



## Regelerweiterung der Schwarzberstein-Orga

### **1. Allgemeines:**

Diese Regeln wirken auf den ersten Blick umfangreich, beim Überfliegen werdet ihr aber feststellen, das Meiste sind allgemein übliche und bekannte Änderungen. **Lest bitte trotzdem dringend die Kampf- und Heilregeln durch, denn durch ihre Kenntnis erspart ihr euch, anderen Spielern und uns die meisten Diskussionen auf dem Feld.**

Auf unseren Veranstaltungen spielen wir grundlegend nach dem klassischen Dragon Sys, erweitert um die hier genannten Modifikationen.

Allgemeine Kampf- und Fertigkeitenregeln haben wir aus der gängigen Praxis entlehnt bzw. von Orgas übernommen, deren Abwandlungen sich bewährt haben. Die Magieregeln entsprechen unserer Interpretation der zur Zeit gängigen Handhabung des Dragon Sys.

Unser Kräuter- und Alchemiesystem ist entstanden aus der Idee eines Freundes, die wir für unsere Zwecke verändert und ausgebaut haben. Teile davon sind auch bei anderen Veranstaltern üblich.

Fähigkeiten oder Zauber, die weder im Dragon Sys noch in dieser Regelmodifikation erwähnt werden, müssen vor dem jeweiligen Con eingereicht und mit der Orga abgesprochen werden. Wir behalten uns vor, nicht zum Spielstil unserer Veranstaltung passende Fähigkeiten und Zauber zu streichen (z.B. weil ihre Auswirkungen das Machtgefüge auf dem Con sprengen oder weil der Effekt schlichtweg nicht darstellbar ist).

Bedenkt bitte: unsere Veranstaltungen sind auf dieses Regelwerk angepasst, sollte also ein von euch heiß geliebter Schutzmechanismus gestrichen werden, ist es durchaus nahe liegend, daß ihr ihn nicht braucht oder wir gezielt eine gewisse Spannung erzeugen wollen!

Die Regeln bilden einen Spielrahmen. Schönes Ausspielen kann euch durchaus befähigen, die Grenzen einer Punktefähigkeit zu überschreiten!

### **2. Kampfsituationen**

Generell gilt: provoziert schöne Kämpfe! Geht als gute Beispiele für die Umstehenden vorraus, vermeidet Fuchteleien, spielt Treffer! Unsere NSCs werden gut gebrieft. Schönes Spiel steht immer vor Effektivität! Bedenkt eure und die Sicherheit der Umstehenden.

- a) ein Charakter ohne jegliche Rüstung verfügt über 1 Lebenspunkt auf jeder Trefferzone (also linker und rechter Arm, linkes und rechtes Bein, Torso). Ein einzelner Treffer auf eine ungeschützte Trefferzone macht das Körperteil unbrauchbar (Arm hängen lassen, Bein nicht mehr belasten bzw. nachschleifen), bei einem Torsotreffer wird der Charakter ohnmächtig. Ein zweiter Treffer auf ein bereits unbrauchbares Körperteil strahlt auf den Torso ab, führt also zur Ohnmacht. Nach dem gleichen Prinzip werden besonders schwere Treffer gehandhabt (große & schön geführte Zweihandschläge, besondere Ansagen), d.h. Ein solcher Treffer auf z.B. den Arm macht diesen unbrauchbar **und** führt zur Ohnmacht. Diese Regelung soll das Spiel bereichern, ein ungeschützter Charakter mit einem Einzeltreffer am Bein kippt nicht einfach um, sondern kann sich davon schleppen und nach Hilfe suchen / sich zurück ziehen.

- b) Charaktere mit Regeneration oder mit Kämpferschutz 4 (und mehr) werden bei einem ungeschützten Treffer auf den Torso nicht ohnmächtig, brechen aber zusammen. Sie können **langsam** kriechen, röcheln, leise rufen. Spielt das schön aus! Mindestens zwei weitere Schläge in einem solchen Zustand führen jedoch auch hier zur Ohnmacht.
- c) Solltet ihr in einem Kampf niedergeschlagen werden, schaut euch kurz um und beurteilt die Situation: ist es ungefährlich, dann bleibt ohnmächtig liegen, bis ihr gerettet werdet. Stuft ihr die Gefahr, das andere auf euch treten als hoch ein (enge Kampfareale), bewegt euch schnell ein paar Meter weiter und legt euch dort hin. Nutzt diese Regelung nur für eure outtime Sicherheit, nicht um euch intime einen Vorteil zu verschaffen!
- d) Zu verbluten ist kein schöner Abtritt für einen Charakter, weshalb wir die Verblutungszeit auf 15 Minuten ansetzen ab Eintritt eurer Ohnmacht. Werdet ihr aber niedergeschlagen und weiter von Schlägen getroffen, verringert sich die Verblutungszeit auf 5 Minuten (zählt bis 600). Regeneration schützt vor Verbluten, allerdings nur, wenn der Charakter nach der Ohnmacht nicht übel von Schlägen traktiert wird – in diesem Fall gelten wieder die genannten 15 Minuten.
- e) Rüstung wirkt nur an Körperstellen, wo sie auch getragen wird.
- f) Rüstung und der Zauber „Magische Rüstung“ können nicht kombiniert werden, es wirkt immer nur der stärkere Effekt. Eine Kombination mit der Fähigkeit Kämpferschutz ist natürlich möglich.
- g) Stakkatoschläge gelten auch bei mehreren Treffern nur als **1 Treffer** – vermeidet diese wirklich unschöne Technik!
- h) Spielt erhaltene Treffer aus, auch wenn eure Rüstung euch geschützt hat. Das kann von Zurücktaumeln / Umfallen bei Treffern mit Zweihandhämmern bis lediglich einem kurzem Zurückzucken des Armes bei einem Treffer auf die Armplatte alles beinhalten. Benutzt euren guten Menschenverstand und laßt euer Gegenüber möglichst sehen, daß ihr den Treffer registriert habt.
- i) Zweihänder und Zweihandhämmer (o.ä.), nicht aber Kampfstäbe und Speere machen 2 Treffer, **aber nur** wenn schön ausgeholt und geschwungen wurde! Solche Waffen sind unter engen Verhältnissen unter Umständen wirkungslos, da es an Schwungplatz mangelt.
- j) Rüstungen müssen repariert werden (siehe auch Abenteurerfähigkeiten)!
- k) Schilde können brechen, aber wir verlassen uns auf euer gutes Spiel, statt eine Regel dafür anzusetzen. Lasst euer Schild brechen / unbrauchbar verbogen sein, wenn ihr es für angemessen haltet, es kann nach dem Kampf repariert werden.
- l) „Infight“, also direkter Körperkontakt / Umrennen / Werfen u.ä. sollte nur auf sicherem Boden durchgeführt werden und ist nur erlaubt, wenn sich die Kontrahenten kennen (und deshalb wissen inwieweit die harte Gangart erwünscht ist) oder wenn sich die Kämpfenden durch kurzen Zuruf auf einen Infight geeinigt haben.
- m) Jemanden passend zu einer Spielsituation fest halten / ihm einen Dolch an die Kehle legen u.ä. zählt natürlich nicht als Infight.
- n) **Kämpferschutz** wird bei Treffern aufgebraucht und regeneriert sich nur, wenn der Treffer nach dem Kampf behandelt wird. Es handelt sich um Kratzer und kleine Schnitte, die der geübte Kämpfer wegstecken kann, die ihn aber sozusagen ermüden lassen. Eine einfache Behandlung (z.B. Verbinden) regeneriert die Punkte innerhalb von 15 Minuten.
- o) Wir nutzen Lebenskarten. Solltet ihr sterben, gebt sie dem passenden NSC oder der SL ohne die Situation zu zerstören, gegebenenfalls lieber später als mitten in einem Kampf
- p) Die Ansage „1 direkt!“ bedeutet eine sofortige Verletzung durch jegliche Rüstung, magische Rüstung und Kämpferschutz hindurch. Direkter Schaden ist aber wenigen Zaubern und – selten! - speziellen NSC-Kreaturen vorbehalten.
- q) Pfeile durchschlagen alles außer Platte über Kette, schwere Armbrustbolzen durchschlagen alles. Beide verursachen Treffer, die Kämpferschutz / Kampfschutz auffangen kann. Kleine Handarmbrüste verursachen lediglich einfache Treffer, wie etwa ein normales Schwert.

