

# Regelwerk

## Modifikationen des DS für das Roots

---

Hallo Leute!

Da das DragonSys nun schon ein paar Jahrzehnte alt ist und es eine unglaubliche Vielfalt von Regelauslegungen gibt, die sich teilweise krass widersprechen, haben wir beschlossen, wir geben Euch mal die Regel(auslegunge)n mit denen wir spielen.

1. Wer einen neuen Charakter nach unseren Regeln bauen will: gerne! Da wir WESENTLICH lockerer sind, was die Anfangspunkte und Rassenboni angeht, kann es sein, dass andere SL's deswegen meckern. Schickt sie zu uns.
2. Wer einen alten Charakter umbauen will: fühlt Euch frei. Rechnet einfach die Differenz zwischen Euren Startpunkten und unseren aus und nehmt sie als Freie Punkte, die ihr auf dem nächsten Con verbraten könnt. **IHR MÜSST den Charakter NICHT umbauen!**
3. Wer aus anderen Systemen kommt, dem bieten wir an den Charakter zu konvertieren bzw. sagen Euch, was Ihr bei uns tun könnt.
4. DKWD(D)K ist willkommen, wir sehen keine Probleme, wenn Ihr bei uns danach spielt.
5. Das Regelwerk besteht aus mehreren Teilen: Seite 6 – 25 – was man lesen sollte!
  - a. **Allgemeine Definitionen**
  - b. Charaktererschaffung (Wichtig: 150 Startpunkte, keine Klassen mehr, andere Rassenfähigkeiten)
  - c. **Fähigkeiten** (solltet ihr lesen, auch wenn ihr selbst eine Fähigkeit nicht habt, ist es vielleicht interessant zu wissen, was der Rest der Welt so kann)
  - d. Dieben - was bedeutet STEHLEN IN-TIME?
6. Dazu kommen Infos, die relativ **speziell** sind Seite 26 - 67
  - a. Priester
  - b. Magie incl. aller Standardzauber
  - c. Schlosssystem
  - d. Alchemie, Kräuter, Gifte

**PUNKTE ersetzen kein gutes Spiel! Gutes Spiel schlägt immer Punkte!**

<b>0 Allgemeines:</b> .....	<b>6</b>
<b>0.1. LEBEN und TOD</b> .....	<b>6</b>
<b>0.2. EP's – und Steigerung</b> .....	<b>6</b>
<b>0.3. Ein Tag</b> .....	<b>6</b>
<b>0.4. Blutmagie</b> .....	<b>6</b>
<b>0.5. Religion</b> .....	<b>7</b>
<b>0.6. Sex und Körperkontakt</b> .....	<b>7</b>
<b>0.7. Farbige Bänder und Markierungen</b> .....	<b>8</b>
<b>1. Charaktererstellung</b> .....	<b>8</b>
<b>1.1. Erste Schritte:</b> .....	<b>8</b>
<b>1.2. Die Rasse</b> .....	<b>9</b>
1.2.1 Elfen:.....	10
1.2.2. Zwerge: .....	10
1.2.3. Orks.....	10
1.2.4. Menschen.....	11
1.2.5. Der Rest .....	12
<b>1.3. Die Charakterklasse</b> .....	<b>12</b>
<b>2. Fähigkeiten</b> .....	<b>13</b>
<b>2.1. Allgemeines</b> .....	<b>13</b>
2.1. 1. Adel.....	13
2.1.2. Geschichten und Legenden (linear) .....	13
2.1.3. Handel (additiv) .....	13
2.1.4. Schriften (linear).....	13
2.1.5. Schlösser (linear) .....	14
2.1.6. Seelenschutz.....	15
<b>2.2. Kampf</b> .....	<b>15</b>
2.2.1. Berserker (additiv) .....	15
2.2.2. Kämpferschutz (additiv!).....	16
2.2.3. Meucheln (Additiv!) .....	17
2.2.4. Niederschlagen.....	19
<b>2.3. Überleben</b> .....	<b>19</b>
2.3.1. Fallen (linear).....	19
2.3.2. Feuer machen.....	19
2.3.3. Heilkunde (linear).....	19
2.3.4. Giftkunde (linear).....	20
2.3.5. Immunität gegen Gift (linear) .....	20
2.3.6. Regeneration (additiv) .....	20
2.3.7. Spuren lesen – bei uns „Waldläuferfähigkeit“ (linear).....	20
<b>3. Kampf und Sicherheit</b> .....	<b>21</b>
<b>3.1. Allgemeine Regeln zum Kampf</b> .....	<b>21</b>
<b>3.2. Schaden</b> .....	<b>22</b>
3.2.2. Bögen und Armbrüste .....	23
3.2.3. Pfeile und Bolzen.....	23
3.2.4. Klingen und Kontaktgifte .....	23

3.2.5. Magische Kontaktangriffe .....	23
3.2.6. Pfeilen ausweichen.....	23
<b>3.3. Wie viel Schutz bringt was? .....</b>	<b>23</b>
<b>4. Dieben –.....</b>	<b>25</b>
<b>5. Priesterzauber .....</b>	<b>26</b>
<b>6. Magie.....</b>	<b>28</b>
<b>6.1. REGELN.....</b>	<b>28</b>
<b>6.2. Analyse von magischen Gegenständen .....</b>	<b>31</b>
<b>6.3. Immunität gegen Magie.....</b>	<b>33</b>
<b>6.3. Foki und Artefakte.....</b>	<b>34</b>
ÜBERSICHT .....	34
Klasse I: Gegenstände mit Aufladung: .....	34
Klasse II Foki.....	34
Klasse III: kleiner magischer Gegenstand .....	35
Klasse IV: großer magischer Gegenstand.....	35
<b>6.4. Sprüche.....</b>	<b>36</b>
<b>Sprüche mit Schwierigkeiten.....</b>	<b>36</b>
BERÜHREN.....	37
Magie aufheben, (20).....	37
Magiesicherung 30.....	37
Magie zerstören 40.....	37
Zerstören 60 .....	37
Magiespiegel.....	37
Magische Rüstung.....	38
<b>Spruchliste.....</b>	<b>38</b>
Abstand .....	38
Alarm .....	39
Auftrag.....	39
Berserker I.....	39
Berserker II .....	39
Berserker III.....	39
Berserker IV.....	39
Binden.....	39
Blindheit.....	40
Außerweltliches Wesen beschwören .....	40
Einfangen .....	40
Eisatem.....	40
Energiebolzen .....	40
Energiefeld.....	40
Energiewall .....	40
Erwachen.....	40
Exorzismus.....	41
Feueraugen.....	41
Feuerball I .....	41
Feuerball II.....	41
Feuerfinger.....	41
Feuerschild.....	41
Flammenwaffe .....	41
Fluch .....	41

Freundschaft.....	41
Furcht .....	42
Gift neutralisieren .....	42
Gift spüren .....	42
Götterfluch .....	42
Göttliche Weisheiten.....	42
Kampfschutz I.....	42
Körper heilen .....	43
Krankheit .....	43
Lähmung .....	43
Licht .....	43
Lösen.....	43
Magie aufheben.....	43
Magie spüren.....	43
Magie zerstören.....	43
Magiesicherung.....	43
Magiespiegel.....	43
Magische Rüstung I .....	43
Magische Rüstung II .....	43
Magische Rüstung III.....	44
Magische Rüstung IV .....	44
magische Rüstung V .....	44
magische Rüstung VI.....	44
magische Suche.....	44
magische Waffe I .....	44
magische Waffe II.....	44
magischer Gegenstand .....	44
magischer Riegel.....	44
magischer Schutz .....	44
magischer Segen .....	44
magischer Zirkel .....	45
magisches Schloß.....	45
Meisterschutz.....	45
mentaler Bolzen .....	45
mentaler Dolch.....	45
mentaler Nagel .....	45
Metall erhitzen I.....	45
Metall erhitzen II.....	45
Mit Toten sprechen .....	46
Regeneration .....	46
Schlaf .....	46
Schloß öffnen.....	46
Schreckens-bolzen .....	46
Schreckens-hand .....	46
Schreckenswaffe .....	46
Schweigen .....	46
Seelenspiegel.....	46
Todeshand .....	47
Totaler Magieschutz.....	47
Vergessen.....	47
Versteinern.....	47
Verwandeln .....	47
Voodoo.....	47
Wahrheit.....	47
Wiederbeleben .....	47

Wiederkehr.....	47
Windstoß.....	47
Wunde heilen.....	48
Wunde übertragen.....	48
Wunde verschieben.....	48
Wunde zufügen.....	48
Zauber binden.....	48
Zaubertrick.....	48
Zeitkontrolle.....	48
Zerstören.....	48
Zombie.....	48
Zweites Gesicht.....	48
<b>7. Schlösser (linear).....</b>	<b>49</b>
<b>7.1. Schlosssystem.....</b>	<b>49</b>
<b>7.2. Zu den Fallen:.....</b>	<b>50</b>
<b>7.3. Zu der Magie.....</b>	<b>50</b>
<b>7.5 Sonderfall Magisches Schloss:.....</b>	<b>50</b>
<b>7.6. Sonderfall Zauberspruch Schloss öffnen.....</b>	<b>51</b>
<b>8. Kräuterkunde, Giftkunde, Alchemie.....</b>	<b>51</b>
<b>allgemeine Regeln für alle drei Klassen:.....</b>	<b>52</b>
<b>Wie funktioniert das mit den Komponenten konkret?.....</b>	<b>53</b>
<b>Woher weiß mein Charakter, welche Komponenten es intime gibt?.....</b>	<b>56</b>

## 0 Allgemeines:

### 0.1. LEBEN und TOD

1. Jeder Charakter hat 3 Lebenspunkte
2. Wenn Ihr auf NULL kommt, also mehr als 3 Wunden eingesteckt habt, wird der Charakter ohnmächtig.
3. Ihr verblutet innerhalb von 15 Minuten, **sobald ihr ins Minus gerutscht seid.**
4. NORMALERWEISE heilt EINE Wunde in 24 Stunden.
5. Ihr dürft auf Minus 8,10,12,20 (egal wie viel) sein, ihr habt 15 Minuten Zeit zu verbluten, dies gilt NICHT wenn der Gegner Todesstoß angesagt hat. ABER Ihr dürft von Euch aus sagen: „es ist mir peinlich als Gehacktes noch 15 Minuten fürs Sterben zu brauchen, ich bin tot“
6. JEDER kann einen anderen Charakter töten. ER muss dazu Todesstoß ansagen! Der andere Charakter MUSS HILFLOS sein – sich nicht mehr wehren können, schlafen etc. und auch den Stoß durchkriegen (nicht auf die Rüstung etc.). Todesstöße müssen zuvor der SL mitgeteilt werden!

### 0.2. EP's – und Steigerung

Wir vergeben Erfahrungspunkte individuell:

5 Punkte pro Tag – ihr wart da

10 Punkte pro Tag – ihr habt gespielt und uns/Euch/anderen Freude bereitet

15 Punkte pro Tag – ihr ward außergewöhnlich beeindruckend und habt den Endgegner mit einem Buttermesser erlegt

Wahlweise bestätigen wir Euch auch einfach die Contage + 1-2 mehr

### 0.3. Ein Tag

Wenn bei der Wirkungsdauer eines Zaubers oder Tranks die Rede von „einem Tag“ ist, dann bedeutet das immer bis zum nächsten Sonnenuntergang oder Sonnenaufgang also maximal 12 Stunden.

### 0.4. Blutmagie

JEDER Charakter – egal ob Magier oder nicht – kann eine besondere Form von Magie wirken. Wenn Euer Charakter bereit ist, eine andere Person zu töten und deren Seele für seine Zwecke zu verwenden, dann kann er übernatürliche Effekte wirken, die ihm sonst nicht möglich wären.

- Es ist auch möglich Zauber so zu verstärken.
- Es ist auch möglich Gegenzauber so zu wirken.

## 0.5. Religion

Ihr geht zu einem FANTASY-LARP, nicht zu einer Reenactment – Veranstaltung. Bitte verwendet IN-TIME ausgedachte, fiktive, fantastische Religionen kein Christentum, Judentum, Islam oder eine andere, etablierte Weltreligion als Vorlage für Eure Priesterdarstellung.

1. Kann es zu intensiven Problemen kommen, da wir in einer religiösen Einrichtung spielen und ihr laut predigend umherzieht.
2. Wollen wir kein Forum für Missionierung oder religiöse Realpredigten bieten, es ist ein SPIEL.
3. Werden evtl. sehr starke Gefühle verletzt, vor allem, wenn der Priester/sein Altar angegriffen, geschmäht, geschändet werden. Religiöse Gefühle können so stark sein, wie Eure Emotionen gegenüber Eurem Out-time Partner und Kindern.
4. Wenn ihr reale Religionen darstellt, kann es sonst zu Anzeigen wegen Amtsanmaßung kommen = **nicht** von unserer Seite aus, aber Dritte wären dazu berechtigt
5. Benutzt bitte Real-religiösen Symbole / Religionen auch nicht zur Schändung, weil ihr darstellen wollt, wie böse Euer Charakter ist. Wer einen Erzdämon spielen will, der kann auch Symbole einer In-Time Religion schänden.
6. AUSNAHME: Runen. Eigentlich sind Runen Zeichen der Macht, die in der Religion der Asatru, die auch heute noch praktiziert wird, als durchaus heilige Symbole gelten. Da es durchaus einige Spieler gibt, die Runenmagier darstellen, erlauben wir hier eine Ausnahme in der Hoffnung, dass das Spiel vom echten Runengebrauch so weit weg ist, dass es keinen Asatru stört.

## 0.6. Sex und Körperkontakt

**LARP ist ein KONTAKTSport!** Es ist völlig unmöglich ohne Körperkontakt zu spielen, Anfassen, Schubsen, Umklammern, Halten, all das gehört völlig normal dazu. Auch dass Schläge, die von hinten den Ungepanzerten treffen, meistens auf den Hintern gesetzt werden, einfach, weil es die am besten „gepolsterte“ Stelle des Rückens ist gehört dazu. Deshalb: wer damit nicht klar kommt, ist leider falsch beim Larp!

**Benutzt Euren Verstand und wahrt den Anstand!** Man kann die Hand auch vor dem Busen stoppen, selbst wenn man einen „Lüstling“ spielt und rufen „oh, welch prachtvolle Titten!“ genauso wie man dann die Ohrfeige selbstverständlich NICHT durchzieht, die eventuell als Antwort darauf kommt!

Ein Spiel geht so weit wie ALLE daran Beteiligten Spaß daran haben, es gelten die allgemeinen Regeln von Bewusstsein für das Tun, Volljährigkeit und freier Wille.

**Das Spiel endet SOFORT dort, wo es eine der Parteien stört! Sagt einfach „Stopp“**

Wenn es zu „Verführungsszenen“ kommt, dann schließt man normalerweise die Tür hinter der „Kemenate“, trinkt zusammen einen Tee oder Cola und macht ab und zu lüsterne Geräusche in Richtung des Hausflures – das war’s.

Wenn ihr Heiler seid und die „Verwundungen“ liegen an heiklen Stellen, fragt bitte, wie weit ihr den Herrn / die Dame entkleiden dürft um die „Verwundung“ zu heilen.

## 0.7. Farbige Bänder und Markierungen

Farbige Bänder und Markierungen sind keine grundsätzlichen Intime Informationen. Sie gelten als reine Darstellung von Eigenschaften und sind nicht zwangsweise sofort ersichtlich. Oder auch: nur weil IHR als Spieler ein grünes Band seht und wisst: "Verdammt, das Buch ist vergiftet" weiß das Euer Charakter noch lange nicht!

Folgende Farbcodes gelten bei uns:

Grün	vergiftet
Gold	positiv klerikal
Silber	negativ klerikal, verdammt, verflucht, besessen
Schwarz	tot, untot
Rot	Magisch
Blau	magische Rüstung
Rot/Weiß	OUT Time
Gelb	ASTRAL
Orange	SL / befugter NSC

## 1. Charaktererstellung

### 1.1. Erste Schritte:

Jeder Charakter hat einen Namen, wurde irgendwo geboren, hat eine Rasse und damit verbundene Eigenschaften, einen Werdegang, vielleicht eine Ausbildung oder sogar schon eine Profession / Beruf, Erlebnisse die ihn prägten und eine gewisse Lebenserfahrung. Dies spiegelt der Charakterbogen wieder. Den Namen wählt ihr vollkommen frei ebenso wo, wann, wie, in welchem Status ihr geboren wurdet, wer eure Eltern waren etc., etc. Im Grunde genommen müsst ihr wissen „was will ich spielen“ und euch dann überlegen „wie komme ich dahin?“ Beispiel: du willst einen gelehrten, feinsinnigen Magier spielen, der in Seidengewand über die Rätsel des Universums philosophiert? Es ist wahrscheinlich, dass dein Charakter Mensch oder Elf aus gutem Hause und mit guter Ausbildung ist, reich und mit einem Werdegang, der die Bildung erklärt. Es ist echt schwer zu erklären, warum er als „Gronk, Troll“ in dunklen Wäldern geboren wurde und dort nicht anderes tat in den ersten Jahrzehnten seines Lebens als Wildschweine jagen. (ich sagte bewusst: es ist“ schwer“, nicht „unmöglich!“)

Name,  
Alter,  
Geburtsort,  
Was waren die Eltern,  
wie aufgewachsen,  
was gelernt,

wen geliebt, gehasst, wenn überhaupt  
was erlebt bevor man in die Welt zog;  
warum zog man los?

### **Ihr habt insgesamt 150 Punkte zur Charaktererstellung!**

Alle alten Charaktere packen sich bitte die Differenz zwischen dem, was sie als Startpunkte hatten und 150 auf den Charakter.

Damit könnt ihr Fähigkeiten, Vorteile, Immunitäten, angeborene Eigenschaften etc. kaufen, kurz, das, was euren Charakter ausmacht. Doch bevor ihr dies tut, noch ein Wort zur RASSE Eures Charakters.

## **1.2. Die Rasse**

**Die Rasse** wählt ihr vollkommen frei, es gibt die klassischen Fantasierassen z.B. Elfen, Zwerge, Orks, Trolle, Gnome, Elfen, Halblinge, aber auch alle Arten von Mischlingen und alles, was Eure Phantasie sich ausdenkt.

Im klassischen DragonSys gibt es **RASSENVORTEILE UND EINSCHRÄNKUNGEN**. Die beziehen sich oft auf Äußerlichkeiten z.B. Elfen sollen schlank, groß und elegant sein, spitze Latexohren tragen und haben ein instinktives Wissen um Fallen und Spuren lesen, weil sie alle durch den Wald hoppeln. Das ist unserer Meinung nach Blödsinn. Natürlich ist es praktisch, wenn ihr beschließt, ihr verkörpert ein Klischee, weil es die Spielwelt für alle einfacher macht. ABER wir wollen die Welt nicht einfach, sondern bunt, phantasievoll, herausfordernd. Ein Elf kann auch in einem Magierturm aufgewachsen sein und noch niemals einen Wald betreten haben. Er kann groß und muskulös sein und in Vollplatte herumlaufen, weil er Krieger eines Elfenvolkes ist, dass seit tausend Jahren im Krieg liegt – und einer der verdammtesten Bastarde, die die Welt je gesehen hat. Die Rasse kann für Euch wichtig sein, weil sie durchaus Eigenschaften mit sich bringen KANN, die Euren Charakter prägen, ABER wir handhaben es wie im realen Leben auch: dass ihr Friese (Bayer, Spanier, Asiate etc.) seid, kann Euer Leben bestimmen oder völlig irrelevant sein.

Wir bitten um Folgendes, weil es das Erkennen Eurer Rasse für alle einfacher macht:

Elfen – spitze Latexohren

Orks – grünes Gesicht, mit Hauern /(falsche Zähne) oder Maske

Trolle – Orks mit mehr Aufwand

Zwerge – Bart

Halblinge / Hobbits – behaarte Füße (oder wenigstens Schuhe in denen solche stecken könnten ;o)

Als MINIMALKONSENS reicht das.

