

DragonSys 3rd Edition

## REGELERWEITERUNGEN/-ZUSÄTZE

---

### KAMPF

#### *Darstellbarkeit*

Spielt das Gewicht der Waffe, die Wucht des Aufpralls sowie die mögliche Verletzung entsprechend aus und gebt Euren Mitspielern die Möglichkeit darauf zu reagieren. Vollführt bitte realistische Schwünge, seht von den allseits unbeliebten Stakkato-Schlägen ab und gebt Euch selbst die Möglichkeit, einen heroischen Kampf zu erleben.

#### *Waffenboni/-verzauberungen*

Verzauberte Waffen (ebenso gesegnete, verfluchte, giftige etc.) sind entsprechend durch die altbekannt farbigen Bänder gekennzeichnet. Daher ist ein Zuruf über den Zustand der Waffe nur dann nötig, wenn es die äußeren Umstände bedingen (Nacht, schlecht beleuchtet, Nebel usw.).

Generell würden wir es begrüßen, wenn man nicht über eine Outtime-Ansage die Waffe und deren Verzauberung erklärt, sondern über einen stimmigen, charakterpassenden Zusatz.

Es ist immer nur ein Zustand pro Waffe möglich, daher wird es keine Kombinationen geben.

#### *Pfeile und Bolzen*

Pfeile und Bolzen durchschlagen grundsätzlich jede Rüstung (auch magischer Natur) und verursachen direkt eine Wunde an der getroffenen Körperzone. Sie durchschlagen jedoch keine Schilde, keine Kombination aus Ketten- und Plattenrüstung, keinen Kämpferschutz V oder VI, sowie keinen magischen Kampfschutz V oder VI bzw. magische Rüstung V oder VI.

Achtet auch hier auf das passende Ausspielen eines erhaltenen Treffers.

#### *Schilde*

Je nach Größe gilt ein Schild nach sechs bis zehn Schadenspunkten, sprich 3 bis 5 Treffern, durch besonders mächtige Zweihandwaffe oder sehr starke Monster als zerstört und muss beiseitegelegt werden.

Bitte kontrolliert Euch dabei selbst. Spielt den Verlust Eurer Wehr entsprechend aus und lasst ihn, sofern gewünscht nach dem Kampf durch einen Schmied wiederherstellen.

Wir behalten uns vor, in Ausnahmefällen Schilde aus dem Spiel zu nehmen.

#### *Infight*

Von Infight bitten wir Euch Abstand zu nehmen, außer er ist unter den Beteiligten klar und deutlich abgesprochen.

Sollte er zustande kommen, achtet bitte auf Euch selbst und auch auf jene, die Euch umgeben sowie jegliches Inventar. Wird es einem der Teilnehmenden zu viel oder zu gefährlich, ist dies deutlich anzuzeigen und zu akzeptieren.

#### *Meucheln*

Gelingt ein Meuchelangriff, so stirbt das Opfer innerhalb der nächsten 60 Sekunden, sofern der Angreifer nichts anderes ansagt (es ist denkbar, dass das Opfer „nur“ leiden soll oder gefoltert wird).

Die einzige Möglichkeit, einen erfolgreichen Meuchelangriff zu versorgen, ist der Zauber „Wunde heilen“, sofern innerhalb von 60 sek. nach der Attacke mit dem Wirken des Zaubers begonnen wird.

#### *Verbluten*

Werden die durch die Wunden verursachten Blutungen nicht innerhalb von 10 Minuten nach Eintritt der Bewusstlosigkeit gestoppt (bis 600 zählen), so tritt der Tod durch Verbluten ein.

#### *Todesstoß*

Ein Todesstoß muss angesagt werden und kann nur an wehrlosen und bewusstlosen Opfern erfolgen. Ein Todesstoß ist endgültig, d.h. ein Opfer, bei dem ein Todesstoß gesetzt wurde, ist unwiederbringlich gestorben. Auch wenn es unerfreulich ist, reagiert bitte entsprechend darauf (sofern ihr nicht bewusstlos seid), und ermöglicht dem Charakter so ein würdiges Ende.

#### *Rüstungs- / Schildreparatur*

Anders als im Regelwerk aufgeführt sind Schilde und Rüstungen zu reparieren. Dies muss mit entsprechenden Werkzeugen ersichtlich ausgespielt werden. Für kampferprobte Helden, welche jedoch keine Schmiedefertigkeiten besitzen, dauert die Rückgewinnung eines Rüstungspunktes 30 Minuten, für einen ausgebildeten Schmied 15 Minuten und für einen Meisterschmied 10 Minuten.

