



DragonSys- Modifikation

3.0



DragonSys- Modifikation.....	1
Allgemein	2
Die Welt	2
NSC	2
Alchemie	3
Vorwort	3
Begründung	3
Punkterwerb	3
Tränke.....	3
Trankanalyse	4
Immunitäten	4
Gifftabelle.....	4
Graduierung.....	4
Kampf.....	5
Schaden	5
Lebenspunkte und Verletzung.....	5
Heilung, Verbluten und Tod.....	6
Rüstung.....	6
Seelenschutz	7
Magie.....	8
Allgemeiner Teil	8
Rituale	9
Zauber.....	9
Meucheln.....	12

Folgende Worte sind an die vielen fleißigen Helfer und kreativen Köpfe gerichtet, von denen ich einige namentlich erwähnen möchte:

Viele der Eldamar-Elben, sowie Jan Schult, Andreas Kruck, Oliver Zepmeisel und einige andere, die Vorarbeit leisteten und im Hintergrund hilfreiche Hinweise gaben.

Danke – ohne euch wäre es nicht möglich gewesen!

Liebe anderen Veranstalter,
wir würden uns freuen, wenn wir euch Anregung sein können oder ihr gar diese größere Modifikationsliste verwendet. Bitte schreibt uns, so daß wir euch in die Liste der Orgas aufnehmen können, die mit dieser Modifikation spielen. Ebenso ist es euch immer möglich, in unserem Forum mitzudiskutieren.

Ein einheitliches Modifikationswerk ist nur im Sinne der Spieler.

Vorwort

Es gibt viele Regelwerke, sogar einige gute. Wir haben uns für unsere Veranstaltungen dran gesetzt und klärten im großen Kreis unseres Forums die üblichsten Fragen und legten den großen grauen Bereich genauer aus. Für Anregungen und Fragen schreibt eine email.

Allgemein

Das Wort der SL ist Gesetz, während Kämpfen gibt es keine Diskussionen! Dazu zählen auch NSCs. Es gilt: erst ausspielen, danach fragen. Wenn die Situation vorbei ist, kann man gerne über alles reden.

Nur weil ihr zu Boden gegangen seid und zu zweit oder zu dritt herumliegt ist das noch lange kein Grund outtime zu gehen.

Es wird nach gesundem Menschenverstand gespielt! Was nicht gut begründbar ist, gibt es nicht. Gerechnet wird nach DragonSys 1 (rotes Buch von 1995).

Die Welt

Wir spielen in einer Welt in der es gute und böse Dinge gibt. Daher gibt es auch Zauber wie Gesinnung spüren und Schutz vor Bösem bzw. Guten. Es ist nicht alles relativ sondern festgelegt. Daraus folgt:

Einige Rassen sind einfach böse - darunter fallen Trolle, Oger, Orks, Goblins, Drow, Dunkelelfen und anderes dunkles Pack. Natürlich gibt es Ausnahmen - aber diese sind **selten**.

Ab einem gewissen Grad an dunklem Wissen oder finsternen Taten, wird ein Charakter böse. Das funktioniert nicht im Hau-Ruck-Verfahren und geschieht langsam.

NSC

NSCs lesen sich ebenfalls die Modifikationsliste durch - vor allem Kampf und Kampfmagie! Jeder NSC muß entsprechend reagieren. Auch NSCs haben Trefferzonen und es wird nicht pauschal gerechnet. Jeder NSC Magier nutzt bei uns Formeln und Komponenten!

Alchemie

Vorwort

Wer mit Kräutern und Tränken nach Dkwdk spielt, der kann und soll dies gerne tun. Jedoch Tränke mit Spielwirkung, die den magischen Effekten angepaßt wurden können auf diese Art nicht zusammengebraut werden - dafür gibt es das folgende Kräuterkundesystem.

