

Chaos-LARP e.V.

DragonSys Regelmodifikation (gültig ab 01/2012)

Über allem steht für uns das Spiel nach gesundem Menschenverstand.

Jeder wird gebeten, sein eigenes Spiel so anzulegen, dass er sich selbst und natürlich (und vor allem auch) den Mitspielern einen größtmöglichen Spielspaß und Entfaltungsmöglichkeiten einräumt. Wir betreiben unser Hobby zum Spaß und daher sollte Spielspaß grundsätzlich vor „Regelreiterei“ gehen.

Dieben

Gediebt werden dürfen nur Intime-Gegenstände (welche sofort bei der SL abgegeben werden müssen). **Die Zelte/Zimmer sind vom Dieben ausgeschlossen!** Es wird nach dem DKWDK-System gespielt. Erbeutete Waffen von NSC's sind Outtime sofort an die NSC's zurückzugeben. Der Spielleitung beim Check-Out über die erbeuteten Waffen Bescheid geben!

Fallen finden und Schlösser knacken

Nach der inoffiziellen DragonSys Erweiterung zum Fallen finden und Schlösser knacken mit vielen Anleihen aus dem Silbermond Regelwerk von Marco Becker (Kann auf unserer Homepage unter Cons/Regelwerke heruntergeladen werden).

Gift/Trankresistenz

Wird ein Charakter mit einem Gift oberhalb seiner Giftresistenz betroffen, so wirkt das Gift nicht voll, sondern die Höhe der Resistenz wird von der Stärke des Giftes abgezogen und die Wirkung des Giftes dann neu berechnet. Näheres zu Gift- und Trankresistenzen siehe in unserem Kräuter-und Alchemieregeln.

Sofern nicht von der SL angesagt, kann diese Tabelle als Richtlinie genommen werden.

Stufe	Wirkung	Stufe	Wirkung
1	Übelkeit	6	Ohnmacht
2	Erbrechen	7	Lähmung
3	Schmezen	8	Kollaps
4	Rausch	9	Koma
5	Wahnsinn	10	Tod

Sollte ein Krieger (mit 225 Punkte Giftresistenz) ein 300 Punkte Todesgift erhalten, so empfindet er also nur ein Viertel des Effekts: (Tod=10, Effektiver Restwert 2,5, also irgendwas zwischen Erbrechen und Schmerzen)

Heilkunde (30+)

Bei erfahrenen Heilern reduziert sich die Heilzeit nach Beendigung der Behandlung um folgenden Wert:

Punktwert:	
60	Reduktion der Heilzeit für fachgerecht verbundene und behandelten Wunden auf 2 Stunden,
100	Reduktion der Heilzeit für fachgerecht verbundene und behandelten Wunden auf 1 Stunde
150	Reduktion der Heilzeit für fachgerecht verbundene und behandelten Wunden auf 30 Minuten
200	Reduktion der Heilzeit für fachgerecht verbundene und behandelten Wunden auf 15 Minuten

Kleriker

Der Kleriker darf beim Wirken keinerlei andere Handlungen ausführen oder gar kämpfen (schließlich muss er einen Kontakt über mehrere Sphären hinweg mit seiner Gottheit herstellen).

Jeder Kleriker kann nur einer Gottheit dienen und nur Wunder wirken, die zur Natur dieser Gottheit passen. Diener eines Pantheons müssen entweder eine dieser Gottheiten als Hauptgottheit wählen (mit obigen Einschränkungen) oder auf die Privilegien verzichten, Rüstungen zu tragen und schwere Waffen zu führen.

Kleriker können nur dann Magie identifizieren, analysieren usw., wenn dies ausdrücklich zum Einflussbereich ihrer Hauptgottheit zählt (z.B. Hesinde).

Chaos-LARP e.V.

DragonSys Regelmodifikation (gültig ab 01/2012)

Kräuterkunde / Alchemie

Nach dem inoffiziellen Alchemie- und Kräuterregelwerk von Sonja und Bodo Daniels sowie Markus Langenbacher (Kann auf unserer Homepage unter Cons/Regelwerke heruntergeladen werden). Dort findet ihr alle Informationen die ihr zum Spielen eines Kräuterkundigen oder Alchemisten benötigt. Desweiteren sind dort auch häufige Trankrezepte aus Lupien zu finden.

Magie

Wir werden uns vor Spielbeginn die Magiefähigkeiten eurer Charaktere ansehen und euch möglicherweise bitten, den einen oder anderen Zauber nicht zu wirken, weil er nicht in unser Spielverständnis passt oder weil er das Kräftegleichgewicht auf der LARP beeinflussen könnte. Wir hoffen da auf euer Entgegenkommen.

Arkane Magie und klerikale Kraft werden bei uns grundsätzlich unterschieden
Elementarzauber wie Windstoß, Feuerball, Erdball oder Wasserstrahl etc. können nicht gespiegelt werden.

Magie aufheben bzw. Magie zerstören:

Auch diese Zauber können in beliebiger Höhe angewendet werden, ihre Mindestpunktzahl ist allerdings 20 bzw. 40 Punkte. Hier gilt, nur Magie in der gleichen Höhe, wie die investierten Punkte, kann aufgehoben bzw. zerstört werden.