**ALS SCHABLONEN** haben wir Rasseneigenschaften aus dem DragonSys gewählt und ergänzt. **Ihr MÜSST diesen Schablonen nicht folgen, ihr DÜRFT.** Ihr könnt auch sagen: alles Mumpitz, mein Elfenvolk ist ganz, ganz anders. Geht nur davon aus, auf unseren Cons werden die meisten NSC's

diesen Schablonen folgen, d.h. sie als „normal“ im Kopf haben“ Ein riesiger, feinsinniger, filigraner Zwerg mit Spitzbart, der Astronom ist, fällt bei uns aus der Reihe – ist aber möglich!  
Wenn ihr schon einen fertigen Charakter habt ihn aber nach der Schablone umbauen wollt ist das Ok. Denkt nur darüber nach, ob das bei einem gespielten Charakter sinnvoll ist.

### 1.2.1 Elfen:

- Jeder Elf wird mit drei Lehrlingszaubern (angeborene Fähigkeit) geboren
- Die Grundkonstitution eines Elfen ist schwächer als die eines Menschen – sprich: er ist nicht so robust. Wir nehmen uns die Freiheit, Gifte bei Elfen stärker/anders wirken zu lassen als bei Menschen. Wenn jemand die Fähigkeit „Giftimmunität“ kaufen will, muss er doppelte Punktzahl bezahlen.
- Das DragonSys sieht vor, dass jeder Elf „Spuren lesen 20“ und „Fallen 10“ hat, weil es davon ausgeht, alle Elfen hoppeln durch den Wald. Ihr dürft Wahlweise auch Kämpferschutz 1 wählen (ihr seid anmutiger als Menschen, also weicht ihr besser aus) ODER angeborene magische Fähigkeiten im Gesamtwert von 30 Punkten (ihr seid halt von Natur aus magischer als Menschen) ODER einen Bonus auf Schlösser öffnen/Fallen stellen (ihr seid einfach manuell geschickter) in Höhe von 30 Punkten.

### 1.2.2. Zwerge:

- Laut DS haben Zwerge durch ihre größere Robustheit den Vorteil „Immunität gegen Gift“ auf 10 Punkten. Wir ersetzen diese Regel: Zwerge können sich die Immunität gegen Gift einfacher kaufen, d.h. für 10 Punkte Immunität geben sie 5 Punkte aus.(ist langfristig sinnvoller)
- Zwerge haben laut DS eine „Nase für das Geschäft“ und starten mit Handel 20. Ihr könnt das nehmen oder die 20 Punkte anders verwenden.
- Sie haben laut DS die Fähigkeiten „Schlösser bauen und öffnen“ auf 10 und auch „Fallen bauen und entschärfen“ auf 10. Dies halten wir für sinnvoll, da die meisten Zwerge eine Ausbildung im Bereich Schmieden/Mechanik haben. Aber eben nur die meisten. Ihr dürft diese 20 Punkte auch anders verwenden.
- Zwerge sind laut DS von Natur aus unmagisch, sie können Magieimmunität laut DS für die Hälfte des Preises kaufen, aber dafür keine Zauber. Dies halten wir begrenzt für sinnvoll. Wir sind bereit, wenn jemand uns erklärt, warum sein Zwerg zaubern kann, Magie bei Zwergen zuzulassen, denn wir glauben, dass manche Zauber auch sehr gut zu Zwergen passen (z.B. Metall erhitzen). Vielleicht will jemand ja auch ein „zwergisches Zauberbuch“ schreiben! Wenn der SC sich entschließt, er möchte Zaubern können, entfällt für ihn die DS Regel. (keine Immunität gegen Magie!). Dafür gilt: Zwerge dürfen zaubern (möglichst zwergisch) aber alle Sprüche über 30 Punkten kosten das Anderthalbfache (also ein 40 Punkte Zauber bei uns 60 EP's) – es ist halt für sie schwieriger!
- Priesterzauber fallen NICHT unter die normalen Magieregeln. Ein Zwergengott kann seinem Priester alle Zauber geben, die ER will, die werden normal gekauft / erspielt.

### 1.2.3. Orks

- Laut DS haben Orks einen angeborenen Kämpferschutzpunkt um darzustellen, dass sie ausdauernder und härter im Nehmen sind als Menschen. Da Kampfschutz bei uns bedeutet, dass man „ausweicht“ und Orks nicht für ihre Eleganz bekannt sind, bevorzugen wir 1 Punkt Regeneration (sie heilen halt schneller). Sämtliche Einschränkungen des DS, dass dies nur im Schatten und nicht im Licht funktioniert, vergesst einfach.

- Orks sind laut DS immun gegen Gifte, das finden wir aufgrund der größeren Zähigkeit logisch, jeder Ork beginnt mit Immunität gegen Gift 10.
- Laut DS lernt JEDER Ork schon im Kindesalter die Fähigkeit Giftkunde auf 20. Das streichen wir ersatzlos. Ob ihr das gelernt habt oder nicht, hängt von Eurer Geschichte ab, nicht von der Rasse!
- Laut DS haben Orks Probleme mit sozialen Status und sozialen Fähigkeiten und müssen für mehrere Fähigkeiten den doppelten Punktebeitrag bezahlen. Wir halten dies für begrenzt sinnvoll. Orks zeichnen sich in unserer Welt durchaus durch eine orale Tradition aus wie jedes Volk, dass keine Schriftüberlieferung hat. Deshalb definieren wir:
- Jeder Ork beginnt mit Geschichten und Legenden 20
- Schriften, Handel und Adel kosten das doppelte
- Laut DS besitzen Orks kein magisches Talent sind aber Magieanfällig. Sie müssen die doppelten EPs zum Erlernen von Magie ausgeben, ebenso für Immunität gegen Magie oder Seelenschutz. Das halten wir für begrenzt sinnvoll. Es gibt in unserer Welt Orkschamanen, die ziehen einem Magiergroßmeister die Schuhe aus mit ihren Fähigkeiten, verfluchen sie und ziehen sie ihm wieder an, bevor er es merkt. Deswegen lassen wir SC's die Wahl:
  - Entweder ihr spielt einen „unmagischen Ork“ nach der DS Regel, dann kostet Euch Berserker und Regi die Hälfte, aber ihr könnt NIEMALS Zauber erlernen und außer Schamanistischen Heilzaubern wirken auch keine Heilzauber auf Euch! Nix mehr mit „der Hermetiker macht mal Eben „Wunde heilen“ oder Wiederkehr!
  - Oder ihr spielt einen „magisch begabten Ork“ dann ignoriert ihr einfach das DS in diesem Punkt und spielt sie wie normale menschliche Magier mit dem Fach Schamanismus Orks die zaubern SOLLTEN es über Schamanismus machen, nicht über Hermetik, es sei denn sie sind die ABSOLUTEN EXOTEN!

#### 1.2.4. Menschen

- Laut DS haben Menschen keine Vorteile, das alte DS geht davon aus, dass es Vorteil genug ist sich a) nicht schminken / keine Maske kaufen zu müssen und b) die meisten Welten gegenüber Fremdrassen Vorurteile haben, weil 80 % aller Leute nun mal Menschen sind. Nun ist Eridmea ANDERS. Deshalb haben wir beschlossen, auch Menschen bekommen Vorteile.
- Jeder Mensch bekommt „Waldläuferfähigkeit „ auf 20., d.h. er kann Wasser und zu Essen finden, SEHR grob Fährten lesen, einfach weil er die einheimische Fauna und Flora kennt. Wenn Euer Charakter ein Stubenhocker ist, dann nehmt die Punkte für eine städtische Fähigkeit wie Handel, Schriften oder Geschichten und Legenden.
- Für Charaktere von Außerhalb bedeutet dies, sie erkennen Ähnlichkeiten zwischen Eridmea und ihrer Heimat
- Für Charaktere die aus Eis-, Sand-, Steinwüsten kommen oder ähnlich „fremdartigen“ bedeutet es, dass sie sich sehr schnell einleben (wenn der Charakter das will)
- Jeder Mensch erhält einen Bonus auf „Geschichten und Legenden“ von 20 Punkten.
- Jeder Mensch bekommt Kräuterkunde auf 10. Dass Kamille heilt und wie die aussieht weiß man auch als Stadtkind.

### 1.2.5. Der Rest

Hobbits, Drachen, Drow und alles andere meldet sich bitte bei uns – wir sprechen das dann individuell ab!

## 1.3. Die Charakterklasse

Das DragonSys unterscheidet Charakterklassen, damit der Spieler es sich einfacher vorstellen kann, was er spielt. Diese Unterteilung ist generell sinnvoll, wenn sie Euch hilft, besser in die Rolle zu schlüpfen. Aber es gehen auch Mischkonzepte oder völlig andere Charakterkonzepte, die in diese Klasseneinteilung überhaupt nicht reinpasst.

**Weil wir glauben, dass jeder Charakter individuell ist, heben wir die Klassenbegrenzungen des DS auf! Jeder Charakter darf alles lernen, macht es nur in sich schlüssig durch Lebenslauf des Charakters etc.**

Ganz grob kann man folgende Charakterarchetypen unterscheiden:

- Kämpfer (also Krieger, Söldner, Ordenswachen etc.)
- Magier (also Schamanen, Hermetiker, Nekromanten etc.)
- Dieb
- Abenteurer (von allem ein bisschen)
- Meuchler
- Händler
- Adelige (Graf, Baron etc. oft mit Kämpfer kombiniert)
- Gelehrter (Schriftkundiger, Büchersammler etc.)
- Priester (diverser Gottheiten)
- Handwerker
- Diener
- Bauer
- Fischer
- Barde ( auch Spielleute, Jongleure und Vagabunden mit Unterhaltungswert)
- Bettler

Viele Charaktere sind Mischkonzepte, d.h. ein Adelige kann auch kämpfen, ein Magier vielleicht auch ein wenig Handel treiben weil er seine Artefakte verkauft etc. Es gibt logische Kombinationen und unlogischere, aber bedenkt, dass kann man oft dem anderen Konzept nicht ansehen, ob etwas in sich schlüssig ist oder nicht. Ein Todespriester kann vielleicht meucheln – ein Priester einer recht schaffend-guten Gottheit...naja, da möchten wir gerne eine echt geniale Erklärung hören. Aber vielleicht ist dem Spieler ja was eingefallen (seine Gottheit findet, DIE DA kommen WEG, egal wie?)

Nun gibt es das Problem, das nach DragonSys drei Klassen existieren (Kämpfer, Magier, Dieb) die nur bestimmte Fähigkeiten erlernen dürfen und als spezialisierte Charaktere andere EP's bekommen als Universelle, sowohl beim Erstellen, als auch später bei den Erfahrungspunkten. Wir heben dieses System auf unseren Cons ebenfalls auf. Siehe EP's und Steigerung

**Wir erlauben JEDEM CHARAKTER eine NACHTRÄGLICHE Anpassung an unser System.** Ihr dürft also gerne Eure Charaktere umbauen. Denkt nur dran, macht es bitte logisch und erklärbar – und wartet vielleicht bis

zum nächsten Con in Eridmea, wo ihr Dinge ausspielen könntet z.B. das Erlernen von Regeneration für Abenteurer.

## 2. Fähigkeiten

Alle Fähigkeiten tendieren dazu von bestimmten Klassen gewählt zu werden, deshalb unterscheidet DS sie in Kämpfer/Magier/Abenteurerfähigkeiten. Wir heben diese Spezialisierung auf und schreiben sie hier alphabetisch geordnet hin. Wir überlassen es Eurer Intelligenz zu entscheiden, was für wen geeignet ist.

WICHTIG!

Es gibt Fähigkeiten, die sind in Stufen eingeteilt. Jede Stufe kostet die dort angegebene Punktezahl und man muss erst die erste Stufe haben, dann kann man sich die zweite kaufen, dann die dritte etc. Beispiel: Stufe 1 kostet 20 Punkte, Stufe 2 kostet 30 Punkte, Stufe 3 kostet 50 Punkte, ich will die Fähigkeit auf Stufe 3, also muss ich  $20+30+50$  Punkte = 100 ausgeben. (wir nennen diese „additiv“ weil ihr halt alle Punkte addieren müsst, seht ihr aber an der Bezeichnung „Stufen“)

Es gibt Fähigkeiten, die sind linear aufgebaut, da zeigen Euch die Punkte quasi qualitative Sprünge an, um einschätzen zu können wie gut ihr mit einer Fähigkeit seid. Da gebt ihr die Punkte einfach aus also für Fähigkeit auf 10 dann 10 Punkte, für Fähigkeit auf 20 dann 20 Punkte – nicht 30. Ihr kauft Euch NICHT die Fähigkeit einmal auf 10 und dann nochmal auf 20.

AB 100 PUNKTE bekommen Eure Fähigkeiten etwas Mystisches, Magisches, nicht mehr Erklärbares. Ja, IHR könnt dann Unerklärliches tun, aber es ist keine Magie, sondern einfach eine Heldenfähigkeit, die nichts mehr mit Realismus zu tun hat.

### 2.1. Allgemeines

#### 2.1.1. Adel

Erlaubte in DS einem Charakter adelig zu sein. Kostet bei uns nix, wird ausgespielt

#### 2.1.2. Geschichten und Legenden (linear)

Zeigt den Wissensvorrat des Charakters an Geschichten und Legenden und sein Talent, neue Informationen aufzuschnappen. Pro 10 Punkte gibt es beim Check-In Informationen von der SL an den SC. Diese variieren, d.h. ein Priester und ein Dieb bekommen nicht unbedingt die gleiche Information. Außerdem müssen sie nicht WAHR sein, es sind halt Geschichten, Legenden, Gerüchte.

#### 2.1.3. Handel (additiv)

Der Charakter erhält zum Anfang des Spiels Geld von der SL, der aktuelle Kurs ebenso wie eine Übersicht, wer mit wieviel Handel wie viele Münzen bekommt, hängen wir beim Check-In aus.

#### 2.1.4. Schriften (linear)

- Du kannst lesen und schreiben, außerdem Fremdsprachen und Codes entziffern (erweitert zum DragonSys)

- Wir geben unseren Codes Schwierigkeitsgrade, d.h. mit 10 Punkten geben wir eine einfache Hilfe mit Hundert viel!
- Wenn ihr 10 Punkte habt und der Code auch 10 Punkte hat, dann könnt ihr ihn theoretisch knacken und wir erbarmen uns Euer, wenn ihr nicht drauf kommt – nachdem ihr nachgedacht habt. Wenn ihr 10 Punkte habt und das Dokument einen 50 Punkte Code hat, dann bekommt ihr zumindest eine kleine Hilfe.
- Ihr dürft gerne und jederzeit Euren OUT Time Verstand benutzen – dann hat der Charakter mit Schriften 10 halt einen Geistesblitz und löst den Code auf Stufe 100! Spiel schlägt Punkte.

10	Lesen und Schreiben
20	Du hast die erste Fremdsprache richtig gut gelernt (wir reden nicht von den Brocken, die jeder Reisende beherrscht), löst leichte Codes
30	zweite Fremdsprache in Wort und Schrift
50	drei Fremdsprachen, du kannst komplexere Codes lösen (mehr Hilfe durch die SL)
100	Eigentlich gibt es fast keinen Code mehr, den du nicht knacken kannst, außerdem entwickelst du ein fast mystisches Gespür für Sprachen: neue Sprachen zu verstehen, abzuleiten, Verbindungen aufzubauen, fällt dir unglaublich leicht! (Tipps von der SL, was eine Unterhaltung in einer fremden Sprache bedeuten könnte)
150	Du bist in der Lage dir mit Arbeit Sprachen zu erschließen, die du noch nie vorher gehört hast (wenn die Quellenlage gut ist), kannst so viele Sprachen wie du möchtest und bist in der Lage, codierte Texte auch in Fremdsprachen zu lösen.

○

### 2.1.5. Schlösser (linear)

Der Charakter kann Schlösser bauen und öffnen. Der Fähigkeitenwert entspricht dem Schlosswert, der maximal gebaut werden kann, also: du hast „Schlösser 50“ du kannst ein Schloss für 50 Punkte bauen, aber auch für weniger. Jemand anderer braucht 50 Punkte um dein Schloss von 50 Punkten zu knacken.

Ab 100 Punkte beginnt ihr zu begreifen, dass magische Schlösser nix anderes sind, als Schlösser bei denen jemand die Mechanik in eine andere Ebene gelegt hat. Ihr könnt ab jetzt magische Schlösser entschärfen. Punktekosten: 100 Punkte (die müsst ihr sowieso haben) plus Schlösserwert!

Also für ein magisches Schloss der Stufe 20 müsst ihr 120 Punkte haben (100 plus 20), für ein magisches Schloss der Stufe 50 schon 150 Punkte etc.

Dass ihr ein magisches Schloss knacken könnt, hilft euch nichts, wenn das Ding mit einer Falle versehen wurde. Die müsst ihr ganz normal über Fallen entschärfen.

Rest siehe Schlösser weiter unten.

### 2.1.6. Seelenschutz

Die Fähigkeit Seelenschutz verleiht dem Charakter eine besondere Standfestigkeit gegenüber Angriffen auf seine Seele (Kosten 50 Punkte).

Im DragonSys ist das schwammig formuliert und hat viel Interpretationsspielraum, deshalb konkretisieren wir es hier. Besitzt ein Charakter diese Fähigkeit, so ist er gegen folgende Dinge immun:

- Sein Körper und sein Geist können nicht von Dämonen, Geistern, bösen Göttern, Erzengeln, guten Mächten, guten Göttern etc. eingenommen werden! Damit erwerbt ihr quasi die Fähigkeit, dass Euer Charakter niemals vom „Bösen“ gezwungen werden kann, ihm zu dienen (außer durch mundane Mittel wie Folter, Erpressung, Versprechen etc.) Das heißt nicht, dass eine böse Gottheit Euch dann nicht vielleicht einfach vernichtet, wenn sie Euch nicht korrumpieren kann. Es heißt nur, ihr verlasst den Weg nicht, den ihr gewählt habt.
- Man kann ihm nicht die Seele herausreißen. (wichtig in dieser Welt)
- Die Seele kann nicht versklavt werden (wichtig in dieser Welt)
- Ihr seid schwerer zu bezaubern im Bereich Beeinflussungszauber – sowohl die GUTEN als auch DIE SCHLECHTEN kosten pro Bezauberung den Magier das Doppelte der normalen Punktzahl.  
Beispiel: jemand spricht den Beeinflussungszauber „Vergessen“ für 20 Punkte (Lehrlingszauber) auf euch. Ihr merkt nix, aber der Zauberer merkt: da ist eine Blockade und muss nochmal 20 Punkte ausgeben, um die zu brechen. (nein, ihr merkt immer noch nix, diese Beeinflussungszauber spürt der Bezauberte nicht, im Gegensatz zu „Schweigen“ wo ihr plötzlich nichts mehr sagen könnt.) Es heißt nicht, dass aus dem 20 Punkte Zauber Vergessen ein 40 Punkte Zauber wird (dann wäre aus dem Lehrlingszauber ein Meisterzauber geworden.) Der Magus braucht nur mehr Energie.

#### **Dies ist eine Änderung gegen den normalen Gebrauch!**

Viele spielen es so, dass Seelenschutz gegen alle NEGATIVEN Beeinflussungszauber immunisiert, also mal eben 110 Punkte Lehrlingszauber, 90 Punkte Meisterzauber und 200 Punkte Großmeisterzauber spiegelt. Das ist ... sagen wir mal unfair.

- Wenn ihr gegen Zauber vollkommen immun sein wollt, dann kauft Euch bitte das Ganze durch Magieimmunität.

Diese Fähigkeit schützt nicht:

- Gegen Visionen (in Visionen ZWINGT man Euch zu nichts, man zeigt Euch nur Dinge / bietet sie an).

## 2.2. Kampf

### 2.2.1. Berserker (additiv)

**Jemand mit der Fähigkeit Berserker kann für die Dauer eines Kampfes eine oder mehrere Wunden ignorieren.** Die Wunden SIND ABER DA! Diese Fähigkeit erlaubt es euch einfach bis zum Ende weiterzukämpfen. Ihr kämpft immer weiter, ohne den Schmerz zu spüren – und am Ende fallt ihr um! Das heißt auch: keine Flucht, kein Rückzug, keine Vorsicht – warum auch, ihr spürt ja keinen Schmerz mehr.

