr noch nie bei uns wart. Bei Neronia steht der Spaß am Spiel im Vordergrund und nicht irgendwelche übermenschlichen Fähigkeiten! Somit stehen auch Anfängercharaktere den „alten Hasen“ in wenig nach und so soll es auch bleiben.

Diejenigen unter euch, die schon bei Neronia Teil I, II, III oder IV dabei waren und ihren alten Charakter weiter spielen möchten bekommen bei der Erschaffung zusätzliche Entwicklungspunkte. Pro Teilnahme an einem Neronia-LARP bekommt Ihr 10 weitere EPs. Also bekommt Ihr insgesamt:

Einmal teilgenommen:	40 EP
Zweimal:	50 EP
Dreimal:	60 EP
Jedes Mal:	70 EP

Nachdem Ihr nun wisst, welche Rassen und Charakterklassen möglich und spielbar sind, geht es nun an die konkrete Erschaffung. Dafür gibt es diese tollen Tabellen.

Ihr habt für Euren Charakter 30 Entwicklungspunkte (EP), mit denen Ihr Fähigkeiten, Lebenspunkte und Zaubersprüche erwerben könnt. Mit diesen 30 Punkten geht Ihr folgendermaßen vor:

### Fähigkeiten

- in Spalte Wert nachlesen, ob die Fähigkeit in verschiedenen Stufen (z.B. Giftkunde 1-5) oder generell (nur ein Wert in der Spalte z.B. Erste Hilfe 3) zu erlernen ist
- in der Charakterklassenspalte den Multiplikator nachlesen, z.B. Krieger, Pflanzenkunde: 3
- gewünschten Fertigkeitswert mal Multiplikator nehmen und von den 30 EP abziehen  
Bsp.: Krieger will Pflanzenkunde auf 2 haben =>  $3 \cdot 2 = 6$ , also hat er von den 30 EPs noch 24
- Die untersten vier sind Nachteile, die Euch natürlich entsprechend der Tabelle Bonuspunkte verschaffen, die ihr wiederum anderweitig ausgeben könnt.

### Lebenspunkte

- zusätzliche LPs werden nicht addiert, d.h. wenn man zwei dazu haben will, muss man LP+1 und LP+2 kaufen, bekommt dann aber wie gesagt 2 und nicht 3!
- Kosten in der Tabelle nachlesen
- angegebene Kostenpunkte direkt von den EPs abziehen

Bsp.: Krieger möchte 3 zusätzliche Lebenspunkte haben: der erste kostet 2, der zweite 5 und der dritte (mit dem Zusatz noch einen je an Arme und Beine zu haben) kostet 12, also  $2+5+12=19$ . Zwei LP kosten demnach 7 Punkte.

### Zaubersprüche

- eigentlich genauso: Zauberspruch raussuchen, Entwicklungskosten ermitteln, nachsehen zu welcher Kategorie der Zauber gehört, ausrechnen, abziehen

## Beschreibung der Fertigkeiten

### Waffenfertigkeiten

Es gibt sieben verschiedene Kategorien: Einhandwaffen (Waffen bis 110 cm Gesamtlänge), Zweihandwaffen, Wurfaffen, Schusswaffen, Stangenwaffen, Schild, Beidhändiger Kampf (= Kampf mit zwei Waffen). Jede Charakterklasse kann sich eine davon umsonst aussuchen (Ausnahme: Krieger und Waldläufer 2). Wenn Ihr mit weiteren Waffen umgehen können wollt, müsst Ihr dafür EP bezahlen. Die Kosten sind für alle Kategorien identisch, nämlich  $10 * \text{Multiplikator}$  – wie der Tabelle zu entnehmen ist.

### Rüstung tragen

Rüstungen werden in drei Kategorien unterteilt:

Leder	Wert 5
Kette	Wert 10
Platte	Wert 15

Auch hier gilt, Wert \* Multiplikator = Kosten

Lederarm- und Beinschienen gibt's umsonst, Metallschienen kosten zusätzlich  $5 * \text{Multiplikator}$ .

### Lesen / Schreiben

Der Charakter kann seine Muttersprache und weiterhin gelernte Sprachen lesen und schreiben

### Sprache

Ein Charakter aus Syntalea kann Kala-Thorian lernen, einer aus Kala-Thor Syntaleisch. Außerdem steht noch die Gelehrtensprache Alt-Farlas zur Wahl. Diese Sprache wird allerdings fast nicht mehr gesprochen, so dass Ihr auch Lesen / Schreiben können solltet (außer Ihr findet einen NSC, der Alt-Hebräisch spricht).

