

Regelmodifikationen der Alozo-Orga für DragonSys 3

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort	3-4
1.1 Generelle Hinweise	3
1.2 Spielphilosophie	3-4
Generelle Erklärungen	5
Rüstung & Schilde & Waffen	6-7
3.1 Rüstung reparieren	6
3.2 Schild reparieren	6
3.3. Waffenschaden	7
Kämpferfertigkeiten	7
4.1 Berserker	7
4.2 Kämpferschutz	7
4.3 Regeneration	7
Allgemeine Fertigkeiten	8-9
5.1 Meucheln	8
5.2 Niederschlagen	8
5.3 Heilkunde	8-9
5.4 Dieben	9
Zauber & Magie	10–11
6.1 Allgemeine Hinweise	10
6.1.1 Komponenten	10
6.1.2 Zauber lernen	10
6.1.3 Meister und Großmeister	10
6.1.4 Magische Gegenstände	10
6.1.5 Immunitäten	10
6.1.6 Rituale	10
6.2 Modifikationen zu Zaubern	11
6.3 Gestrichene und Zugelassene Zauber	11

1. Vorwort

1.1 Generelle Hinweise

Als erstes sei gesagt – bei allen Regeln die wir haben versuchen wir stets das Spiel zu fördern, nicht zu unterbinden.

Wenn ihr eine Regel als extrem störend empfindet, gebt uns doch bitte Feedback dazu damit wir darüber nachdenken können. Dann reflektieren wir ob das vielleicht in der speziellen Situation begründet lag, oder ob wirklich ein Problem in der Regel selbst besteht.

Unsere Regeln sind Modifikationen zum DragonSys 3. Das heißt wir erwähnen hier nur was anders ist als im Originalregelwerk, nicht aber was gleich ist. Allenfalls ergänzen wir vielleicht bei der ein oder anderen Fähigkeit noch wie das bei uns gehandhabt wird.

Da wir einmal im Jahr einen Anfängercon veranstalten, sind unsere Regeln auch sehr ausführlich, auch wenn an manchen Stellen natürlich das schöne Spiel alles ist, was uns interessiert. Aber gerade unerfahrene Leute brauchen oft einen Leitfaden wie etwas funktioniert, und dazu sollen unsere Regeln auch dienen – sie sollen einen Ansatz für schönes Spiel liefern.

Auch wichtig ist, dass wir nicht nach einem Lebenspunkte System spielen sondern auf den Realismus schauen. Ein Beispiel, wenn euch der Goblin mit dem Dolch dreimal auf den Arm haut seid ihr nicht bewusstlos sondern zeigt ihm wo der Hammer hängt. Danach schreit ihr nach einem Heiler damit der die Piekser versorgt. Das ist definitiv keine Aufforderung Dolche zu ignorieren, es heißt nur das wir als Helden einfach etwas härter im nehmen sind und ja auch sein dürfen.

Wie heldenhaft aber der eigene Charakter tatsächlich ist, steht natürlich jedem selbst zu zu entscheiden. Man sollte es allerdings auch nicht übertreiben. Denkt hier einfach mal über das was euch gerade trifft und wo es euch trifft nach. Aber im Zweifelsfall lieber einmal zu viel am Boden als ewig stehe. Denn auch das gehört dazu. Und die Heiler werden sich freuen.

Zu Guter letzt noch ein Punkt der meistens sehr schwer fällt: Die SL hat Recht!

Alles hat einen Grund. Auch wenn ihr ihn gerade nicht versteht. Die SL wird sich etwas dabei gedacht haben und es ist, in egal welcher Situation, nicht förderlich eine Diskussion zu starten. Damit reißt man nur sich und die anderen SC in der Nähe aus dem Spiel. Nachher, in einer ruhigen Minute, kann man natürlich das Gespräch suchen. Allerdings wird es vermutlich auch da häufig vorkommen das die SL ihre Gründe nicht darlegt, denn meistens sind die IT begründet und noch zu erspielen.