## MAGIE

### *Darstellbarkeit*

Magie bildet einen wichtigen Bestandteil einer Fantasiewelt. Doch so fremd sie einem Unkundigen auch erscheint, so sollte auch jeder Zauberkundige sich selbst und seinem Gegenüber ein schönes Spiel bieten. Einfach schnell die Formel zu rezitieren und/oder ohne Komponente Zauber zu wirken, lässt sicherlich keine Bilder im Kopf des Opfers entstehen und so wird es jedem schwerfallen, entsprechend zu reagieren.

### *Zauber ignorieren*

Jeder SC und jeder NSC ist ausdrücklich angehalten, Zauber zu ignorieren, welche ohne entsprechende Darstellung und Liebe zum Detail angewendet werden (bei Klerikern mit passenden Gebeten).

Bei SCs, die einen oder mehrere Zauber als angeborene Fähigkeit haben, wird die SL die NSCs entsprechend informieren. Sollte es NSCs geben, die über besondere Fähigkeiten verfügen, so werden diese Zauber, falls nötig, direkt von der SL angesagt.

### *Auswirkungen von Metall*

Das Wirken von Sprüchen und magischen Riten ist mit einer großen Menge an Metall am Körper nicht möglich.

Jegliche Form von metallener Rüstung behindert den Fluss der Energieströme derart, dass sich der gewünschte Effekt nicht bilden kann bzw. sich sogar anderes manifestiert.

Wunder jedoch von z.B. Paladinen und Glaubenskriegern sind durchführbar, da es sich dabei um eine Anrufung einer Gottheit handelt. Diese sollte jedoch entsprechend ausgespielt und durch Gebete und Gestik dargestellt werden.

### *Zaubergrade*

Aufeinander aufbauende Sprüche wie Kampfschutz, magische Rüstung etc. müssen in der entsprechenden Reihenfolge erlernt werden, da es sich hierbei um Zaubergrade handelt. Spieltechnisch gilt dies als Verstärkung in Auswirkung oder Dauer des Ursprungs und ist somit nicht einzeln erlernbar.

### *Mentaler Bolzen*

Durch die fehlende Komponente und dem Erfolg auf Sicht ist es vonnöten, den Zauber entsprechend darzustellen und dem Gegenüber verständlich zu machen. Hier sollte sich jeder Anwender entsprechend Gedanken machen.

### *Schlaf*

Der Zauber Schlaf gilt bei uns nicht als Kampfzauber, sondern fällt in die Sparte Geistige Beeinflussung und wird daher auch durch die Fähigkeit Seelenschutz geblockt.

### *Magischer Rüstungsschutz*

Es ist auf keinen Fall möglich, mehr als sechs Rüstungspunkte durch Magie zu erhalten, egal welche Schutzzauber man kombiniert.

Ebenso ist es nicht möglich, magischen Rüstungsschutz mit normaler Rüstung zu kombinieren. Sollte eine Rüstung komplett oder teilweise zerstört sein, so muss sie, bevor ein magischer Rüstungsschutz auf den Spieler gesprochen werden kann, ausgezogen werden, um zu verdeutlichen, dass diese sich nicht mehr im Einsatz befindet und nun der Zauber wirkt.

### *Magische Heilung*

Der Zauber „Wunde heilen“ heilt nur einen Lebenspunkt, anders als bei DragonSys angegeben. Er ist wie erwähnt die einzige Möglichkeit, einen erfolgreichen Meuchelangriff zu heilen.

Beim Heilen von Wunden, auch auf magischem Wege, ist darauf zu achten, dass diese sauber sind, sonst kann und wird Wundbrand entstehen!

Generell ist auch hier darauf zu achten, dass die Ausführung schön dargestellt wird.

### *Konvertierungen*

Sprüche aus anderen Regelwerken werden wir vor der Veranstaltung auf Spielbarkeit überprüfen. Daher behalten wir uns vor, Sprüche zu streichen oder zu modifizieren, sofern diese nicht in unserem Sinne sind. Zuvor an uns versandte Spruchlisten und Angaben dazu helfen uns ungemein und wir bitten Euch, uns diese zukommen zu lassen, um den Check-In zu beschleunigen.