- r) Schwarzpulverwaffen fallen unter eine Sonderregelung: das Gegenüber / Opfer des Schützen wählt selbst, wie er reagiert. Beispiele wären etwa: ein direkter Treffer, oder lediglich zurück taumeln (wie Windstoß), oder erschrecken, nur einen Streifschuß abbekommen etc.; schönes Spiel sollte das Endergebnis sein, nicht hohe Effektivität

### 3. Rüstungsbewertung

Körperzone/ Rüstungsart	Leder	Gambeson o.ä.	Hartes Leder	Kette	Platte
Oberkörper	0,5	1	2	3	4
Linker Arm	0,25	0,5	0,5	0,75	1
Rechter Arm	0,25	0,5	0,5	0,75	1
Linkes Bein	0,25	0,5	0,5	0,75	1
Rechtes Bein	0,25	0,5	0,5	0,75	1
Helm	0,5	0,5	0,5	0,75	1
Gesamt	2	3,5	4,5	7	9

Dünnes Leder zur Polsterung von Platte oder Kette zählt keine eigenen Punkte. Der Maximalwert inklusive Kämpferschutz 6 liegt bei 20 Punkten, das wäre allerdings zum Beispiel Platte überall, ein Kettenhemd mit langen Ärmeln und ein Gambeson drunter. Wer soviel schleppt, soll auch gerne viele Punkte haben – bedenkt aber: viel Rüstung bedeutet viel zu reparieren im schlimmsten Fall!

**Wichtig!** Vergesst nicht die uralte Regel: erst Rüstung, dann Kämpferschutz.

### 4. Heilung und Tod

Bei der Heilung ist zu unterscheiden zwischen magischer Heilung und weltlich angewandter Medizin. Zauber wirken wie im DS Regelwerk oder sind unter Magie gesondert erwähnt.

Da weltliche Heiler auf vielen Veranstaltungen (wenn Wunden sehr realistisch gespielt werden) stark im Nachteil sind gegenüber ihren zaubernden Kollegen, umfasst unser Heilsystem einige Änderungen, um dem entgegen zu wirken.

Magische Heilung belastet den Körper, wird ein Charakter am gleichen Tag sehr häufig magisch geheilt, treten Nebenwirkungen wie Verwirrung, Orientierungsschwächen und ähnliches auf und weitere magische Heilung zeigt keine Wirkung. Diese Regel beruht auf eurer Ehrlichkeit, reagiert und spielt entsprechend.

Magische Heilung braucht 15 Minuten (schätzt die Zeit ab) bis zur vollständigen Genesung. Überbelastung in dieser Zeit reißt die Wunde wieder auf!

Wunden die ohne Reinigung magisch oder weltlich verschlossen werden, erzeugen Entzündungen und Wundbrand. Dies spielt ihr entweder selbsttätig aus oder bekommt eine Ansage, sollte eine SL das Geschehen beobachtet haben.

Fachgerecht versorgte Wunden (gesäubert, verbunden / vernäht) heilen innerhalb von 15 Minuten bis einer Stunde, euer Heiler wird euch dazu eine Zeit ansagen. Diese Zeit wird abgeschätzt nach schwere der Verletzung und Fachkundigkeit des Heilers. Fragt eine SL um Rat wenn ihr die Zeitangabe nicht selbst stellen wollt.

**Nicht versorgte** Wunden heilen über eine Veranstaltung nicht, außer man besitzt Regeneration. Im Gegenteil, es setzt eine Entzündung und Wundbrand ein. Diese Situation wird aber wohl kaum vorkommen.

Verbände ohne Kenntnisse der Fähigkeit Heilkunde oder das Abbinden eines verletzten Körperteils können Zeit verschaffen, enden aber immer in Ohnmacht und Verbluten. Spielt das mit gesundem Menschenverstand und ehrlich aus. Im Normalfall nutzt ihr diese Möglichkeit etwa auf dem Schlachtfeld und sucht schnellstmöglich einen richtigen Heiler für euch / euren verletzten Freund.