Es gilt:

ERST verliert ihr die Rüstungs-/Schutzpunkte, dann NACH der ersten Wunde setzt Berserker ein, wenn Berserker aufgebraucht ist, habt ihr noch Eure Lebenspunkte: dann fällt ihr um. Wenn ihr ins Minus geprügelt wurdet, dann verblutet ihr 15 Minuten nach dem Kampf.

Stufe 1 – Kosten 20 Punkte – eine Wunde
Stufe 2 – Kosten 30 Punkte – zwei Wunden
Stufe 3 – Kosten 50 Punkte – drei Wunden
Stufe 4 – Kosten 100 Punkte – vier Wunden
Stufe 5 – Kosten 150 Punkte – fünf Wunden
Stufe 6 – Kosten 200 Punkte – sechs Wunden
Stufe 7 – Kosten 250 Punkte – sieben Wunden
Stufe 8 – Kosten 300 Punkte – acht Wunden

### 2.2.2. Kämpferschutz (additiv!)

Zeigt Eure Geschicklichkeit / Erfahrung im Kampf. Pro Stufe weicht ihr einem Schlag aus, d.h. auch, vergiftete Klingen treffen euch nicht! Euer Kämpferschutz regeneriert sich nach 10 Minuten ohne Kampf!

Stufe 1:	30 Punkte
Stufe 2:	50 Punkte
Stufe 3:	70 Punkte
Stufe 4:	100 Punkte
Stufe 5:	200 Punkte
Stufe 6:	400 Punkte
Stufe 7:	600 Punkte
Stufe 8:	800 Punkte
Stufe 9:	1000 Punkte
Stufe 10:	1200 Punkte

### 2.2.3. Meucheln (Additiv!)

Zeigt Eure Geschicklichkeit / Erfahrung im Ermorden anderer Charaktere. Ein Meuchelangriff entspricht automatisch der Ansage TODESSTOSS! Genauso wie beim Todesstoss, gilt auch hier, dass ein Meuchelangriff der SL VORHER anzukündigen ist.

1. Meuchelangriffe müssen immer ! hinterrücks / unerwartet passieren / ohne dass der Gegner euch sieht oder indem ihr ihn vollkommen überrascht. Beispiel: Töten im Schlaf, Töten von hinten, aber auch: ihr gebt Euch als Heiler aus, sitzt neben dem Patienten und stoßt ihm in einen unbeobachteten Augenblick das Messer in die Nieren.
2. Man kann nur mit einer >Dolchgroßen, IT Spitzen oder scharfen Waffe< meucheln, selbst kurze Schwerter gewähren nicht die Bewegungen die ihr dabei braucht und Streitkolben o.ä. eignen sich ob ihrer Form nicht. Mit bloßer Hand geht ebenfalls ABER dann macht ihr einen Punkt weniger Schaden auf jeder Stufe.
3. Generell wird bei einer Meuchelattacke nicht gestochen, selbst wenn die Waffe IT oder OT dazu gedacht ist.
4. Ein Treffer gilt wenn der Oberkörper, vom Hals bis zum Becken getroffen wurde.
5. Es mag in der Realität andere Trefferzonen geben aber wir spielen nur und abstrahieren dabei aus Sicherheitsgründen, die sicherlich für jeden nachvollziehbar sind.
6. INTIME wollen wir niemanden sehen, der anderen in den Unterleib greift, ins Auge sticht, mit einem Dolch mit Kernstab über die Kehle geht oder gegen die Schläfe hämmert!
7. Bitte bedenkt das eine vollständig geschlossen Rüstung, inkl. Kragen und geschlossenen Geschüben mit darunterliegender Kette vor solchen Angriffen durchaus schützt!! Ohne Lücke, kein Meuchelangriff. Denkt dann lieber darüber nach ob ihr einem Giftmischer vertraut und ladet den Krieger auf ein Bier ein :)
8. Meucheln im Kampf ist sehr schwierig, normalerweise schafft man es nicht, in einer Schlacht in Ruhe von hinten an jemand anderen anzuschleichen. Bitte verschont uns mit plötzlichem den anderen Charakter anspringen und „Kehlschnitten“ in der Schlacht – am besten mit lautem: Meucheln 5! Wenn ihr glaubt, dass tun zu müssen, seid so elegant (out time) dass der andere SC beeindruckt sagt: Ist ok, der hat's geschafft.
9. Wer Meucheln hat, erhält die Fähigkeit Niederschlagen umsonst.
10. **Gegen Meucheln** hilft kein Kämpferschutz (Ausweichen), kein REGENERATION! (Es wird ein absolut sofort tödlicher Punkt getroffen).
11. Es hilft :

- magische Rüstung nur **BEGRENZT**, bitte bedenkt: ihr braucht wenigstens genug Kleidung, dass Kehle, Niere, Herz bedeckt sind! Oder ein Bodypainting! Dort wo Eure Haut sichtbar bedeckt ist habt ihr eine magische Rüstung! Doch auch die ist von einem sehr guten Meuchler zu durchbrechen!
- Wachsamkeit.,
- Meuchlerschutz UND Panzerung .  
(Wer gegen einen Meuchlerangriff genug Rüstung tragen will, achtet darauf, ein Helmvisir mit engen Augenschlitzen zu haben, einen Schutz gegen Kehlschnitte, keine erreichbaren Löcher unter den Achselhöhlen und keine Lücken im Panzer in der Höhe der Nieren. DANN hilft Euch Eure Rüstung, sonst nicht. Denn sonst erwischt Euch der Meuchler theoretisch an Kehle, Auge, Schläfe, Niere, Lunge/Herz)

Meucheln:				
Stufe	Kosten Punkte	direkt Schaden den ihr mit dem Dolch etc. macht	ignoriert Mag. Rüstung Stufe:	Ges. Kosten
1	30	2		30
2	50	3	1	80
3	70	4	2	150
4	100	5	2	250
5	150	6	2	400
6	200	7	2	600
7	250	8	3	850

Bedenkt, wenn ihr das tut:

ihr bringt einen vielleicht heiß geliebten SC Charakter um! Wir erwarten, dass ihr OT dem Opfer ein Frühstück oder etwas anderes spendiert, damit klar ist, es war INTIME.

Für die mit magischer Rüstung hier mal aufgeschlüsselt:

Meucheln:					Beispiele bei mit magischer Rüstung in diversen Höhen							
Stf	Pkt	Schaden direkt	zieht x Punkte von Mag. Rüstung ab	Ges. Kosten	keine MR	MR 1	2	3	4	5	6	
1	30	2		30	2 Scha.	1 Scha						
2	50	3	1	80	3 Scha. bew.	3 Scha bew.	2 Scha	1 Scha				
3	70	4	2	150	tot	tot	tot	3 Scha.	1 Scha			
4	100	5	2	250				tot	3 Scha bew.	1 Schad		
	150	6	2	400					tot	3 Scha. bew.	2 sch	
6	200	7	2	600						tot	3 sch bew	
7	250	8	3	850							tot	
Kosten für die Magische Rüstung gesamt:					20	60	130	230	380	580		

### 2.2.4 Niederschlagen

Das sogenannte „Pömpfen“ kann NICHT von jedem Charakter durchgeführt werden. Bei uns ist dies eine Fähigkeit die das Wissen symbolisiert jemanden genau so zu schlagen, dass er bewusstlos wird, allerdings keinen Schaden erleidet. Es muss ein Schlag von HINTEN gegen den UNGEPANZERTEN Kopf sein. Ein angedeuteter (NICHT AUSGEFÜHRTER) Schlag gegen den Kopf des Opfers führt zur Bewusstlosigkeit. Magische Rüstung oder natürliche Stärken wie Schuppen helfen. Es gibt KEINEN Schaden außer Bewusstlosigkeit! **KOSTEN 30 Punkte**

## 2.3. Überleben

### 2.3.1. Fallen (linear)

Der Charakter kann Fallen entschärfen oder selbst bauen, reicht von der Fallgrube im Wald bis hin zur Falle am kleinsten Schloss. Der Fähigkeitenwert entspricht dem Fallenwert, der maximal gebaut werden kann, also: du hast „Fallen 50“ du kannst eine Falle für 50 Punkte bauen, aber auch für weniger. Jemand anderer braucht 50 Punkte um eine Falle von 50 P zu entschärfen. Bitte nehmt bei der Darstellung Rücksicht auf die Gesundheit der anderen Teilnehmer, echte Fallgruben sind nicht wirklich witzig. Alles weitere bitte unter SCHLÖSSER nachlesen.

### 2.3.2. Feuer machen

Charakter kann ohne Magie und Feuerstein ein Feuer machen (sprich: bei DragonSys war es die „Wir erbarmen uns der Raucher“- Regel: ihr dürft ein Feuerzeug benutzen ;o)

Feuerzeug verwenden 10 Punkte

### 2.3.3. Heilkunde (linear)

Der Charakter kann Wunden versorgen (auswaschen, nähen, Brüche in Ordnung bringen etc.)

#### **NORMALERWEISE heilt EINE Wunde in 24 Stunden.**

10 Punkte	du kannst diagnostizieren: Verwundet, vergiftet, erkrankt, Schwärende Wunde, bekommt bald Wundbrand, möglicherweise verzaubert, darf nicht bewegt werden, stirbt in ca. x Minuten, wenn nicht dies oder jenes passiert. (Hilft laut nach einem Heiler zu schreien oder einem Magier oder einem Leichengräber.)
30 Punkte:	du kannst grundlegende Versorgung leisten, Wunden nähen, Brüche schienen, du weißt, dass man Wunden REINIGT!!! Du kannst die Symptome von Krankheiten bekämpfen, nicht die Krankheit!
50 Punkte:	du kannst komplizierte Fälle versorgen, auch schwere Geburten durchführen und hervorragende Diagnosen erstellen wie z.B. dieser Kranke wurde vergiftet (ich brauche einen anderen SC mit Giftkunde), dieser Kranke wurde bezaubert (ich brauche einen Magier) und normale Krankheiten selbst heilen. Durch deine Hilfe kann ein Verwundeter EINE Wunde in 12 Stunden heilen.

70 Punkte:	auch alte Verletzungen und Narben kannst du kurieren, Gliedmaßen mit einer 50 % Chance auf Heilung annähen (wenn sie frisch sind!) – wenn das allerdings schief geht wird es hässlich.
90 Punkte:	durch deine Versorgung heilt ein Verletzter alle Wunden in 6 Stunden
100 Punkte:	Gliedmaßen annähen (wenn sie frisch sind) ist kein Problem mehr und jemand muss echt zerschmetzelt sein, damit du ihn nicht retten kannst. Du hast quasi heilende Hände
120 Punkte:	durch deine Versorgung kann ein Verletzter alle Wunden in 3 Stunden heilen
150 Punkte:	deine Sofortmaßnahmen retten JEDEN, es sei denn er erlitt eine Kopfamputation! Bei Giften, Krankheiten, Flüchen bist du zumindest in der Lage den Körper deines Patienten über Stunden hinweg zu stabilisieren, maximal (ne nach Giftstufe) bis zu drei Tagen.

#### 2.3.4. Giftkunde (linear)

Der Charakter kann Gifte und Gegengifte brauen. Siehe unten

#### 2.3.5. Immunität gegen Gift (linear)

Du bist gegen Gifte immun in der Höhe deines Wertes, dabei ist es schnuppe, um was für ein Gift es sich handelt.

Es zählt NUR der Wert des Giftes an sich, nicht die Punkte, die für diverse Modifikationen ausgegeben wurde, d.h. wenn jemand ein 10 Punkte Gift hat, braucht ihr 10 Punkte Immunität um ihm zu widerstehen. Wenn der Giftmischer noch 90 Punkte ausgegeben hat für „ist ein geruchloses Gas, wirkt nur auf Kender und das nur bei Vollmond“ dann ist das nicht Euer Problem – es bleibt ein 10 Punkte Gift.

#### 2.3.6. Regeneration (additiv)

Dein Körper heilt Wunden von alleine. Achtung! Die Wunden müssen trotzdem noch gereinigt werden, sonst droht Wundbrand!

Stufe 1:	50 Punkte	du verblutest nicht mehr
Stufe 2:	100 Punkte	regeneriert eine Wunde pro Stunde
Stufe 3:	150 Punkte	regeneriert alle Wunden in einer Stunde
Stufe 4	200 Punkte	regeneriert alle Wunden innerhalb von 15 Minuten, du kannst ein eigenes, abgeschlagenes Körperteil annähen und es wächst theoretisch innerhalb von 24 Stunden an

#### 2.3.7. Spuren lesen – bei uns „Waldläuferfähigkeit“ (linear)

Im DragonSys kann man damit Fährten verfolgen, sprich pro 10 Punkte bekommt man mehr Tipps von der SL.

Wir halten dies für begrenzt sinnvoll. Erstens ist es schöner, wenn wir eine Fährte gelegt haben, dass ihr die auch wirklich findet. Zweitens bedeutet Spurenlesen bei uns mehr –Orientierung und Überleben im

Wald, außerdem detektivische Fähigkeiten. Ein guter Spurenleser kann einen Kampfplatz betrachten und weiß genau, was passiert ist! Ein Spurenleser findet den Weg nach Hause, stürzt nicht sofort in Fallen oder Abgründe und schafft es, wenigstens irgendwas zu Essen und einen Bachlauf zu finden und einen Fuchs von einem Bären zu unterscheiden.

10 Punkte:	du erkennst eine Fährte, wenn sie gut und deutlich im Schnee ist und weißt: das ist ein Baum!
20 Punkte:	Du kannst Spuren schon besser folgen und was Essbares und Wasser im Wald auftreiben, du erkennst die Anzahl der Personen, denen du folgst
30 Punkte:	Spuren lesen ist nicht mehr schwierig, das Unterscheiden der Tierarten anhand ihrer Fährten geht, du kannst Fallen im Wald erkennen! (nicht entschärfen) und Dinge beurteilen wie Geschwindigkeit, Fortbewegungsart und Gewicht der von dir verfolgten
50 Punkte:	Spuren sind für dich auch unter schlechten Bedingungen (Nacht, Regen) erkennbar, du kannst Fallen im Wald entschärfen (bis zur Punktezahl die du hast, also hier 50). Du kannst die Rasse und den Ablauf der Flucht feststellen
70 Punkte:	du bist selbst in der Lage, deine Spuren zu verwischen / falsche Fährten zu legen, kannst exakt! Feststellen, wann eine Spur entstand und dir einen Unterschlupf für alle Witterungen bauen der hält
100 Punkte:	Du kennst dich im Wald immer gut genug aus, um zurück zu finden, lässt dich nicht mehr von falschen Fährten ablenken und kannst gereizten Tieren instinktiv aus dem Weg gehen. Außerdem entwickelst du langsam ein Gespür für die Übernatürlichen Wesenheiten eines Waldes,. Das Geschlecht, Körpergröße und Gewicht der Verfolgten sind dir klar, außerdem Details wie Links- oder Rechtshänder, Ablauf von Geschehnissen
150 Punkte:	Du bist in der Lage auch den Spuren übernatürlicher Wesen IM WALD zu folgen, du findest selbst winzige Details wie Haare, den kleinsten Blutstropfen etc.
200 Punkte:	du kannst mit Waldgeistern reden, an Tatorten hast du eine übersinnliche Wahrnehmung des Tatherganges und egal, wo man dich aussetzt, solange es festes Land ist und auf der menschlichen Ebene findest du nach Hause

### 3. Kampf und Sicherheit

#### 3.1. Allgemeine Regeln zum Kampf

- Alle Kämpfe sind IT! Out-Time Aggression oder Prügeleien haben auf einem Larp nichts zu suchen Auf einem Larp haut ihr Euch mit Larp-Waffen, nicht mit Echten!
- Jede Larpwaffe wird beim Check in von uns auf Sicherheit getestet und markiert. Was wir aus dem Spiel nehmen bleibt draußen! Dies entbindet euch nicht von der Pflicht WÄHREND des Larps ab und zu mal auf Eure Waffen zu schauen, ob sie noch sicher sind. Ihr seid zu jedem Zeitpunkt selbst

verantwortlich für die Sicherheit der Waffen, die ihr benutzt. Kernstäbe können brechen – und dann hässliche Wunden zufügen, ganz Outtime!

- Larp ist ein Kontaktsport!!! Wenn ihr keinen Charakter spielt, der explizit nur in der Bibliothek sitzt, sondern sich in Kämpfe verwickeln lässt, dann wird es zu Körperkontakt kommen. ABER es ist kein VOLLKONTAKTSport! Es ist nicht Sinn der Sache Euch die Knochen zu brechen.
- Jeder hat Rücksicht auf den anderen zu nehmen, es gilt den Verstand zu nutzen und den Anstand zu wahren.
- Kopf, Kehle, Nieren, Genitalien und Hände sind Tabubereich! Beim Kehlschnitt gelten wie beim Meucheln das Berühren des Oberkörpers, mit einem kernstablosen Dolch, als erfolgreicher Kehlschnitt!
- Alle Schläge sind abzubremesen, man zieht nicht voll durch!
- Show ist alles! Slow Motion hübsch. Nehmt euch bei allen Kämpfen, aber insbesondere bei Duellen, ZEIT für die Show.
- Wenn ihr Tritte u.ä. ausspielen wollt, dann stoppt ihr, bevor ihr das auf dem Boden liegende Opfer berührt.
- Wer findet, unserer Regeln sind zu pingelig, bekommt ein Abzeichen, das zeigt, dass dieser SC jederzeit zu Infight bereit ist. Das heißt NICHT dass diese SC's ungebremst draufpügeln dürfen! Es heißt nur, wenn ihr so jemanden seht und SELBST AUCH so ein Abzeichen habt ihr in den Infight gehen könnt, ohne zu fragen. INFIGHT bedeutet nicht, dem anderen die Knochen zu brechen!
- Ein kurzes „Infight?“ vor einem Kampf zu fragen, hat noch niemals jemanden geschadet.
- Ein kurzes „Körperkontakt ok?“ bevor man jemanden wegschleppt hat auch noch niemanden geschadet.
- Ein Stopp ist ein Stopp ist ein Stopp.
- Wer OUTTIME verletzt wird, ruft SANI, wer INTIME verletzt wird ruft „HEILER“
- Wenn ihr den Ruf TimeFreeze hört, hört ihr auf zu kämpfen Wenn ihr den Ruf Sani hört, ist das automatisch ein Stopp.
- Verletzungen sollten vermieden werden, sind aber de facto nicht gänzlich vermeidbar. Es kann passieren, dass man OT verletzt wird.
- Eure Rüstung bietet Euch einen bestimmten Schutz, wie viel sagt Euch die SL beim Einchecken.

## 3.2. Schaden

Alle Waffen machen 1 Punkt Schaden.

### 3.2.2. Bögen und Armbrüste

Langbögen und Armbrüste durchschlagen alle Rüstungen. Die Einordnung der Waffen übernimmt die Spielleitung. Auf alle anderen Bögen wirken Rüstungen normal. Ein Schuss – Ein Treffer – ein Schaden. Waffen mit mehr als 25 lbs werden nicht zugelassen.

### 3.2.3. Pfeile und Bolzen

Bitte seid so gut und verschießt keine herum liegenden Geschosse, die nicht eure eigenen sind. Die Besitzer finden sie sonst nie wieder. Sammelt sie ein, damit sie nicht zertreten werden und gebt sie ggf. bei der SL ab. Auch hier gilt, die Schützen sind zu jederzeit für die Sicherheit der von ihnen Geschossen verantwortlich.

### 3.2.4. Klingen und Kontaktgifte

Ein solches Gift wirkt nur, wenn die Klinge es schafft die Haut zu berühren, entweder, weil man eine ungeschützte Stelle berührt, oder die Rüstung durchbrechen konnte. Bei Kämpferschutz wirkt das Gift nicht, da dem Schlag ja ausgewichen wurde. Schaden in Höhe des Giftes.

### 3.2.5. Magische Kontaktangriffe

sind von der Regel der „nackten Haut“ ausgenommen, wir wollen nicht, dass ihr Eurem Opfer ins Gesicht packen müsst, außerdem ZAUBERT der Zauberer, das ist eh schon mystisch, da braucht es keinen „nackten Haut Kontakt“. Es reicht ungerüstete Stellen zu berühren.

