

# Dalag Nor - Regelwerksmodifikationen (DS2)

---

**Stand: 31.8.2011**

Unsere Cons basieren auf dem Regelwerk *Dragon Sys 2nd Edition*<sup>1</sup> sowie im Bereich Magie dem *Liber Magicae*. Die nachfolgenden Modifikationen dieses Regelwerkes sind unserer Meinung nach sinnvoll und unterstützen ein schönes gemeinsames Rollenspiel.

Es handelt sich bei diesem Dokument nicht um ein vollständiges Regelwerk, sondern nur um die bei uns geltenden Abweichungen vom *Dragon Sys 2nd Edition*!

## Grundsätzliches

Wir betrachten das gegebene Regelwerk als ein Instrument, um besondere bzw. nicht real existierende Fähigkeiten in einem fairen Rahmen handhaben zu können. Grundsätzlich steht für uns jedoch das gute Rollenspiel im Vordergrund. Großen Wert legen wir dementsprechend auf das Ausspielen und die Darstellung.

Daher werden wir z.B. auch kein gut dargestelltes Duell bzw. Magieduell nicht unterbrechen nur weil es gerade von den Punkten nicht ganz passt. Hier sind uns prinzipiell die Darstellung und das gute Rollenspiel wichtiger.

Grundsätzlich gilt auch, dass es u.U. NSCs gibt, für die einige der Regeln (z.B. für Kampf oder Magie) nicht gelten.

Neben den Rassen, Fähigkeiten und Zaubern, die im *Dragon Sys* beschrieben sind, lassen wir grundsätzlich auch eigene Ideen oder Elemente anderer Regelwerke zu. Bitte stimmt solche Dinge aber vorher mit uns ab (am besten Charakterbogen zuschicken).

## Kampf

Auch beim Kampf ist uns eine gute Darstellung wichtig:

Das Führen von Waffen sollte der Waffe entsprechend dargestellt werden. Eine große Wucht- oder Stabwaffe sollte z.B. auch mit dem entsprechenden Schwung geführt werden.

Das Ausspielen von Treffern sollte auch selbstverständlich sein. Dies gilt auch, wenn die Treffer von einer magischen Rüstung oder einem Kämpferschutz abgehalten werden.

Bei folgenden Kämpferfähigkeiten haben wir Modifikationen vorgenommen:

- **Regeneration**  
Ist bei uns nur bis **Stufe 2** möglich!  
**Stufe 3** (Körperteile wachsen nach) wird nur bei guter Begründung zugelassen.  
**Stufe 4** ist auf unseren Veranstaltungen grundsätzlich ausgeschlossen.

---

<sup>1</sup> Ggf. kann auch *Dragon Sys 3rd Edition* herangezogen werden, da diese Edition in ihren grundlegenden Regelungen weitestgehend mit der *2nd Edition* übereinstimmt.

Wir haben beschlossen, dass wir auf unseren Cons keine komplizierte Punkterechnerei mit diversesten Rüstungsarten und -kombinationen machen werden.

Wir haben daher ganz einfache Kategorien an Rüststärken entworfen, in die ihr euch nach eigenem Ermessen eingruppiert könnt. Die Kategorien werden allerdings nicht kombiniert bzw. aufaddiert. Je nach eurer Rüstung gruppiert ihr euch in eine der Kategorien ein und erhaltet die entsprechende Anzahl Rüstpunkte.

<b>Ungerüstet</b> → 0 Rüstpunkte Hierzu gehört z.B. normale Stoffbekleidung.
<b>Feste Kleidung</b> → 1 Rüstpunkt Hierzu gehört z.B. weiches Leder (Lederhosen, Lederwesten).
<b>Leichte Rüstung</b> → 2 Rüstpunkte Hierzu gehören z.B. Lederrüstungen, Gambesons, etc.
<b>Mittelschwere Rüstung</b> → 5 Rüstpunkte Hierzu gehören z.B. Brigantinen, schwere Schuppenpanzer, Kettenhemden, etc.
<b>Schwere Rüstung</b> → 10 Rüstpunkte Hierzu gehört z.B. Plattenrüstung, o.ä.

Grundsätzlich helfen Rüstungspunkte nur an Stellen, an denen ihr sie tragt. Wenn ihr also an einer ungeschützten Stelle getroffen werdet, hilft euch eure Rüstung nichts, sondern ihr verliert einen Lebenspunkt.

Treffer auf Rüstungen wirken sich immer auf die gesamte jeweilige Rüstungskategorie aus. Es gibt dementsprechend keine „Trefferzonen“. Ein Treffer auf eure Plattenrüstung betrifft z.B. immer die gesamte Rüstung.

Pfeile und Armbrustbolzen durchschlagen alle einfachen Rüstungen (bis einschließlich Kette) und verursachen einen direkten Schaden. Auf einer schweren Rüstung zählen sie als normaler Treffer, der von den Rüstpunkten abgezogen werden kann.

50% der verschossenen Pfeile sind verloren und müssen wieder hergestellt werden (ausspielen!). Es dürfen keine Pfeile der Gegenseiten eingesammelt und zurückgeschossen werden.

### **Infight**

Ein Infight muss grundsätzlich vorher OT kurz abgestimmt werden und ist nur erlaubt, wenn beide Beteiligten eindeutig zustimmen.

### **Tod des Charakters**

Falls ein Charakter keine Lebenspunkte mehr besitzt und nicht behandelt wird, verblutet er innerhalb von 10 Minuten (langsam bis 600 zählen). Sobald sich jemand um den Verletzten kümmert, wird das Verbluten gestoppt.