Genauso übrigens sollte man sich über bestimmte Vorkommnisse, Fähigkeiten der NSC, ö.ä. nicht ärgern. Auch hier gilt: erst mal drüber nachdenken warum ist das jetzt so? Denn gerade NSC sind nicht dafür da um für Frust zu sorgen sondern um Spaß rein zu bringen. Wenn ein NSC etwas kann was ihr nicht könnt, solltet ihr darüber nachdenken warum. Und in den aller meisten Fällen wird es dafür eine Begründung geben die vielleicht sogar plotrelevant ist.

1.2 Spielphilosophie

Ein sehr wichtiger Punkt. Es gibt ein paar Dinge bei uns in Lodrien die uns sehr wichtig sind, denn es sind diese Dinge, die unser Spiel ausmachen und was wir von Leuten erwarten die bei uns und mit uns spielen wollen und im Gegenzug ist es natürlich das, wie wir mit all jenen spielen.

Als erstes sollte man sich überlegen wo man sich gerade befindet. Und zwar nicht IT, sondern OT.

OT befindet ihr euch auf einem Con, einer Veranstaltung in die viele Leute Zeit, Mühe und Nerven gesteckt haben. Und zwar um euch ein tolles Wochenende zu bescheren. In aller Regel dient die Veranstaltung zu keinem Zeitpunkt dazu, euch zu ärgern. Im Gegenteil, alle beteiligten, egal ob SC, NSC oder SL's, sollen Spaß daran haben.

Daher wird auch, wie schon gesagt, alles was auf dem Con passiert, einen Grund haben. In den meisten Fällen hilft es wenn man mal darüber nachdenkt: Warum ist das denn jetzt so? Dann sollte einem spätestens nach dem Con klar werden was dahinter gesteckt hat.

Deswegen sollte man auch sehr gut überlegen von wem man nun was und wann erwartet, egal ob vom Con, von den NSC oder von den anderen SC. Wenn etwas ganz spezielles erwartet wird, lässt man sich nicht mehr auf den Rest ein und kann eigentlich nur enttäuscht werden.

Ein gutes Beispiel ist hier das Spiel untereinander. Wenn man jemanden anspielt wird in 90% aller Fälle die Person auf ihre ganz eigene Weise reagieren und nicht so wie man es erwartet hat.

Stattdessen sollte man der anderen Person einfach nur ein Spielangebot machen und sich überraschen lassen. Bei der darauf folgenden Reaktion gibt es ohnehin kein Richtig oder Falsch solange überhaupt eine Reaktion erfolgt. Und das ist ja das Wichtigste: ''Spiel's aus!''

Dann wäre da noch der Punkt ''Epic''.

Wenn jeder auf unseren Con's sich vornimmt episch zu spielen, erübrigen sich eigentlich alle anderen Regeln. Regeln sind dazu da gebrochen zu werden - Richtig! Zumindest wenn es der Epic dient!

Episch ist, wenn der Troll von 2,50m mich mit dem Baumstamm von 2m haut und ich TROTZ aller Rüstungspunkte die ich noch habe erst mal umfalle und platt bin.

Episch ist, wenn der Magier seinen Feuerball so ausführlich und deutlich darstellt das jeder in der Nähe das Bedürfnis hat brennend am Boden herum zu rollen.

Episch ist, wenn man sich auf die Atmosphäre, die Situation, voll einlässt auch wenn man es OT doch besser weiß.

Viel mehr wollen wir an dieser Stelle auch gar nicht dazu sagen, denn eigentlich ist es ja selbst erklärend.

Die Regel hier lautet ''Lieber tot - als uncool''!

Wenn diese paar Punkte beachtet werden, werden wir alle sicher einen schönen Con mit viel Spaß haben. Es wäre also schön wenn ihr euch das zu Herzen nehmt und versucht es anzuwenden.

Für die, die das nicht können, folgt der Regelteil.

Vielen Dank fürs Lesen!

Eure
Alozo-Orga

2. Generelle Erklärungen

Eine Liste mit Erklärungen der gängigen Ausdrücke, Befehle, Abkürzungen und Symbole.

Dieser Punkt ist gerade für alle die ganz neu im LARP sind wohl aufschlussreich damit sie sich bei den ganzen Ausdrücken und Abkürzungen überhaupt noch zu Recht finden, die Erfahrenen unter euch dürfen das gerne überspringen ;) Aber gerade in Ausblick auf unseren jährlichen Anfängercon halten wir diesen Punkt zumindest für erwähnenswert.