### **!! Wichtig !!**

Kala-Thorian ist innerhalb der Liverollenspiels ENGLISCH. Es werden Charaktere vorkommen, die NUR Kala-Thorian (also Englisch) sprechen können. Es wäre also wichtig, wenn einige von euch diese Fähigkeit erlernen würden!! Orientiert euch beim Erlernen der Fähigkeit einfach daran, ob ihr überhaupt Englisch sprechen könnt und vor allem wollt!

### Pflanzenkunde

Der Charakter kennt je nach Fähigkeitswert Pflanzen und Kräuter. Diese werden entsprechend vor Spielbeginn von uns ausgehändigt.



## Giftkunde

Der Charakter kennt je nach Fähigkeitswert Gifte und bekommt sie vor Beginn von uns.

Anwendung von Giften:

- Gifte müssen eingenommen oder verabreicht werden. Sie wirken, sobald sie in den Mund gelangen (auch wenn sie ausgespuckt werden).
- Das Opfer muss nach Einnahme des Giftes diskret über Dauer und Art der Wirkung informiert werden.

## Anmerkung zu den beiden Fähigkeiten Pflanzen und Giftkunde

Ihr müsst entsprechende Behältnisse (Phiolen, Säckchen, Mörser etc.) selbst mitbringen; und diesmal bitte wirklich (gilt vor allem für diejenigen, die immer wieder durch fehlende Behältnisse aufgefallen sind).

## Trankkunde

Der Charakter hat das Wissen um Tränke und ihre Zusammensetzung. Trankkunde beinhaltet die Kenntnis eines Trankes der 2. Stufe oder zweier Tränke der 1. Stufe. Die Herstellung muss ausgespielt werden und dauert pro Stufe 10 min. Die dazu benötigten Materialien sind selbst mitzubringen. Aus Fairnessgründen bitte Zutaten so wählen, dass sie auch genießbar sind.

Der Charakter kann von jedem ihm bekannten Trank zwei pro Tag herstellen. Diese sind über das ganze LARP haltbar.

Nun noch ein paar Vorschläge für evtl. nützliche Tränke. Eigene Ideen (in Absprache mit uns im Vorfeld) sind erwünscht!

### *- Stufe 1: (EP 2)*

Heiltrank 1                      Gibt 1 LP zurück.

Lederhauttrank                Durch den Trank wird innerhalb der nächsten halben Stunde ein Treffer absorbiert.

### *- Stufe 2: (EP 4)*

Eisenhauttrank                Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde zwei Treffer absorbiert.

Heiltrank 2                      Gibt 2 LP zurück.

Immuntrank I                   Macht eine Stunde lang immun gegen Gifte der 1. Stufe.

Schmerzunempfindlichkeitstrank: Wie die gleichnamige Fähigkeit. Dauer: 2h.

### *- Stufe 3: (EP 9)*

Anti-Liebestrank:            Hebt die Wirkung eines Liebestrankes auf, kann aber auch vorbeugend eingenommen werden (in diesem Fall: Dauer: 1h)

Heiltrank 3                      Gibt 3 LP zurück.

Immuntrank 2                   Macht eine Stunde lang immun gegen Gifte bis zur 2. Stufe.

Liebestrank                    Das Opfer ist für die nächsten zwei Stunden unsterblich in die Person verliebt, die es nach der Einnahme als erste berührt (oder von der es berührt wird). Innerhalb dieser Zeit ist das Opfer nicht bereit (zumindest freiwillig) den Anti-Liebestrank einzunehmen.

Steinhauttrank                Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt drei Treffer absorbiert.

- Stufe 4: (EP 12)

Immuntrank 3                    Macht eine Stunde lang immun gegen Gifte bis zur 3. Stufe

- Stufe 5: (EP 18)

Trank der schnellen Heilung            Der Charakter regeneriert an diesem Tag alle vier Stunden einen LP.  
Anschließend ist er vier Tage immun gegen diesen Trank.

#### Giftimmunität

Der Charakter ist gegen Gifte bis zur entsprechenden Stufe immun (vor Beginn bei der Spielleitung erfragen).

#### Magieresistenz

Der Charakter ist gegen einen selbst ausgewählten Spruch der Beeinflussungs- oder Kampfmagie immun. Die Kosten entsprechen den EP des jeweiligen Zauberspruchs (Bsp.: Immunität gegen Blindheit: 8 EP).