### **Verbluten:**

Zu verbluten ist kein schöner Abtritt für einen Charakter, weshalb wir die Verblutungszeit auf 15 Minuten ansetzen ab Eintritt eurer Ohnmacht. Werdet ihr aber niedergeschlagen und weiter von Schlägen getroffen, verringert sich die Verblutungszeit auf 5 Minuten (zählt bis 600). Regeneration schützt vor Verbluten, allerdings nur, wenn der Charakter nach der Ohnmacht nicht übel von Schlägen traktiert wird – in diesem Fall gelten wieder die genannten 15 Minuten.

**Auch ein wacher Charakter** mit einer Wunde z.B. am Arm kann verbluten wenn er partout seine Wunde nicht behandeln läßt! Hier gelten ebenfalls die besagten 15 Minuten!

### **Todesstoß:**

Ein Todesstoß wird deutlich angesagt zusammen mit der Darstellung eines todbringenden Hiebes / Stichs, nachdem das Opfer niedergeschlagen wurde. Der Charakter stirbt und übergibt seine Lebenskarte der SL / einem NSC, nachdem die Spiel-Situation vorbei ist. Bleibt liegen, denn andere Spieler / Freunde wollen eventuell noch mit euch spielen (euren Körper bergen, beerdigen, betrauern).

Heldenhaft und sehr schön ist übrigens das Vorstürmen eines Kämpfers in die Gefahrenzone, um den NSC aufzuhalten, der mit hoch erhobenem Schwert über einem Bewußtlosen steht. Echte Helden werden üblicherweise wohlwollend von SL und NSCs beurteilt.

Es ist möglich einen Todesstoß abzuwenden, aber nur wenn **sofort** eingeschritten wird (zählt etwa bis 10, in schönen passenden Situationen kommt es aber nicht auf 2-3 Zahlen mehr an) und nur wenn dieses Einschreiten fachmännisch ist (ein guter Heilkundiger der sofort den Blutfluss stoppt, ein direktes Stoppen der Blutung durch Magie) – kniet der Heiler neben euch, wühlt aber nur in seiner Tasche, müßt ihr weiter zählen und sterben.

Bei Todesstößen durch NSCs wird generell eine SL oder ein NSC-Koordinator zumindest in der Nähe sein. Werdet ihr fernab von den übrigen Spielern (z.B. zwei von euch im Wald) überwältigt, wird wenigstens ein NSC bei euch bleiben um die Situation klärend zu handhaben, sowohl beim Verbluten wie auch bei Todesstößen.

### **Wiederbelebung:**

Eine Wiederbelebung ist nur in Ausnahmefällen möglich. Vielleicht habt ihr einen guten Grund oder eure Darstellung der Wiederbelebung ist unglaublich überzeugend – sprecht einen solchen Fall immer zuerst mit der SL ab. Macht euch vorher Gedanken über die Methode, die auch stimmig und passend sein muss.

### **Meucheln:**

Gemeuchelt wird nach den Regeln des klassischen Dragon Sys, d.h. der Meuchler sagt mit seinem gespielten Schnitt / Stich die Höhe seiner **Meuchelfähigkeit +1** an, das Opfer erhält exakt diese Trefferzahl sofort und **nur Kämpferschutz / Kampfschutz** reduziert diese Trefferzahl. Nun steht

das Opfer entweder noch weil es ein zu harter Brocken für die Fähigkeit des Meuchlers war oder es fällt zu Boden (kein Schreien möglich, aber zappeln / leises Würgen – der Todeskampf) und stirbt innerhalb von 10 Sekunden (bis 10 zählen). Die Regeln für sofortiges Einschreiten gelten wie beim Todesstoß – um schönes Spiel vor den Charaktertod zu stellen, **nicht** um eine Regel auszunutzen!

Ein fähiger Meuchler kann durchaus trotz einer gerüsteten Stelle erfolgreich meucheln, etwa wenn die Rüstung weniger schützt als sein angesagter Schaden oder er eine Schreckenswaffe nutzt, die bekanntlich Rüstung ignoriert.

Regeln wie „kein meucheln im Kampf“, „nur Bewußtlosigkeit statt Tod auf Ansage“ etc. gelten wie im DS beschrieben.

### **Spieler gegen Spieler:**

Für Mord und Totschlag untereinander seid ihr selbst verantwortlich, gesetzt den Fall es ist intime logisch nachvollziehbar. Für Mord weil ihr jemanden outtime nicht leiden könnt oder es einfach toll findet, jemanden zu töten, haben wir kein Verständnis und werden der Situation entsprechend für Klärung und Reaktion sorgen.

Für eure Taten seid ihr aber selbst verantwortlich! Wenn ihr einen Nekromanten spielt und beim Erheben von Zombies auf dem Friedhof von gerechten Streitern erwischt werdet, braucht ihr euch über einen Todesstoß nicht zu wundern (obwohl wir es stimmiger finden würden, wenn man euch intime erstmal einen Prozeß macht)!

Todesstöße von Spielern für Spieler sollten bei der SL angekündigt werden. Dies gereicht euch ebenfalls zum Vorteil, da wir daraufhin versuchen werden unauffällig in der Nähe zu sein um eventuelle Unstimmigkeiten zu klären. Unangekündigte Todesstöße werden in jedem Fall hinterfragt, dann habt ihr hoffentlich nachträglich eine stimmige Begründung, denn sonst habt ihr spielerisch und sozial eindeutig versagt!

Abschließend gilt zu betonen: **wir befürworten Konsequenz!**

Wer eine tödliche Reaktion von euch provoziert (bedingt durch Kollision der Hintergründe u.ä.) muß eben mit Ableben rechnen. **Aber:** wir lieben auch „He-Man & Skeletor“-Lösungen. Die beiden sind sich spinnefeind und bekämpfen sich ständig, aber dennoch gelingt es einem Kontrahenten immer, gerade noch so zu entkommen, vielleicht gedemütigt und schwer verletzt, aber noch am Leben. Denkt darüber nach!

### **5. Abenteurerfähigkeiten**

Änderungen an bestehenden Fähigkeiten erweitern diese oder ersetzen entsprechend altbekannte Regeln. Hier erwähnte Fähigkeiten ohne Zahlwerte sind ebenfalls nach den DS Zahlwerten zu behandeln. Schönes Ausspielen kann unter Umständen ein Ergebnis herbeiführen, obwohl ihr eine Fähigkeit mit zu geringem Wert habt. Falls ihr von anderen Systemen konvertieren müßt, fragt gerne die Orga um Unterstützung.

