

## Mod. Dragonsys Regelsystem Amonlonde Stand 01.01.2013 Akademie

Wir spielen nach einem modifizierten Dragonsys 2 und DKWDDK. Das Regelwerk ist eine Anleitung und kein Gesetz. Niemand verlangt, dass die DS2 und die Mod-Regeln auswendig gelernt werden, aber durchlesen sollte möglich sein.

Solltest du ein Freund des DKWDDK sein, dann lege ich dir zwei Grundsätze, die 2005 von Ralf Hüls aufgestellt wurden, ans Herz.

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige *irgendeine* plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn Du jemanden anspielt, erwarte keine *bestimmte* Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.

Noch ein kleiner Hinweis in eigener Sache, um mögliche Streitpunkte von vornherein auszuschließen. Jeder spielt und kämpft nach anderen Gesichtspunkten. Wir halten es für unzulässig, wenn Spieler versuchen ihre eigenen Gesichtspunkte / Verhaltensweisen anderen aufzuzwängen.

### **Kräuterkunde:**

Bei unserer Art die Fähigkeit Kräuterkunde bzw. Alchemie und Giftkunde auszuspielen wollen wir weg von dem "Zettel im Wald verstecken System". Wir gehen davon aus das ein Meister der Kräuterkunde die gängigsten Zutaten für einen Trank (oder jede andere Darreichungsform) dabei hat und sie nicht erst stundenlang suchen muss. Bei komplizierteren Rezepten muss der Spieler die Suche glaubhaft ausspielen. D.h. er muss sich "Mühe geben" eine Zutat zu finden. Es kommen diesmal aus typischen montralurische Pflanzen zum Einsatz, die im Wald gefunden werden können.

Was der Spieler nun Outtime zusammenmischt bleibt ihm überlassen. Er sollte aber darauf achten KEINE GESUNDHEITSGEFÄHRDENDEN Zutaten zu verwenden (Zucker, Salz, Essig, diverse Gewürzkräuter, Pfeffer, Lebensmittelfarbe..... etc.). Auf jeden Fall muss der Mitspieler darüber aufgeklärt werden, was er da trinken oder essen soll. Es genügt dann auch den Trank (etc.) einfach weg zu kippen.

Spieltechnisch kann der Spieler je nach eingebrachten Erfahrungspunkten in Kräuterkunde/Alchemie entsprechend kompliziertere Tränke herstellen. Je komplizierter ein Trank (etc.) ist, desto länger muss die Herstellung ausgespielt werden (vergleiche hierzu die Regeln zur Giftkunde im DS2 LARP-Regelbuch). Pro Punkt der Mixtur muss der Kräuterkundige (etc.) eine Minute die Zubereitung ausspielen. Bei Mixturen über 30 Punkte muss der Kräuterkundige pro Punkt 15 Sekunden Suchzeit ausspielen. Ein Meister der Kräuterkunde (etc.) darf sich nennen, wer mehr als 300 Punkte eingesetzt hat. Dann kann er alle Mixturen unter 50 Punkten in der halben Zeit herstellen.

Die Wirkung der Mixturen setzt nach 10 Minuten ein, sie werden oral verabreicht. Bei Abweichungen hiervon gelten die Regeln für Verzögerung und Verabreichungsart aus dem DS2. Ein guter Spieler lernt die Mixturen von erfahreneren Kräuterkundigen (etc.), also kann nicht jeder Spieler mit

## Mod. Dragonsys Regelsystem Amonlonde Stand 01.01.2013 Akademie

Kräuterkunde 20 automatisch alle Tränke bis zu dieser Stufe, er muss sie erst lernen. Die Spieler können auch eigene Mixturen entwickeln, diese sind aber mit der SL abzusprechen.

Alternativ könnt ihr auch das Regelwerk von Martin Bernspitz Kräuterkunde verwenden. Siehe auch [http://www.fridonia.de/Regelwerke/Kraeuterkunde/Regelwerk\\_Kraeuter\\_und\\_Tra\\_nkkunde.pdf](http://www.fridonia.de/Regelwerke/Kraeuterkunde/Regelwerk_Kraeuter_und_Tra_nkkunde.pdf)

### **Magie:**

Magie macht max. 5 Schaden durch Zauber. Es ist nicht möglich, Zauber über diese 5 Schadenspunkte zu pushen. Die Ausnahme bilden Rituale.

Wir legen sehr viel wert auf die Darstellung der Magie. Formel und Spruch und Wirkung müssen Laut und Deutlich gesprochen werden, andernfalls können die NSC den Zauber ignorieren.

(Bsp: Energiebolzen: Aragh Balisto, Energiebolzen, eins magisch)

Für jeden Zauber werden sowohl Worte, Gesten wie auch Komponenten benötigt.

Wer vom Liber Magicae abweichende Komponenten verwenden möchte, **muss** dies **im Vorfeld** mit der SL abklären.

Außnahmen:

- Wasserbomben sind durch Softbälle oder ähnliches zu ersetzen
- Luftschlangenspray und Sand sind durch eine andere Wurfkomponente zu ersetzen

Sollte ein NSC auf einen Zauber nicht reagieren, so hat dies einen Grund und muss als solches hingenommen werden.