#### Erste Hilfe

Verhindert nur das Entstehen von Wundbrand. Dazu werden Verbände angelegt, Salben usw. aufgetragen. Der Charakter ist nach wie vor ohnmächtig und muss durch Medizin, Heilzauber, etc. geheilt werden..

#### Medizin

Der Charakter kann durch deutlich sichtbares Verbinden eine Wunde soweit heilen, dass das betroffene Körperteil bis auf Extremsituationen (Kampf, rennen etc.) wieder einsatzfähig ist. Die Wunde gilt am nächsten Tag als geheilt.

Anmerkung: Der Spieler muss Materialien wie Binden, Pflaster etc. dabei haben. (und anwenden).

#### Schnelle Heilung

Der Charakter regeneriert alle drei Stunden einen LP (gilt nicht nach einem Todesstoß).

#### Schmerzunempfindlichkeit

Der Charakter wird bei 0 LP nicht ohnmächtig und kann noch kriechen und flüstern (gilt nicht nach einem Todesstoß).

#### Schmieden

Nur ein Charakter, der über diese Fähigkeit verfügt, kann seine Waffen wieder flicken (mit Tape oder so).  
Wichtig: Ausspielen!

#### Rüstung reparieren

Der Charakter kann beschädigte Rüstungen reparieren, so dass sie wieder die volle Schutzpunkanzahl erlangen. Pro Schutzpunkt benötigt er 15 min Arbeit. Wichtig: Ausspielen! Ihr könnt ja Nadel und Faden bzw. Hammer o. ä. mitbringen.

### Schätzen

Der Charakter erkennt den ungefähren Wert eines Gegenstandes (SL fragen).

### Legenden & Geschichten

Der Charakter hat Hintergrundinfos über die Gegend und wichtige Ereignisse in der Vergangenheit. Diese Informationen werden vor Spielbeginn ausgehändigt.

### Adelstitel

Der Spieler erwirbt je nach Fertigkeitswert folgenden Titel:

- Ritter/Edelfrau (Rang 1)
- Freiherr/Freifrau (Rang 2)
- Baron/Baronin (Rang 3)
- Graf/Gräfin (Rang 4)
- Herzog/Herzogin (Rang 5)

Ab dem Rang Freiherr (2) sollten die entsprechenden Personen auch mit Ihrem Titel angesprochen werden, entsprechend behandelt werden (z.B. Platz in Taverne anbieten) und auch entsprechende Kleidung tragen!!! Des weiteren müssen sie in Begleitung von mindestens Rang-1 Vasallen sein. (Also benötigt ein Baron 3-1=2, also mindestens zwei Vasallen).

### Lebenspunkte

Arme und Beine haben jeweils 1 LP, d.h. bei einem Treffer auf das ungeschützte Körperteil wird es unbrauchbar, bis es offiziell geheilt ist.

Der Torso hat 2 LP, welche auf 5 LP aufgestockt werden können (mit Entwicklungspunkten). Ist die Maximalanzahl an LP erreicht, erhalten Arme und Beine zusätzlich jeweils 1 LP.

Weiterer Schutz ist nur durch Rüstung möglich (siehe Kampf).

### Nachteile

#### Kodex gegen Waffen

Der Charakter verwendet keine Waffen (außer Dolch im Notfall).

#### Magiefokus

Der Charakter muss einen auffälligen mindestens handgroßen Fokus bei sich tragen (Stab, Amulett) und kann seine Magie ausschließlich unter Zuhilfenahme dieses Fokus wirken.

Der Zaubernde muss sich fünf Sekunden auf seinen Fokus konzentrieren um diesen zu aktivieren. Dies muß er direkt vor jedem Zauber tun. Während der Konzentrationsphase sind keine anderen Aktionen möglich, also auch keine Fortbewegung.

#### Misstrauen gegen Magie

Der Charakter verwendet keine magischen Gegenstände und hält sich weitgehend von magischen Orten und Personen fern. Er betritt einen solchen Ort nur unter Lebensgefahr und macht einen weiten Bogen um magisch begabte Personen (5m). Er lässt auch positive Magie (Heilmagie) nur dann an sich heran, wenn sein Leben unmittelbar davon abhängt. Er zieht Heilung durch Tränke, Pflanzen und Medizin auf jeden Fall vor.

## Kodex gegen Magie

Der Charakter lehnt Magie in jeglicher Form strikt ab und reagiert sogar panikartig darauf. Solche Orte betritt er auf keinen Fall und nähert sich Magiern auf höchstens 10m.