### 3.2.6. Pfeilen ausweichen

Manchmal kommt es vor, dass Charaktere auf sie abgeschossene Pfeile mit dem Schwert wegschlagen oder ihnen ausweichen. Wer es schafft einem Pfeil auszuweichen, der kann das gerne tun. Wir möchten allerdings darum bitten, dass ihr davon abseht, Pfeile wegzuschlagen, da diese dadurch beschädigt werden können.

## 3.3. Wie viel Schutz bringt was?

Es gibt folgende Schutzzonen

- Oberkörper vorne
- Oberkörper hinten
- Ober- und Unterarm
- Oberschenkel und Unterschenkel
- Hände
- Kopf

Je nachdem womit man sie bedeckt, bekommt man dafür unterschiedlich viele Schutzpunkte. Die Materialgruppen / Abstufungen sind:

- weiches Leder, Felle, Pelz, Stoffrüstung (abgesteppte, gefütterte Kleidung z.B. der Gambeson mit Rosshaarfüllung)
- hartes Leder, weiches Leder, dass mit Metall beschlagen wurde
- Kettengeflecht / Schuppenpanzer, hartes Leder mit Metallverstärkung
- Plattenpanzer

Ihr könnt verschiedene Materialien / Rüstungen kombinieren, von uns aus auch so viele Schichten tragen, wie ihr wollt, solange es irgendwie sinnvoll ist. Gambeson plus Kette plus Platte sind z.B. durchaus eine normale Kombination. Geht davon aus, dass 18 Punkte das Maximum sind, das beinhaltet, dass ihr Vollplatte tragt am ganzen Körper (9); großen Helm (2); Panzerhandschuhe (1); komplettes Kettengeflecht (5) plus einen langen Gambeson (0,5 + 0,25) und eine Lederhose (0,25)

**DIE Rüstung zählt nur DORT wo sie real ist, aber dort hat sie die Gesamtwertigkeit.**

Zone	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
Oberkörper vorn	0,5	1	1,5	2,5
Oberkörper hinten	0,5	1	1,5	2,5
Torso	1	2	3	5
Arm gesamt	0,25	0,5	1	2
Unterarm		0,25	0,5	1
Bein gesamt	0,25	0,5	1	2
Schienbein		0,25	0,5	1
gesamt	2	3	5	9
Helm/Kettenhaube		0,5	0,5	1
Helm + Hals + Gesicht				2
Handschuhe		0,25	0,5	1
MAXIMUM	2	3,75 =4	6	13

Wir behalten uns vor, phantasie- und liebevoll Gestaltete Latex-, Schaumstoff-, „Gott-allein-weiß-woraus- ihr – das – gebaut- habt“ – Kostüme individuell zu beurteilen.

## 4. Dieben –

heißt IN-TIME stehlen! Es kostet als Fähigkeit keine Punkte. Hierzu einige Regeln

1. ALLE, die dieben wollen, egal ob NSC oder SC sprechen vorher mit der SL. Ihr erhaltet individuelle Diebeszeichen, damit wir wissen, wer was gediebt hat. Ihr bekommt außerdem Signalkarten „hier wurde etwas gediebt“ wie auch Diebeskarten „was wurde wann wo gediebt und an wen gegeben“

2. Wenn ihr offensichtliche von der SL gebaute Artefakte diebt müsst ihr dort ebenfalls eine Diebeskarte mit eurem Zeichen hinterlassen! Es ist auch für uns wichtig zu wissen, wer wann was gediebt hat und wo es hingekommen ist.

3. wenn ihr in einem Zimmer dieben geht, gilt:

- OUT - DINGE, wie z.B. Handy, Schlüssel etc. sind selbstverständlich tabu und werden nicht mitgenommen!  
Bettwäsche und Handtücher werden nicht gediebt! Auch wenn sie hübsch und In-time sein sollten. Es geht hier um Hygiene.
- Alle Dinge im Zimmer z.B. Schränke oder Truhen, die mit einem Out-time Schild gekennzeichnet sind, sind auch out-time. Vertraut Euren Mitspielern, dass sie dort keine wertvollen Artefakte zur Plotlösung bunkern
- In-Time Dinge kann man generell "dieben." ABER bitte lasst die Grenze des guten Geschmacks wahren, wenn es z.B. um Anzihsachen eines Charakters geht. Und wenn es schon die Stiefel oder die Hose eines Charakters sein "müssen", dann achtet darauf, dass es die Charaktere schnell wieder an die Sachen kommen kann z.B. indem ihr sie ins Foyer hängt.

Wir haben folgendes Verfahren. In Spielerzimmern nehmt ihr NICHTS MIT! IHR LGT DIE KARTE AUF DEN GEGENSTAND UND SCHREIBT AUF; WAS ES IST. In diesem Fall wird dem SC überlassen, die Sachen wegzuräumen. In time muss er natürlich den Gegenstand ebenfalls suchen, aber damit können wir garantieren, dass sehr teure Dinge wie Instrumente nicht beschädigt werden. Ihr geht dann zur SL und sagt Bescheid, was ihr gediebt habt. Wir gehen dann evtl. auf den SC zu und bitten ihn um den Gegenstand z.B. weil es ein Buch ist, das ihr lesen wollt o.ä. Es geht auch umgekehrt, der bediebte SC kommt auf uns zu und drückt uns den Gegenstand in die Hand, weil er mit magischer Suche danach fandet und wir es am Fundort ihm geben sollen.

7. Wenn ihr einen Dieb erwischt - nein, die Diebeszeichen sind nur OT da. Sie in seinem Beutel zu finden bringt Euch gar nichts. Der Dieb wird normalerweise fair genug sein euch zu erklären „ja, verdammt, du siehst dein Zweihandschwert unter meinem Mantel.

8. Beutelschneiden: gibt es bei uns nicht. Die Sachen bleiben heil. Wer etwas aus einem Beutel klauen

will, der noch am Körper des "Opfers" ist, nimmt entweder den Gegenstand raus - und legt sein Diebeszeichen rein. Oder er geht zur SL, beschreibt 3 Dinge im Beutel und erklärt, er hat sein Diebeszeichen reingeschmuggelt. Dann gilt der ganze Beutel als gestohlen, die SL kassiert ihn ein und übergibt ihn im unbeobachteten Augenblick dem Dieb.

9. Gegenstände vom Körper stehlen z.B. Ringe oder Halsketten ist die höchste Kunst und jeder Dieb weiß, dass so etwas nur höchst selten gelingt. Wenn es geklappt hat, sagt bitte sofort einer SL Bescheid, damit die den "bestohlenen" Spieler informiert, dass der Gegenstand nicht verloren oder gestohlen, sondern "gediebt" wurde. Ihr braucht in diesem Fall das Diebeszeichen dem "Opfer" nicht selbst in die Hand drücken.

10. ALLE gediebnen Gegenstände bekommen eine Karte, woher sie sind und werden registriert von einer SL oder Diebeskoordination.

11. Wer seine Sachen IN-Time zurückbekommen will, der kann sie

a) beim Hehler zurückkaufen. Der NSC wird Eure Namen notieren, damit der Original-OUT-TIME-Besitzer weiß, wer seine Sachen hat. Idealerweise kauft ihr nur euer eigenes Zeug zurück.

b) bei einem In-time Handwerker kann ein gleichaussehender Nachbau bestellt werden.

c) Ihr könnt auch magische Suche machen - überlegt Euch bitte, warum diese Sache einmalig genug ist dafür!

d) evtl. den Schutzbrief einer Diebesgilde erwerben

e) alles, was Euch sonst noch so einfällt. Zum Beispiel: Ihr könnt auch mit dem Tod der Wirtin drohen, wenn ihr Euer Zeug nicht zurückbekommt. Wundert Euch aber dann nicht über mangelnden Erfolg.

13. WER DAS ALLES NICHT WILL - der sagt uns bitte Bescheid, wir markieren Euer Zimmer dementsprechend. Wir gehen diesen Kompromiss ein, weil wir wollen, dass die "Diebe" Spaß haben und nicht Out-Time Probleme bekommen mit Leuten, die die Spielphilosophie - es ist ein SPIEL - nicht begriffen haben. Der "hier-nicht-dieben" Hinweis gilt dann für das ganze Zimmer, nicht für die Sachen, die ihr am Körper tragt oder irgendwo liegen lasst, sonst müssten wir ja die Person und alle ihre Sachen kennzeichnen. Also auch, wenn ihr diese Ausnahmeregelung wollt, kann es passieren, dass jemand das Schwert mitnimmt, das ihr in der Taverne liegen lasst.

## 5. Priesterzauber

In unserer Welt können auch Priester zaubern, ihre Zauber sind quasi Gefälligkeiten, die ihnen ihre Gottheit gewährt. Im Gegensatz zu Zauberern haben Priester ein Abhängigkeitsverhältnis zur Gottheit. Man könnte auch sagen: umso höher in der Hierarchie, umso mehr verlangt die Gottheit auch vom Priester. Oder auch: wenn jemand Hohepriester oder gar HEILIGER eines Gottes ist, dann bedeutet das zwar enorme Macht für den Charakter, wenn er sie erbittet, aber in gewisser Weise auch, dass die

Gottheit ausgesprochen Viel von dem Charakter erwartet oder verlangt. Eventuell bis hin zur Aufgabe der eigenen Existenz! Es gilt:

- Die Priester aller Gottheiten dürfen auf unseren Cons Priesterzauber verwenden, d.h. sie dürfen ihre Gottheiten um einen Gefallen bitten und vielleicht erhört die Gottheit sie ja.
- Sie sollten auf eine ANGEMESSENE Art und Weise ihre Gottheit bitten! Stoßgebete können zwar helfen, aber Wiederbelebungen sollten auch mal 6 Stunden Gottesdienste beinhalten.
- Sie sollten sich überlegen, wie oft und weswegen sie ihre Gottheit anrufen. Götter können SEHR genervt sein, wenn man sie mit irgendwelchem Müll behelligt, den der Charakter auch durch eigenes Nachdenken hätte lösen können.
- Sie sollten sich überlegen, WAS sie erbitten. Eine Todesgottheit gewährt möglicherweise keine Heilzauber!
- Priester verlieren ihre Priesterfähigkeiten, wenn sie ihre Eide brechen. Sie sind VERPFLICHTET die Interessen ihres Gottes zu wahren, sonst verlieren sie seine Gunst. Oder auch: Priester können sich vor ihrer Verantwortung nicht drücken! Sie haben Pflichten. Das können Kleinigkeiten sein. Wenn Eure Pflicht ist, Tote zu bestatten, dann schnappt ihr Euch einen Spaten oder Feuer oder was auch immer. Wenn Euer Gott Schutzherr alles Lebendigen ist und ihr nicht fliehen könnt, dann stellt ihr Euch in die erste Reihe, um die lebendige Familie vor den Zombis zu beschützen. Wenn ihr darauf keine Lust habt, spielt bei uns einfach keine Priester.
- Wenn ein SC eine nicht eridmeische Gottheit verehrt, so kann die Antwort extrem lange dauern bzw. gar nicht erfolgen, oder stellvertretend von einem eridmeischen Gott gegeben werden, der die gleiche Funktion hat wie die angerufene Gottheit. Es ist in Eridmea immer schlau, den Namen der Gottheit zu kennen, die quasi das Äquivalent zum eigenen Gott darstellt und diese anzurufen. In gewisser Weise führt ihr quasi ein Ferngespräch über eine Vermittlung.
- Priester müssen deutlich machen - genauso wie Zauberer - dass sie gerade wirken. Also: Sprüche, Gesänge oder Gebete, Gesten, Opfer oder anderes sollten den Umstehenden klar machen: hier tritt gerade ein Priester in Kontakt mit seinem Gott oder greift auf ein ihm bereits gegebenes Geschenk zurück.
- Priester sollten sich auch mal bedanken :o)
- Priesterzauber gelten nicht als Zauber sondern als Göttergeschenke. Außenbedingungen, die Magie verhindern, betreffen sie nicht. Auch Schutzfunktionen sind für sie irrelevant, wenn es sich um Magieresistenzen handelt, Seelenschutz wirkt!
- Priester unterliegen anderen Schwierigkeiten. Es könnte z.B. schwierig sein in dämonischen Abgründen die liebliche Göttin des Frühlings anzurufen.
- Wenn zwei Priester im Duell stehen, dann ist es ein Duell, genauso wie bei Magiern. Wenn es in einem Tempel stattfindet gewinnt fast immer derjenige, dessen Tempel es ist.

- Die Priesterfähigkeiten sind nach der Initiation verliehene Göttergeschenke. Wenn jemand, der NICHT PRIESTER ist, BETET und ERHÖRT WIRD... nun, das wird für den Charakter logischerweise Konsequenzen haben wie z.B. ab jetzt ist er dieser Gottheit geweiht.

Anmerkung zum Schluss:

Wir sind bereit, Leute zu Akolythen oder Priestern unseren Pantheons zu machen:

-wenn die Charaktere es sich verdient haben und

- wenn dem SPIELER klar ist, was das bedeutet! Im Zweifelsfall kommt die SL irgendwann auf Euch zu und erklärt Euch ganz klar "Deine Gottheit WILL...!"

## 6. Magie

Wir vereinfachen das DragonSys massiv, um es den DKWD(D)K Aspekt anzugleichen und für Einsteiger einfacher zu machen. Wir wissen übrigens, dass wir kein perfektes System schaffen konnten, uns ging es um etwas mehr Gerechtigkeit und Spielbarkeit. Wichtig ist: Magie muss im Larp dargestellt werden, ob das nun mit Händewedeln, Zaubersprüchen oder technischen Tricks ist, ist egal. Und es muss so dargestellt werden, dass Eure Mitspieler wissen, was ihr da gerade tut und auf Euch reagieren können. Eigentlich sind es die Mitspieler, die den Magier Magier sein lassen! Beispiel: Ein Zauberer zaubert, niemand versteht, was er will – kein Ergebnis. Ein Zauberer zaubert, wedelt mit Federn, beschwört die Winde, macht wedelnde Bewegungen und brüllt am Ende „Windstoß!“ Die Mitspieler kapieren: „aha, der hat einen Windstoß gegen mich geschleudert“ und taumeln zurück. Der Effekt tritt ein, durch das Zusammenspiel aller Spieler/NSC's.

Deshalb ist es auch für SC's die KEINE Magier spielen interessant, die Zaubersprüche mal gehört zu haben, einfach, weil sie vielleicht mal bezaubert werden und darauf reagieren sollten

### Für die DKWD(D)K Spieler:

Wir geben Euch die Freiheit zu spielen, was ihr wollt und darstellen könnt. Wenn ihr einen Magier spielt, bedenkt, da sind Leute, die 10 Jahre lang auf den Titel Großmeister hingearbeitet haben, um endlich einmal eine Todeshand zu zaubern / einen wirklich großen Zauber wirken zu können. Sie haben hunderte von Contagen / Punkten geopfert, um diese Stufe zu erreichen. WENN ihr jemanden in dieser Liga spielt, dann wollen wir von Euch Show. Jede SL, jeder NSC, jeder Spieler sollte zu Eurem Magier sehen und sagen: JA, dem nehme ich das ab! Der da ist Großmeister und kann das! Worte, Gesten, Komponenten, Show – stimmt alles.

Versucht ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie groß ein Zauber von Euch ist und wann ihr erschöpft seid. Wir vertrauen Euch, dass Ihr da einfach – besonders in magischen Duellen – einen gesunden Instinkt für Fairness habt!

### 6.1. REGELN

- Wir heben alle Beschränkungen des Dragon Sys auf in Bezug auf: ihr müsst vorher Schriftrollen schreiben, den Zauber festlegen etc.

- Jeder Zauber hat eine Schwierigkeit, einen Wert.
- Lehrlinge können Zauber bis 30 Punkten inklusive lernen
- Meister auch 40 und 50 Punkte Zauber.
- Großmeister auch Sprüche über 50 Punkte.
- Ihr habt einen Magiepool, der setzt sich aus den Punkten aller Zauber zusammen, die ihr könnt. Bei jedem zaubern verbraucht ihr aus Eurem Pool Punkte. Welchen Zauber ihr wie oft nutzt ist Euch überlassen. Die Punkte regenerieren nach einer Schlafphase (6 Stunden UNGESTÖRTEN) Schlaf oder Meditation.
- Magiepunkte können zwar prinzipiell von einem zu einem anderen Charakter übertragen werden, jedoch ist hier ein Ritual vonnöten, mit einem Spruchzauber oder gar „einsickern lassen“ ist es nicht getan. Energiefluids gibt es bei uns nicht. Wer so etwas machen will, sollte den gleichen Aufwand betreiben wie jemand, der ein Ritual macht.
- Angeborene Zauber / Skills  
Hier ist es dem Charakter erlaubt seine Zauber ohne Sprüche einmal am Tag anzuwenden. Die Kosten dafür sind beim Erlernen dreimal so hoch. Dies befreit ihn jedoch nur bedingt von der Verwendung der Komponente/n, z.B. Ein „Ballspruch“ benötigt weiterhin eine Komponente. Auch hier segnet die Spielleitung ggf. Sonderfälle ab.
- Zauber werden in fünf Klassen unterschieden, dass macht es einfach leichter, wenn man etwas sucht oder zuordnen muss: Zu diesen 5 Kategorien gibt es noch die so genannten „Lehrlingszauber“, das sind spezielle Kleinzauber, die nur 5 Punkte haben. Die Bezeichnung klingt wohl schöner als Minizauber.
  - Allgemein, allg.
  - Heilzauber, heil,
  - Beeinflussungszauber, Beeinfl.
  - Kampfzauber, Kampf
  - Schutzzauber, Schutz
- Ihr könnt aus allen Bereichen lernen, haltet Euch einfach an die Maximale Punktebegrenzung für Lehrlinge (30), Meister (50) und Großmeister (50+)
  - Es gibt verschiedene Schulen der Magie:
  - Hermetik – Zaubern mit Formeln und Kreisen, Dreiecken, Pentagrammen, der „klassische Magier“ mit spitzem Hut ;o)
  - Schamanismus – Beschwörung von Totems, Tiergeistern, Waldgeistern etc. teilweise auch Vater Wind – klassischer Durch – den – Wald – Hüpfen
  - Elementarismus: es werden die Elementare von Feuer, Erde, Luft etc. beschworen
  - Nekromantie: Zauberei mit Toten / Untoten

- Hexerei – wie Hermetik, nur dass ihr Fledermausflügel und Kessel benutzt, statt hübsche Formeln und Edelsteine
- Alles, was Euch sonst noch so einfällt
- ihr müsst eine Zauberformel für jeden Zauber haben! Wie diese Formel lautet ist uns egal, von uns aus sprecht Russisch! Wichtig ist: EIN Wort für 5 Punkte Zaubersprechstärke – das macht es einfacher für alle anderen zu erkennen: ihr zaubert! Und: ihr zaubert was Großes! Am ENDE des Zauberspruchs brüllt ihr entweder den allgemeingültigen Titel des Zaubers oder etwas anderes allgemeinverständliches – so können Eure Mitspieler auf euch reagieren. Beispiel... Magia Muto aragh discrim mani movo Abstand! Durch das Wort "Abstand" weiß jeder, dass er Abstand von euch halten soll.
- Ihr müsst Komponenten für einen Zauber haben oder wenigstens einen Zauberstab, wildes Handgewedel, etc. je mehr ihr habt, je besser ihr darstellt, um so eher gelingt der Spruch.
- Es gibt IN-time Komponenten, die der Zauberer genauso in-Time bei sich trägt z.B. die Federn für Windstoß. Es gibt OUT – Time Komponenten – der Softball für Feuerball gehört dazu. Er dient quasi nur als Ersatz für den nicht-darstellbaren Feuerball. Also könnt ihr z.B. Federn dieben – Softbälle nicht ;o)
- Wenn ein Zauber durch Berührung erfolgt, dann berührt den anderen auch, wenn ihr was werfen müsst, dann trifft, sonst fliegt der Zauber vorbei.
- Meister und Großmeister verbrauchen für Sprüche bis inklusive 10 Punkte GAR KEINE Kraft, für Zauber für 20 oder 30 Punkte bezahlen sie nur halbe Punktezahl. Sie können Lehrlingszauber halt fast automatisch wirken.
- **Wir ändern in massiver Form das Dragon Sys zu Gunsten kleinerer Charaktere:** es ist in unserer Welt möglich, dass auch Großmeister Opfer von 30 Punkte Zaubern anderer Zauberer werden. Ihr seid nicht automatisch Immun gegen alle Zauber bis 30. Ihr könnt aber – indem ihr die entsprechenden Magiepunkte ausgibt – alle Zauber bis 30 blocken. Damit wäre es z.B. möglich, dass eine Gruppe von Lehrlingen oder Meistern sich zusammenschließt und einen Großmeister so lange mit Sprüchen zudeckt, bis dieser „leer“ ist und nicht mehr blocken kann ... wenn er nicht vorher mit ihnen aufräumt.
- Wer einen „ordentlichen“ Magier mit Akademie etc. spielen will, den halten wir nicht auf, es muss aber nicht sein. Es gelten die klassischen Dragon Sys Einteilungen:
  - Magnus Adepticus – muss alle Lehrlingszauber beherrschen, darf Zauber bis 30 Punkte lernen, in der Allgemeinmagie dürfen die auch höherstufig sein.
  - Maus Minor = Magus Adepticus + ALLE Allgemeinmagischen Sprüche kann
  - Magus Medicam = Magus Minor mit allen Heilzaubern
  - Magus Anima = Magus Minor mit allen Beeinflussungszauber
  - Magus Galad = Magus Minor mit allen Kampfzaubern
  - Magus Sanctum = Magus Minor mit allen Schutzzaubern
  - Omnimagus – kann alles ;o)
- Mehrere Magier können sich zu einem Ritual zusammenschließen – es ist schlau, wenn ihre Magieformen kompatibel sind ODER sie eine gute Begründung haben, warum sie es eben nicht sein müssen. Bei Ritualen verbinden sich mehrere Leute unter der Leitung eines Zaubers und geben ihre magischen Energien zusammen. Dabei kann jeder Einzelne entweder eine bestimmte Aufgabe haben, oder bis auf einen Zaubersprecher jeder andere nur Energievorrat sein. Der Vorteil ist: mit Ritualen kann man Sachen machen, für die der Einzelne nie die Kraft hätte und man kann

Sachen ausprobieren, die es vorher nicht gab. Wichtig ist nur: es muss eine (magisch)logische Begründung geben, sprich, das Ritual muss in sich stimmig sein

## 6.2. Analyse von magischen Gegenständen

Neben dem Spruch „Magie spüren“ der euch nur sagt, OB etwas magisch ist (Antwort JA oder NEIN) gibt es auch magische Analyse in unterschiedlicher Höhe. Manche nennen es „Magie erkennen“ andere magische Analyse etc. Dieser Zauber beginnt bei 10 Punkten und kann ins endlose gehen, außerdem kann jeder Magier natürlich ritualisieren um rauszufinden, was ein Gegenstand so kann.