### **Angeborene Magie**

Ein angeborener Zauber ist nur einmal pro Tag anwendbar. Er kann zwar ohne Formel gesprochen werden, in vielen Fällen ist aber die Komponente dennoch notwendig.

Der angeborene Zauber kostet das doppelte des eigentlichen Zaubers, ist man magiekundig und weit genug fortgeschritten in seiner Ausbildung, beherrscht man auch den normalen Zauber ohne Zusatzkosten.

Jede angeborene Fähigkeit sollte zum Charakterkonzept passen. Wir behalten uns vor sehr starke

Wirkungen bei angeborenen Zaubern zu streichen (z.B. Todeshand, Mentaler Dolch usw.). Wir raten davon ab in großem Umfang angeborene Magie zu erlernen, da sie bedingt durch den schnellen Effekt sehr mächtig sind und schnell zu unschönen Machtverhältnissen führen. Sie sollten als Besonderheit behandelt werden.

### **Alchemie**

Alchemie ist schwer in Regeln zu fassen, da das Feld sehr weitläufig ist und viele Orgas unterschiedliche Regeln dazu verwenden.

Welches System ihr auch immer für euren Charakter benutzt, müßt ihr eine Liste der Tränke einsenden, die euer Charakter beherrscht und uns angeben ob ihr mit Kräutern als Komponenten arbeitet oder rein mit mehr oder minder obskuren Chemikalien / Mineralien / Phantasieobjekten.

Anhand dieser Information und den Punkten in euren Fähigkeiten werden wir euch einen Wert angeben für Alchemie auf unserer Veranstaltung. Anhand dieses Wertes bestimmen wir eure Fähigkeit auf dem Con bestimmte gefundene Tränke zu analysieren oder erhaltene Trankrezepte nachzubrauen.

Solltet ihr gefundene Objekte für Trankkomponenten halten, kann eine ausgespielte Analyse dies bestätigen (oder auch nicht).

Trankanalyse wie auch Herstellung müssen ausgespielt werden, die Dauer wird von der SL vorgegeben und orientiert sich grob an einem vergleichbaren Zauber- oder Giftwert in Minuten. Der Braubeginn muß angekündigt werden, Brauzeit vor der Absprache mit der SL zählt als ungültig.

Fertige Tränke werden mit einem versiegelten Zettel versehen, der bei Konsum geöffnet und gelesen wird. Dieser Zettel wird von der SL geschrieben, eventuelle Nebenwirkungen eingeschlossen. Tränke mit aufgerissenen Zetteln gelten als verdorben oder wurden getrunken.

Trankrezepte die nicht zum Machtgefüge auf unserem Con passen, werden gestrichen. Ihr habt einfach die nötigen Komponenten nicht mehr, findet eine ähnlich passende Begründung oder erwähnt den gestrichenen Trank gar nicht erst.

Schutztränke wirken nicht gemeinsam mit Rüstungen oder magischen Rüstungen, wohl aber mit Kämpferschutz / Kampfschutz. Dies soll das Aufstapeln von Schutzpunkten in unsinniger Höhe vermindern.

Das Mitbringen von fertigen Tränken ist auf drei Portionen begrenzt.

### **Adel**

Adel muss dargestellt werden und ist je nach eurer Darstellung (Kleidung, Gefolge, Ausrüstung) mehr oder minder glaubwürdig. Ambiente-NSCs werden entsprechend eurer Glaubwürdigkeit auf euren Adelsstand reagieren, was intime von Vorteil sein kann (muss aber nicht, je nach NSC-Rolle). Die Reaktion anderer Spieler ist abhängig von deren Hintergrund. Regeltechnisch erhaltet ihr als Adelige auf unseren Veranstaltungen keine Vorteile, außer ihr lebt und wohnt in Schwarzberstein. Solche Fälle werden zwischen Spieler und Orga je nach Fall geklärt.

### **Berserker**

Berserker können bei uns bis zur Kategorie „hartes Leder“ Rüstung tragen. Tragt ihr eigentlich mehr, spricht das mit der Orga ab.

### **Diagnose 10+ bis 100**

Ist die theoretische Beurteilung von Verletzungen, Giften und Krankheiten. Ein Charakter mit der Fähigkeit kann nach ausgespielter Untersuchung an Symptomen u.ä. Brüche diagnostizieren oder Gifte und Krankheiten identifizieren.

Je nach Höhe der Fähigkeit wird die SL dem Charakter nach und während seiner Untersuchung mehr oder minder gute Information geben.

Plotrelevante Gifte und Krankheiten wie auch solche, die von NSCs verursacht werden, haben einen der SL Bekannten Wert zum Vergleich mit der Diagnose-Fähigkeit, um den Grad der gegebenen Information zu beurteilen. Hergestellte Gifte (Giftkunde) haben den üblichen Wert, der zur einwandfreien Diagnose nicht höher als die Fähigkeit sein sollte.

Diagnose hilft auch bei Fällen mit inneren Verletzungen, damit diese einwandfrei lokalisiert werden können. Zur Behandlung sind jedoch weitere Fähigkeiten notwendig, z.B. Heilkunde bei Wunden.

### **Fallen bauen / entschärfen**

Ist getrennt zu sehen zu „Fallen finden“, denn wer Fallen bauen / entschärfen kann, ist keineswegs automatisch in der Lage, sie auch aufzuspüren. Ein hoher Wert im Entschärfen kann bei schlechtem Ausspielen dennoch die Falle auslösen. Der Wert ist der SL anzusagen, sollte man einen Entschärfungsversuch beginnen.

### **Fallen finden 10+ bis 200**

Befähigt zum Aufspüren von Fallen. Jede Falle hat einen Wert, der von der SL mit der Fähigkeit abgeglichen wird. Das Ergebnis eurer Suche kann auch nur eine Vermutung sein. Das Finden muss ausgespielt werden und die Suche mit einem niedrigen Wert kann eventuell eine vorhandene Falle auslösen. Magische Fallen sind meist schwer zu entdecken, obwohl ein weitgereister Fallenfinder vielleicht auch entdeckte Runen als Falle deuten kann.

### **Feuer machen**

Jeder der real mit Feuerstein und Zunder ein Feuer entzünden kann, kann dies auch intime ohne Fähigkeit. Das Benutzen eines Feuerzeugs bleibt aber Magiern mit „Feuerfinger“ vorbehalten oder Alchimisten, die entsprechende Mixturen anrühren. Die alte 5er Fähigkeit ist also gestrichen.

