

# Fegefeuer

## Kurzregelwerk

Dieses Kurzregelwerk stellt eine kurze Zusammenfassung des Fegefeuer-Regelwerkes dar. Es soll die wichtigsten Dinge noch einmal aufführen und auf Con an einigen Orten aushängen.

### InTime- und OutTime-Regeln

- IT** In-Time – Alles was sich im Spiel befindet und in diesem real ist.
- OT** Out-Time – Alles was außerhalb des Spiels ist. Personen kennzeichnen dies durch gekreuzte Arme, Objekte durch OT-Schilder.
- Time-Freeze** Das Spiel wird „eingefroren“. Alle Spieler müssen in ihrer Haltung verweilen und Augen und Ohren verschließen.
- Stopp!** Das Spiel wird wegen einer Gefahrensituation gestoppt. Nur im Notfall auszurufen!
- Time-In** Wird beim Spielstart und beim Wiederaufnehmen des Gleichen ausgerufen.
- Time-Out** Das Spiel endet mit diesem Ausruf.

### Allgemeines

#### Dieben und Einbrechen

- Jeder kann Gegenstände mitnehmen und dieben. Es muss allerdings zuvor eine Diebeskarte bei der Orga hinterlegt werden.
- Die Diebeskarte wird als Zeichen eines IT-Diebstahls hinterlegt, ist aber selbst OT.
- Schlösser können nur mit Werkzeug geknackt werden oder durch Gewalt

#### Meucheln

- Kein direkter Hautkontakt beim Meucheln, da es zu Verletzungen kommen kann.
- Nur ausgebildete Meuchler können meucheln.
- Gemeuchelte Charaktere sterben innerhalb der nächsten Minute.

#### Heilung

- Der durchschnittliche Charakter besitzt 6 Lebenspunkte im gesunden Zustand
- Bei 0 Lebenspunkten wird man ohnmächtig und verblutet innerhalb von 5 Minuten
- Hier die Auflistung der einzelnen Versorgungsmöglichkeiten:

Art der Versorgung	Effekt
Erste Hilfe (durch jeden möglich)	Keine Lebenspunkte
Eingriff (nur durch Ausgebildete)	+1 LP in der nächsten Stunde
Heilsalbe	+1 LP auf mondäne Heilung
Heiltrank	+4 LP
Magie	Je nach MP-Einsatz
Natürliche Regeneration nach Versorgung	+1 LP pro Stunde
Nächtliche Regeneration nach Versorgung	Komplette Heilung
Wundbrand	-1 LP pro Stunde

# Kampf

## Sicherheit

- Waffen werden nicht komplett durchgezogen sondern vorher abgebremst.
- Treffer in Kopf- und Genitalzone sind absolut tabu!
- Kämpfe im Dunkeln sind zu vermeiden, achtet ggf. auf Beleuchtungselemente.
- Nicht in Schilde springen!
- Bögen und Armbrüste nur bis 25 lbs.
- Es darf nur mit eigenen Pfeilen und Bolzen geschossen werden.
- Unter dem Einfluss von Alkohol darf nicht mehr gekämpft werden.

## Waffenschaden

- Alle Waffen verursachen nur 1 Trefferpunkt!
- Schwere Waffen verursachen Taumeln beim Treffer.
- Pfeile, Bolzen und Projektile durchschlagen Rüstungen und verursachen direkten Schaden.
- Schußwaffen ohne Projektil verursachen einen Windstoß-Effekt
- Schadenswirkungen und Verletzungen sind auszuspielen!

## Rüstung

- Rüstung schützt nur an den Stellen, an der sie auch getragen wird.
- Die RP werden immer abgerundet.
- Um einen Punkt zu reparieren braucht ein Fachmann 15 Minuten.
- Hier die Angaben für vollbedeckte Trefferzonen:

	Fell, Leder	dickes Leder	Ketten	Platten
<b>Torso</b>	1	2	3	4
<b>Arm</b>	¼	½	1	1½
<b>Bein</b>	¼	½	1	1½
<b>gesamt</b>	2	4	7	10
<b>Kopf</b>	0	+1	+1	+1

# Magie

Hier sind die wichtigsten und häufigsten Zauber kurz zusammengefasst.

Zauber	Wirkung
Abstand	Das Opfer muss 5 Meter Abstand zum Zaubernden halten.
Energiegeschoss	Verursacht beim Treffen einen direkten Schadenspunkt.
Erdbeben	Alle Opfer vor dem Magier fallen zu Boden.
Furcht	Das Opfer hat große Angst vor dem Zaubernden und flieht.
Magische Klaue	Das Opfer wird am Boden festgehalten.
Orkan	Drei Opfer werden 20 Schritte zurückgeworfen.
Rüstungsfraß	Zerstört die Hälfte der RP des Opfers.
Schmerzen	Das Opfer leidet unter starken Schmerzen und ist handlungsunfähig.
Sicherung	Blaues und rotes Band kennzeichnen, dass der Gegenstand geschützt ist.
Unsichtbarkeit	Solange ein gelbes Band getragen wird, ist man unsichtbar.
Verbergen	Blaues Band und „Verborgenen“ kennzeichnen, dass das Objekt verborgen ist.
Verwirrung	Der Verzauberte ist kurz verwirrt und vergisst seine nächste Aktion.
Waffe erhitzen	Die Waffe des Opfers wird auf der Stelle heiß.
Windstoß	Ein Opfer wird 20 Schritte zurückgeworfen.

# Alchemie

Wichtige Tränke im Überblick.

Faulgift	Ein Gift, das das Opfer verfaulen lässt. Keine Regeneration möglich.
Heilsalbe	Unterstützt die natürliche Regeneration mit 1 LP.
Heiltrank	Bringt im Laufe der nächsten halben Stunde 4 LP zurück.
Lähmgift	Der getroffene Körperteil wird gelähmt und ist unbrauchbar.
Schleichendes Gift	Verursacht 1 SP 5 Min. nach dem Treffer, danach alle 15 Min. 1 weiteren SP.