Wir haben beschlossen, dass wir auf jeden Gegenstand, der magisch ist (Falls möglich!) mit UV Farbe eine Kennzeichnung aufbringen.

Hierzu haben wir ein System abgeguckt, dass schon auf anderen Cons angewendet wird und es auf unsere Bedürfnisse angepasst. Jedes Artefakt wird mit Symbolen gekennzeichnet, wir nennen das „magische Artefaktkennzeichnung“ oder einfach „magischer Codeschlüssel“. Dieser Codeschlüssel hat 9 Positionen auf einem langen Strich, damit man weiß wo unten ist D.h. es gibt theoretisch 9 Informationen die ihr sofort ohne SL herausfinden könnt. Er steht auf dem Artefakt oder daneben. allerdings sind sie dort mit UV-Farbe geschrieben. Um ihn zu finden **benötigt ihr eine UV-Lampe**.

Jeder Charakter bekommt eine Tabelle in der er die Bedeutung der Symbole sehen kann (wenn der Charakter dazu die Fähigkeiten hat). Ihr werdet also eine Reihe von 9 Symbolen und eventuell eine Zahl finden, die ihr mit eurer Tabelle vergleichen könnt. Die Zahl ist ein Zusatz, der in Sonderfällen vergeben wird. Aber Achtung: je nach Stelle im Codeschlüssel bedeutet dasselbe Symbol etwas anderes! Ihr müsst also die Stelle abzählen UND auf das Symbol achten

▲ ▲ ▲ ^ O V ▼ -▲ 7

Beispiele:

Die erste Position zeigt z.B. die Stärke des Zaubers, die zweite seine Struktur, die dritte den Zustand etc. An der ersten Stelle stünde ein ▲ für „besser als Omnimagus“; an der zweiten Stelle stünde es für „stark strukturiert“; an der dritten Stelle für „aktiv – tätig“. Es hilft also nicht zu sagen „oh, Dreieck mit Spitze nach oben“ man muss auch noch schauen, WO GENAU das steht / welche Position es hat.

Jeder von euch bekommt eine Tabelle die INDIVIDUELL auf den Charakter angepasst ist, d.h. der Lehrling hat vielleicht nur eine Spalte und kennt nur die Bedeutung der Symbole an der dritten Position. Der Omnimagus hat vielleicht eine Tabelle mit 9 Spalten und jeweils 6 Positionen, könnte also theoretisch 54 verschiedene Aussagen treffen. Es ist natürlich unnötig daraufhin zu weisen, dass ihr trotzdem Brimborium machen müsst. :-))

Wir versuchen diese Tabellen nach Sicht eurer Charaktere so logisch wie möglich an diese anzupassen. Wenn ihr das Gefühl habt, da fehlt was ganz massiv, einfach auf uns zukommen.

Wir unterscheiden folgende Positionen / Eigenschaften, die ihr ohne uns schon mal erkennen könnt

1. Stärke des Zaubers z.B. Omnimagus bis Lehrling
2. Struktur z.B. stark strukturiert bis chaotisch
3. Zustand z.B. aktiv tätig bis kaputt. Da gibt es etwas Besonderes: manchmal gibt es Zauber, die sind **aktiv – wartend auf einen Auslöser**. Nehmen wir an, ihr bereitet eine magische Falle vor, dann wird die nur ausgelöst, wenn jemand hinein tritt. Im Gegensatz dazu gibt es Artefakte, die wir als **inaktiv – wartend auf Aktivierung** bezeichnen. Das sind alle Artefakte, wo man noch Magie hineinleiten muss. „Auslösen“ kann jeder, „Aktivieren“ nur Magier. Ein „unvollständiges“ Artefakt ist genau das – es muss noch zu Ende gebaut werden, d.h. da braucht es mehr als Magiepunkte hinein pumpen.
4. Verbindungen z.B. unendlich viele bis keine
5. Quelle der Zauberei, damit meinen wir den Ursprung der Energie des Zaubers, also z.B. ist der Zauber göttlich (also von Göttern oder Priestern), Dämonen (oder Paktierern u. ä.), Totemgeistern (und Schamanen) oder Menschen (siehe 7) gemacht.
6. Sphäre der Zauberei bezieht sich auf die klassischen Sphären Schutz, Kampf etc.
7. Art der Zauberei bei menschlicher Quelle: hier unterscheiden wir in Elementaristik, Hermetik etc. das gilt nicht für göttliche Zauber, die von Priestern gewirkt wurden u. ä., sondern nur, wenn Menschen diesen Zauber entwickelt haben. Achtung: auch UNTOTE und NEKROMANTEN sind MENSCHEN, ebenso wie Elfen, Zwerge etc. Als „Mensch“ gilt quasi jedes Lebewesen und Ex-Lebewesen, das mal von einer Mutter geboren ein normales Leben geführt hat. Sonderfälle wie „aber das ist doch ein Blumenelfenzauber“ sind Sonderfälle und werden als solche mit einer Nummer gekennzeichnet.
8. Zielobjekt der Zauberei z.B. Verstand, unbelebte Materie etc.
9. Alter z.B. Jahrtausende bis unter ein Jahr

Das System ist noch im Experimentierstadium, es soll euch helfen Informationen zu sammeln ohne eine SL suchen zu müssen. Die Codelisten sind (fast) nie gleich und es lohnt sich bestimmt Informationen untereinander abzugleichen.

WICHTIG ist, dass ihr die Zettel nur OUTTIME besitzt, es macht überhaupt keinen Sinn am Tisch zu sitzen und erst einmal Tabellen abzugleichen und auszufüllen. Ihr könntet INTIME vor einem Gegenstand stehen und sagen „mh...ich würde sagen, es hat mehr als 10 Verbindungen.“ – „wirklich, so gut bin ich nicht, aber ich kann sehen, dass es älter ist als tausend Jahre“. Ihr könnt also INTIME Wissen austauschen. Outtime macht keinen Sinn.

**Generell gilt, dass wir alle „Zauber“ von Priestern erst Mal genauso behandeln wie Zauber von allen anderen.** Die „Quelle der Zauberei“ ist bei allen Priesterzaubern „Göttlich“, d.h. auch, dass wenn ihr irgendwo „göttlich“ herausfindet das vor euch liegende Objekt NICHT von einem GOTT höchstpersönlich gemacht sein muss! Vielleicht ist einfach nur ein Novize vorbei gekommen und hat das Ding gesegnet. In Tempeln soll das öfter mal vorkommen.

Damit man nun unterscheiden kann zwischen

- a. Von einem Gott höchstpersönlich stammend

- b. Von einem Gott höchstpersönlich stammend und zweckgebunden
- c. Von einem Priester gesegneter Gegenstand – einfach nur gesegnet
- d. Von einem Priester gesegneter Gegenstand und Zweckgebunden

Haben wir uns zu folgendem für diesen Con entschieden und schauen, ob es sich bewährt.

Fall a) bekommt ein großes „G“ sonst nichts. Wenn ein Ding von einem Gott ist, weil Anuket (Gott des Meeres) 299 Fischschuppen verloren hat, dann hat jede dieser Schuppen ein „G“. Sie kann nix. Sie soll auch nichts tun, sie wurde nicht in irgendeiner Absicht erschaffen. ABER natürlich sollte man als sterbliches Wesen auch in Eridmea einen gewissen Respekt davor haben und bei „Aurasicht“ dementsprechend reagieren. Vor allem, wenn es sich nicht um Schuppe 274 handelt sondern vielleicht um „das herausgerissene Auge der Tammuz“. Natürlich hat dieser Gegenstand analysierbare Eigenschaften, aber ehrlich gesagt, da ruft bitte eine SL, das sind Spezialfälle.

Fall b) bekommt eine magische Kennzeichnung. Es ist höchstwahrscheinlich, dass ein Artefakt, dass von einem Gott geschaffen wurde, in sich einen Zauber trägt, der Stärker ist als Omnimagus, möglicherweise – muss aber nicht ! – hat der Gegenstand eine Verbindung zur Gottheit, die Quelle der Zauberei wird Göttlich sein. Alls andere wie Struktur, Zustand etc ist je nach Artefakt unterschiedlich. Ihr könnt also erst mal bei einem zweckgebundenen Artefakt nicht feststellen, ob es von einem Priester oder dem Gott persönlich ist (es sei denn wir benutzen die Nummer hinter dem Code um eurem Charakter individuell eine Info zukommen zu lassen)

Fall c) einfach nur gesegnet...wir haben beschlossen, dass „Segen“ quasi irgendwie ein „Lehrlingszauber“ ist. Priester geht in den Tempel und segnet erst mal alles oder zumindest die wichtigen Dinge wie Altar, Symbol des Gottes etc. Das wäre mit Aurasicht das klassische „gesegnet“. Mit diesem „Zauber“ ist kein Zweck verbunden, die Sachen sind halt einfach nur „gesegnet“. Da ein kleines „g“ auf einem großen Altar einfach untergehen würde und wir nicht mit der Farbspritzpistole Farbe verteilen möchten gilt generell „aktive Tempel haben eine Aura von Segnung“.

Fall d) der Priester segnet einen Gegenstand aber damit ist ein bestimmter Zweck / etwas komplexeres als ein bloßer Segen beabsichtigt. Beispiel: alle Opferstockkerzen sind generell von einem Priester gesegnet, aber beim heiligen Symbol auf dem Altar hat er sich einfach mal mehr angestrengt! Dieser Gegenstand wird wie ein ganz normales Artefakt gekennzeichnet, die Quelle der Zauberei ist immer „göttlich“ aber die Stärke ist so gut wie nie „besser als Omnimagus“

### 6.3. Immunität gegen Magie

ACHTUNG – DIES IST EINE GRAVIERENDE VERÄNDERUNG:

- Du bist gegen BESTIMMTE magische Angriffe immun. Jeder Zauber wird von Euch extra gekauft, gegen den ihr immun sein wollt. Kosten: Höhe der Punkte des Zaubers.
- (wir wissen, dass das für viele Charaktere ein Problem ist, weil eine Immunität gegen Meisterzauber früher 150 EP's gekostet hat und es deutlich teurer ist, sich gegen einzelne Zauber zu immunisieren als das Rund-Um-Glücklich-Paket zu nehmen. Aber nachdem wir mal durchgerechnet haben, wie viele Punkte der Magier dann – ohne Meisterprüfung – für nix ausgegeben hat, fanden wir das einfach unfair. Wir regeln das je nach Charakter individuell.)
- Einen Zauber, gegen den der Charakter immun ist, kann nicht von ihm selbst als Zauberden gewirkt werden.

### 6.3. Foki und Artefakte

Ihr könnt magische Gegenstände herstellen, bitte meldet das bei der SL an! Ohne Bestätigung – kein magischer Gegenstand. 20% des Magiepunkte Wertes können als Foki eingecheckt werden.

Die Regeln was für Gegenstände es gibt und wie man sie herstellt klingen erst mal total verwirrend, das liegt daran, dass es VIER unterschiedliche Arten von Zauberei in diesem Bereich gibt. (und das Dragon Sys so alt ist, dass die Vorstellung Leute könnten permanente magische Gegenstände haben oder Herstellen völlig absurd war, warum dies also genauer regeln...) Dazu gibt es DREI Gegenzauber.

#### ÜBERSICHT

Zauber	was braucht man an Zaubern / Punkten	wie wird der Zauber aufgehoben	was für einen Effekt hat man
Gegenstand mit Aufladung	der Zauber mit dem man den Gegenstand bespricht	„Magie aufheben“	Der Gegenstand wird für die im Zauber vorgegebene Zeit mit dem Zauber versehen
Fokus	„Zauber binden“ 30 + einfache MP des gebundenen Zaubers	„Magie aufheben“	Gegenstand setzt bei Zerbrechen Zauber frei
kleiner mag. Gegenstand	t „Zauber binden“ 30 + 5 fache MP des gebundenen Zaubers	„Magie zerstören“	Gegenstand behält Zauber, lässt ihn einmal am Tag wirken
großer magischer Gegenstand	„Magischer Gegenstand“ 50 + einfache CHARAKTERPUNKTE des gebundenen Zaubers	„Zerstören“	Gegenstand behält Zauber, lässt ihn beliebig oft am Tag wirken

#### Klasse I: Gegenstände mit Aufladung:

Ihr nehmt einen normalen Gegenstand wie ein Schwert und legt einen Zauber darauf, z.B. Flammenwaffe. Dann ist dieses Schwert für kurze Zeit ein magischer (brennender) Gegenstand, doch der Zauber vergeht. Wenn der Zauber vorbei ist, ist die Waffe ganz normal wieder eine Waffe. Eure Magiepunkte, die ihr für den Zauber benutzt habt, habt ihr ganz normal verbraucht und bekommt sie durch Regeneration wieder. Um diesen Effekt zu erreichen braucht ihr: den zu bezaubernden Gegenstand, den Spruch und die Komponenten für den Spruch.

**Gegenmaßnahme:** Magie aufheben, es sei denn, es liegt eine zusätzliche Magiesicherung auf dem Gegenstand.

#### Klasse II Foki

Ihr baut einen Gegenstand (Fokus) der nur dazu dient, dass man einen Zauberspruch in ihn bindet. Ein Fokus ist ein EINMAL-Gegenstand. In ihn wird ein Zauber gebunden und dann wird der Fokus zerbrochen, damit der Zauber frei wird. So könnt ihr eine gewisse Vorratshaltung an Zaubersprüchen haben. Die Punkte des Zauberspruchs, den ihr in den Gegenstand legt, verbraucht ihr ganz normal als würdet ihr den Spruch sprechen, sie regenerieren sich also auch ganz normal. Zusätzlich gebt ihr die Punkte für „Zauber binden“ aus, damit ihr eure Zauber auch in den Fokus einbinden könnt, auch die regenerieren normal.

- a) Ihr braucht den Zauber „Zauber binden“ 30 Punkte.
- b) Ihr braucht alle Komponenten des Zaubers und den Fokus

**Gegenmaßnahme:** Magie aufheben, es sei denn, es liegt eine zusätzliche Magiesicherung auf dem Gegenstand.

### Klasse III: kleiner magischer Gegenstand

Hier kommen wir dem Begriff „Artefakt“ schon näher. Eigentlich sind diese Gegenstände schon permanent magisch, weil der Zauber, der in sie gebunden wurde, nicht vergeht. ABER er kann nur einmal am Tag angewandt werden, man könnte also sagen, es ist ein permanent magischer Gegenstand mit Einschränkung. Außerdem müsst ihr für die Herstellung keine permanenten Charakterpunkte opfern, es „reicht“ Magiepunkte zu verbrauchen. Diese regenerieren sich normal. Leider ist diese Art von Artefakt im DragonSys nicht geregelt, also definieren wir:

- a) Ihr braucht den Zauber „Zauber binden“ ist ein 30 Punkte Zauber
- b) Ihr braucht alle Komponenten des Zaubers und den Gegenstand
- c) **Ihr braucht die 5 fache Menge an Magiepunkten, die ihr normalerweise für den Zauber ausgeben würdet, den ihr da hinein binden wollt.** Dafür bekommt ihr aber auch ein Artefakt, das jeden Tag einmal diesen Zauber wirkt. (also z.B. für einen Ring, der jeden Tag einmal Gift spüren macht: 30 Punkte (für den Zauber Magischer Gegenstand I) und 25 Punkte (5x5 Gift spüren).

Die Magiepunkte regenerieren sich normal! **Gegenmaßnahme: Magiezerstören**, es sei denn, es liegt eine Magiesicherung auf dem Gegenstand,

### Klasse IV: großer magischer Gegenstand.

Das ist ein permanent magischer Gegenstand mit unbegrenzter Anwendung. Die sind deshalb so außergewöhnlich weil ein Charakter zu ihrer Herstellung CHARAKTERPUNKTE ausgibt – permanent! Die kommen wieder, wenn der Gegenstand zerstört wird. Die Charakterpunkte entsprechen der Höhe des gebundenen Zaubers, also 5 EP's für Giftspüren, 100 für Flammenwaffe.

- a) Ihr braucht den Zauber „Magischer Gegenstand“ ist ein 50 Punkte Zauber Ihr braucht alle Komponenten des Zaubers und den Gegenstand
- b) Ihr braucht alle Komponenten des Zaubers und den Gegenstand

- c) Ihr braucht die 50 MP für den Zauber Magischer Gegenstand (regenerieren sich normal) und die Charakterpunkte in Höhe des Zauberspruches, der gebannt werden soll. **Diese können im Ritual von allen Beteiligten zusammengelegt werden, d.h. wir ändern die Grundregel: jeder kann einen Teil geben!**

**Gegenmaßnahme: „Zerstören“**

## 6.4. Sprüche

In der folgenden Tabelle sind alle allgemein bekannten Zauber aufgeführt. In der ersten Spalte steht der **Name**. Dieser wird nach jedem Zauber gerufen, damit der andere auch weiß, was das jetzt für ein Zauber gewesen sein soll. Darunter steht der **Bereich** z.B. Beeinflussung, darunter stehen die **Kosten**. Jeder Magier hat ein Reservoir an magischer Energie zur Verfügung, das in Magiepunkten gezählt wird. Jeder Spruch kostet ihn MP. Ein Magier mit 100 Punkten, kann also 10 Sprüche a 10 MP oder 2 a 50 oder 1 a 100 MP pro Tag. **Komponenten** sind die Zutaten, die man zum Zaubern braucht. Ihr könnt sie ersetzen durch etwas, was besser zu Eurer Magiedarstellung passt. Aber es gibt halt einfach Dinge, die notwendig sind z.B. ein Ball um Feuerball darzustellen. Es gibt zwei Arten von Komponenten: INTIME Komponenten wie den Spiegel bei magischer Spiegel. Die sind in-time da und zerstörbar. OUT-Time Komponenten wie z.B. Softbälle, die sind dazu da, dass jemand weiß, wen ihr überhaupt mit Eurem Feuerball treffen wolltet. Dazu kommen die **magischen Worte**, wie sie im Dragon Sys benutzt werden. Die magischen Worte sind nur ein Vorschlag. Sie können auch ersetzt werden. Allerdings gilt: pro 5 MP muss ein Wort gesprochen werden, ein 30 Punkte Zauber muss also 6 Worte haben. Es folgt eine **Beschreibung**. Die zeigt an, was der Zaubende und der Verzauberte tun sollten. Darunter steht auch die **Dauer**, die ein Zauberspruch wirkt, oder ob er auf Berührung oder Sicht funktioniert.