Anmerkung: Dieser Nachteil schließt natürlich das Misstrauen gegen Magie bereits ein, d.h. es kann nur einer der beiden Nachteile gewählt werden.

## **Kampf**

### Allgemeines

Im Kampf ist es besonders wichtig fair zu spielen, also Treffer nicht ignorieren sondern ausspielen.

Oberstes Gebot beim Kampf ist die Sicherheit, d.h.

- keine Schläge auf den Kopf!
- Die Schläge müssen kontrolliert ausgeführt werden
- kein Anspringen, kein Fausteinsatz und keine Schläge auf am Boden liegende
- sämtliche Kampfsporttechniken (Judo, Karate etc.) sind verboten!
- Die Waffen dürfen nicht zu schwer sein.
- Defekte Waffen müssen aus dem Spiel genommen werden.
- Alle Waffen werden zu Beginn des LARPs auf ihre Sicherheit getestet und bei Mängeln konfisziert. Schusswaffen werden besonders genau geprüft.
- Dies ist keine Schikane, sondern dient zu Eurer und unserer Sicherheit.

**! Ruft ein Spieler laut "Stop" so ist jegliche Kampfhandlung sofort einzustellen !**

### Waffenkategorien

#### Einhandwaffen

Sie richten einen Schadenspunkt an  
Sie dürfen nicht länger als 110 cm sein  
Wurfaffen verursachen denselben Schaden wie Einhandwaffen

#### Zweihandwaffen

Sie richten zwei Schadenspunkte an  
Sie dürfen nur kurz einhändig geführt werden  
Kampfstäbe mit oder ohne Klängen richten nur einen Schadenspunkt an

#### Schusswaffen

Schusswaffen richten einen Schadenspunkt an, durchschlagen jedoch Rüstungen und beschädigen diese. Die Rüstung verliert dadurch keine Schutzpunkte, muss jedoch repariert werden.

## Rüstungen

Rüstungen schützen bei Treffern, indem sie Schadenspunkte abfangen. Diese Schutzpunkte (SCP) sind von Art und Material der Rüstung abhängig und schützen jeweils nur die Körperteil, die sie direkt bedecken. Schilde geben keine zusätzlichen SCPs, magischer Schutz addiert sich ebenfalls nicht zu den SCPs, sondern gilt nur, wenn er den Rüstungsschutz übersteigt. Sobald ein Treffer gelandet wurde, werden die erteilten Schadenspunkte von den Schutzpunkten abgezogen. Sind alle Schutzpunkte aufgebraucht, so werden die Schadenspunkte von den Lebenspunkte des Opfers subtrahiert. Ausnahme sind Schusswaffen: Wird man von einem Pfeil oder Bolzen getroffen, zieht dieser Treffer direkt einen Lebenspunkt ab.

### Rüstungstypen

normale Kleidung	0 SCP	
leichte Lederrüstung	1 SCP	Lederkleidung, Felle etc
gepanzerte Lederrüstung	2 SCP	mit Metall verstärktes Leder, sehr hartes Leder
Kettenhemd	3 SCP	Ketten aus höchstens 2cm großen Ringen
Vollrüstung	4 SCP	Plattenpanzer Marke Blechdose – sonst nix

Teiltrüstungen wie z.B. Arm-/Beinschienen sind ebenfalls möglich. Hier gelten die Schutzpunkte der entsprechenden Klasse natürlich nur für das geschützte Körperteil.

Bevor Ihr Euch unüberzeugende Rüstungen baut, solltet Ihr lieber schöne mittelalterliche Kleidung anziehen. Bedenkt dabei, dass sich früher nur wenige Reiche Rüstungen kaufen konnten!!

## Verletzungen und Tod

Arme und Beine haben jeweils 1 LP, d.h. bei einem Treffer auf das ungeschützte Körperteil wird es unbrauchbar, bis es offiziell geheilt ist.

Der Torso hat 2 LP, welche auf 5 LP aufgestockt werden können (mit Entwicklungspunkten). Ist die Maximalanzahl an LP erreicht, erhalten Arme und Beine zusätzlich jeweils 1 LP.

Interessant wird es erst, wenn keine Schutzpunkte und keine zusätzlichen Lebenspunkte mehr da sind. Das heißt, solange an Armen und Beinen jeweils 1 LP und am Torso 2 LP vorhanden sind ist alles in Butter.