### **Geschichten & Legenden**

Unsere Veranstaltungen spielen in einem euch fremden Land auf einer fremden Welt. Obwohl es unwahrscheinlich ist, daß ihr jemals von diesem Land gehört habt, versuchen wir Charakteren mit Geschichten und Legenden vor Conbeginn Zusatzinformationen zugänglich zu machen. Diese stammen aus Geschichten von früheren Portalreisenden oder Einheimischen, die durch Unfälle am Weltentor in eurer Heimat gelandet sind. Die Information wird spärlich sein.

Hat dein Charakter schon Veranstaltungen von uns besucht oder eine Weile in unserem Land zugebracht, kannst du für zukünftige Veranstaltungen mehr Information erwarten.

Einheimische werden wie immer gesondert mit der Orga abgesprochen.

### **Giftkunde & Giftimmunität**

Die Fähigkeiten wirken wie beschrieben im Dragon Sys.

Kontaktgifte wirken nur bei Berührung nackter Haut.

Klingengifte wirken nur bei Treffern auf ungeschützte Stellen, treffen sie auf Rüstteile, wird das Gift wirkungslos abgestreift. Dies gilt auch für magische Rüstungen nicht aber für Kampfschutz /

Kämpferschutz.

Tötungsversuche durch tödliche Gifte müssen der Orga angekündigt werden.

### **Handel**

Da wir in einem fremden Land auf einer euch fremden Welt spielen, verschafft euch diese Fähigkeit bei uns keinen Vorteil. Vorteile bei auf dem Con gespielten Handelssituationen ergeben sich aus eurem Spiel. Sollte eine Veranstaltung von uns ein Geldsystem verwenden (je nach Szenario), handhaben wir Startgeld für pure Anfänger individuell, ebenso Händler, die in unserem Land leben.

### **Heilkunde 10+ bis 200**

Heilkunde ist bei uns eine offene Fähigkeit, die bis 200 gesteigert werden kann und somit immer bessere Behandlungsmöglichkeiten zugänglich macht. Die Fähigkeit widmet sich der Versorgung und Reinigung von Wunden, wie auch dem Richten von Knochen und Operationen.

Sie lebt natürlich vom schönen Ausspielen. Die folgende Liste soll zur Orientierung dienen:

Wert der Fähigkeit ermöglicht:

10 Blutung stoppen

20 Wunde säubern, Zähne ziehen

30 Wundnaht, Aderlass

40 Gelenk einrenken, Knochen richten

50 Amputation, Geburtshilfe

60 Knochenoperation

70 Baueingeweideoperation, Kaiserschnitt

80 Brusteingeweideoperation

90 Wirbelsäulenoperation

100 Koma auflösen, Schwerstverletzungen kurz vorm Tod behandeln

150 Schädeloperation

200 Transplantation

Unter 100 dauert die Heilung von behandelten Wunden eine Stunde, über 100 nur noch 30 Minuten und auf 200 nur noch 15 Minuten (**siehe auch Tod und Heilung**). Auch diese Zeitangaben dienen dem Heiler nur zur Orientierung. Schönes Ausspielen der Behandlung kann die Zeit verringern (aber nie unter 15 Minuten!) und besonders üble Verletzungen können durchaus auch längere Heilzeiten benötigen. Dies entscheidet generell der Heiler aufgrund seines Menschenverstandes oder er fragt eine SL um Rat. Ist eine SL anwesend (vor allem bei Schwerstverletzungen ist dies notwendig), wird die SL selbst auch erklärend eingreifen.

Behandlungen die über Wundversorgung hinausgehen (Amputationen, Operationen usw.) sind in den meisten Fällen zu sehen wie ein magisches Ritual, sollten also bei der SL gemeldet werden!

### **Immunität gegen Zauber**

Die Fähigkeiten volle Immunität gegen Lehrlings- / Meisterzauber und alle Zauber sind bei uns ersatzlos gestrichen. Sollte euer Charakterkonzept stark von diesen Fähigkeiten abhängen, kontaktiert bitte die Orga vor dem Con zur Absprache.

Immunität gegen einzelne Zauber kostet die doppelten Punkte des Zaubers. Solcherart immun kann man den Zauber nicht mehr selbst sprechen, Artefakte / Foki zeigen in der Hand des Charakter immer eine Fehlfunktion.

Immunität gegen gewisse Magiebereiche (wie z.B. gegen alle Feuerzauber) sind nur in sehr seltenen Ausnahmefällen möglich.

## **Kämpferschutz**

Kämpferschutz funktioniert wie üblich. Bitte unbedingt die Regeln zu **Kampfsituationen** und **Tod und Heilung** durchlesen.

Kämpferschutz kann kombiniert werden mit Schutztränken oder Rüstung oder magischer Rüstung. Nur mit einem von den dreien! Eine zusätzliche Kombination mit Berserker ist möglich entsprechend den DS Berserker-Regeln und unserer Modifikation. Eine Kombination mit dem Zauber „Kampfschutz“ ist **nicht** möglich.

## **Kräuterkunde 10+ bis 200**

Generell bedeutet Kräuterkunde für uns das Finden, Erkennen und Identifizieren von Kräutern, sowie Kenntnisse über eine fachgerechte Ernte. Viele Kräuter haben auch eine direkte Wirkung (durch Aufessen, sich damit einreiben u.ä.), auch diese Verwendung ist dem Kräuterkundigen bekannt. Das Brauen von Tränken auf Basis von Kräutern ist allerdings nicht in der Kräuterkunde enthalten.

Je nach System gibt es zusätzlich die Fähigkeit Trankkunde oder Alchemie, oder die Spieler lernen Rezept für Rezept einzelne Tränke zu jeweiligen Punktekosten pro Trank. Orientiert euch dazu bitte bei den Angaben unter **Alchemie**.

Ihr bespielt auf unseren Veranstaltungen ein für euch fremdes Land, womit auch klar sein sollte, das bei weitem nicht alle euch bekannten Kräuter auch hier wachsen.

Anhand eurer Punkte in Kräuterfähigkeiten habt ihr bei uns eine Gesamtpunktzahl in Kräuterkunde. Wir verteilen farbige Karten im Wald (für die Natur vertretbar ist Papier, das zerfällt schnell) und ihr erhaltet von uns eine Liste welche Farben ihr als nutzbare Kräuter erkennt (mit Namen und eventuellen Zusatzangaben), welche Farben ihr vermutet Kräuter zu sein und welche Farben ihr überhaupt nicht wahrnehmt. Anhand dessen könnt ihr sammelnd zur Tat schreiten.