Ihr könnt diese Liste jederzeit für Euch ergänzen, Zauber variieren oder verstärken. Sie dient der Orientierung und ist nicht alles, was in der Welt möglich ist.

Falls ihr Euch fragt, was das für obskure Formeln sind: Im Dragon Sys gibt es ein paar Pseudo-Lateinische Begriffe, die immer wieder verwendet werden z.B. Elementum (korrektes Latein für Element), Muto (halb korrektes Latein für Verändern) oder Fulumbar für Feuer (absolutes Fantasywort), was ihr verwendet bleibt euch überlassen, wichtig ist nur 1 WORT pro 5 PUNKTE

## Sprüche mit Schwierigkeiten

Während die meisten Sachen ohne Probleme funktionieren gibt es ein paar Sprüche die immer wieder für Missverständnisse und Ärger sorgen, da Leute sie völlig unterschiedlich interpretieren. Diese Sorgenkinder sind:

- Magiespiegel
- Magische Rüstung
- Magie aufheben
- Magie zerstören
- Magiesicherung
- Magischer Gegenstand

Und generell die Frage: was heißt BERÜHREN?

Zur letzten Frage zuerst: sie klingt bescheuert, ist es aber nicht: Wenn ich jemanden mit einem Stoffstreifen berühre, um ihm „Blindheit“ anzuhexen, reicht es dann seine Rüstung zu berühren? Oder muss es Stoff oder sogar nackte Haut sein? Was ist wenn derjenige eine magische Rüstung anhat?

**BERÜHREN** heißt, ihr müsst mit dem Gegenstand die Person direkt berühren (körperlich) an einer **UNGERÜSTETEN STELLE**.

### Magie aufheben, (20)

hebt Zauber auf die auf Gegenständen oder Personen liegen. Die Punkte, die benötigt werden, um einen Zauber aufzuheben betragen die Punkte des Spruches **Magie aufheben (20)** plus die Punktekosten des aufzuhebenden Zaubers.

Will man beispielsweise eine magische Rüstung VI (200 Punkte) aufheben, kostet dies 220 Punkte. Setzt ein sofort bei Berührung

Will man einen Fokus entzaubern in dem z.B. der Zauber „Gift spüren“ liegt, dann braucht man 25 Punkte (20 für **Magie aufheben**, 5 für **Gift spüren**) Ihr könnt keine kleinen oder großen magischen Artefakte (Klasse II oder III) damit entzaubern.

### Magiesicherung 30

Dient dazu Zauber vor **Magie aufheben** abzusichern. Er sorgt dafür, dass eine Verzauberung gegen „**Magie aufheben**“ immun ist. Der Zauber „**Magiesicherung**“ kann nicht mit „**Magie aufheben**“ aufgehoben werden. Hier hilft nur „**Magie zerstören**“.

### Magie zerstören 40

Wurde erfunden nachdem man feststellte, dass **Magiesicherung** dazu führt, dass man plötzlich **Magie** nicht mehr einfach aufheben konnte. Er dient zu zwei Dingen: a) er zerstört **Magiesicherung** b) er kann kleinere magische Gegenstände zerstören

Kosten: **Magie zerstören** + gebundener Zauberwert

Beispiel: Zauberer A macht einen Ring mit dem man einmal am Tag **Magie** spüren kann. Er braucht dazu: 25 Punkte für den Zauber, (5 mal 5) und 30 Punkte um die **Magie** einzubinden, also 55 Punkte. Wer den Ring zerstören will braucht 40 Punkte für **Magie zerstören** und 25 Punkte für den Punktwert des Artefaktes.

### Zerstören 60

zerstört die **Magie** in einem großen magischen Artefakten; kostet 60 + Wert des Gegenstandes.

### Magiespiegel

- Durch diesen Zauber erzeugt der Zaubernde ein magisches Kraftfeld um sich, welches den ERSTEN Zauberspruch, welcher auf den Zaubernden gerichtet ist, auf den Angreifer zurückwirft, so dass dieser den Zauber zu spüren bekommt.
- Der gespiegelte Zauber muss ein EINZELZAUBER sein, kein Masseneffekt.
- Tote oder Geister haben keinen Spiegel!
- Großmeistersprüche werden nicht gespiegelt (100 p)
- Die Zauberkomponente (ein Spiegel) muss offen sichtbar sein und ist auch IN-time da, d.h. man kann sie ganz profan zerschlagen.

- Der Zauber Magie Spiegel kann EINMAL gewirkt werden, der Zauberer kann nicht mehrere Spiegel besprechen und bei sich tragen (die Kraftfelder sind nicht übereinander zu legen)
- Er kann den Spiegel auch nicht verschenken – dafür wollen wir ein Ritual sehen bei dem der Spiegel auf den anderen Träger ein geeicht wird.
- Ein vom Gegner gespiegelter Spruch ist kein PingpongBall, er kann nicht ständig hin und her gespiegelt werden, sondern verliert Energie. Also gilt A wirft, B spiegelt, der Spruch kommt zurück zu A, der hat einen Magiespiegel, der wird ausgelöst und schützt ihn vor dem Spruch, der Spruch ist aber nicht kräftig genug um wieder zurück zu B gespiegelt zu werden, er verpufft
- Gespiegelt werden folgende Zauber – egal ob das nun sinnvoll ist für den Zaubernden oder nicht: Abstand , Auftrag, Berserker, Binden ,Blindheit, Einfangen, Eisatem, Energiebolzen, Energiehand, Erwachen, Exorzismus (unter SEHR speziellen Bedingungen), Fluch, Freundschaft, Furcht (bis die andere Person außer Sichtweite ist), Kampfschutz, Körper heilen, Krankheit, Lähmung, Lösen, Magische Rüstung, Magischer Schutz, Magischer Segen, Mentaler Bolzen, Mentaler Dolch, Mentaler Nagel, Metall erhitzten, Regeneration, Schlaf, Schreckensbolzen, Schreckenshand, Schweigen, Seelenspiegel, Vergessen, Versteinern, Verwandeln, Voodoo, Wahrheit, Wiederkehr, Windstoß, Wunde heilen, Wunde übertragen, Wunde verschieben
- Viele dieser Zauber brechen nach der Spiegelung einfach ab – da ihr als „Spiegelträger“ z.B. keine Voodoopuppe habt von Eurem Kontrahenten macht es keinen Sinn zu sagen, ihr könnt diesen Zauber nun auf ihn wirken.

### Magische Rüstung

Ist etwas über das man sich tagelang magietheoretisch streiten kann.

WIR DEFINIEREN: es ist wie eine ganz stinknormale Rüstung zu handhaben! Der Spruch verpasst eurer getragenen Kleidung Schutzwirkung. Das heißt: Dort wo OUT TIME Stoff ist geltet ihr INTIME als gerüstet! Wenn es Euer dringendes Bedürfnis ist, euch nur im Lendenschurz und Farbe in die Schlachtreihen zu begeben, dann gilt die Rüstung dort, wo Farbe ist. Aber es muss einen erkennbaren Unterschied geben zwischen „dort ist magische Rüstung“ und „dort nicht“. Gerüstete Stellen helfen gegen Berührungszauber und Waffen gleichermaßen.

### Spruchliste

<b>Abstand</b> Schutz 30 Kohlenstaub	Magia muto aragh discrim mani movo	Der Magier färbt seine Hände schwarz und kreuzt sie vor der Brust. Jeder Gegner kann sich nur noch auf max. 3 Meter nähern. Gilt nicht für Pfeile, Zauber etc. funktioniert auf Sicht, bleibt solange erhalten wie der Magier die Hände kreuzt
---	---------------------------------------	--

<b>Alarm</b> allgemein 20 Roter Zettel, Feilspäne einer Glocke	Discrim mentem magia sanctum	Versieht einen Gegenstand mit einer Alarmanlage., die INTIME nicht sichtbar ist! Out-time hängt ein roter Zettel daran! Der Magier Muss unter Beisein der SL den Zauber wirken. Ein Einbrecher Muss, wenn er den Gegenstand aufbricht, mitnimmt, ja sogar nur berührt um ihn zur Seite zu legen etc. selbst die „Alarmanlage“ spielen. Der Alarm hält an, solange er den Gegenstand benutzt, berührt etc. Der Zauber hält einen Tag (bis Sonnenauf- oder Untergang)
<b>Auftrag</b> Beeinflussung 100 Lorbeerblatt, Schriftrolle mit Anweisung	Vas kal magia opprimo creatura vas kal magia optimo corporem v. k. m. o. mentem v. k. m. o. anima	Der Magier berührt! Den Empfänger mit dem Lorbeerblatt, spricht die magischen Worte und übergibt ihm die Schriftrolle. Er zwingt den Bezauberten eine Aufgabe zu erledigen, aber diese muss a) theoretisch erfüllbar und b) nicht offensichtlich selbstmörderisch sein. Der bezauberte Charakter wird alles versuchen, um den Auftrag zu erfüllen und erleidet Schmerzen, wenn er davon abgehalten wird. Der Zauber endet mit Erledigung des Auftrags oder wenn er durch den Zauberer selbst / Dritte gebrochen wird. Die Schriftrolle muss den WORTLAUT des Auftrags enthalten und ist INTIME da, also für andere sichtbar.
<b>Berserker I</b> Beeinflussung 10 Blut	Opprimo Agagh	Der Zauberer schmiert das Blut auf die Brust des Bezauberten. Entspricht der Fähigkeit Berserker, nicht additiv, hält einen Kampf
<b>Berserker II</b> 20	Opprimo Aragh, opprimo discrim	2 Schutzpunkte ansonsten s.o.
<b>Berserker III</b> 30	Opprimo Aragh, opprimo discrim Sanctum galad	3 Schutzpunkte ansonsten s.o.
<b>Berserker IV</b> 50	Opprimo Aragh, opprimo discrim Sanctum galad perdo discrim was eterna	3 Schutzpunkte ansonsten s.o.
<b>Binden</b> Kampf 30 Rotes u. schwarzes Band	An movo muto corporem opprimo aragh	Der Magier verknotet das Band und hält es vom Körper weg. Der Bezauberte ist daraufhin an Händen und Füßen gefesselt. Funktioniert auf Sicht und bleibt bestehen, solange der Zauberer das Band hochhält und der Bezauberte im Sichtbereich des Zauberers ist, d.h. eine Decke über den Bezauberten werfen hilft nicht (der Zauberer sieht ihn ja immer noch) eine Decke über den Zauberer werfen schon ;o)

<b>Blindheit</b> Kampf 20 Augenbinde	Nex magia perdo ignitia	Der Magier nimmt die Binde, spricht die Worte und <b>berührt</b> das Opfer an einer ungepanzerten Stelle (es muss nicht nackte Haut sein, Stoff wird vom Zauber auch durchdrungen. Es bilden sich klebrige Fäden über dessen Augen und er erblindet. Wirkt bis Effekt aufgehoben wird oder die Augen ausgewaschen wurden mit ca. einer Feldflasche voll Wasser
<b>Außerweltliches Wesen beschwören</b> Allgemein 20 Feuer, 7 Haare, Opfergabe	Fulubar magia creo discrim mentem movo vas creatura	sofort Der Zauber ruft ein außerweltliches Wesen (also keine Geister)– das heißt nicht, dass das von Eurem Ruf begeistert ist! Meldet vorher an, was ihr beschwören wollt: Elementar, Astralwesen, Dämon etc.
<b>Einfangen</b> Kampf 40 10 x 10 gr. Netz, Stein	Magia Muto galad discrim corporem opprimo movo an	Magier legt Stein ins Netz und Zeigt auf Opfer. Opfer kann sich nicht mehr bewegen aber reden Zeigedauer
<b>Eisatem</b> Heilzauber 20 weißes Tuch o.ä.	aragh opprimo aragh creo	stoppt die Blutung bei einer Wunde 1 Tag
<b>Energiebolzen</b> Kampf 10 Bunter Kreidestaub, Softball	Aragh balisto	Magier bestreut Ball und wirft: 1 Treffer, falls getroffen, gilt als mag. Waffe 1 Wurf
<b>Energiefeld</b> Schutz 30 Schnur, Softball mit Runen	creo aera sanctum opprimo corporem magia	Der Magier lässt den Softball an der Schnur über seinem Kopf kreisen. lässt Kraftfeld vor allen phys. Angriffen entstehen, Magie möglich in beide Richtungen während der Kreisbewegung
<b>Energiewall</b> Allgemein 40 Salz, Silberstaub	creo aera ignitia sanctum corporem magia vas umbar	mag. Wand, gerade, Größe Variabel normalerweise 5 m breit, 3 m hoch, 1 Haar dick, nicht VERFORMBAR (also IMMER gerade) kann von nichts durchdrungen werden 1 Tag
<b>Erwachen</b> Heilung 20 Messingglocke	fyrlephantz mortis mentem medicam	durch das Klingeln wird bei einem Bezauberten entweder ein Beeinflussungszauber in Höhe von 20 Punkten oder 2 in Höhe von 10 Punkten gebrochen sofort

<b>Exorzismus</b> Allgemein 100 Asche, Salz und Holzkohle	vas daemoni creo sanctum kal aragh eterna mortis perdo discrim was lor intellex movo magia ignitia creatura menem an muto	ein außerweltliches Wesen, welches in einem so gezogenen Kreis steht, wird unbeweglich und dann auf seine Ebene geschickt sofort
<b>Feueraugen</b> Beeinflussung 10 2 Wunderkerzen	Fulumbar ignitia	wilde Tiere und Monster fliehen, Zombies etc. Brenndauer
<b>Feuerball I</b> Kampf 30 Softball rot	Balisto fulumbar vas perdo magia mortis	mag. Waffe, bei vollem Treffen 3, bei Streifen 1 Schaden bei Treffer
<b>Feuerball II</b> 50	...creo galad vas mortis	mag. Waffe, bei vollem Treffen 5, bei Streifen 2 Treffer
<b>Feuerfinger</b> Lehrling 5 Feuerzeug	fulumbar	kleine Flamme beliebig oft
<b>Feuerschild</b> Schutz 50 3m langes, Band mit Runen	creo sanctum fulumbar vas magia creo aragh fulumbar mortis magia	läßt Feuerkreis entstehen mit 3 m Durchmesser, nur Immunität gegen Feuer hilft hält nur solange er im Kreis bleibt
<b>Flammenwaffe</b> Kampf 100 mag. Flamme, Bernstein	Sanctum fulumbar lor aragh bas creo mani galad eterna fulumbar mortis elementum an tym kal perdo muto fulumbar creo fulumbar	Ignorieren aller Rüstungspunkte ( Rüstung oder Magie), Kämpferschutz zählt weiterhin 1 Kampf
<b>Fluch</b> Beeinflussung 20 Essig, Feuer	discrim kal nex mentem	behindernder oder ärgernder Fluch wird im Beisein der SL über jemanden gesprochen 1 Tag
<b>Freundschaft</b> Beeinflussung 20 kl. Geschenk	nex anima opprimo tym	nach freiwilliger Geschenkannahme wird das Opfer zu einem guten Freund 1 Tag

<b>Furcht</b> Beeinflussung 20 Trophäe besiegt Gegners	fyrlefanus creo mortis anima	das Opfer überfällt Panik bis es <b>außer Sichtweite der</b> Trophäe ist, dann noch ca. 2 min. zur Beruhigung wirkt sofort und auf Sicht
<b>Gift neutralisieren</b> Heilung30 + Giftwert Salz, Klinge	toxis movo corporem sanctum corporem magia	neutralisiert Gift in Wunden, in Speisen etc. Bei Berührung, sofort eim neutralisieren von Giften ist zu beachten, dass die Punktekosten des Zaubers die eigentlichen Spruchkosten plus die Punkte des Giftes betragen. Bsp: Um ein 50 PunkteGift zu neutralisieren bedarf es des Zaubers „Gift neutralisieren“ (30 Punkte) und weiterer 50 Magiepunkte. Die Gesamtpunktekosten betragen in diesem Fall also 80 Punkte.
<b>Gift spüren</b> Lehrling 5 10 cm langes Stäbchen	toxidatheruc	Stäbchen färbt sich bei Giftberührung schwarz 1 Untersuchung
<b>Götterfluch</b> Beeinflussung 100 heiliges Symbol. Früchte, Trankopfer	vas die eternam mentem creo magia creo mortis nex opprimo vas aragh kal aragh mortis re magia movo muto tym	Feuer entzünden, Trankopfer bringen, SL in einem Satz den Fluch erklären, Fluch wird von der SL verhängt- oder auch nicht, der Fluch muss zum Gott passen Permanent
<b>Göttliche Weisheiten</b> allgemein 50 Trankopfer an SL	vas die mentem vas die intellex lor intellex kal dei	Darf eine Frage an die Götter stellen, Antwort nach SL Entscheid eine Antwort
<b>Kampfschutz I</b> Schutz 10 weißes Kristallpulver	sanctum magia	M. zieht einen kreis um sich , zaubert, 1 zusätzlicher Schutzpunkt, nicht mit normaler Rüstung zu kombinieren,additiv zu Kämpferschutz (Fähigkeit) 1 Kampf
Kampfschutz II 20	...sanctum corporem	2 Schutzpunkte sonst s.o.
Kampfschutz III 30	... creo sanctum	3 Schutzpunkte s.o.
Kampfschutz IV 40	... corporem magia	4 Schutzpunkte s.o.
Kampfschutz V 50	... creo corporem	5 SP s.o.
Kampfschutz VI 60	... vas magia	6 SP s.o.

<b>Körper heilen</b> Heilung 30 Wundsalbe,	creo corporem movo vas medicam magia	Zauber heilt 3 Wunden, kein Nachwachsen von Körperteilen, ab der 3. KH pro Tag meldet ihr euch bei der SL Bis zum Verschluss einer Wunde durch Magie vergehen 15 Minuten.
<b>Krankheit</b> Kampf 30 Rauch, Holzkohle	des mentem carzum dorporem creo mortis	Der Zauberer hält seine Hand über den Rauch, schwärzt sie und berührt das Opfer blanke Haut Effekt: 1. Tag: Verlust der Schutzpunkte; 2 Tag Schwäche, kann keine Rüstung mehr tragen, 3. Tag tot bei Berührung Beginn, Magie aufheben hilft
<b>Lähmung</b> kampf 40 Bündel kl. Zweige, Schnur	corporem carzum vas magia an movo opprimo magia	Lähmt Opfer total solange der Magier das Bündel hält
<b>Licht</b> Lehrling 5 Punkte Taschenlampe	ignitia	Taschenlampenbenutzung bis Aufhebung
<b>Lösen</b> heilung 10 Klinge	carzum an	hebt Körperbeeinflussende Zauber bis incl. 30 Punkteauf sofort
<b>Magie aufheben</b> allgemein, 20 Stab mit Runen	vas magia perdo magia	hebt Zauber auf die auf Gegenständen oder Personen liegen. Die Punkte, die benötigt werden, um einen Zauber aufzuheben betragen die Punkte des Spruches Magie aufheben (20) plus die Punktekosten des aufzuhebenden Zaubers.
<b>Magie spüren</b> lehrling 5	magiatheruc	findet heraus, ob Magie existiert Untersuchung
<b>Magie zerstören</b> allgemein, 40 + schwarz.+ weißer Staub	creo magia opprimo magia muto magia perdo magia	dient zu zwei Dingen: a) er zerstört Magiesicherung b) er kann kleinere magische Gegenstände zerstören Kosten: Magie zerstören + gebundener Zauberwert
<b>Magiesicherung</b> allgemein, 30 Punkte Baumharz, 3 Haare	opprimo perdo magia mani sanctum tym	Dient dazu Zauber vor Magie aufheben abzusichern. Er sorgt dafür, dass eine Verzauberung gegen „Magie aufheben“ immun ist. Der Zauber „Magiesicherung“ kann nur mit „Magie zerstören“ zerstört werden.
<b>Magiespiegel</b> kampf 40 Spiegel	creo sanctum muto corporem vas mentem ignitia eterna	spiegelt Zaubersprüche, die auf einen geworfen werden, siehe unter schwierige Zauber
<b>Magische Rüstung I</b> schutz 20 weiches Leder	creo sanctum corporem magia	+ 1 Schutzpunkt, kann nicht zu Rüstung addiert werden, ist kompatibel zu Kämpferschutz, schützt nur teilw. geg. Meucheln, kann nicht mit dem Zauber Kampfschutz verbunden werden Dauer: 1 Tag
<b>Magische Rüstung II</b> 40 Punkte hartes Leder	... opprimo perdo an mortis	+ 2 SP s.o.