SL = Spielleitung, sie Regeln das Spiel und dienen dabei oft dazu, Dinge die nicht darzustellen sind (Magie, Magische Ebenen, etc.) zu erklären und in Kampfsituationen auf die Sicherheit zu achten.

SC = Spielercharakter, ihr in Funktion der Rolle die ihr euch erdacht habt

NSC = Nicht Spielercharakter, die "Statisten" die alle Personen darstellen mit denen ihr interagiert, vom reichen Händler der euch anwirbt über die Prinzessin die ihr rette bis hin zu den dreckigen Orks die einfallen.

IT = In Time, alles was im Spiel ist, "Time In" ist das Kommando dafür, dass das Spiel los geht.

OT = Out Time, alles was außerhalb des Spiels stattfindet.

Stopp = Ein Stopp des Spiels, meistens weil an einer Stelle eine gefährliche Situation entstanden ist. Egal was ihr gerade tut, sobald dieser Befehl ertönt brecht ihr alles sofort ab und bewegt euch auch kein Stück mehr. Denn das Stopp kam gerade vielleicht deswegen weil ihr, wenn ihr den Schritt zu Ende macht, den Berg runter kullert oder auf die Brille eures Nebenmanns tretet.

WICHTIG: Wenn ihr denn fliehenden Räuber aufhalten wollt, ruft "Halt!" "Wartet!" "Stehen geblieben", oder ähnliches, aber nicht Stopp!

Sani = Wenn jemand REAL verletzt ist, ruft ihr einen Sani. Wenn ihr oder ein Freund im Spiel verletzt werdet, also eure Charaktere, dann ruft ihr HEILER. Ein sehr wichtiger unterschied!

Time Freez = Ihr steckt euch die Finger in die Ohren, schließt die Augen und summt. Die SL bereitet gerade etwas vor das ihr noch nicht sehen sollt, also verderbt euch die Überraschung nicht.

Time Stopp = Ihr könnt je nach Anweisung der SL weiterhin hören, sehen, schmecken und riechen, aber ihr könnt euch nicht bewegen, sprechen oder anderweitig handeln.

Es gibt folgende Bänder die Menschen gut sichtbar als Schärpe tragen müssen:

<u>Farbe</u>	<u>Bedeutung</u>
Rot	Spielleitung (SL), bei uns auch oft mit gelber Warnweste
Gelb	Unsichtbar (aber hör-, fühl-, schmeck-, und riechbar)
Blau	Magische Rüstung
Weiß	Im Astralraum; nicht hör-, riech-, fühl-, oder schmeckbar.

Es gibt folgende Bänder an Waffen/Gegenständen die gut sichtbar darum gebunden werden müssen:

<u>Farbe</u>	<u>Bedeutung</u>
Rot	Magisch
Weiß	Dem Guten geweiht
Bunt	Heilig
Grün	Vergiftet
Schwarz	Dem Bösen geweiht
Purpur	Unheilig

3. Rüstung & Schilde & Waffen

3.1 Rüstung reparieren

Rüstungspunkte werden gezählt wie im DS3. Zu beachten ist die Einteilung in leichte, mittlere und schwere Rüstung.

Rüstung muss repariert werden. Im Gegensatz zu DS3 sind nicht nach 15 Minuten Pause alle Rüstungspunkte wieder vorhanden.

Rüstungspunkte stellen sich innerhalb von 15 Minuten nach dem Kampf zu maximal 50% der ursprünglichen Rüstungspunkte wieder her.

Sind nach dem Kampf noch mehr als 50% vorhanden so bleibt dieser Wert bestehen.

Ein Beispiel:

Ihr habt 10 Rüstungspunkte und bekommt im Kampf 3 Treffer darauf. Dann habt ihr noch 7 Rüstungspunkte, die bleiben erhalten.

Wenn ihr aber im Kampf 7 Treffer darauf bekommt, habt ihr erst mal nur noch 3 Rüstungspunkte. Solltet ihr dann eine Weile, ungefähr 15 Minuten, nicht mehr in Kampfhandlungen verstrickt sein habt ihr wieder 5 Rüstungspunkte.