Auf der Veranstaltung wird es zusätzlich Wissensquellen (NSCs und Schriften) geben, die euch bei der Identifikation und Verwendung von Kräutern weiter helfen können. Außerdem findet ihr vielleicht auch Rezepte zur Verwendung der gefundenen Kräuter oder könnt sie in euch bekannte Trankrezepte einbinden.

Einheimische Charaktere mit Kräuterkunde werden gesondert abgesprochen. Weitere Details für Kräuterkundige kommen mit der Anmeldebestätigung.

## **Meucheln**

Meucheln funktioniert wie im klassischen Dragon Sys. Beachtet bitte die Punkte unter **Heilung und Tod**. Wir erwarten von jedem Spieler mit Meucheln, daß er alle unsere Kampfregele, das Kapitel Heilung und Tod sowie die klassischen Meuchel-Regeln im DS in und auswendig kennt.

## **Regeneration**

Regeneration wirkt wie allgemein üblich. Beachtet allerdings die Ausnahmeregel unter **Kampfsituationen**.

## **Rüstung reparieren 10+ bis 100**

Allgemein kann jeder mit etwas Werkzeug und schönem Ausspielen seine Rüstung reparieren, wobei das Reparieren von Lederrüstungen natürlich einfacher darzustellen ist. Eine solche unkundig reparierte Rüstung hat Schwachstellen und schützt im Gesamten 1 Punkt weniger als üblich. Jede weitere Reparatur durch Unkundige reduziert die Rüstung um einen weiteren Schutzpunkt bis sie

keinen Schutz mehr bietet und nur noch von einem Fachmann hergerichtet werden kann.

**Die Reparatur durch einen Unkundigen dauert 10 Minuten pro Schutzpunkt.**

Die Fähigkeit „Rüstung reparieren“ vermindert die Reparaturzeit auf 5 Minuten pro Schutzpunkt.

Fähigkeitswert:

10-40: der Lehrling flickt zwar schnell, aber die Schutzwirkung ist dennoch um 1 Punkt verringert

50-70: der Geselle flickt schnell und solide; von ihm reparierte Schilde brechen leicht wieder

70-90: der Meister flickt schnell und kann sogar völlig zerschlagene Rüstungen wieder herrichten und sich an zerbrochenen Schilden betätigen

100: nur der Großmeister kann Rüstungen reparieren, die von Unkundigen ruiniert wurden (siehe oben)

### **Schriften / Schriftkunde 10+ bis 100**

Erleichtert das Entziffern fremder Schriften und Codes. Generell können wir keine Angabe zur Effektivität machen. Je nach Schriftstück sagt ihr der SL euren Wert in Schriften an. Ihr erhaltet dann mehr oder minder gute Hilfen beim Entziffern. Bei völlig fremdartigen Zeichen kann es jedoch zu Fehldeutungen kommen, manchmal werdet ihr auch gar keine Information bekommen. Ein fest stehendes System wie im alten DS würde zu viele Spieloptionen zu weit vereinfachen.

### **Seelenschutz**

Geteilt in zwei Stufen. Die Beherrschung der Fähigkeit sollte intime stimmig wirken und zum Charakter passen.

#### **Seelenschutz I – 50 Punkte**

Schützt gegen Besessenheit durch Dämonen und Geister, Wahrheitszauber & Tränke (Lügen entdecken, Wahrheit, Seelenspiegel), auch gegen leichte Beeinflussung an magischen Orten, nicht aber gegen echte Beherrschungsmagie (Befehl über Personen, Auftrag). Glaubt ihr geschützt zu sein, macht ihr eine Ansage („Seelenschutz I“).

#### **Seelenschutz II – 100 Punkte**

Schützt zusätzlich gegen Seelenraub und einfache Beherrschungszauber (Befehl über Personen, Auftrag), außerdem gegen Beeinflussung an vielen magischen Orten. Grauerregende Träume, aber auch hilfreiche sind eigentlich ausgeschlossen.

Sollte eine SL Ansage das Ausbleiben der Schutzwirkung beinhalten, kann es in Ausnahmefällen hilfreich sein, gegen die Beeinflussung anzukämpfen (z.B. bei Priestern durch Gebete).

Gegen auf den Charakter fokussierte und dazu ritualisierte Beherrschung / Verfluchung schützt die Fähigkeit nicht. Manche sehr starke magische Orte oder sehr mächtige Wesen durchbrechen den Schutz ebenfalls. Sagt eine SL an, euer Seelenschutz wirke nicht, ist dem in jedem Fall nachzugeben.

### **Spuren lesen**

Diese Fähigkeit funktioniert wie im DS. Sie wird hier nur erwähnt, weil sie leider zu selten von Spielern beachtet wird. Sie kann intime sehr gut verwendet werden, um Informationen und Spieltipps durch die SL zu erhalten. Dies gilt natürlich nur in passenden Situationen.

## **6. Magie**

Wir nutzen generell die Zauber des klassischen Dragon Sys plus die gängigen Neuerfindungen. Es gibt aber auch Streichungen und einige Abwandlungen speziell für unsere Veranstaltungen.

Lehrlinge müssen keine Schriftrollen für den Tag anfertigen.

Alle Zauber werden mit einer Formel gesprochen, zusätzlich ist entweder eine Komponente oder

eine schöne Gestik notwendig. Formeln können durch Gesang ersetzt werden. Reine Formeln ohne Komponente oder Gestik wirken nicht!

Abgeänderte Formeln müssen mindestens so lange wie die Originalformel sein.

Abgeänderte Komponenten müssen gleichwertig zur Originalkomponente sein (bestes Beispiel: Mentaler Dolch; ja die Komponente ist schwer zu beschaffen – solltet ihr sie ersetzen muss der Ersatz auch kompliziert sein).

Da es schon schwer genug ist die üblichen 15 Minuten anderer Regelungen zu schätzen (bei Wundheilungen, beim Verbluten etc.) gibt es keine Zauber mit einer Dauer in Minuten! Das funktioniert nämlich nicht, schon garnicht während hektischer Kämpfe.