Begründung

Die Begründung für die Zusammensetzung der Punkte in Kräuterkunde ergibt sich aus dem Spiel: Man lernt Rezepte kennen und lernt, welche Kräuter/Substanzen man dazu braucht, durch Personen, Bücher usw. und wenn man diese findet/kauft/im Vorrat hat, den Trank daraus gebraut. Um Kräuterkunde als Fähigkeit zu erhalten, was sie nach DragonSys ja sein soll, bevorzugen wir den Punkterwerb über Kräuterkenntnis. Ein Erwerb der Rezepte durch EP halten wir nicht für den Charakter der Fähigkeit gerecht, es wäre eine zu starke Anlehnung an die Magie. Denn diese Anlehnung besteht auch im Spiel nicht: Man kann ein unbekanntes Rezept brauen, wenn man die Zutaten kennt, bei der Magie dagegen muß man das „Rezept“ erlernen, die Bestandteile der Magie dagegen sind - je nach Magietheorie meist gleich und einem Magier eigentlich bald bekannt.

Punkterwerb

Man lernt Kräuter kennen, für jedes Kraut erwirbt man 10 EP in Kräuterkunde. Die Kräuter haben einzelne Wirkungen, können aber auch zu Rezepten und Mixturen zusammengebraut werden

Nach der Kräuterliste von Dabor gibt es 32 Kräuter, das ergäbe nach der Liste einen Höchstpunktsatz von 320 EP in der Fähigkeit Kräuterkunde.

Tränke

Man kann Tränke und Mixturen brauen, wenn man ein Rezept dafür hat und die Kräuter aus diesem kennt.

Die Brauzeit ist die Trankpunktzahl in Minuten.

Wir schlagen die Trankliste von Dabor zur Nutzung vor: Die Rezepte sind in ihren Punkten an die Magie angelehnt. In diesem sind ebenfalls Stärke, Wirkung und Zutaten angegeben.

Ab einem gewissen Erfahrungsschatz (ab ca. 50 P.) kann man einzelne Kräuter erfolgreich improvisieren, wenn man das betreffende Kraut in dem Rezept nicht kennt, oder es nicht zur Hand ist.

Ab einem Erfahrungsschatz von ca. 100 P. kann man erfolgreich ganze Rezepte improvisieren und entwickeln. Dazu benötigt man die 4-fache Braudauer. Rezepte können auch gemeinsam erarbeitet werden, die können auch im Bund erreicht werden.

Trankanalyse

Kräuter und Substanzen die man kennt, kann man auch in verarbeiteter Form erkennen. Dazu braucht man Trankstärke in min. durch 10. Kennt man nur einzelne Kräuter des Rezeptes, kann man mittels der Einzelwirkung auf die Gesamtwirkung schließen. Bei der Analyse geht die Wirkung nicht verloren, das Probieren einer minimalen Probe wirkt beim Analysieren ebenfalls nicht. Die Ausnahme bilden natürlich Gase, die beim öffnen der Flasche wirken und Kontaktgifte, wenn man keine Handschuhe trägt.

Immunitäten

Wir finden es insgesamt schöner auszuspielen und logischer einzelne Resistenzen zu entwickeln- manchmal gibt es natürlich auch sinnvolle Begründungen für umfassende Immunität. Bei allgemeiner Immunität ergibt sich der Nachteil, daß die Immunität gegen ALLE Tränke, Kontaktgifte, Gase usw. bis auf Kampfmixturen wirkt. Natürlich damit auch gegen Heiltränke. Die Immunität neutralisiert den Trank bis zur Stärke der Immunität, nur was übrig bleibt wirkt.

Gifftabelle

Die Giftstärken und Trankmodifikationen stehen im DragonSys, als Zusatzmodifikation sehen wir da keinen zusätzlichen Regelungsbedarf.

Graduierung

Lehrling: bis 100 P. kann einen Bestandteil improvisieren

Adept: ab 100 P. gelingt vollständige Improvisation

Meister ab 320 kennt alle Kräuter aus Dabors Regelwerk (nach dem wir uns z.T. richten)

Die Graduierungen sind hauptsächlich nominell, sie stellen keine höhere Fähigkeit dar. Wir halten es nicht für sinnvoll die Graduierung zu hoch auszureizen, weil es eine Fähigkeit ist und die volle Punktzahl, nicht wie in der Magie großes Können repräsentiert- Magier mit 1000 Punkten können Zauber, der Summe der EP 1000 Punkte ergibt, sie kennen viele Zauber. Der Kräuterkundige nach unserem System hat 320 EP, die gar nichts über seine Tränke sagen- er mag vielleicht viele Kräuter kennen, aber er hat noch einen Trank gebraut. Es werden Kräuterkennnisse und nicht Rezepte zusammen gerechnet.