Dieser Wert wird nicht noch einmal halbiert o.ä..

Um mehr als 50% der Rüstungspunkte zurückzuerhalten muss eine Rüstung für mindestens 15 Minuten repariert werden.

Dazu ist die Fähigkeit "Rüstung reparieren" nötig. Mit ihr können Rüstungen wieder auf den ursprünglichen Wert gebracht werden.

Fähigkeit

Kosten

Leichte Rüstung reparieren	20
Mittlere Rüstung reparieren	40
Schwere Rüstung reparieren	60

Eine kleine Erklärung hierzu:

Wir können verstehen warum im DS3 eine Rüstung ihren vollen Wert nach 15 Minuten wieder erlangt.

1. Reale Rüstung geht auch nicht wirklich kaputt sondern bekommt höchstens mal ne Delle
2. Rüstungsträger wollen belohnt werden. Es ist undankbar sich in der vollen Rüstung die Berge hoch und runter zu quälen wenn man keine Rüstungspunkte mehr hat. IT würde man sie wohl zurück lassen, bzw. wäre sie ja sowieso kaputt und man trägt sie nicht mehr. OT aber kann man sie nicht einfach liegen lassen.

Wir finden aber auch, dass es das Spiel nicht fördert wenn man sich nun gar nicht mehr um seine Rüstung bemühen muss und wie ein Fels in der Brandung gar nicht wankt, weil man hat ja die Rüstung an.

Daher versuchen wir hier einen Mittelweg zu gehen und haben daher auch eine Bitte an euch:

Bitte, spielt danach. Und bitte, sagt uns dann wie gängig dieser Weg wirklich ist. Die Umstellung auf DS3 ist noch nicht all zu alt und dieses Modell muss erst einmal erprobt werden. Wir sind hier auf euer konstruktives Feedback angewiesen!

3.2 Schilde reparieren

Schilde werden durch die Belastung bei Treffern im Nahkampf abgenutzt und man muss sie reparieren.

Schildart

Maximal Belastung

Kleine Schilde (< Hals bis Hüfte)	10 Schadenspunkten
Große Schilde	20 Schadenspunkten

Auch hier gilt, innerhalb von 15 Minuten nach dem Kampf stellt sich die Hälfte des Schutzes wieder her, die anderen 50% müssen von einem Charakter mit der Fähigkeit "Schilde reparieren" in mindestens 15 minütiger Arbeit wiederhergestellt werden.

Fähigkeit

Kosten

Schilde reparieren	30
--------------------	----

3.3. Waffenschaden

2-Handwuchtwaffen verursachen 2 Punkte Schaden.
Alles andere verursacht 1 Punkt Schaden.
Der Schaden kann nicht weiter erhöht werden.

Seid ihr euch nicht sicher, was für einen Schaden die 2-Hand-Waffe eures Gegners macht denkt an die Grundregeln und fällt im Zweifel einfach mal um ;)

Wurfwaffen zählen nur bei gar keiner oder leichter Rüstung.
Regelungen für besondere Wurfwaffen können ggf. vor Ort besprochen werden.

Bögen und Handarmbrüste durchschlagen alles bis einschließlich Mittlere Rüstungen,
Fußspannerarmbrüste u.ä. durchschlagen alles bis einschließlich Schwere Rüstungen,
Belagerungswaffen zerschlagen alles und jeden.
Für den Durchschlag zählt die jeweils stärkste getragene Rüstung.

4. Kämpferfertigkeiten:

4.1 Berserker

In der Aktuellsten Version des DS3 steht es nicht dabei, daher sei hier gesagt:

Im Kampf darf man allen Schaden der von den Berserkerpunkten aufgefangen wird ignorieren.
Das heißt nicht, dass man die Wucht der Waffe nicht ausspielen muss, dass die Wunde nicht versorgt werden müsse oder die Wunde erst gar nicht da ist. Nur im Kampf darf man die Auswirkung vorübergehend ignorieren.

4.2 Kämpferschutz

Da wir nicht mit einem Lebenspunktemodell spielen würde sich diese Fähigkeit eigentlich erübrigen. Stattdessen dient sie uns dazu zu sagen das Wunden die vom Kämpferschutz aufgefangen werden sich nur in einer Fleischwunde widerspiegeln.