- **Magieimmunität** gilt nur für direkt auf einen selbst gerichteten Zauber oder Beeinflussungs-Massenzauber in dessen Einzugsbereich man steht. Großmeisterschutz wirkt zusätzlich nur, wenn der Großmeister bei Bewusstsein ist.

- **Magische Waffen machen immer noch normal Schaden**, wenn jemand Magieimmun ist.

Bitte vermeidet ausrufe wie „Immun“ und bringt es mit einem schönen Satz anders rüber, wie: „Ich widerstehe“ oder so. Selbiges gilt für alle Immunitäten.

- **Nicht-Darstellbares ist gestrichen**. Dazu gehört insbesondere Kugel der Dunkelheit und ähnliches. Ausnahmen sind Astralraum und Unsichtbarkeit, wobei Unsichtbarkeit durch Magie aufheben bzw. durch banale Dinge, wie Mehl in die Luft werfen, aufgehoben werden kann (Allerdings darf dabei das Mehl nie absichtlich den Unsichtbaren ins Gesicht geworfen werden!).

- **Magiespiegel/Magieblock** Spiegelt den ersten Zauber wieder, der den

## **Mod. Dragonsys Regelsystem Amonlonde**

Stand 01.01.2013 Akademie

Angegriffenen erreicht. Der Zauber wird dabei abgeleitet und fällt nicht auf den Angreifer zurück.

- **Magie aufheben bzw. Magie zerstören:** Auch diese Zauber können in beliebiger Höhe angewendet werden, ihre Grundpunktzahl liegt allerdings bei 20 bzw. 40 Punkten. Hier gilt, dass weitere Punkte investiert werden müssen in Höhe der Punkte, die aufgehoben bzw. zerstört werden sollen. Einen Lichtzauber aufzuheben kostet also 20 + 5 Punkte.

### **Folgender Zauber wurde verändert:**

- Metall erhitzen:

Kann auf Waffen oder Rüstungen gewirkt werden. Bei Waffen erhält das Opfer einen Schadenspunkt (SP), sofern die Waffe mit Metallgriff nicht fallengelassen wird. Rüstungen werden höchstens lauwarm.

- Abstand, Feuerball und Windstoß wirken nur gegen **einen** Gegner

- Blindheit und Furcht sind **Berührungszauber**

- Dämon beschwören, Auftrag, Dämonenauftrag, Götterfluch, Göttliche Weisheit, Magischer Gegenstand, Schreckenswaffen, Flammenwaffen, Todeshand, Voodoo, Wiederbeleben, Zerstören und Zauber binden sind (kleine) **Rituale** und erfordern die **Anwesenheit / Abklärung (mit) einer SL**

- **Elementarzauber:**

Wie Windstoß, Feuerball, Wasserstrahl etc. erschaffen reale Materie des jeweiligen Elements und können logischerweise nicht gespiegelt werden. Sie können ein Energiefeld nicht durchdringen.

- **Verwandeln:**

Der Anwender hebt die Figur eines harmlosen Kleintieres über seinen Kopf und zeigt mit der andern Hand auf das Opfer. Dabei spricht er vernehmlich die magischen Worte und sagt dem Opfer an, in welches Tier er es verwandelt.

Das Opfer verwandelt sich körperlich in das Tier, kann aber noch intelligent handeln. Es kann nicht kommunizieren oder Gegenstände mit den Händen manipulieren (nicht darstellbares, wie fliegende Tiere sind ausgeschlossen).

Sobald dem Tier Schaden zugefügt wird, die Figur zerstört wird, oder der Zauber gebrochen wird, endet die Verwandlung, spätestens aber beim nächsten Phasenwechsel (Tag/Nacht).

Die Komponente kann nur einmal verwendet werden, danach muss eine neue benutzt werden.

Auf Seite der NSC wird es ggf. noch zusätzliche Zauber geben, die auch über das Liber Magicae hinausgehen können.

**-Magische Überladung/alchemistische Überladung:**

## Mod. Dragonsys Regelsystem Amonlonde

Stand 01.01.2013 Akademie

Bei extremer Spruch- (bis 100 MPs) oder Trankbelastung des Körpers (z.B. viermal Körperheilung am Tag) sind Nebenwirkungen zu erwarten. Magiebegabte können aufgrund ihres gewohnten Umgangs mit Magie 5 magische Körperheilungen aushalten, 'Normalsterbliche' 3. Alchemieanwender halten entsprechend 5 alchemistische Körperheilungen pro Tag aus, nicht in der Alchemie bewanderte Personen nur 3

### **Folgende Farben sind reserviert:**

Blaue Schärpe Magische Rüstung

Gelbe Schärpe Unsichtbar / Astralraum

### **Waffen:**

Waffen machen max. drei Schaden. Es sei denn, jemand spielt einen Troll mit Keule oder hat eine Ballista dabei. Diese machen mehr Schaden. Der Waffenschaden ist auf max. 5 Schaden begrenzt.