## Heilung

Die Dauer der Heilung hängt von den Fähigkeiten des behandelnden Heilers sowie den regenerativen Fähigkeiten des Verwundeten ab:

- Heilkunde 1 (Grundlegendes Wissen) → 20 Punkte  
Alle behandelten Wunden verheilen innerhalb von **einer Stunde**.  
Mit Regeneration 2 → **30 Minuten**
- Heilkunde 2 (Erfahrener Heiler) → 50 Punkte  
Alle behandelten Wunden verheilen innerhalb von **30 Minuten**.  
Mit Regeneration 2 → **15 Minuten**
- Heilkunde 3 (Meister seines Fachs) → 100 Punkte + Meisterprüfung  
Alle behandelten Wunden verheilen innerhalb von **15 Minuten**.
- Magische Heilung  
Wunden, die von einem Lehrling/Adepten behandelt wurden, verheilen nach **30 Minuten**.  
Wunden, die von einem Meister behandelt wurden, verheilen nach **15 Minuten**.

Grundsätzlich können verletzte Körperteile, wenn sie behandelt wurden, immer nach **15 Minuten** wieder leicht belastet werden.

Kampfbereit ist man erst wieder, wenn alle Wunden verheilt sind!

## Magie

Folgende Zauber aus dem *Liber Magicae* sind auf unseren Cons nicht zugelassen:

- Magischer Kämpferschutz
- Magische Regeneration
- Zeitkontrolle
- Krankheit
- Göttliche Weisheiten
- Steinhaut
- Magischer Schutz / Magischer Segen
- Berserker (nur als Charakterfähigkeit zugelassen)

Bei folgenden Zaubern aus dem *Liber Magicae* und anderen häufig verwendeten Zaubern haben wir Modifikationen vorgenommen:

- Magiesicherung  
Kann nicht auf Zauber angewendet werden, die vom Zaubernenden aufrecht erhalten werden müssen.  
Kann von jedem Magier durch Ritual gebrochen werden (Umfang gemäß Stärke der Magiesicherung).
- Feuerball  
Feuerball 1 verursacht einen Schadenspunkt beim getroffenen Spieler.  
Feuerball 2 verursacht zwei Schadenspunkte beim getroffenen Spieler.

- Zweites Gesicht  
Kann nicht als Zauber gewirkt werden, sondern ist ein möglicher Charaktervorteil
- Wiederbeleben  
Muss aufwändig (!) ritualisiert werden
- Wiederkehr (Körperteile nachwachsen lassen)  
Muss ritualisiert werden.
- Mit Toten sprechen  
Funktioniert pro Leiche nur maximal einmal kurz nach dem Ableben.
- Magische Rüstung  
Magische Rüstung ist nur bis **Stufe 3** möglich.
- Mentaler Bolzen / Dolch / Nagel  
Sind gemäß Regelwerk erlaubt, müssen aber zwingend mit den regelkonformen Komponenten (von SL abgenommen!) durchgeführt werden.
- Perdomagier  
Ist nur auf Zauber anwendbar, die auf einen selbst gesprochen werden. Punktekosten belaufen sich auf 20 Punkte plus die des gewirkten Zaubers.
- Sturmwind  
Muss mit großem Fächer dargestellt werden und verursacht bei den Betroffenen einen Schadenspunkt. Kann nur von Großmeistern gewirkt werden.
- Erdbeben  
Verursacht bei allen betroffenen Spielern einen Schadenspunkt (also ggf. auch die Leute in den eigenen Reihen!). Kann nur von Großmeistern gewirkt werden.

### **Magier in Rüstung**

Lederrüstungen o.ä. können von Magiern ohne Einschränkung getragen werden.

Das Zaubern in Metallrüstung ist nur mit entsprechender Begründung möglich (z.B. bei Paladinen, Kriegspriestern, etc.).

### **Immunitäten**

Es wird keine grundlegende Magieimmunität zugelassen.

Magieimmunitäten müssen pro Zauber einzeln gekauft werden und kosten das doppelte der Punktezahl des Zaubers.

### **Knickfoki**

Um Knickfoki herzustellen muss ein Magier auf jeden Fall die regulären Punkte des Zaubers aufwenden, auch wenn er dies (z.B. als Großmeister für Lehrlingszauber) normalerweise nicht Des Weiteren halten Knickfoki maximal 24 Stunden.

## Dieben

Auf unseren Veranstaltungen darf grundsätzlich gediebt werden. Hierfür könnt ihr euch bei der SL Wollfäden besorgen, die heimlich um das zu diebende Objekt gebunden werden müssen, um dieses im Spiel zu stehlen. Anschließend könnt ihr euch an eine SL wenden, die dann dem betroffenen Spieler Bescheid gibt, dass er den Gegenstand aus dem Spiel nehmen muss. Falls ihr Wollfäden an einem eurer Gegenstände findet, könnt ihr diese natürlich auch selbstständig aus dem Spiel nehmen. Der Dieb erhält wenn er dies möchte eine Karte auf der das gediebte Objekt vermerkt ist. Er kann dann hiermit ggf. im Spiel weiter agieren. Das gediebte Objekt darf in diesem Fall nicht real entfernt werden, ansonsten handelt es sich um einen OT-Diebstahl!

Ebenfalls erlaubt ist Dieben bei Anwesenheit einer SL, sofern diese vor der Aktion informiert wurde.

Bitte plündert nicht die Waffen oder Ausrüstung der umgeschlagenen NSCs.

## Adel

Bei uns müssen für die Darstellung von Adel nicht die Regeln des *Dragon Sys 2nd Edition* eingehalten werden. Es müssen natürlich auch keine Punkte für Adelstitel ausgegeben werden.

Allgemein legen wir nur Wert auf eine angemessene Darstellung von Charakteren, die einen bestimmten Stand verkörpern.