Auch hier bedeutet das nicht, dass man die Wucht der Waffe nicht ausspielen muss, dass die Wunde nicht versorgt werden muss oder die Wunde erst gar nicht da ist. Nur darf man die Art der Verletzung von "Arm gebrochen" auf "nur ein blauer Fleck!" reduzieren.

Hier ist besonders viel fein Gefühl und Epic von Nöten. Wenn man als erstes von dem großen Dämon mit der Stachelkugel erwischt wird, ist das mehr als eine Fleischwunde. Wenn danach erst die 2 Treffer von dem kleineren Dämon mit dem Schwert kommen, ist das halt nur eine Fleischwunde und man verkloppt ihn ordentlich.

4.3 Regeneration

Wunden müssen versorgt werden.

Wirklich, egal welche Stufe Regi. man hat. Die Wunde kann sich trotzdem entzünden.

Ab Regeneration 1 ist man vor dem Verbluten geschützt.

5. Allgemeine Fertigkeiten:

5.1 Meucheln

Jeder Meuchelversuch unter Spielern muss bei der SL angemeldet werden.

Außerdem möchten wir ganz besonders noch mal auf die Bedingungen für eine erfolgreiche Meuchelattacke hinweisen:

- Nur außerhalb von Kampfsituationen
- Nur wenn das Opfer ahnungslos ist
- Nur mit kernstabloser Waffe

5.2 Niederschlagen

Diese Fähigkeit ist bei uns ohne Aufwendung von EP möglich. Es gelten dieselben Bedingungen wie beim Meucheln:

- Nur außerhalb von Kampfsituationen
- Nur wenn das Opfer ahnungslos ist
- Nur mit kernstabloser Waffe

Sollte Punkt 2, die Ahnungslosigkeit, nicht gegeben sein, liegt es am Opfer zu entscheiden ob das Niederschlagen erfolgreich war oder nicht.

5.3 Heilkunde

Allgemein sei gesagt, dass die Zeitvorgaben nur Richtwerte sind. Gerade im Heilerspiel kommt es schließlich viel auf die Darstellung an und wie viel Mühe man sich gibt und natürlich kommt es auch auf die schwere der Verletzung an.

Die angegebenen Zeitvorgaben beziehen sich auf die Versorgung einer einzelnen Verletzung. Also pro Wunde/Bruch/Körperteil.

Die Heilung anschließend dauert noch einmal 10-60 Minuten je nach Art der Verletzung.

Zum Heilen und lindern von Krankheiten reicht es nicht aus nur die Fähigkeit Heilkunde zu haben. Kräuterkunde ist ebenso Voraussetzung.

Die Stufen sind aufbauend und müssen daher der Reihe nach erworben werden.

Stufe	Kosten
1	30
Effekt	Dauer
Wunde versorgen	15 Minuten
Heilung	10 Minuten
Bruch versorgen	30 Minuten
Heilung	30 Minuten
Kann Krankheiten und Epidemien erkennen.	
Kann leichte Krankheiten (z. B. Schnupfen) mildern.	

Stufe	Kosten
2	40
Effekt	Dauer
Wunde versorgen	15 Minuten
Heilung	10 Minuten
Bruch versorgen	30 Minuten
Heilung	30 Minuten
Operationen durchführen	1,5 Stunden
Heilung	30 Minuten
Kann leichte Krankheiten heilen.	
Erkennen alchemistischer Einflüsse.	

Stufe	Kosten
3	50
Effekt	Dauer
Wunde versorgen Heilung	10 Minuten 10 Minuten
Bruch versorgen Heilung	20 Minuten 30 Minuten
Operationen durchführen Heilung	1,25 Stunden 30 Minuten
Kann über Kräuterdämpfe eine leichte Narkose herbeiführen	
Kann schwere, nicht tödliche Krankheiten mildern	

Stufe	Kosten
4	60
Effekt	Dauer
Wunde versorgen Heilung	10 Minuten 10 Minuten
Bruch versorgen Heilung	20 Minuten 30 Minuten
Operationen durchführen Heilung	1 Stunde 30 Minuten
Kann abgetrennte Körperteile wieder annähen Heilung	1,25 Stunde 1 Stunde
Kann schwere, nicht tödlich verlaufende Krankheiten heilen.	