Deshalb ergeben sich auch keine Punktkosten für eine etwaige Prüfung. Außerdem bekommt der Kräuterkundige durch einen höheren Grad keine zusätzlichen Fähigkeiten, dann dadurch ändern sich die Eigenschaften der Kräuter nicht, auch Wasser braucht noch die gleiche Wärme und gleiche Zeit zum kochen, auch wenn der Kräuterkundige viel weiß.

Kampf

Schaden

Einhändige Waffen und auch Stäbe 1 Trefferpunkt
Schwere Waffen 2 Trefferpunkte

alle normalen Projektilwaffen durchschlagen Rüstungen

(Bögen, Handarmbrüste) verursachen 1 direkten Trefferpunkt
außer bei Platte über Kette, mag. Rüstung oder KS 5 oder 6

(Langbögen, schwere Armbrüste) verursachen 2 direkte Treffer

Krallen etc 1 Trefferpunkt,
aber auch hier schön ausspielen.

Der Waffenschaden muß nicht mit angesagt werden,

Ist eure Klinge magisch oder gesegnet, so führt beim Schlag einen Spruch auf den Lippen z.B. „Mit der magischen Kraft vernichte ich dich!“

Lebenspunkte und Verletzung

Es gibt fünf Trefferzonen (Arme, Beine, Torso) mit je zwei Lebenspunkten.
Diese werden NICHT aufsummiert und dann beim Kämpfen runtergezählt!

Zuerst kommen **Schutzpunkte**,

dann **Rüstpunkte**,

dann **Lebenspunkte** an die Reihe.

Kämpferschutz (aka Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit) zählt als enormes Geschick, eine wirkliche Wunde zu vermeiden. Es entstehen höchstens blaue Flecken und ähnliches. Gifte werden nicht übertragen.

Wird man an einem ungeschützten Körperteil **einmal** getroffen, so ist es taub und nur sehr eingeschränkt einsatzfähig.

Bei einem **zweiten** Treffer ist es nicht mehr einsatzfähig und unbrauchbar;
ein Bein knickt ein - Hüpfen ist nicht! -Ein Arm hängt schlaff herab, Waffe wird fallengelassen. Beim Torso wird man beim zweiten Treffer **bewußtlos**.

Heilung, Verbluten und Tod

Jede Wunde braucht einige Zeit, bis sie verheilt. Ohne Magie und nur gereinigt sind es 8h. Die Zeit verkürzt sich durch die Heilkundefähigkeit des Heilers bis hin zu einer viertel Stunde bei 200 Punkten. Bei der Heilkunde gilt: Wunde heilt nach Wunde.

Heilkunde I	30 EP	4 Stunden
Heilkunde II	50 EP	2 Stunden
Heilkunde III	100 EP	1 Stunde
Heilkunde IV	150 EP	30 Minuten
Heilkunde IV	200 EP	15 Minuten

Selbst auf magische Weise dauert es mindestens diese 15 Minuten!

Bleibt eine Wunde unbehandelt, so verblutet man innerhalb einer viertel Stunde (bis 900 zählen). Todesstöße müssen ausdrücklich angesagt und gesetzt werden.

Rüstung

Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird. Bekleidungsleder zählt nicht als Rüstung. Deinen genauen Rüstwert erfährst du beim CheckIn.

Holzschilde zerbrechen nach 3, Metallschilde nach 5 Schlägen von ausgespielten Zweihandtreffern, können dann ebenso wie Rüstung von einem Schmied repariert werden.

Ausbessern*		20 Min. / RP
Schmieden I	bis 30 EP	15 Min. / RP
Schmieden II	30+ EP	10 Min. / RP
Schmieden III	50+ EP	7 Min. / RP
Schmieden IV	100+ EP	5 Min. / RP

*man kann so nur bis zum halben Rüstungswert reparieren! Es ist ungeübt möglich!