Magieblock 30 MP :

Mit ihm kann man einen Zauber ableiten.

Metall erhitzen wird umbenannt zu Waffe erhitzen:

Kann nur auf Waffen gewirkt werden. Dabei erhält das Opfer einen Schadenspunkt (SP), sofern die Waffe nicht fallengelassen wird. Dabei ist es egal ob der Griff aus Holz ist.

Dämon beschwören / Dämonenauftrag:

Je nach Stärke des Dämons müssen zusätzlich Magiepunkte aufgewandt werden. Außerdem erfordert es ein Ritual.

Magiesicherung, Magie aufheben, Magie zerstören, Zerstören und Magie analysieren:

Diese Zauber können nicht in einen Fokus gebunden werden.

Energiefeld:

Es ist nicht möglich aus einem Energiefeld heraus nach außen zu zaubern.

Versteinern:

Die Steinatur kann nicht durch Gewalteinwirkung zerstört werden da es sich um einen magischen Stein handelt. Die Wirkung hält nur 12Std.

Verwandeln:

Wird versucht einen Verwandelten zu töten oder Schaden zu zufügen, verwandelt er sich automatisch zurück. Für diesen Zauber muß eine Wurfkomponente benutzt werden.

Furcht / Blindheit:

Diese Zauber funktionieren auf Sicht.

Abstand:

Dieser Zauber kostet nur noch 10 MP.

Gift neutralisieren:

Ein Charakter mit der Fähigkeit Giftkunde kann die Hälfte seiner Fähigkeit von dem zu neutralisierenden Gift abziehen.

Krankheit:

Die Wirkung des Zaubers setzt alle 6Std. ein. Das Opfer stirbt dementsprechend nach 18 Std.

Magische Foki/Gegenstände

Beschränkung:

- Schönes Papier, kleine Tränke, schön geschnitzte Stöckchen (keine fertigen Rührstäbchen) können mit max. 100 MP aufgeladen werden.
- Ringe, große Tränke, kleinere Edelsteine können mit maximal 200 MP aufgeladen werden.
- Größere Edelsteine oder andere edle besondere Gegenstände können mit maximal 2000 MP aufgeladen werden.
- Permanent magische, epische Gegenstände z.B. ein Magierstab können mit 2000-5000 MP aufgeladen werden.

Nicht beim Check-In bestätigte Foki werden von uns nicht zugelassen!

Chaos-LARP e.V.

DragonSys Regelmodifikation (gültig ab 01/2012)

Meucheln

Als Regelgrundlage für das Meucheln nehmen wir das DragonSys Regelwerk von '93-'94 (auch Classic genannt). Das Meucheln muss in jedem Fall vorher bei der Spielleitung angemeldet werden und diese muss auch während des Meuchelversuchs dabei sein. Die Spielleitung entscheidet dann, ob der Meuchelversuch erfolgreich war oder nicht.

Schutztränke, als auch magische Rüstungen (Zauber!) zählen gegen den Meuchelversuch. Es wird, wie im DragonSys Classic beschrieben, vorgegangen:

Jede Stufe in der Fähigkeit Meucheln fügt bei einem erfolgreichen Angriff dem Opfer in Höhe der Stufe Schaden zu. Bleiben dem Opfer Schutzpunkte übrig, so kann es sich gegen den Angriff des Meuchlers wehren, muss jedoch auch den Schmerz und die Überraschung ausspielen. Erreicht der Angriff Null oder weniger Schutzpunkte beim Opfer, dann gilt es als gemeuchelt und verblutet innerhalb der nächsten 30 Sekunden. Hilfe ist nur innerhalb dieser Zeit möglich.

Regeneration hilft beim Überleben eines Meuchelangriffs. Für jede Stufe, die das Opfer in der Fertigkeit Regeneration besitzt, verblutet es langsamer (+30 Sekunden). Beispiel: *Bei Regeneration 2 tritt der Tod erst nach 1 Minute und 30 Sekunden ein (30 Sekunden Basis + 2 x 30 Sekunden).*

Niederschlagen/Pömpfen

Jeder kann einen anderen Charakter niederschlagen. Das Niederschlagen ohne dem Anderen Kopfverletzungen zuzufügen, bedarf aber eines besonderen Wissens. Dieses Wissen kostet 10 Punkte

Resistenzen und Immunitäten

Der Begriff Immunität wird bei Fähigkeiten wie z.B. Schmerz-, Furcht, durch Resistenz ersetzt. Das bedeutet, dass ein Charakter, der im Besitz einer dieser Fähigkeiten ist, den Effekt zwar empfindet, jedoch seine Reaktion darauf kontrollieren kann.

Die Zauberimmunitäten gegen einzelne Zauber kosten die doppelten Punkte wie der Zauber. Die normalen Immunitäten gegen über Bereichsmagie (z.B. Kampf- oder Beeinflussungsmagie) gelten nicht!

Resistenzen und Immunitäten funktioniert nur bedingt gegen Erzdämonen und –Teufel, sowie Götter!!!