- **Einhändig geführte Waffen** machen einen SP. Einen SP machen ebenfalls alle Kampfstäbe.

- **Zweihändig geführte Waffen** machen zwei SP. Hierunter fallen auch Speere, Naginatas etc. sofern sie zweihändig geführt werden!

- **Armbrüste und Langbögen** (mind. 1,70 m) durchschlagen jegliche Panzerung auch Platte!

- **Kurzbögen, Bögen und Pistolenarmbrüste** durchschlagen einschließlich Kette jede Panzerung, allerdings nicht Platte.

- Alle Waffen müssen sichtbar die zusätzlichen Fähigkeiten anzeigen, d.h. Geweiht: weisses Band, Magisch: rotes Band, Giftig: grünes Band, Unheilig: schwarzes Band

Zusätzlich wäre es im Kampf ratsam seinem Gegner die Anzahl der SP und die Art der Waffe anzusagen, z.B. Magisch 2! Waffen, die einen Schaden machen, brauchen nicht angesagt zu werden.

Auch "Pimping" Ergonomisch Heilig mit Wuchthandschlag beidhändig gegen den Erzfeind geführt und fünfmal vorher durch die Schlachtreihen getragen, machen max. 3 Schaden, es sei denn, die SL sagt einen anderen Schaden an.

### **Schaden / Trefferpunkte / Heilung:**

- Ogerstärke: macht keinen zusätzlichen Schaden.

- Wird der **Charakter durch Waffen bis zur Ohnmacht** gebracht, muss bis 600 (ca. 10 Minuten) gezählt werden, dann stirbt der Charakter an Blutverlust (verbluten). Innerhalb dieses Zeitraumes ist es möglich den Charakter zu verbinden und zu heilen. Charaktere mit Regeneration können nicht verbluten!

- Grundsätzlich greifen wir als SL nicht in SC vs. SC Geschichten ein. Falls ihr eine solche Aktion plant, setzt trotzdem eine SL in Kenntnis. **Todesstöße** sollten nur mit gutem Grund und nach vorheriger Absprache mit einer SL stattfinden.

## Mod. Dragonsys Regelsystem Amonlonde Stand 01.01.2013 Akademie

- Beim **Pömpfen** lassen wir mehr Möglichkeiten zu. Wenn man es schafft, unbemerkt an den Gegner heranzukommen, ist es möglich, hier gilt Du kannst, was Du kannst.
- **Meucheln** MUSS unbedingt vorher der SL gemeldet, genehmigt werden und es muss einen sehr guten IT Grund haben. **Gemeuchelte** müssen innerhalb von einer Minute verbunden werden, sonst sind sie tot. Auch die Spieler mit Regenerationsfähigkeit.
- **Rüstung** schützt nur da, wo man sie trägt.
- **Kämpferschutzpunkte** sind nach ca. einer halben Stunde Rast wieder regeneriert und schützen nicht vor Überraschungen wie Pömpfen und Meucheln.
- **Jede Wunde muss gesäubert werden**, bevor sie geheilt wird, egal wie die Heilung ablaufen soll. Wer es versäumt, eine offene Wunde zu säubern, wird innerhalb der nächsten zwei Stunden Wundbrand bekommen. Eine Wunde, die nicht sofort behandelt werden kann, muss außerdem verbunden werden, um den Blutverlust zu stoppen. **Nur Charaktere mit der Fähigkeit Heilkunde können richtig säubern, Verbinden können hingegen alle!**

Für die Heilung leichter Wunden gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Selbstheilung des Körpers; eine Wunde innerhalb von 24 Stunden (nacheinander).
- Behandlung durch einen Heilkundigen; alle Wunden heilen innerhalb von 12 Stunden (gleichzeitig).
- Magische Heilung: je nach Klasse und Spruch. Die Wirkung kennen nur der Durchführende und die SL.
- Durch Regeneration (Fertigkeit); je nach erlernter Stufe.
- Abgetrennte Gliedmassen, Knochenbrüche oder zerschmetterte Glieder müssen auf jeden Fall von einem erfahrenen Heilkundigen, Priester oder Magier behandelt werden. Priester und Magier müssen dafür die Zauber Regeneration oder Wiederkehr beherrschen. Die natürliche Selbstheilung hilft hier nur bedingt, d.h. die Wunde heilt zwar wieder, aber abgetrennte Gliedmaßen bleiben abgetrennt, Knochen wachsen höchstwahrscheinlich falsch wieder zusammen.

### **DIEBEN**

- gestrichen -

Jede Entwendung des Eigentums anderer stellt einen realen Diebstahl dar. Bei IT Gegenständen wird diese Regel ebenfalls auf den entsprechenden OT Gegenstand angewandt

### **Verlust durch Feuer:**

- gestrichen -

Die Wirkung von Feuer auf Holzschilde und -Türen sollte allgemein bekannt sein und zumindest zu einer gewissen spieltechnischen Reaktion führen.

### **Schlösser Öffnen:**

- gestrichen -

### **In-Fight:**

- gestrichen -

### **Spuren lesen**

- gestrichen -