ABER, sobald Ihr einen ungeschützten Treffer einsteckt gelten nachfolgende Regeln:

### Armtreffer

Der Arm ist unbrauchbar und kann keine Waffe mehr führen. Zweihandwaffen können nicht mehr voll ausgespielt werden

### Beintreffer

Das Bein ist unbrauchbar, also keine Bewegung im Kampf mehr möglich, sind beide Beine ab, kann man nicht mehr stehen, knien ist möglich, wenn auch spielerisch bedenklich. Fortbewegung mit einem Treffer an einem Bein ist nur noch extrem langsam möglich, bei Treffern an beiden Beinen praktisch unmöglich.

### Erster Torsotreffer

Schmerzen, aber keine besondere Auswirkung (sollte jedoch gespielt werden!!)

### Zweiter Torsotreffer

Ohnmacht, egal wie viele LP im Minus; soll ein Opfer sterben, muss man ihm ausdrücklich den Todesstoß verpassen.

**Wurde ein Charakter getötet, kann dieser Spieler sich einen „neuen“ Charakter mit 30 EP erschaffen. Nachdem dies der Spielleitung gemeldet wurde, kann man sofort weiterspielen.**

### Anmerkung

Es gibt auf NSC-Seite Kreaturen, die ihre Gegner töten. Was sie danach mit ihnen machen ... findet's raus!

### Beispiel

Falkon al'Thor, der glorreiche Schwertmeister und Ayrson an Udhal, der Orkkrieger, liefern sich ein Duell.

Falkon (5 LP, je 2 auf Arme und Beine) trägt eine Lederweste am Torso (1 SCP), gepanzerte Armschienen aus Leder an den Unterarmen (2 SCP) und eine Hose aus weichem Leder (1 SCP). Falkon hat nur ein Schwert (1 SP).

Ayrson (5 LP, je 2 auf Arme und Beine) trägt eine Lederrüstung aus leichtem Leder (1 SCP), die Torso und Arme schützt und hat einen Lendenschurz (0 SCP) an. Er ist mit einem Zweihänder (2 SP) bewaffnet,

Der Kampf beginnt...

Falkon trifft Ayrson am ungeschützten rechten Bein, so dass dieser nicht mehr manövrieren kann und das nachzieht. Wutentbrannt schlägt Ayrson zurück und erwischt Falkons ungeschütztem rechten Oberarm, der somit noch 0 LP hat . Falkon wechselt das Schwert in die linke Hand. Damit erwischt er Ayrsons Torso, so dass dieser dort keine Schutzpunkte mehr hat. Falkons folgende Attacke bringt den Ork dann außer Fassung. Er trifft den Torso (5LP-1SP=4LP) und einmal den linken Oberarm, Ayrson verliert also den einen Schutzpunkt und einen Lebenspunkt. Da sein linker Arm jetzt nicht mehr funktionsfähig ist, wirft er wutentbrannt den Zweihänder beiseite und wechselt auf seinen Morgenstern. Dies scheint jedoch nicht seine Waffe zu sein, denn ohne Gegenwehr kassiert er noch einen Treffer am linken Bein und zwei Torsotreffer. Ayrson kann seine Beine jetzt nicht mehr benutzen und hat starke Schmerzen am Oberkörper. Als guter Rollenspieler lässt sich Ayrson hinfallen und erblickt, als er den Kopf hebt, Falkons Schwert auf seine Brust gerichtet. Daraufhin gehen die beiden, bzw. Falkon stützt Ayrson, erstmal auf Ayrsons Rechnung ein Bier trinken.

## Magie

### Entwicklungstabelle und Zaubersprüche

	Allgemein	Beeinflussung	Kampf	Schutz	Heil
Magier	1	1	1	2	3
Priester	1	2	3	1	2
Heiler	1	3	X	2	1
Schamane(X)	R	R	R	R	R

1-3 = Multiplikator

X = nicht erlernbar

R = siehe Ritualmagie der Schamanen

Diese Tabelle ist genau wie die Tabelle zur Entwicklung der Fähigkeiten zu gebrauchen.