## TRANK-/KRÄUTERKUNDE

Hier steht allen Kundigen unser bereits erprobtes Kräuterregelwerk vom Jetland 10 zur Verfügung. Dies ist unter <http://jetland.dreywassern.de> im Downloadbereich verfügbar.

Im Regelwerk sind alle Fertigkeiten, Punktevergaben und Anwendungen angegeben sowie die im Jetland befindlichen Kräuter und deren Wirkungsweisen.

Besitzt der Spieler Tränke von anderen Veranstaltungen, so benötigen wir einen entsprechenden Nachweis und Angaben über die Wirkung des Gebräus. Auch hier behalten wir uns vor, manches zu streichen, was uns unangemessen erscheint.

## HEILKUNDE

### *Heilen unterschiedlicher Art*

Abseits aller Regeln und Angaben gibt es unzählige Möglichkeiten zur Ausformung seiner Kenntnisse. Ob es die klassische Medizin ist, schamanistische Riten oder die Behandlung der Seele, die konventionelle Heilung gibt immer und in jeder Ausformung Optionen zu schönem Spiel.

Daher bitten wir jeden Teilnehmer, den Heilern die Chance zum Spiel anzubieten und selbst auch in den Genuss der Ideen Eurer Mitspieler zu kommen. Heilung auf magischem Wege mag immer verlockend sein, doch nimmt sie leider auch oft einiges an Potential.

### *Gerätschaften/Utensilien*

Für größere Eingriffe oder gar Operationen bitten wir, das erforderliche Handwerkszeug mitzubringen, um es entsprechend darzustellen. Verbände müssen ausgewaschen werden, Nadel und Faden zur Hand sein und das Beißholz in Griffweite.

### *Amputationen/Wiederherstellung*

Gemäß dem DragonSys 3rd Edition ist es möglich, mit Heilkunde auf Stufe 3 abgeschlagene Körperteile wieder anzunähen. Sollte ein solcher Fall eintreten, behalten wir uns vor, die Arbeiten zu prüfen bzw. die Behandlung des abgeschlagenen Körperteils und dahingehend die Regeneration einzuschätzen.

## DIEBEN

Ein Gegenstand ist gediebt, sofern es dem Dieb gelingt, eine Wäscheklammer unbemerkt am Beutestück zu befestigen.

Wird ein Gegenstand gediebt, muss dies der SL gemeldet werden, die diesen einzieht und dem Dieb übergibt.

Gegenstände, die direkt gediebt werden konnten, ohne dass eine Wäscheklammer befestigt wurde, müssen SOFORT bei der SL abgegeben werden, bevor sie beim Händler veräußert werden dürfen.

Nur Gegenstände, die der SL als gediebt gemeldet wurden, gelten als solche, ansonsten werden sie als real gestohlen angesehen, was eine Anzeige wegen Diebstahls nach sich zieht!

Alle persönlichen Gegenstände, die nichts mit dem Spiel zu tun haben, sind definitiv tabu.

FARBBCODES

Personen und Gegenstände können im Spiel farblich gekennzeichnet sein. Dargestellt über Schärpen oder Bänder besagen die untenstehenden Farben folgendes:

<b>Rote Schärpe:</b>	Spielleitung nicht im Spiel
<b>Gelbe Schärpe:</b>	Im astralen Raum
<b>Blaue Schärpe:</b>	unsichtbar
<b>Gekreuzte Arme:</b>	NSC nicht im Spiel – dies gilt nicht für SC!

Befinden sich deutlich ersichtlich untenstehende Farben an Waffen und sonstigen Gegenständen, hat das folgende Auswirkungen:

<b>Rotes Band:</b>	magisch
<b>Blaues Band:</b>	unsichtbar
<b>Weißes Band:</b>	geweiht/heilig
<b>Grünes Band:</b>	vergiftet
<b>Schwarzes Band:</b>	verflucht

Bei Waffen, welche Verzauberungen, Segen oder Gifte tragen, stellt sich die Lage zudem noch folgendermaßen dar: *Geweihte* und *magische* Waffen haben nicht mehr Trefferpunkte (sofern nicht spezielle Zauber darin eingewoben sind und diese offiziell bestätigt wurden), sondern vielmehr die Fähigkeit, Wesenheiten wie Geistern und Dämonen überhaupt Schaden zuzufügen.

*Verfluchte* Waffen haben eine ähnliche Wirkung, allerdings ist hierbei Schaden bei guten Wesenheiten möglich. *Vergiftete* Klingen haben die Eigenschaften des angewendeten Serums.