Noch mal für alle: Rüstung fängt zwar einen beträchtlichen Teil des Schadens ab, aber die Wucht eines Schlages spürt man trotzdem, das sollte bitte auch ausgespielt werden. Es gilt die Rüstungstabelle nach DragonSys 1.

Seelenschutz

wurde von uns verändert und angepaßt:

Seelenschutz I (50 Punkte)

Der Charakter ist in der ausgesprochen glücklichen Lage, von niederer Beeinflussungsmagie nicht betroffen zu werden (Befehl über Personen, Freundschaft, Furcht, Seelenspiegel, Wahrheit)

Seelenschutz II (100 Punkte)

Der Charakter hat eine sehr starke Persönlichkeit und wird auch von stärkeren Beherrschungszaubern nicht betroffen. Hierzu zählen „Terror“, „Auftrag“, „Massenhysterie“ etc. .

Seelenschutz III (150 Punkte)

Die Einflüsterungen von höheren Wesen wie zum Beispiel Vampiren und Dämonen erreichen den Charakter nicht.

Seelenschutz IV (250 Punkte)

Halbgötter, Erzvampire und Dämonen haben keine geistige Macht über den Charakter.

Vor der Einmischung von stärkeren Wesen ist kein Sterblicher gefeit.

Magie

Allgemeiner Teil

Magie ist Magie ist Magie.

Zur generellen Handhabe (OT) gilt, daß es keinen Unterschied macht, ob ein Priester einen Schutzwall oder ein Magier oder ein Kobold ihn gezogen hat. Magie ist eine Veränderung des Bestehenden, also der bis kurz davor herrschenden Realität. Das bedeutet auch, daß die herrschenden Immunitäten für jede Form gelten.

Wieviel Magie verkräftet ein Mensch

Ein jeder Mensch verkräftet Pi mal Daumen das Doppelte seiner eigenen Kraft, ohne Schaden zu nehmen. Als Grundpool und unterste Stufe gelten für jede Person 50 Punkte als rechnerische Größe.

Wer >20% mehr bekommt wird hippelig und versucht, die Kraft rauszulassen (wohl dem, der es kann). Allgemein kann man eine erhöhte Körpertemperatur feststellen. Dieser Zustand bleibt bis circa 50%.

Wer mehr als 75% überladen ist, fällt wohl aus Sicherheitsgründen ins Koma. Wer aus besonderen Gründen weiter stehen bleibt schwitzt - die Temperatur ist weiter gestiegen. Man fühlt sich sehr unwohl in seiner Haut und möchte spontan Magie in alle Richtungen loswerden.

Sollte die Überladung andauern und 100% erreicht werden, so entstehen 3 (in Worten drei) schwere Brandwunden, die von innen heraus entstehen. Der Körper ist allgemein sehr, sehr heiß.

Magie und Tod

Dieses System korreliert auch entfernt mit der Fama, daß mehr als dreimal Körper heilen tödlich sein kann. Der Körper hat an diesem Tag schon fast den Pegel erreicht und ist dementsprechend erschöpft und kann sich nicht mehr so richtig regulieren. Natürlich kann man sagen, daß die Kraft nach der Heilung nicht mehr da ist, jedoch ist der Körper durch den Prozeß an sich stark genug geschwächt, um daran zu sterben (jedoch ohne Brandwunden). In diesem Fall würden eher die Körperfunktionen nach und nach zum Erliegen kommen.

Immunitäten

Wer eine Immunität erwirbt, kann diesen Zauber nicht anwenden. Gleiches gilt für pauschale Immunitäten (gegen Lehrlingsmagie, Meistermagie, alle Magie). Die Punktekosten wurden angepaßt:

gegen Lehrlingsmagie (bis 20 MP) = 100 EP

gegen Meistermagie (bis 40 MP) = 200 EP

gegen Großmeistermagie (bis 70 MP) = 300 EP

gegen höhere Sprüche kann man sich nicht pauschal immunisieren, nur noch einzeln

Magie-Immune Charaktere (MIC)

MIC können Energiewälle passieren, sie sind nicht antimagisch, Wirkungen werden höchstens temporär unterbrochen. Sichtbare Magie ist für sie schemenhaft oder flak-

kernd. Nicht zum Charaktergehörende Genstände können nicht durch Wälle transferiert werden.