#### Allgemeinzauber

- Gift spüren
- Amulett
- Medium
- Zeitkontrolle

#### Beeinflussungszauber

- Freundschaft
- Fluch
- Schweigen
- Seelenspiegel
- Schlaf
- Furcht
- Zombie

#### Kampfzauber

- Energiehand
- Energiebolzen
- Waffe erhitzen
- Blindheit
- Windstoß
- Feuerball
- Lähmung
- Horror

#### Schutzzauber

- Lebensschutz
- Kampfschutz I-III
- Magieschutz
- Energiefeld
- Feuerschild

#### Heilzauber

- Wunde übertragen
- Wunde heilen
- Vergiftung heilen
- Körper heilen

## Magiewirken im Spiel

### Grundsätzlich

Jeder Spieler kann jeden erlernten Zauber zweimal pro Tag anwenden. Übriggebliebene Sprüche verfallen um Mitternacht. Berührung bzw. Kontakt (s. Erklärung der Zauber.) bedeutet, dass das Opfer/der Empfänger mit der Hand berührt werden muss. Ein Zauberspruch wird ausgeführt, indem der Zauberer auf ein Opfer zeigt, die magischen Worte von seiner Spruchrolle vorliest, die Komponenten anwendet und kurz die Wirkung des Spruchs beschreibt bzw. zumindest den Namen des Zaubers laut ausspricht.

Pro Tag und Spruch hat jeder magiekundige Spieler 2 Spruchrollen, die bei Anwendung zerstört werden müssen. Die Spruchrollen werden von uns bei Beginn des Spiels ausgegeben.

### Beispiel

Der Magier Farquar will auf seinen Gegner Eonday einen Lähmungszauber wirken. Er holt also seine Spruchrolle heraus, liest die magischen Worte „Saxum similis“ vor, zerreit seine Spruchrolle, wirft Wasser in Eondays Richtung und sagt „Lähmungszauber! 10 min. bewegungsunfähig wie ´n Stein“.

## Erklärung der Zaubersprüche

### Allgemeinzauber

#### *Gift spüren*

Magische Worte (MW): venenum sentire

Komponenten (K): -

Reichweite (R): Berührung

Beschreibung (B): spürt Gift bei anderen auf und erkennt seine Wirkung. Magier ist für die Dauer des Spruches unter Giftschutz

Entwicklungskosten (E): 3

#### *Amulett*

MW: Ornamentum Arcanum

K: Amulett

R: -

B: Ein spezieller vorher festgelegter Zauber wird einmal egalisiert. Danach ist das Amulett verbraucht.

Das Amulett muss mind. 10 cm groß sein und offen getragen werden

E: 4

#### *Medium*

MW: Advocare manes

K: rote Kreide

R: Berührung

B: Leiche kann einmal eine Frage mit ja oder nein beantworten

K: 6

#### *Zeitkontrolle*

MW: Dominare Tempum

K: -

R: -

B: Es entsteht ein statischer Bereich in dem die Zeit angehalten ist. Das heißt, alle Personen, die in dem Bereich sind oder eindringen, müssen wie versteinert stehen bleiben. Der Magier kann weglaufen oder in dem Bereich herumlaufen, Sachen hinlegen aber nicht wegnehmen, kurze Rituale abhalten oder andere nicht-aggressive Zauber wirken. Zeitkontrolle wirkt 2 min.

E: 10



## Beeinflussungszauber

### *Freundschaft*

MW: Amicitia conciliare  
K: Opfer muss ein Geschenk annehmen  
B: Opfer ist dem Magier für zwei Stunden freundlich gesonnen  
E: 3

### *Fluch*

MW: Devolvere Coeptum  
K: -  
R: 10m  
B: Opfer muss eine Stunde lang für jede Aktion die falsche Hand benutzen  
E: 6

### *Schweigen*

MW: Sigilium Oris  
K: -  
R: Berührung  
B: Opfer darf für 1 Std. kein Wort sprechen  
E: 6

### *Schlaf*

MW: Somnus Arcanus  
K: Reis  
R: 5m  
B: Sobald der Reis die Opfer trifft, fallen diese in tiefen Schlaf und wachen erst bei rabiaten Weckversuchen (Rütteln, Wasser, etc.) auf  
E: 12

## Kampfzauber

### *Energiehand*

MW: Manus strenuus  
K: grauer Handschuh  
R: Berührung  
B: Opfer verliert bei Kontakt 1 LP  
E: 3

### *Energiebolzen*

MW: Telum Strenuum  
K: Kugel aus Alufolie  
R: Wurfweite  
B: Opfer verliert bei Treffer 1 SCP  
E: 3

### *Feuerball*

MW: Iaco Ignem  
K: rote Kugel  
R: Wurfweite  
B: Opfer verliert bei Treffer 2 LP  
E: 6

### *Seelenspiegel*

MW: Captivum sciscitari  
K: -  
R: Berührung  
B: Opfer muss gefangen oder wehrlos sein; Zauberer berührt Schläfen und das Opfer beantwortet zwei Fragen Wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein  
E: 5