Stufe	Kosten
5	80
Effekt	Dauer
Wunde versorgen Heilung	5 Minuten 10 Minuten
Bruch versorgen Heilung	10 Minuten 30 Minuten
Operationen durchführen Heilung	45 Minuten 30 Minuten
Kann abgetrennte Körperteile wieder annähen Heilung	1 Stunde 1 Stunde
Kann schwere, tödliche Krankheiten mildern und in nicht tödliche abschwächen	

Stufe	Kosten
6	100
Effekt	Dauer
Wunde versorgen Heilung	5 Minuten 10 Minuten
Bruch versorgen Heilung	10 Minuten 30 Minuten
Operationen durchführen Heilung	45 Minuten 30 Minuten
Kann abgetrennte Körperteile wieder annähen Heilung	45 Minuten 1 Stunde
Kann schwere, tödliche Krankheiten heilen	

5.4 Dieben

Dieben ist bei uns ersatzlos gestrichen. Leider ist schon zu oft aus IT "Dieben" OT Diebstahl geworden weil Dinge weg gekommen sind.

6. Zauber & Magie

Magie in Lodrien funktioniert an einigen Stellen nicht wie gewohnt. Betroffen davon ist die Fernmagie, dies heißt zwar, dass jeder Zauber grundsätzlich funktioniert, aber nur auf Berührung. Und ja, auch ein Feuerball funktioniert dann nur auf Berührung. Ob ihr gerade in einem Gebiet seid das von dieser Regelung betroffen ist könnt ihr IT sehr einfach in Erfahrung bringen.

WICHTIG: Der Windstoß funktioniert immer wie gewohnt! Auch die Gründe hierfür sind einfach IT in Erfahrung zu bringen!

Bitte beachtet auch, dass dies die Modifikationen für Spieler sind. NSC können manchmal Dinge die hier nicht oder anders geregelt sind. Das ist Teil des Spieles und hat einen Grund den ihr ggf. auch herausfinden könnt. Ärgert euch nicht über den NSC sondern freut euch, dass ihr etwas, womöglich spielrelevantes, entdeckt habt.

Im Folgenden wollen wir noch einmal auf ein paar Dinge ausdrücklich Hinweisen, auch wenn sie Teilweise schon im DragonSys. 3 stehen und daher ohnehin Voraussetzung bei uns sind.

6.1 Allgemeine Hinweise

6.1.1 Komponenten und Sprüche

Die Komponenten welche im DS3 angegeben sind dürfen natürlich ersetzt werden ABER müssen adäquat ersetzt werden. Das heißt wenn ich für den Zauber 5 verschiedene Holzkohlen benötige, das Blut des Opfers, einen unterschriebenen Vertrag zwischen dem Tod und mir, dann kann ich das nicht durch viel leichtere Dinge ersetzen sonder muss genauso schwierige Dinge oder sogar noch schwierigere nutzen.

Außerdem muss die SL bei solchen Aufwendigen Zaubern informiert werden damit sie gegebenenfalls bei der Sammlung oder Erschaffung nötiger Zutaten dabei sein kann.

Die Sprüche für den Zauber können frei gewählt werden, als Faustregel gilt doch, dass mindestens 1 Wort pro 5 Punkte Zauberkosten notwendig ist.

6.1.2 Zauber lernen

Jeder Zauber muss gelernt werden. Man braucht also jemanden der sie einem beibringt oder zumindest eine Schrift mit der Thesis um den Zauber dann zu üben.

Jede Gruppe von Zaubern, die bis auf die Zahl den gleichen Namen haben, müssen in aufsteigender Reihenfolge gekauft werden. Man kann also die Magische Rüstung 3 nicht erlernen ohne die Magische Rüstung 1 und 2.

6.1.3 Meister und Großmeister

Meister und Großmeister, die nach ihrer Prüfung neue Zauber erlernen, müssen dafür auf jeden Fall Charakterpunkte aufwenden und auch im Spiel Magiepunkte zum Zaubern nutzen. Die Fähigkeit hierfür eigentlich keine Punkte mehr dafür aufbringen zu müssen, bezieht sich nur auf Zauber die der Charakter schon länger beherrscht und die er daher durch ausreichende Übung und mit der Zeit langsam reifendem Verständnis perfektioniert hat.