Rüstungen und Schilde

Regenerieren sich – im Gegensatz zu Kämpfer- u. Berserkerpunkten – selbstredend nicht. Der Rüstschutz des Charakters berechnet sich gemäß folgender Tabelle:

	Kopf	Torso	Rechter Arm	Linker Arm	Rechtes Bein	Linkes Bein	Hände	Gesamt
Gambeson		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		
Leder	1	1	1	1	1	1	1	
Kette Hartes metallbeschlagenes Leder	1	2	2	2	2	2	1	
Schuppenpanzer	1	3	3	3	3	3	1	
Plattenpanzer	2	4	4	4	4	4	2	
Alle Rüstungsteile ergeben einen Gesamtwert von:								

•Rüstungen und Schilde kann man reparieren, allerdings dauert dies Zeit. Pro Rüstungspunkt braucht ein Schmied 10 Minuten Zeit. Ein Holzschild ist nach 15 Minuten repariert, ein Metallschild nach 30 Minuten. Ein Meisterschmied, ab 100 Punkten Schmieden braucht die Hälfte der Zeit. Das Erneuern der Rüstung und der Schilde muss intime ausgespielt werden!

Chaos-LARP e.V.

DragonSys Regelmodifikation (gültig ab 01/2012)

Schaden/Trefferpunkte/Heilung/Tod

In Situationen, in denen der Tod eines Spielercharakters möglich bzw. wahrscheinlich ist (verbluten, meucheln etc.), wird im Gespräch mit dem Spieler und der Spielleitung sowie ggf. dem SC-Täter eine gemeinsame Lösung besprochen.

Jede Wunde muss gesäubert werden, bevor sie geheilt wird, egal wie die Heilung ablaufen soll. Wird dies versäumt, erhält der Verwundete Wundbrand. Eine Wunde, die nicht sofort behandelt werden kann, muss außerdem verbunden werden, um den Blutverlust zu stoppen. Nur Charaktere mit der Fähigkeit Heilkunde/Erste Hilfe können richtig säubern, die Wunde verbinden hingegen alle. Diese muss allerdings innerhalb der nächsten Stunde von einem fachkundigen Heiler behandelt werden.

Ganzkörper Heilung: Nach mehr wie 3 Heilungen durch Zauber oder Tränke können Probleme auftreten (bitte bei der Spielleitung melden!).

Abgetrennte Gliedmaßen, Knochenbrüche oder zerschmetterte Glieder müssen auf jeden Fall von einem erfahrenen Heilkundigen, Priester oder Magier behandelt werden. Priester und Magier müssen dafür die Zauber **Regeneration, Wiederkehr** oder **Knochenheilung** beherrschen.

Wunden von unheiligen Waffen oder Dämonenklauen heilen bei einem Priester oder Paladin nur halb so schnell wie gewöhnliche Verletzungen.

Erste Hilfe (10EP)

Ein Charakter mit der Fertigkeit „Erste Hilfe“ kann eine normale Wunde säubern und so verbinden das die Blutung gestoppt wird und der betroffene Charakter nicht mehr verbluten kann.

Meuchelwunden und Verblutungsstöße können auf diese Weise nicht gestoppt werden.

Spuren lesen

Nach der inoffiziellen DragonSys Erweiterung Spuren lesen, Trail Signs und Jagdregeln von Sandra Meid und Marco Becker (Kann auf unserer Homepage unter Cons/Regelwerke heruntergeladen werden).

Waffen

Heilige Waffen machen bei Dienern und Wesen böser Gesinnung (Dämonen etc.) +1 Schadenspunkt (SP), unheilige Waffen im Gegenzug bei Dienern lichter Gottheiten auch.

Handarmbrüste durchschlagen nur Stoff/Leder.

Kurzbögen und normale (kleine) Armbrüste durchschlagen einschließlich Kette jede Panzerung, allerdings nicht Platte.

Langbögen (ab 180cm Größe) und schwere (große) Armbrüste (ab 90 cm Schaftlänge) durchschlagen alles bis auf Kette + Platte kombiniert.

Blasrohre erzeugen keinen Schaden (sondern nur einen kleinen, unbedeutenden Stich), allerdings sind meist die Nadeln vergiftet (Giftart muss dem Opfer nach dem Treffer angesagt werden!)

Blasrohre durchdringen Stoff-, weiches Leder- und Kettenrüstung (alle anderen Arten von Panzerung werden nicht durchdrungen)

Ballisten durchschlagen jegliche Panzerung und machen nach ihrer Größe Schaden:

- Große Ballisten: 5 SP direkt
- Gigantische Ballisten: Der Getroffene verblutet innerhalb 60 Sekunden

Überstärke

Macht keinen zusätzlichen Schaden. Allerdings kann der Charakter Kraftakte durchführen, wie z.B. einen schwer gerüsteten Freund über der Schulter aus der Schlacht tragen oder Türen eintreten. Letztes Wort über den Kraftakt hat dennoch die Spielleitung!

Dennoch sollte eine gute Begründung vorliegen woher man die Fähigkeit hat.