<b>Magische Rüstung III</b> 70 P. Kettengeflecht	... nex discrim an tym corporem	+ 3 SP s.o.
<b>Magische Rüstung IV</b> 100 P. Kettengeflecht	... nex mortis kal sanctum vas mentem	+ 4 SP. s.o.
<b>magische Rüstung V</b> 150 P. Rüstungsblech	... movo sanctum corporem vas opprimo discrim te mortis nex mortis	+ 5 SP. s.o.
<b>magische Rüstung VI</b> 200 Rüstungsblech	... vas sanctum muto corporem mani sanctum perdo mani des discrim	+ 6 SP s.o.
<b>magische Suche</b> allg 20 1. Stck. klares Glas und Metall	kal intellex movo mentem	kann bekannte ( mind. Einmal gesehen ) Gegenstände aufspüren Bei uns funktioniert magische Suche so, dass man keine persönliche Beziehung zum zu findendenGegenstand braucht, sondern nur etwas mit einer passenden Verbindung.
<b>magische Waffe I</b> allg 10 klares Quellwasser, rotes Band, Tuch, das mag. Gegenstand berührt hat.	lor Muto	macht normale Waffen magisch 1 Kampf
<b>magische Waffe II</b> 30 rotes Band, magischer Gegenstand, Edelstein	creo galad muto terdo vas galad	macht normale Waffe 1 Tag lang magisch 1 Tag
<b>magischer Gegenstand</b> allg 50 Erde, Wasser, kl. Feuer, Fokus	creo aragh creo vas creo kal creo elementum dreo magia	Erschafft mag. Gegenstand je nach Macht des Gegenstandes gebt ihr CHARAKTERPUNKTE für den Gegenstand aus 50 MP + X Charakterpunkte permanent
<b>magischer Riegel</b> allg 10 Stück Draht	corporem opprimo	hält das bezauberte Schloß verschlossen 10 Schritt Entfernung, solange der Drahtkreis gehalten wird
<b>magischer Schutz</b> Schutz 30 Steinstaub	sanctum aragh an tym mani corporem	verleiht anderen 1 SP zusätzlich, kann nur 1 mal pro Person / Tag angewandt werden 1 Tag
<b>magischer Segen</b> schutz 20 hl. Gegenstand	ignitia mentem magia sanctum	+ 1 SP s.o. 1 Kampf

<b>magischer Zirkel</b> Schutz 20 farbiger Kreidestaub	creo sanctum opprimo creatura	schafft mag. Kreis aus dem mag. Wesen nicht hinaus können solange Zirkel ungebrochen ist Zirkel kann nur von Außen gebrochen werden
<b>magisches Schloß</b> allg 30+ Draht, Bienenwachs	creo sorporem sanctum an tym opprimo	verschließt Schloß für alle, außer dem Zauberer und Diebe mit mehr als 100 Punkten auf Schlösser knacken, hält 1 Tag Der Magier gibt 30 MP für den Zauber an sich aus und erhält ein 10 Punkte Schloss, er bestimmt dann die Höhe des Schlosses mit weiteren MP. Diese bleiben im Schloss gebunden, bis das schloss bricht / der Zauber aufgehoben wird.
<b>Meisterschutz</b> Schutz 100 Kristallpulver, Silberdraht, magischer ( Einweg) Gegenstand	vas magia creo sanctum magia vas magia opprimo mani magia sanctum umbar magia fulumbar magia aera magia mentem magia	Immunität gegen alle Zauber bis 30 Punkte nach Verbrennen des Gegenstandes 1 Tag
<b>mentaler Bolzen</b> Kampf 30 1 Tropfen Blut	mentem balisto perdo corporem magia mortis	ein Treffer, Kämpferschutz zählt nicht, Rüstung schon sofort
<b>mentaler Dolch</b> Kampf 50 Holzkohle ( 7 Hölzer) Haare und Zehennägel)	creo magia discrim corporem creo vas magia creo perdo corporem	mag. Waffe, 1 Treffer, nicht absorbierbar sofort
<b>mentaler Nagel</b> Kampf 20 lehm, holzstück	an aragh opprimo creatura	nagelt einen Körperteil fest an eine berührte Oberfläche, Opfer kann sich losreißen ( 1 Wunde) solange der Zauberer zeigt
<b>Metall erhitzen I</b> Kampf 20 Flamme, Streichholz	creo galad fulumbar minimus	erhitzt das Metall einer Waffe ( nicht anfaßbar) solange der Magier die Hände aneinander gepreßt hält
<b>Metall erhitzen II</b> 50 Flamme, Streichholz		man sollte die Rüstung ablegen, wenn man keine Brandwunden will. Dies kann man mit Willenskraft ignorieren, sollte dann aber je nach Metallmenge fair genug sein, sich selbst zu überlegen,wieviel Schaden man gerade durch die Hitze bekommt. Pro Minute nimmt man einen Punkt Schaden

<b>Mit Toten sprechen</b> allg 20 Trankopfer, Leiche oder Grab	Creo magia an mentem	Der Tote kann 10 Worte sagen ( z.B. ja, nein) muß aber nicht antworten oder die Wahrheit sagen 10 Worte
<b>Regeneration</b> heilung 40 Trollblut, Bienenwachs, Baum	Muto corporem vas sanctum creo creatura kal corporem	Wunden heilen in einer Stunde statt in einem Tag. ( Zeichen an den Baum und auf die Brust pinseln, Wachs drauf) 1 Tag
<b>Schlaf</b> kampf 20	Nex magia perdo mentem	Charakter fällt in Schlaf bei Berührung 15 min. oder kräftige Berührung
<b>Schloß öffnen</b> allg 30 Draht, Eisenspäne	Perdo magia muto corporem sanctum magia	Öffnet nichtmagische Schlösser, löst aber auch vorhandene Alarmer aus, Der Zauber kostet 30 Punkte <b>PLUS die Stufe des Schlosses.</b> , pro 1 Punkt schlosswert dauert es 1 Sekunde das Schloss zu öffnen. Der Zauber löst <b>IMMER</b> damit verbundene Fallen aus.
<b>Schreckens-bolzen</b> Kampf 40 Holzkohle, Softball	Atagh balisto corporem mortis aera vas magia mortis	Mag. Waffe, macht Wunde unabhängig von Schutzpunkten 1 Ballwurf
<b>Schreckens-hand</b> Kampf 30 Holzkohle	Aragh tatzul perdo corporem magia mortis	Mag. Waffe, macht Wunde ( unabhängig von SP) wo die gekennzeichnete Hand jemd. Berührt 1 Berührung
<b>Schreckenswaffe</b> Kampf 40 Schwarzer Stein, Wasser	Perdo sanctum perdo corporem creo carzum creo mortis	Mag. Waffe, ignoriert beim ersten Treffer jeden Schutz 1 Treffer
<b>Schweigen</b> Beeinflussung 20 Tuch, etwas, was man darin einwickelt z.B. Federn	Opprimo intellex mani creatura	Läßt Opfer verstummen Sichtweite
<b>Seelenspiegel</b> Beeinflussung 30 P- Tropfen Honig, Salz	Movo an mentem tym intellex magia	Opfer muß, wenn es antwortet, die Wahrheit sagen 3 Fragen

<b>Todeshand</b> Kampf 100 Trank	Magia mortis perdo creo corporem magia mortis perdo tym corporem discrim kal toxis nex corporem movo toxis movo mortis magia	Der Magier schluckt den Trank, stirbt und kann 1 Std. lang weiterwandeln um das Leben eines anderen aufzunehmen, so daß der stirbt. Berührt er in dieser Std. niemanden, stirbt er komplett Bitte informiert eine SL, ihr könnt das Leben von humanoiden, intelligenten Wesen nehmen, nicht von Untoten, Tieren oder Bäumen. Vampire sind ein Sonderfall, fragt uns.
<b>Totaler Magieschutz</b> Schutz 30P- Schnur, Softball	Creo aera sanctum opprimo mani magia	Schafft Feld, daß für Magie undurchdringlich ist, wirkt nicht auf physisches Während des Kreisens
<b>Vergessen</b> Beeinflussung 20 Alkohol	Perdo mentem toxis intellex	Löscht eine Min. ( gerade stattgefunden) ausder letzten Stunde aus dem Gedächtnis des Opfers Permanent oder bis jemand mit Magie zerstören ihn zerstört
<b>Versteinern</b> Kampf 50 Wurfkomponente	Creatura corporem muto corporem umbar creo umbar muto corporem mortis	Verwandelt Opfer in Stein incl. all seiner Sachen Verwandlung halt einen Tag, die Statue ist mit äußerster Gewalt zerstörbar (Zeitaufwand!, Hilfsmittel)
<b>Verwandeln</b> Kampf 40 kleine Tierfigur	Muto corporem vas magia des creatura fauna opprimo	Verwandelt Opfer incl. Sachen äußerlich in harmloses Tier, hält einen Tag, muss ein Wirbeltier sein! sofort
<b>Voodoo</b> Beeinflussung 50 Puppe, Haar d. Opfers, Nadel	Voodoo magia mani vas mortis nex opprimo mentem des creatura	Übernimmt Kontrolle über den Körper des Opfers; Aufhebung durch Zerstörung der Puppe oder stoppen des Zauberers, Energieschutz od. ähnliches, was die Verbindung stört, hilft. Puppe muss dem Opfer ähneln (Farbwahl etc) Zauber beginnt sobald die erste Nadel eingestochen wird.
<b>Wahrheit</b> Beeinflussung 40P Waage, Schwert	Magia intellex vax movo mentem perdo kal intellex	Opfer muß 1 Frage wahrheitsgemäß und ausreichend (genau genug) beantworten 1 Frage
<b>Wiederbeleben</b> Heilung 100 Leiche (Torso incl. Kopf Minimum) Opfertgaben, Bestattungsstätte, Zirkel	Die creo ignitia mentem magia die opprimo toxis mortis magia die creo sanctum mortis magia die opprimo perdo corporem magia	Wiederbelebung! Der wiederbelebte Charakter verliert 30 Eps permanent, der Magier darf diese Kosten auf sich nehmen. Ist in dem Zustand vor seinem Tod (verblutet also evtl. innerhalb von 15 Minuten)) Bis zur Götterentscheidung
<b>Wiederkehr</b> Heilung 50P. Erde, Baumharz, Quellwasser	Muto corporem lor medicam kal aragh creo medicam die intellex	Regeneriert ein Körperteil innerhalb von 24 Stunden Wirkung Permanent, kann durch Mgie zerstören nicht rückgängig gemacht werden
<b>Windstoß</b> Kampf 20P Federn von 3 verschiedene Vögeln	Aera elementum movo discrim	Ruft starken Wind hervor, das Opfer muss 10 Schritte zurückweichen (Ein Opfer), geht am Ende zu Boden Wirkung während der Zauberer wedelt

<b>Wunde heilen</b> Heilen 20 P Wundsalbe, Öl	Creo corporem medicam magia	Heilt Wunde innerhalb von Sekunden, 15 Minuten darf man nicht kämpfen, sonst bricht sie wieder auf sofort
<b>Wunde übertragen</b> Heilung 10P. Draht	Aragh creo	Überträgt Wunde von einer auf die andere Person auf die gleiche Stelle, Wirkung sofort
<b>Wunde verschieben</b> Heilung 10P, Draht	Aragh movo	Überträgt Wunde von einem Körperteil auf's andere sofort
<b>Wunde zufügen</b> Heilung 40 Kupferdraht, Holzkohlneltau, Wundsalbe	Muto corporem magia sanctum creo aragh tatzul nex	Überträgt eine Wunde, die der Magier sich vorher selbst zugefügt hat auf das Opfer an der gleichen Stelle bis Übertragung (max. 1 STd)
<b>Zauber binden</b> allg 30 Fokus	Creo magia kal muto magia tym	Bindet einen Zauber in einen sorgfältig hergestellten Fokus Bis Anwendung
<b>Zaubertrick</b> Lehrling 5 technisches Gerät	Fyrlfanz	Zauberer darf nicht relevanten optischen/ akustischen Trick vorführen, 1 Anwendung
<b>Zeitkontrolle</b> allg 50 Uhrfeder sand	Vas magia opprimo magia tym intelllex creo muto mani tym	Zauberer kann für 10 Sekunden die Welt erstarren lassen, nur er bewegt sich, kein direkter Kontakt zu anderen möglich, allerdings zu deren Gegenständen Bis 10 zählen
<b>Zerstören</b> Allg. 60 + Salz, Holzkohlenstaub,Zucker, Steinstaub, Asche, Holzstaub	muss Ritualisiert werden	zerstört die Magie in PERMANEND magischen Artefakten,; ein Permanent mag. Artefakt ist ein Artefakt, in das ein Spieler permanent Erfahrungspunkte / Charakterpunkte gelegt hat; eingebundenen Punkte fließen an den erschaffer des Artefaktes zurück, kostet 60 + Wert des Gegenstandes.
<b>Zombie</b> allgemein 30 Asche,Totengottsymbol, Leiche	Movo corporem mortis creo mentem magia	Erschafft einen simplen Zombie 1 Nacht
<b>Zweites Gesicht</b> allg 40 Glaslinse, Lichtquelle	Lor intellex magia intellex mani animatheruc eterna intellex	Lässt Magier durch alle Masken und Verkleidungen sehen, es gibt Immunitäten gegen diesen Zauber, es lässt nicht die Gesinnung erkennen. Bis Ergebnis

**Diese Spruchliste wird demnächst ergänzt durch Sprüche, die sich auf den Astralraum beziehen und andere nicht im DS vorkommende Sprüche.**

## 7. Schlösser (linear)

Der Charakter kann Schlösser bauen und öffnen. Der Fähigkeitenwert entspricht dem Schlosswert, der maximal gebaut werden kann, also: du hast „Schlösser 50“ du kannst ein Schloss für 50 Punkte bauen, aber auch für weniger. Jemand anderer braucht 50 Punkte um dein Schloss von 50 Punkten zu knacken.

Ab 100 Punkte beginnt ihr zu begreifen, dass magische Schlösser nix anderes sind, als Schlösser bei denen jemand die Mechanik in eine andere Ebene gelegt hat. Ihr könnt ab jetzt magische Schlösser entschärfen. Punktekosten: 100 Punkte (die müsst ihr sowieso haben) plus Schlösserwert!

Also für ein magisches Schloss der Stufe 20 müsst ihr 120 Punkte haben (100 plus 20), für ein magisches Schloss der Stufe 50 schon 150 Punkte etc.

Dass ihr ein magisches Schloss knacken könnt, hilft euch nichts, wenn das Ding mit einer Falle versehen wurde. Die müsst ihr ganz normal über Fallen entschärfen.

Die Schlösser werden out-time dargestellt.

Jedes Schloss hat einen Wert, wer Schlösser öffnen höher oder gleich hoch hat wie den Schlosswert, kann ein schloss knacken.

Sie werden eingeteilt in Kategorien (macht es für uns einfacher als SL)

1. Kategorie I bis 30 Punkte
2. Kategorie II 31 bis 50 Punkte
3. Kategorie III 51 bis 100 Punkte
4. Kategorie IV 101 Punkte und mehr

Als Dieb könnt ihr erkennen, ob ein Schloss INNERHALB Eurer Möglichkeiten ist, oder schwerer.

Ihr habt Dietrichbunde in Höhe Eurer Fähigkeiten. Die DIETRICHBUNDE (oder die Zettel auf dem die Codes stehen) sind übrigens REAL, d.h. in der Spielwelt für alle sichtbar. Sie stellen im Grunde genommen Euer Diebes bzw. Fallen-Entschärfungswerkzeug dar. Also könnte ein schlauer Paladin, falls er euch durchsucht und falls er den Schlüsselbund / codezettel findet durchaus auf die Idee kommen, ihr seid ein Dieb und nicht der Hausmeister.

Schlösser können mit Fallen versehen sein, müssen aber nicht!

### 7.1. Schlosssystem

Es wird folgendes Schlosssystem geben: Ein Schloss besteht aus einem kleinen Kasten, der wiederum aus vier Kästchen besteht. Es gibt:

- einen Kasten für auf / zu, das stehen Kürzel / Kategorien drauf
- eine Abteilung für das Schloss
- eine Abteilung für die Falle
- eine Abteilung für den Effekt der Falle.

(Stellt euch vor man nimmt 4 Streichholzschachteln und klebt sie aneinander ;o)

Ihr schaut auf den ersten Kasten. auf – zu ist klar, oder? damit kann man zeigen: ist das Schloss zugemacht worden oder nicht. **DAS HEISST AUCH: JEDER, der ein schloss hat, sollte SCHLÜSSEL mit sich herumschleppen, die wiederum gediebt werden können!**

In dem zweiten Kästchen ist ein Zettel o.ä. mit Schlüsselbild. Jeder Dieb bekommt vorher einen "Dietrichbund" mit "Schlüsseln". Kästchen aufmachen, auf das Bild gucken, Dietrich nehmen, dagegen halten, sehen ob man den passenden Dietrich hat. Hat man ihn: JUBELN (möglichst laut ;o) Hat man ihn nicht FLUCHEN (auch möglichst laut;o)

In beiden Fällen aber das dritte Kästchen ziehen. Wenn da nix drauf steht: Glück gehabt! Das ist nämlich für die Fallen. Wenn da was drauf steht, Blut schwitzen und nach dem zweiten "Fallen-Entschärfungs-Dietrichbund" greifen. Gleiches Spiel wie vorher, hoffen, man hat die richtige Entschärfungsstufe. (wir werden wahrscheinlich Zahnräder nehmen). Wenn ja: JUBELN (möglichst laut, irgendwann muss jemandem doch auffallen, was ihr tut ;o) Wenn nein, spart Euch das Fluchen und zieht mit zittrigen Fingern den letzten Riegel raus.

Dort steht was für einen Effekt die Falle hat. Natürlich könnt ihr jetzt auch eine SL rufen, aber seien wir ehrlich, viele Effekte könnt ihr auch ohne uns ausspielen. Also z.B. schreiend zurückweichen und "Feuerball" rufen, während ihr brennt, oder blöd versteinert rumstehen (bitte auffällig, die anderen Spieler ignorieren euch sonst).

Wenn ihr das Schloss knacken könntet ohne Problem und reingehen könnt, dann haltet Euch an die Regeln für Dieben und alles ist gut.

## 7.2. Zu den Fallen:

Wir versuchen so gut es geht Fallen auch wirklich physisch darzustellen, es ist also nicht schlecht, ein paar kleine Werkzeuge dabei zu haben. Es gilt bei allen anderen:

Ihr könnt sie entschärfen, wenn Euer Wert auf Fallen mindestens genauso hoch wie der Fallenwert ist und ihr in Eurer Nervosität den Fallendietrich findet.