6.1.4 Magische Gegenstände

Magische Gegenstände dürfen nur im Beisein einer SL erschaffen werden.

Schon existierende Gegenstände müssen eingeecheckt werden.

Knick-Foki müssen für jede Veranstaltung neu hergestellt werden.

6.1.5 Immunitäten

Ist man gegen einen Zauber Immun, kann man den Zauber auch nicht wirken.

Die einzigen Ausnahmen sind die Meister- und Großmeisterimmunitäten die man nach belieben fallen lassen kann.

6.1.6 Rituale

In Rituale eingebrachte Magiepunkte werden ganz normal von den Magiepunkten welche den Magiern am Tag zur Verfügung stehen abgezogen.

Alle Zauber über 100 MP funktionieren nur als Ritual und im Beisein einer SL.

6.1.7 Wurfkomponenten

Die meisten Wurfkomponenten können mittels Schild oder Waffe geblockt werden. Schilde erleiden beim Feuerball den entsprechenden Schaden, bei Waffen sollten die Auswirkungen von Hitze und Explosion entsprechend ausgespielt werden. Alle anderen Komponenten werden ohne weitere Auswirkung geblockt, der Zauber verfliegt ungenutzt, die eingebrachten MP sind verbraucht. Normale Rüstungen blocken die magischen Wirkungen nicht, „schlucken“ aber ggf. die Schadenspunkte (wie es bei den Zaubern auch angegeben ist).

6.1.8 Seelenschutz

Die Fähigkeit Seelenschutz verhindert die Wirkung einiger spezieller Zauber. Der Zaubernde merkt dabei nicht, dass er durch den Seelenschutz geblockt wurde, alleine die Reaktionen des Bezauberten können dies verraten. Wie dieser reagiert und ob er ggf. dem Zauberer was vortäuscht ist die Entscheidung des Bezauberten.

6.3 Modifikationen zu Zaubern

Auch hier gilt, was anfangs bereits zu den Modifikationen gesagt wurde: Ihr werdet hier einiges finden, dass auch so im Regelwerk steht. Wir wollen dies für unerfahrene Spieler und jene, die sich im DS3 noch nicht so gut auskennen nur noch einmal klarstellen.

Blindheit: Der Zauber benötigt eine Wurfkomponente.

Energiefeld: In das Energiefeld können bis zu 4 weitere Personen neben dem Zauber hinein, bei mehr Personen innerhalb des Feldes bricht der Zauber zusammen.

Energiehand: Funktioniert NICHT im Kampf

Feuerball: Ja, es gibt nur noch den Einen.

Feuerschild: Bitte beachten, dass der Feuerschild unbeweglich ist.

Fluch 1 und 2: Flüche könne nur im Beisein der SL gewirkt werden.

Gift neutralisieren: Die Kosten hierfür betragen die Punkte für den Zauber + die Punkte für das Gift. Ist die Giftstärke unbekannt kann der Zauber mit beliebigem Zusatzaufwand gewirkt werden, reichen die Punkte wird das Gift aufgehoben, reichen sie nicht wirkt es normal weiter, die MP sind verbraucht. Beispiel: Für ein Gift der Stärke 40 kostet der Zauber 70 MP: 30 für dem Grundzauber, 40 für die Giftstärke.

Göttliche Weisheiten: Ist ersatzlos gestrichen – und, hey, es selbst rausfinden macht doch auch mehr Spaß, oder?

Körperheilung: Die geballte Kraft einer Körperheilung kann ein Organismus nicht unbegrenzt ertragen. Wer mehr als **dreimal** am Tage eine Körperheilung erhält riskiert schwere Nebenwirkungen! Die Wunden sind erst nach 15 Minuten so weit verheilt, dass der ehemals Verletzte wieder normal agieren kann, vorher brechen sie bei Belastung, z.B. einem Kampf, wieder auf.

Lähmung: Bitte beachten: Der Zauber wirkt nur so lange, wie der Magier auf das Opfer deutet.