### *Furcht*

MW: Extimesco  
K: EVIL-Zeichen mit rechter Hand  
R: 10m  
B: Ein Opfer läuft davon, bis Zauberer außer Sichtweite ist  
E: 6

### *Zombie*

MW: Mortem Decipere  
K: Wunderkerzen müssen in unmittelbarer Nähe der Leiche abgebrannt werden, Ritual (5 min)  
R: -  
B: Leiche steht für eine Stunde unter Kontrolle des Zauberers. Der Zombie kann nicht sprechen und nur einfache Handlungen ausführen.  
E: 10

### *Windstoß*

MW: Creare Ventum  
K: Magier formt einen Trichter vor seinem Mund und bläst in Richtung des Opfers  
R: 3m  
B: Opfer muss einmal vor dem Zauberer 10m zurückweichen und sich kurz auf den Boden legen  
E: 7

### *Blindheit*

MW: Caecus Facere  
K: Konfetti  
R: 5m  
B: Opfer muss, sobald die Konfetti in seine Richtung fliegen, für die Dauer des Kampfes die Augen schließen, danach werden diese vom Magier für 10Min. verbunden  
E: 8

### *Lähmung*

MW: Saxum similis  
K: Wasser in Richtung des Opfers spritzen  
R: 5m  
B: Opfer kann sich für 10min. nicht bewegen  
E: 8

### *Horror*

MW: Tremorem Creare  
K: Trillerpfeife  
R: Sichtweite  
B: Alle Anwesenden müssen davonlaufen, bis sie außer Sichtweite sind  
E: 12

### Schutzzauber

#### *Lebensschutz \**

MW: Vitam Protectare  
K: Magier reibt den zu Schützenden mit Laubblatt ab  
R: Berührung  
B: Geschützter erhält für einen Tag am eingeriebenen Körperteil einen Zusätzlichen LP (nur ein Körperteil!!)  
Körperteil muss mit farbigen Band markiert werden  
E: 5

#### *Magieschutz*

MW: OMMMMMM  
K: -  
R: Magier  
B: Zauberer ist immun gegen jede Art Magie, solange er die Hände gen Himmel hält und ommmt.  
E: 5

#### *Kampfschutz I-II \**

MW: Protectare a Proelium  
K: Kniefälliges Stoßgebet  
R: Zauberer  
B: gibt 1 oder 2 SCP für die Dauer eines Kampfes  
E: 5, 10

#### *Energiefeld*

MW: ANNNNG  
K: -  
R: Magier  
B: wie Magieschutz, aber gegen Kampfattacken  
E: 6

\* Die so gekennzeichneten Sprüche sind nicht kumulativ. Das heißt wenn einer der beiden angewendet wird, wirkt der andere nicht, oder nicht mehr.

### Heilzauber

#### *Wunde übertragen*

MW: Vulnum Transfere  
K: -  
R: Kontakt  
B: Wunde wird auf andere Person Übertragen, beide Personen müssen berührt werden  
E: 2

#### *Vergiftung heilen*

MW: Venenum Impugnare  
K: -  
R: Kontakt  
B: Eine Vergiftung wird geheilt  
E: 4

#### *Wunde heilen*

MW: Vulnum Sanare  
K: -  
R: Kontakt  
B: Eine Wunde (= 1LP) wird geheilt  
E: 3 (=> 2x täglich) / 6 (=> 4x täglich)  
Dies ist der einzige Spruch, der maximal 4 mal an einem Tag angewendet werden kann.

#### *Körper heilen*

MW: Corporem sanare  
K: 2min. Ritual  
R: Kontakt  
B: Alle Wunden werden geheilt  
E: 8

Der Heilungsprozess bei allen Heilzaubern beträgt 30 Minuten. Währenddessen kann der Geheilte sich nur langsam bewegen, also nicht kämpfen oder rennen.

## Magische Lieder der Barden

Die folgenden Lieder sind nur für Barden erlernbar, der Entwicklungsmultiplikator ist \*1. Sie dürfen beliebig oft pro Tag eingesetzt werden (Einschränkungen siehe Liedbeschreibungen). Alle magischen Lieder müssen gesungen vorgetragen werden, wenn möglich mit Instrument.