Komponenten

Für jeden Zauber gibt es einen KOMPONENTENZWANG. Das kann auch eine deutlich längere Formel (praktisches Maß ist Formellänge x3) oder ausgreifende Gestik bedeuten.

Rituale

Lehrlingsritual

Ein einzelner Adept kann im Ritual nur Zauber synthetisieren, die bis zu 50 Punkten gehen. Einzig, wenn mehrere Lehrlinge/Adepten das Ritual leiten und durchführen, ist eine Steigerung theoretisch möglich.

Meisterritual

Ein einzelner Meister kann im Ritual nur Zauber synthetisieren, die bis zu 100 Punkten gehen. Einzig, wenn mehrere Meister das Ritual leiten und durchführen, ist eine Steigerung theoretisch möglich.

Zauber

allgemein

Zauber wie Schild gibt es bei uns nicht. Ebenso erhöhen keine Zauber den Waffenschaden.

Mit Magie können nur Priester/Schamanen/Paktpartner/Elfen und Heilmagier heilen.

Zauber werden in der Regel nicht „aufgepumpt“ (Bsp. Schutz vor Bösem 390 Punkte)

Zauberdauer:

-ein Kampf:

Wird ein Zauber nicht genutzt, so gilt er auch nicht als verbraucht. Wird er nicht verbraucht, so gilt: nach einem halben Tag verflüchtigt sich die Kraft.

-ein Tag:

Bei Tageslicht gesprochen, so gilt die nächste Dämmerung noch zur Zauberdauer. In der Nacht gilt noch die Morgendämmerung zur Zauberdauer

Vorab zu den Sprüchen:

Das Regelwerk legt es nahe, daß Sprüche entwickelt werden können. Wenn ihr, werthe Spieler, Sprüche in eurem Spruchbuch habt, die nicht im LiberMagicae zu finden sind, dann erklärt sie uns bitte im Vorfeld.

**Nicht DragonSys-Sprüche müssen mit der jeweiligen Orga abgesprochen werden!
Wir brauchen von jedem nicht DS Spruch eine Kurzbeschreibung - eine vernünftige Thesis erhöht die Chance, daß der Zauber zugelassen wird.**

Sprüche

Allheilung (100 MP)

Sauber verheilt, Knochen gerichtet und zusammengewachsen; es findet keine Entgiftung statt und Krankheiten bestehen weiterhin! Heildauer: min 20 Minuten

Asche zu Asche (20 MP)

Dieser Zauber schadet nur niederen Untoten, höhere Untote spüren höchstens leichten Schmerz. Es ist ein **Berührungszauber**.

Blutung stoppen (10 MP pro Wunde)

Die Blutung an einer Wunde wird gestoppt – Bewegung führt zu erneutem Aufbrechen der Wunde.

Eisatem (20 MP)

Werden durch diesen Zauber mehr als drei Wunden eingefroren, so wird der Charakter mehr und mehr bewegungsunfähig.

Flammenwaffe (100 MP)

Wird die Waffe im Kampf nicht eingesetzt, so brennt sie bis zu sechs Stunden.

Gift neutralisieren (30P)

Mit diesem Spruch kann ein Lehrling ein Gift bis zur Stärke 30 neutralisieren, ein Meister bis 50 und ein Großmeister bis 100. Ist das Gift stärker, so kann ein Lehrling um bis zu 30, ein Meister um bis zu 100 und ein Großmeister unbegrenzt erhöhen. Sonderregelung für Heiler: Der doppelte Heilkundewert ist das Maximum; Giftkundewert das dreifache.

Körperheilung (50MP)

Dieses Mirakel, welches an sich kurz vor Wiederbelebungen steht, wird mit

50 Magiepunkten taxiert. Es werden keine Knochenbrüche u.ä. damit geheilt. Heildauer: min 20 Minuten

Knochen richten (30 MP)

Ein Knochenbruch wird wieder geheilt.