Magische Rüstung: Es muss ein blaues Band als Zeichen für die Magische Rüstung getragen werden (bitte selber mitbringen!), magische und normale Rüstung sind nicht „stapelbar“. Die magische Rüstung kann von jedermann als leichtes, blaues Kraftfeld um den Körper herum wahrgenommen werden. In Bezug auf Geschosse wirken Magische Rüstung 1+2 wie Leichte Rüstung, 3+4 wie Mittlere Rüstung und 5+6 wie Schwere Rüstung. Bitte auch die neue regenerative Wirkung des Zaubers beachten.

Magische Suche: Ist umkehrbar, sprich man kann mittels eines sehr persönlichen Gegenstandes auch eine Person finden.

Magiespiegel: Der Spiegel wirft den ersten Zauber der ihn trifft zurück, trifft er dabei auf einen weiteren Spiegel wird er auch von diesem zurückgeworfen, der Zauber verpufft dabei wirkungslos für beide, die Spiegel sind verbraucht.

Totaler Magieschutz: In das Feld können bis zu 4 weitere Personen neben dem Zauber hinein, bei mehr Personen innerhalb des Feldes bricht der Zauber zusammen.

Voodoo: Funktioniert nur nach Absprache mit der SL.

Waffe erhitzen: Sobald der Magier die Hände nicht mehr aufeinander presst verfliegt die Wirkung sofort, die Waffe lässt sich augenblicklich wieder benutzen. Besonders dicke Handschuhe oder andere Maßnahmen können die Auswirkungen des Zauber hinauszögern oder gar verhindern. ALLE Waffen, egal aus welchem Material, Heilig, geweiht o.ä. Können erhitzt werden! Magieimmunität gegen den Zauber bzw. gegen Magie wirken normal, solche Personen werden nicht von den Auswirkungen des Zaubers betroffen.

Wunde heilen: Die Wunden sind erst nach 15 Minuten so weit verheilt, dass der ehemals Verletzte wieder normal agieren kann, vorher brechen sie bei Belastung, z.B. einem Kampf, wieder auf.

6.3 Zugelassene Zauber außerhalb der DS3-Zauber

Weiterhin sind folgende Zauber, auch wenn sie nicht aus dem DS 3 Stammen, zugelassen:

Name	Wirkung	Kosten
<i>Blutung stoppen</i>	Die Blutung einer gezielten Wunde stoppt.	10
<i>Gift analysieren</i>	Art und Stärke des Gifts werden identifiziert.	15
<i>Knochenbruch richten</i>	Ein gezielter Bruch richtet sich bzw. fügt zusammen.	25
<i>Verwandeln</i>	Der Zauberer kann sich oder andere in ein Tier verwandeln. Als Komponente ist ein Abbild des Tieres nötig. Der Zauber erfordert während der ganzen Dauer des Zaubervorgangs die Berührung des Zieles durch den Magier. Wird die Berührung auch nur kurz gestört scheitert der Zauber unter Verlust aller eingesetzter MP	50
<i>Verwurzeln</i>	Wurzeln und Ranken schießen aus dem Boden und halten die Person fest. Als Komponente ist ein Band, eine Schnur o.ä. nötig. Der Zauber hält maximal 5 Minuten oder bis die Wurzeln entfernt wurden	30
<i>Wiederbelebung</i>	Mittels eines angemessenen komplexen Rituals kann eine kürzlich verstorbene Person wiederbelebt werden,. Dafür ist der möglich unversehrte Körper notwendig, enthauptete Personen können niemals wiederbelebt werden. Über das Gelingen der Wiederbelebung entscheidet die SL.	100
<i>Wunde reinigen</i>	Eine gezielte Wunde wird gereinigt.	10

Alle weiteren Sprüche müssen vorher eingecheckt werden! Sprüche die nicht bei der SL eingecheckt wurden wirken nicht.

6.4 Magische Gegenstände

Alle magischen Gegenstände inklusive Foki müssen eingecheckt werden., In der Regel gilt bei Foki, dass sie, wie Tränke, auf dem Con hergestellt werden müssen. Wie üblich behält sich die SL vor Magische Gegenstände nicht zuzulassen.