Um Verwirrungen zu vermeiden müssen die unten aufgeführten Lieder gesungen werden. Es müssen jeweils die ersten drei Worte des Liedes komplett und ohne Unterbrechung gesungen werden, damit der Zauber wirkt. Um den Zauber aufrechtzuerhalten muss weiter gesungen werden. Ausnahmen: siehe Lied des Mutes und Hohelied der kleinen Heilung.

### *Lied des Schlafes*

Lied (L): Guten Abend, Gute Nacht  
Wirkung (W): Die am nächsten stehenden 5 Personen fallen in tiefen Schlaf  
Entwicklungskosten (E): 12

### *Lied des Friedens*

L : Ein bisschen Friede, ein bisschen Freude  
W :Alle Personen samt Barde sind für die Dauer des Liedes friedlich wie Buddhistische Bettelmönche. Wenn der Barde während des Liedes aggressive Handlungen unternimmt, wird der Zauber gebrochen.  
E: 8

### *Gedicht des Schauderns*

(Ausnahmsweise ein Gedicht, muss also nicht gesungen werden)  
L: Der Erlkönig !  
W: Jeder, der das Gedicht hört, rennt davon  
E : 10

### *Lied des Todesschlafs*

L: Über den Wolken (von Reinhard May)  
W: Der Barde wählt sein Opfer und zeigt darauf. Dieses arme Schwein fällt dann bewusstlos zu Boden, und hat keine LP's mehr.  
E : 20

### *Lied des Mutes*

L: Auf in den Kampf Torero  
W: Der Barde bestimmt fünf Personen, die für die Dauer des Liedes 1 LP auf den Torso dazu erhalten. Hier muss die erste Strophe komplett gesungen werden, bis sich die Wirkung des Zaubers entfaltet.  
E: 5

### *Hohelied der kleinen Heilung*

L: Heile Heile Gänschen  
W: Barde singt mindestens 1 Strophe, wodurch er 1 LP heilt. Dieses Lied ist pro Person nur einmal am Tag anwendbar.  
E: 5

### *Veitstanz*

L: Wenn i mit Dir tanz;  
W : Jeder, der das Lied hört, greift sich den/die Nächstbeste/n und muss für die Dauer des Liedes mit ihm/ihr tanzen. Oder auch allein, wenn's sein muss  
E: 8

## Anmerkungen

Im Spiel muss der Barde, wenn er ein magisches Lied singt, seinem Opfer die Wirkung in einer kleinen Spielpause kurz erklären. Danach muss er sofort weiter singen. Die Liedvorschläge sind verbindlich.

## Die Ritualmagie der Schamanen

Die Schamanen haben ihren Ursprung in primitiven Naturvölkern, wie z.B. Indianer, Inkas oder afrikanischen Stämmen. Der Schamane ist in der Lage, jeden Zauber zu erlernen (Multiplikator = 1), jedoch muß er pro Kostenpunkt des Spruches eine Minute Ritual, bei dem er seiner Phantasie freien Lauf lassen darf, ausführen. Während der Ausübung des Rituals darf der Schamane nicht gestört werden, sonst verliert er den Spruch. Zusätzlich zu den Zaubersprüchen, besitzt der Schamane noch eine eigene Art von Magie, die nur ihm zugänglich ist:

### *Visionen des Ahnen*

Der Schamane muss vor dem Schlafengehen einen Ahnen beschwören, der ihm im Traum erscheinen und eine Frage ( Spielleiter fragen ) je nach seinem Wissenstand beantworten wird.

E: 6

### *Tote befragen*

Wendet der Schamane das Ritual "Medium" an, so kann er der Leiche zwei Fragen stellen (die diese dann auch beantworten muss).

E: automatisch, wenn Medium gelernt wurde

## **Errata**

Da wir wieder einmal Änderungen an den Regeln vornehmen mussten, sind hier nochmals sämtliche Änderungen zusammengefasst. Alte Neroniahasen können sich hier einen schnellen Überblick verschaffen, ob sie an ihrem Charakter etwas ändern müssen.

### Charakterklassen

- Die Charakterklasse Barbar entfällt endgültig.

### Fähigkeiten

- Waffenfertigkeiten sind neu.
- Rüstung tragen ist neu.

### Zauber

- Beim Lähmungszauber muss Wasser anstelle Mehl verwendet werden.
- Der Zauberspruch „Waffe erhitzen“ ist entfallen.

### Kampf

- Getötete Charaktere (durch Todesstoß) können einen „neuen“ Charakter mit 30 EP erschaffen.
- Es gibt auf NSC-Seite Kreaturen, die ihre Gegner töten.