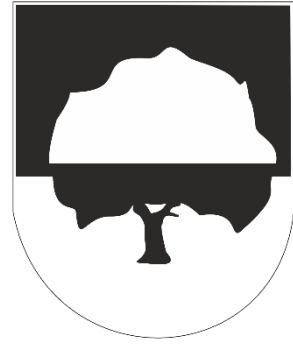


# Hausregeln Grafenwald Larp



## Kinderregeln

### Punktevergabe

bis 6J: 2EP/Spiel

6-9J: 1EP/24h

10-16J: 1EP/12h

ab 16J: 1EP/8h

Punkte gibt es pro angefangene Zeiteinheit

### Lernbare Fähigkeiten

#### Bis 9 Jahren:

- Pharmazie (\*\*)
- Alchimie (\*\*)
- Medizin (1)
- Lesen / Schreiben
- Kurze Waffen
- Sehnenwaffen
- Gewandtheit
- Entfesseln
- Ermitteln (1+2)
- Fallen entschärfen
- Giftimmunität
- Legendenkenntnis
- Ortskenntnis
- Reichtum
- Regeneration
- Schlösser öffnen
- Zauberei (\*)
- Runenkenntnis

#### Ab 10 bis 16 Jahren

- Klerikalmagie (Suavis, Fardea, Ultor, Al Machial) (\*)
- Schamanismus (\*)
- Bardenmagie (\*)
- Weiße Magie (\*)
- lange Waffen
- beidhändiger Kampf

- Schild führen (1)
- Rüstung tragen
- Wurfaffen
- Ermitteln (3+4)
- Katalyst
- Konzentration
- Magieimmunität
- Spruchimmunität
- Fallen stellen (1-2)
- Medizin (2)
- Schmerzunempfindlichkeit
- Widerstandsfähigkeit
- Schmieden
- Astralblut
- Meditieren
- Runen schreiben
- Runenmagie

## Lernbare magische Sprüche (\*)

Kinder (<16) lernen **keine** Sprüche, die **mehr als 4 EP** kosten

## Lernbare Tränke (\*\*)

Pharmazie: nur Arzneien (kein Gift, keine Droge)

Alchimie: nur Tränke bis zu 4 EP Kosten

## Anwendbarkeit auf anderen Phoenix Spielen

Da diese Regeln Hausregeln sind, besteht kein Anspruch die erspielten Kinderpunkte in anderen Phoenix Carta Spielen benutzen zu können und die daraus erlernten Fähigkeiten zu bespielen.

Es steht jeder Carta-Orga frei, die Punkte und Fähigkeiten nach eigenem Ermessen anzuerkennen.

## Abweichungen zum Regelwerk

### Magie

Wir streichen den Lateinzwang in der Spruchmagie. Eine Formel muss dennoch gesprochen werden und sollte angemessen sein. Das Befehlswort bleibt!

Ein Meister prüfe wohl, welchem Spruche ein Lehrling wohl gewachsen ist.

### Heiliger Boden

Heiliger Boden darf NICHT mit blauem Band gekennzeichnet werden, da dies für Kinder Stolpergefahr darstellt. Stattdessen ist heiliger Boden durch blaue Steine in größerem Abstand zu kennzeichnen.