Für Nicht-Magier ist es normalerweise ausreichend, die ersten vier Angaben zu kennen.

Genutzte Zauberdauer-Werte sind:

**Auf Sichtweite** (wirkt solange der Zaubernde in Sichtweite ist)

**Permanent** (wirkt bis der Zauber gebrochen wird)

**Bis zur Lösung** (wirkt bis zur Auflösung des Zaubers durch Spieleraktion, Wecken bei Schlaf, aus der Trance rütteln bei Schmerz, Anwednung des Zaubers „Lösen“)

**Auf Anzeige** (solange der Zaubernde ungestört auf sein Opfer deutet)

**Aufrechterhaltung** (solange der Zaubernde aktiv den Zauber aufrecht hält)

**Ein Kampf** (vom zaubern bis zum Ende des nächsten Kampfes; löst sich nach dem Kampf auf oder beim Einschlafen, egal ob der Zauber ausgelöst wurde oder nicht!)

**Ein Tag** (bis es dunkel ist wenn der Zauber bei Tageslicht gesprochen wird, entsprechend bis zum Morgengrauen bei Nacht)

und natürlich Soforteffekte, sprich Schadenswerte.

Solltet ihr einen Zauber nicht kennen, fragt kurz nach, etwa „Welche Wirkung hat der Zauber?“. Die Antwort wird entweder ein Trefferwert sein („3 Treffer!“) oder eine klare kurze Ansage („Schlaf. Bis zur Lösung.“). Ganz selten wird eine weitere Erklärung notwendig sein.

Noch schneller könnt ihr euer Unverständnis auflösen, wenn ihr den Effekt kennt, euch aber die Dauer unbekannt ist. „Wie lange (wirkt das)?“ - woraufhin euch eine oben genannte Zauberdauer genannt wird.

### **Gestrichene Zauber**

Zeitkontrolle, Wiederbelebung (kann in Ausnahmefällen ritualisiert werden), Teleport, Feuerball III (plus ähnlich mächtige Schadenszauber, Kettenfeuereffekte usw.), Astralreise (es gibt bei uns keinen Astralraum, wohl aber ein magisches Netz), Erdreise, Gesinnung spüren, Aura lesen, Unsichtbarkeit, Lichtblitz (Fulmen), den Waffenschaden erhöhende Zauber (ein Schwert zwei statt 1 Schaden machen lassen gibt's nicht), Magischer Block, Meisterschutz, die Liste ist unvollständig...

**Die Großmeisterkraft alle Zauber unter 30 kostenlos zu sprechen ist bei uns gestrichen.**

### **Zauber aus anderen Regelsystemen**

Uns unbekannte Zauber und Zauber aus anderen Systemen, die nicht ähnlich im Dragon Sys vorkommen, werden einzeln beurteilt und zugelassen oder gestrichen.

### **Ritualmagie**

Rituale werden bei uns old school gehandhabt. Das bedeutet:

- wir erwarten für die SL eine für den Charakter stimmige Erklärung dessen, was ihr da tut und wie ihr das tut
- je nachdem wie gut euer Charakter auf die Situation passt, wird es einfacher / schwieriger;

- generell ist aber nichts unmöglich (schönes Spiel > Regeln)
- manche Charaktere passen unter Umständen nicht zusammen und stören sich gegenseitig, sollten sie gemeinsam ritualisieren (Extrembeispiel: Lichtpriester + Nekromant = Problem)
- es ist enorm hilfreich zu wissen, womit man umgeht (Komponenten, Objekt, Ziel)
- wir schauen uns euer Ritual an und reagieren eventuell auf Vorfälle, Dinge die ihr sagt etc.
- der Ritualaufwand ist abhängig von der Sache, die ihr erreichen wollt, euren Charakteren, anderen Faktoren, Komponenten etc.
- es gibt keine Ritualpunkte, wir besprechen aber mit euch, wieviele Magiepunkte ihr durch das Ritual verliert
- habt keine Angst vor der großen bösen Magie-SL, wir wollen sehr gerne Ritualmagie mit euch spielen, auch mit Anfängern und und die Magie-SL ist auch keineswegs groß...

### **Abwandlungen auf unseren Veranstaltungen**

1. Asche zu Asche - 30  
Bewirkt bei niederen Untoten 3 Schaden, bei stärkeren nur 1, sollte zum Hintergrund des Charakters passen
2. Sonnenstrahl - 20  
Bewirkt bei niederen Untoten 1 Schaden, sollte zum Hintergrund des Charakters passen
3. Magische Rüstung, Punkte nach Stufe im DS, Dauer 1 Tag  
Magische Rüstung zählt bei uns als Pendant zu normaler Rüstung, sie kann also mit Kämpferschutz oder Kampfschutz kombiniert werden, wirkt aber nicht zusammen mit normalen Rüstungen oder Schutztränken. Wie Rüstung schützt sie nicht vor Treffern mit Ansage „direkt“, wie etwa durch Schreckenshand / Mentaler Dolch.  
Eine magische Rüstung regeneriert sich nicht, sie muss nach Verbrauch neu aufgelegt werden. Stufe 6 gilt als Platte über Kette für Pfeile, fängt diese also. Ansonsten ist die magische Rüstung gegen Pfeile und Bolzen (außer Miniarmbrüste) wirkungslos.  
Magische Rüstung zerfällt bei Bewußtlosigkeit oder beim Einschlafen.
4. Kampfschutz, Punkte nach Stufe im DS, Dauer: 1 Kampf  
Kampfschutz zählt bei uns als Pendant zu Kämpferschutz, kann also mit magischer Rüstung kombiniert werden, wirkt aber nicht, wenn der Empfänger Kämpferschutzpunkte hat.  
Kampfschutz fängt Pfeiltreffer auf.  
Der Zauber gilt nach einem Kampf als aufgebraucht, auch wenn man nicht getroffen wurde  
- er hält schließlich nur einen Kampf!
5. Ogerstärke – 30  
Verleiht besondere Kräfte um andere zu tragen, Waffen verursachen aber keinen Zusatzschaden
6. Befehl über niedere Untote – 30, Dauer: Bis zur Lösung  
Gibt die Macht unintelligenten Untoten einen Befehl von einem Satz Länge zu geben, der wortgetreu ausgeführt wird.
7. Befehl über Untote – 40, Dauer: Bis zur Lösung  
Gibt die Macht Untoten einen Befehl von einem Satz Länge zu geben, der wortgetreu ausgeführt wird (so er nicht direkte Todesgefahr beinhaltet). Vorsicht, denn viele intelligente Untote beherrschen Magie, die sie vielleicht gegen diesen Zauber schützt.
8. Untotenkontrolle – 50, Dauer: 1 Tag  
Gibt absolute Befehlskontrolle über niedere und normale Untote (1 pro Zauber), nicht aber