Fallen können unterschiedlich sein, sowohl die giftige Nadel, die vorschießt, als auch der Alarmzauber, der losgeht.

## 7.3. Zu der Magie

Wenn ihr den Zauber „Magie spüren“ habt, dann nehmt ihr eure UV Taschenlampe und schaut auf das Schloss. Steht da was, dann wird das Schloss wohl magisch sein. Damit können die Leute die Magiegespür haben, ohne eine SL rufen zu müssen, die Stärke des Zaubers einschätzen, der auf dem schloss liegt.

Ein einfaches Magie spüren reicht nicht, dass sagt euch nur Ja, magisch oder nicht magisch!

Ihr könnt nicht unterscheiden, ob die Magie auf dem Schloss liegt, oder mit der Falle gekoppelt ist!

## 7.5 Sonderfall Magisches Schloss:

- Ein Magier kann ein magisches Schloss herstellen
- Der Zauber kostet ihn 30 Punkte, dann hat er ein einfaches Schloss hergestellt
- Wenn er mehr Punkte darauf legt, wird das Schloss besser
- Magische Schlösser werden besonders gekennzeichnet
- "Magie aufheben" entzaubert magische Schlösser, es gilt: Spruchwert plus Wert des Schlosses
- Ein Dieb braucht um ein Magisches Schloss zu knacken MINDESTENS 100 Punkte Schlösser öffnen, vorher geht es einfach nicht. Dann ist er aber in der Lage auch ohne selbst magisch begabt zu sein, magische Schlösser zu öffnen (seine „Heldenfähigkeit“ quasi)
- Er braucht ZUSÄTZLICH zu den 100 Punkten den Schlosswert

WENN der Magier ein gewitzter Mensch ist, wird er freie Magiepunkte in das Schloss legen, damit es besser wird. Für jeden Magiepunkt, den der Magier reinlegt, wird das Schloss um einen Punkt besser. Gibt ein Magier also 40 Punkte aus (30 Grund plus 10 frei) ist das Schloss schon 40 Punkte schwer. Der Dieb braucht MINIMUM 100 Punkte um überhaupt in der Lage zu sein ein magisches Schloss zu knacken. Doch magische Schlösser kosten ihn zusätzlich den Schlosswert ! Also braucht ein Dieb für ein 40 Punkte Schloss 100 plus 40 Punkte = 140 Punkte. Einfacher ist es, wenn der Dieb die entsprechenden Gegenzauber hat, aber so gibt es zumindest die Chance, auch als Nicht-Magier so etwas zu schaffen.

## 7.6. Sonderfall Zauberspruch Schloss öffnen

- Mit dem Zauber Schlösser öffnen 30 Punkte kann der Magier ein Schloss öffnen, ABER er braucht dafür 30 Punkte (für den Zauber an sich) und den Schlosswert in Magiepunkte zusätzlich.
- Er löst immer eine Falle aus.
- Er braucht dazu KEINEN Dietrich, ABER pro Punkt Schlosswert braucht er eine Sekunde Zauberei. Also: Schlösser 10 = 10 Sekunden, Schlösserwert 120 = 2 Minuten. Bitte murmelt dabei vor Euch irgendwas Zauberformelartiges, ist schöner als wenn ihr Sekunden zählt (es kommt dann auch nicht auf die Sekunde an.)
- Er kann damit kein magisches Schloss öffnen, dafür braucht er den Zauber Magie Aufheben

## 8. Kräuterkunde, Giftkunde, Alchemie

Seit einiger Zeit gibt es Charakterklassen, die das DragonSys so noch nicht kannte. Im Dragon Sys gab es genau eine Fähigkeit, die hieß Giftkunde, und diente dazu Gifte und Gegengifte herzustellen. Als findiger Spieler fallen einem aber natürlich noch eine Menge andere Dinge ein, die man zusammenbrauen kann und so entstand ein bunter Strauß an Talenten:

Der klassische Giftmischer, die Heiltränke brauende Kräuterfrau, der Blei zu Gold verwandelnde Alchemist.

Nun ist die Frage, wie lösen wir das auf, machen ein System, das allen gerecht wird, sorgen dafür, dass die Unterschiedliche Möglichkeiten aller Professionen gewahrt bleibt?

Wir haben uns dafür entschieden DREI Unterschiedliche Professionen / Fähigkeiten einzuführen:

GIFTKUNDE

KRÄUTERKUNDE

ALCHEMIE

Der Giftkundige kann Gifte und Gegengifte herstellen, darauf ist er spezialisiert. Er macht keine Heiltränke und verwandelt auch nicht Blei in Gold. Seine Mittel sind alle natürlich vorkommenden Substanzen, Pflanzen, Tiere, Mineralien. In gewisser Weise beinhaltet diese Fähigkeit also Kräuterkunde.

Der Alchemist ist ein Handwerkszauberer, wir lehnen uns da an die Alchemisten des klassischen Altertums und Mittelalters an. Seine Ziele sind viel weiter gefächert als die des Giftmischers. Er kann von Lebens- verlängerungs-Tränken, über Heilung, Gift und Glückstränken bis hin zur Verwandlung von Blei in Gold alles versuchen. Da er teilweise auch Kräuter benutzt impliziert diese Fähigkeit auch im gewissen Rahmen Kräuterkunde.

Die Kräuterkundige kennt sich mit Kräutern aus und kann aus ihnen Gifte- und Gegengifte, Heiltränke, Bekämpfung von Krankheiten und anderes brauen. Im Gegensatz zum Giftmischer und Alchemisten findet ein Kräuterkundiger die Kräuter aber auch im Wald, weiß, wo sie wachsen, weiß, wie man Wachstum beschleunigt, wo und wie die Pflanzen potenter werden, warum man nicht die Wurzel sondern nur die Wurzelspitzen benutzt. Kräuterkundige haben damit ein weiteres Anwendungsgebiet als Giftmischer, aber ein kleineres als Alchemisten. Sie kennen sich viel besser mit Kräutern aus, aber weder mit giftigen Erden noch der perfekten Sternenkongstellatation für Permutationstränke.

### allgemeine Regeln für alle drei Klassen:

- Jeder Charakter, der uns begründen kann, warum er in der Lage ist, etwas herzustellen (Gift, Heiltrank, Breiumschlag) darf das tun.
- **Darstellung schlägt Punkte.** Wenn jemand nach DKWDK mir zwei Stunden lang einen Trank zusammenbraut ist das für das Spiel schöner, als wenn er freundlich sagt: "hier ist das Zeug".
- Ihr dürft jederzeit neue Tränke erfinden.
- Jeder von Euch hat Fähigkeitspunkte, sie geben das Maximum an, dass Ihr in EINEN Trank stecken könnt.
- Ähnlich wie Magiepunkte erschöpfen sie sich, weil ihr quasi geistig erschöpft, aber sie regenerieren sich nach einer Stunde Ruhe. Damit verhindern wir, dass Leute mit Dolch an ihrer Kehle gezwungen werden, „am Fließband“ zu brauen.
- Ihr braucht **Komponenten** aus denen ihr das Mittel herstellt. Die könnt ihr mitgebracht haben, im Wald suchen, kaufen, stehlen etc.

- Jedes Mittel hat mehrere Aspekte, die man bedenken muss, hier geht es uns weniger ums Punkte zählen sondern viel mehr darum, dass ihr euch bewusst macht, was ihr beim Herstellen alles bedenken solltet.
  - **Stärke**
  - **Herstellungszeit** modifizierbar
  - **Form– Normalzustand ist flüssig** (modifizierbar: Trank, Pulver, Paste etc. ist wichtig für den Transport)
  - **Darreichungsform** (muss getrunken, aufgespritzt, in die Wunde gebracht, eingeatmet etc. werden) **Normale Aufnahme ist trinken pur!** modifizierbar
  - **Wirkungsweise** (was tut es - Blutungen stillen, Herzstillstand verursachen etc)
  - **Wirkungseintritt** (wirkt sofort, zeitverzögert, erst mit einer zweiten Komponente etc.) **Normalzustand Wirkt nach 10 Minuten,** modifizierbar
  - **Wirkungsdauer** (wirkt für ein paar Minuten, Stunden, die Ewigkeit, angegeben beim jeweiligen Trank) modifizierbar
  - **Haltbarkeit:** jeder Trank / jede Substanz ist unabhängig von der Form nur eine gewisse Zeit haltbar. Die Haltbarkeit beträgt 365 Tage MINUS Wert des Trankes. Mindestens jedoch 1 Stunde – dann muss es verabreicht worden sein.  
Beisp. 10 Punkte Katermittel hält fast ein Jahr (365-10=355 Tage)  
400 Punkte Gift hält 1 Stunde
- Jede Substanz muss von Euch hergestellt werden, d.h. ihr braucht „**Werkzeuge**“ z.B. **Messer, Werkzeuge** müsst ihr selbst mitbringen
- Ihr dürft zum Con Gifte, Gegengifte, Heiltränke, Alchemistische Tränke etc. mitbringen, die Gesamtmenge entspricht 30 Punkten plus Eure Punktezahl durch 2.
- Ihr dürft Komponenten mitbringen, die genügen um einmal Tränke in Höhe Eurer gesamten Punktezahl in der jeweiligen Fähigkeit zu brauen
- Ihr könnt alles Mögliche modifizieren durch Punkte z.B. Wirkungseintritt, Stärke, Brauzzeit etc. ihr braucht dafür EBENFALLS Komponenten!!!
- **Sicherheitshinweis: NIEMAND braucht OT irgendwas zu trinken! Nehmt nur ungiftige Substanzen!**

## Wie funktioniert das mit den Komponenten konkret?

Als Komponenten können Intime folgende Dinge benutzt werden:

- Pflanzen (wobei Blüte, Stängel, Blätter, Wurzel unterschiedliche Eigenschaften haben können und ihr auch gerne diverse Holzarten benutzen könnt)
- Pilze
- Körperteile von Tieren und intelligenten Wesenheiten
- Metalle
- Mineralien, Edelsteine, Gestein (Erde)
- Farben / Licht / Schatten
- Klänge

- Düfte / Rauch (Luft)
- Abstrakte Zeichen und Formen
- Bestimmte Zeiten und Orte (Stenenkonstellation, heiliger Hain, Friedhof etc.)
- Hitze, Kälte (Feuer)
- Trockenheit, Feuchtigkeit

Nun könnt ihr natürlich mit all diesen Dingen auf das Con kommen, aber wir als SL brauchen eine einheitlich verständliche Möglichkeit, Komponenten darzustellen, weil sonst niemand weiß "ist der Stein dort eine Komponente oder nicht? Und wenn ja, wofür?"

**Wir haben Komponenten, die stellen wir dar entweder durch Kastanien oder durch gefüllte Walnüsse.** Kastanien sind Standardkomponenten und kommen häufig vor, Walnüsse sind selten.

- Jede Komponente ist ungefähr 10 Punkte wert. Wir erwarten einfach, dass ihr für simple Tränke wenig Aufwand, für hochkomplexe Tränke viel Aufwand betreibt an Komponenten, Show, Zeit.
- Eine Grundkastanie kommt in jeden Trank – egal was für eine Wirkung der haben soll. Die zählt NULL Punkte und dient als Basis. Für einen 10 Punkte äquivalenten Trank braucht ihr also 2 Kastanien (Basis + 1 Kastanie von 10 P) für einen 30 Punkte äquivalenten Trank braucht ihr 4 Kastanien (1 Basis + 3 Kastanien). Ab 40 Punkte Äquivalent braucht ihr außerdem Walnüsse, s.u.
- Der SC erklärt der SL warum sein Trank etc wie funktioniert.
- Für alle Tränke, die was Besonderes sind, müssen „passende“ Walnusskomponenten verwendet werden. Einfache Heiltränke können mit simplen Kastanienkomponenten gebraut werden. Wenn die Komponente nicht passt oder wenn ein aufwendiger Trank ohne besondere Komponenten gebraut wird, wird der Trank nicht funktionieren. Zumindest nicht so wie du möchtest ;o)
- Wenn ihr etwas modifizieren wollt, braucht ihr SILBER oder GOLD Kastanien. Beispiel:

Ein Schlafgift kostet wenn man es ganz normal durch Trinken aufnehmen kann, nach 10 Minuten wirken soll und so lange wirkt, bis man grob geweckt wird, genau so viel wie der Zauber Schlaf, nämlich 20 Punkte, oder auch 3 Kastanien. Eine für die Basis, zwei für das Gift.

Nun möchte ich daraus aber ein Gas machen, dass sofort beim Einatmen wirkt und wesentlich länger hält / stärker ist. Ich sollte also mindestens 3 silberne oder goldene Kastanien in den Trank packen, einfach, weil ich drei Modifikationen will .

#### **Zu den Kastanien:**

- Kastanien können von allen Charakterklassen / mit allen Fähigkeiten wie Kräuterkunde, Giftkunde und Alchemie verwendet werden. **Auch 10 Punkte in einer dieser Fähigkeiten reicht auch zum finden und erkennen. Waldlaufen zählt auch.**
- Es gibt 5 Farben:
  - rot – magische Komponente
  - Grün – giftige Komponente
  - Lila – Heilung
  - Silber – Modifikator, negative Verstärkung
  - Gold – Positivum, Verstärkung
- Ob eine lila Kastanie (Heilung) für euch Kamille, der Heilstein von Yps oder eine Heilkastanie ist, bleibt euch überlassen. Wichtig ist nur, dass Euch klar ist, welche Farbe was bedeutet!
- Ihr könnt dabei jetzt entweder die Kastanie durch Kamille ersetzen oder die Kastanie selbst verarbeiten, irgendwas wird verarbeitet.

- Bringt die Kastanie auf jeden Fall mit und gebt sie entweder an eine SL ab oder verarbeitet sie! Sagt nicht: „dieses Kamillenbündel ist hundert Kastanien wert, die ich gerade im Wald gefunden habe!“
- Komponenten die Kastanien sind oder sein sollen werden mit dem Attribut „GEMEINE“ bezeichnet, damit es zu keinen Verwechslungen kommt mit den Walnüssen. GEMEINE Kamille ist also eine lila Kastanie oder deren Ersatz, Heilkomponente, ca 10 Punkte wert.
- Ein „grünes Kamillensternchen“ wäre eine Walnuss, also eine besondere Komponente.
- Man kann eine Kastanie pro Trank ersetzen durch eine spannende/hübsche Sache, die man im Wald gefunden hat und als Komponente definiert. Wenn ihr also ein besonderes Moos seht, könnt ihr das mitbringen und es zur Komponente erklären. WICHTIG! Ersetz maximal EINE Kastanie pro Trank UND bitte köpft die Lieblingsblume der Herbergsmama nicht oder sammelt geschützte Pflanzen. Keine lebendige Tiere! Keine toten Tiere wenn sie etwas anderes als Insekten sind!

### Zu den Walnüssen

- OT zur Erklärung: es handelt sich um eine Walnuss, die wir mit einer Nummer versehen haben. Jede Walnuss wurde vorher von uns geknackt und neu befüllt. Das spannende ist also der Inhalt der Walnuss, nicht die Nuss selbst. (Wenn sie nicht gefüllt ist, ist das ein Versehen.)
- Manchmal – vor allem in Gärten – stellen wir auch noch einen Spieß mit Zettel daneben, der dient als WARNHINWEIS. Im Wald verzichten wir gerne darauf. DIE WALNUSS bzw. deren Inhalt ist wichtig , nicht der Spieß oder Zettel! Bitte nicht diesen mitnehmen und die Nuss liegen lassen. BEIDES einsammeln, den Spieß der SL geben oder wegwerfen (Waldhygiene) , die Nuss behalten und zur Verarbeitung knacken, den Inhalt verarbeiten.
- Die Walnüsse haben keine FÄRBUNG. Der Sammelnde muss wissen, was sammelt er da ein! D.h. er muss sich vorher Komponentenbücher unserer Welt besorgt haben oder irgendwie anders an diese Infos gekommen sein. Bein Check – In oder vorher werdet ihr einige Infos erhalten, aber nicht alle.
- Mit besonderen Komponenten kann man nur arbeiten, wenn man den Fähigkeitenwert auf Minimum 30 besitzt.
- Die Walnüsse sind den drei Fertigkeiten Alchemie, Kräuterkunde und Giftkunde zugeordnet. Manche nur einer Fähigkeit, manche allen dreien – das sind ALLgemeine Komponenten – nicht GEMEINE! Man kann einer Fähigkeit zugeordnete Nüsse auch nur mit dieser finden.
- Auf den Spießchen ist manchmal noch ein Symbol, Bedeutung siehe unten.

### Brauen:

1. Tränke brauchen verschiedene Mengen von Komponenten. Alles was einen ähnlichen Effekt hat wie ein Zauberspruch bis incl. 30 Punkte braucht normalerweise keine Walnüsse. Ausnahmen könnten die SL s definieren z.B. wenn ihr keinen Trank sondern ein Zeitverzögertes Kontaktgift oder Gas etc. herstellt.
2. Zur Verarbeitung einer Komponente braucht man mindestens 5 Minuten (es muss ja auch köcheln etc)

Beispiel: ein Freundschaftstrank hätte 20 Punkte, keine Walnuss nötig, 3 Kastanien gebraucht, Verarbeitungszeit 15 Minuten. (DAS ist ein Richtwert! Natürlich sieht die Spielrealität oft anders aus. Beispiel 2: ein magische Rüstung 6 (200P Zauber nur von Großmeistern machbar) braucht 21 Kastanien (von denen mindestens eine durch eine Walnuss ersetzt worden sein muss.) Zeitaufwand 1 Std 45 Minuten.

### ANMERKUNG:

DAS ist sehr viel Zeit und wir hören immer wieder „aber der Magier macht das mal eben so.“ DIES stimmt nicht. Ein GROSSmeister kann den Spruch wirken. DER hat aber auch eine Meisterprüfung und eine

Großmeisterprüfung hinter sich, die ihn eine Menge EPs gekostet haben und den Spruch mit allen Vorstufen gelernt, was noch einmal unglaublich viele EPs gekostet hat, erst DANN kann er den Spruch mal eben so. Statt also euch benachteiligt zu fühlen, weil die Zauberer schneller sind, freut euch darüber, dass wir euch erlauben, „mal eben ohne all den jahrelangen Aufwand“ einen 200 Punkte Trank zu brauen.

## **Woher weiß mein Charakter, welche Komponenten es intime gibt?**

Wir haben Lexika geschrieben, ein Komponentenlexikon für jede Klasse und ein allgemeines, außerdem tauchen auf jedem Con wieder neue „Komponenten“ auf, die in Büchern beschrieben werden. Natürlich gibt es auch jede Menge Rezeptbücher für Tränke, wo Komponenten drin erwähnt werden. Ihr werdet also auf unseren Cons z.B. so einen Text finden:

### **Die Samen des Duftkrautes (OT 18)**

*sind ein Positivum, das vor allem die Wirkung anderer Zutaten verstärkt und am besten allerdings bei Heil- und Stärkungstränken wirkt. Duftkraut darf nur mit reinen Händen und auf keinen Fall von Orks oder Goblins gepflückt werden - sonst geht es sofort ein. Zudem muss es bei Sonnenlicht gepflückt werden.*

Ihr findet also eine Walnuss und seht dort die Zahl 18 darauf geschrieben. Weil ihr ein guter Kräuterkundiger seid, wisst ihr sofort (oder schlagt es nach) bei dieser Walnuss handelt es sich eigentlich um den Samen des Duftkrautes. Die Walnuss ist wahrscheinlich auch noch golden markiert, das muss aber nicht. Ihr wisst außerdem, dass ihr sie nicht nachts pflücken solltet und weder mit dreckigen Händen, noch als Ork oder Goblin.

HIER müssen wir euch bitten: seid fair. Niemand von uns als SL kann überprüfen, wann ihr die Walnuss gefunden habt etc. Es ist euer Spielspaß, der verloren geht, wenn ihr da schummelt. Aber abends in die Taverne zu stampfen und zu rufen „verdammte – Schädelhauer finden Duftkraut, kennen Duftkraut, können nicht nehmen, weil sonst wird schwarz in Orkhand!“ ist doch viel witziger, oder?