über hohe und wirklich intelligente Untote

9. Exorzismus – 100

Wirkt nur gegen normale Kampfdämonen, die großen Viecher kann nur ein Ritual bannen

10. Magische Suche – 20

Wirkt exakt wie im DS beschrieben nur auf dem Zaubernden bekannte Gegenstände. Bitte dort nochmal genau nachlesen. Man kann versuchen den Zauber im Ritual abzuwandeln (z.B. das Gegenstück zu einem Gegenstand in der eigenen Hand suchen o.ä., der Erfolg ist jedoch abhängig von der Kenntnis des Magiers und der Umsetzung des Rituals). Dieser Zauber wird regelmäßig falsch auf anderen Veranstaltungen eingesetzt – wir lassen diese Allesfinder-Variante nicht zu.

11. Magische Analyse / Magie identifizieren – 30

Dient zur näheren Bestimmung von magischen Orten / Objekten, läßt die Schule der Magie erkennen, eventuell den Aufbau des Konstruktes und / oder weitere Informationen. Sie kann nur in einem kleinen Ritual gesprochen werden, wobei Qualität und Umsetzung wie auch der passende Charakter entscheidend sind für die Menge und Qualität der erhaltenen Informationen (z.B. wird ein Feuerspezialist eine denkbar schlechte Wahl sein um sichere und gute Information über ein Wasserartefakt zu erhalten). Sollte ein Artefakt über magische Stolperfallen oder Sicherungen verfügen, kann bereits eine fehlerhafte Analyse diese auslösen.

12. Antimagie – 10+(kosten des aufgehobenen Zaubers)

Zum spontanen Blockieren eines gegnerischen Zaubers. Dieser Zauber ist mächtig, aber auch schwierig zu handhaben, denn der Verteidiger muss den gleichen Aufwand betreiben wie sein Gegner um dessen Magie zu blocken. Das ist im spielerischen Sinne zu verstehen, d.h. benutzt der Gegner eine lange Formel muss ich spontan in der Lage sein meine Formel auszuweiten.

13. Magiespiegel – 50

Ist nur einmal auflegbar und benötigt einen sichtbaren Spiegel als Komponente. Zauber werden nur einmal gespiegelt und verpuffen am zweiten Magiespiegel, während sie ihn auflösen. Der Zauber spiegelt natürlich auch positive Magie (etwa Wunde heilen)! Da der Spiegel vor dem Körper liegt (logisch), lösen ihn auch Zauber aus, gegen die man eigentlich immun ist.

14. Verwurzeln – 30, Dauer: Auf Sicht

Wurzeln fassen aus dem Boden herauf und halten das Opfer fest. Wirkt wie mentaler Nagel, nur auf beide Füße. Kann vorsichtig aufgehackt werden, dabei besteht die Gefahr einer Verletzung sollte ein brachial zugeschlagen werden. Funktioniert nicht auf Steinböden.

15. Magie zerstören – 50

Wirkt wie gewohnt. Will man allerdings gegen ritualisierte Konstrukte vorgehen, muss dies auch per Ritual durchgeführt werden. Aufwand nach Situation. Das Ritual wird schwieriger, wenn man nicht genau weiß, was man da magisch angreift.

16. Dämon beschwören – 40

Ist ein Ritual.

17. Wiederkehr – 50

Ist ein Ritual.

18. Gift / Krankheit identifizieren – 30

Eine magische Nachahmung der Diagnose-Fähigkeit. Mindestens ein kleines Ritual ist notwendig um geistig (oder auf anderem Wege, je nach Charakter) das Gift oder die Krankheit zu erforschen. Je schlimmer die Vergiftung / Krankheit, desto schwerer ist es auch Details zu erfahren.

19. Soweit die Zauber, die uns spontan eingefallen sind. Kann bis zur Veranstaltung erweitert werden.

**7. Ansagenliste**

**Time-In** = ihr seit jetzt intime bzw. ein Stop oder Time freeze wird damit aufgehoben

**Time freeze** = alle Spieler schließen die Augen und halten sich die Ohren zu

**Stop** = die Spieler in der näheren Umgebung stoppen ihre Aktionen, dient vor allem um Gefahrensituationen abzusichern oder auf Notfälle zu reagieren; auch SC oder NSC können es benutzen, wenn sie verletzt sind, sich in Gefahr sehen oder eine solche Situation für andere erkennen

**Sani! Sanitäter!** = bei Verletzungen, der Ruf nach einem realen Notfallhelfer, nicht nach einem intime Heiler!

**Slow Motion** = alle Schläge und Aktionen im Umkreis des Ausrufs werden extrem langsam, sollten dafür aber auch schön ausgespielt werden; dieser Ausruf ist natürlich der SL vorbehalten und soll vor allem in riskanten Umgebungen für Sicherheit sorgen; die Regel gilt generell für Schlägereien in der Taverne, ausserhalb werden wir sie nur äußerst selten in Extremfällen anwenden!

**Infight** = wird eventuell ein Mitspieler euch fragen um herauszufinden, ob ihr diese Kampfvariante mitmachen würdet; infights laufen auf eigene Gefahr, die SL überläßt die Entscheidung voll ihren Spielern!

**Grünes großes Knicklicht** = SL

**Blaues großes Knicklicht** = ich bin nicht da (für NSC, damit sie im Dunkeln als OT erkannt werden wenn gekreuzte Arme nicht helfen / zu sehen sind)

**Rotes Licht / Karte** = nur mit SL hier etwas bewegen / benutzen, am Besten den Bereich ohne SL nicht betreten

**Rotes Licht am Zelt** = bitte in der Nacht das Zeltinnere als OT respektieren (dringend kennzeichnen, wenn euer Zelt nachts Sperrzone sein soll!)

Bei Fragen oder wenn ihr Unstimmigkeiten im Regelwerk anmerken wollt, freuen wir uns über eine Mail an: <mailto:orga@schwarzbernstein.de>.