Kampfschutz 1-6

geht nur auf sich selbst! Stufe 5 und 6 blockieren auch Pfeile und Bolzen. Es müssen alle Stufen gelernt werden.

Magische Rüstung 1-6

geht sowohl auf sich selbst als auch auf andere. Kann nicht auf Gerüstete gesprochen werden. Mit 10 MP pro RS Punkt kann der Magieanwender die geschwächte Rüstung wieder verstärken, maximal jedoch bis zu seinem Wissensstand, wenn es nicht der Erschaffer ist. Die Rüstung blockiert mit je einem Punkt einen ganzen Treffer. Stufe 5 und 6 blockieren auch Pfeile und Bolzen und andere direkte Treffer. Es müssen alle Stufen gelernt werden.

Magie aufheben (20 MP)

Ein Lehrling kann keinen Meisterspruch mit dem Zauber Magie aufheben auflösen, der Zauber greift nur auf Sprüche bis 30 MP.

Magie zerstören (40 MP)

Ein Meister kann keinen Großmeisterspruch mit dem Zauber Magie zerstören auflösen, der Zauber greift nur auf Sprüche bis 50 MP.

Magiespiegel (40 MP)

Er spiegelt keine Flächenzauber, der Zauber muß direkt auf den Träger des Spiegels gewirkt werden. Ein Zauber kann nur zweimal gespiegelt werden, danach verpufft er. Er wird nicht ausgelöst durch indirekte Zauber und Flächeneffekte.

Mentaler Dolch (50 MP)

Es entsteht eine direkte Wunde an der angesagten Trefferzone (Arm/ Bein/ Torso). Man muß das Bein nachziehen, der Arm ist nur schwer zu benutzen, keinesfalls kampftauglich!

Wird man am Torso getroffen, so wird man in Morpheus Arme geschickt (Koma).

Schreckenshand bzw. Schreckenswaffe (30/40 MP)

Dieser Zauber ignoriert jeglichen Schutz. Wird man am Arm/Bein getroffen, so zählt es wie 1 direkt und das Körperteil ist nicht mehr richtig zu gebrauchen. Man muß das Bein nachziehen, der Arm ist nur schwer zu benutzen, keinesfalls kampftauglich! Wird man am Torso getroffen, so wird man in Morpheus Arme geschickt (Koma).

Wiederkehr (50 MP) (SL!)

Die Zauberdauer beträgt maximal einen Tag(Nacht), das heißt einen hell-dunkel Wechsel.

Beispiele: im Morgengrauen wird der Zauber gewirkt, mit Einbruch der Dämmerung ist das Körperteil wieder setzbar; wird der Zauber am Tag gewirkt, so kann das Körperteil erst nach Ende der Dämmerung, also mit Einbruch der Nacht eingesetzt werden.

Sprüche, die kurz vor einem Wechsel gesprochen werden, gelten dem folgenden Zyklus zugehörig.

Wichtig: schönes Rollenspiel (Trankbrauen mit Blut des zu Behandelnden, Miniritual bei Magieanwendern) wird mit angerechnet und das Ergebnis von der SL bekannt gegeben.

Zerstören (60 MP)

Ein Großmeister kann mit diesem Spruch auch Sprüche zerstören, die mit dem Zauber *Magiesicherung* verstärkt wurden. Es ist ein Miniritual nötig.

Meucheln

Ist nicht unbedingt erwünscht. Jeder Spieler steckt in seinen Charakter eine Menge Aufwand. Sollte nichtsdestotrotz ein Meuchelversuch unternommen werden, gilt es, einer SL Bescheid zu sagen und diese den Meuchelversuch beobachten zu lassen, um Zwistigkeiten von vornherein so niedrig wie möglich zu halten.

Es gilt das Stufensystem zur Erinnerung:

Stufen und ihre jeweiligen Punkte

1	kostet	20
2	kostet weitere	30
3	kostet weitere	50
4	kostet weitere	60
5	kostet weitere	70
6	kostet weitere	80
7	kostet weitere	100
8	kostet weitere	200

Die Fähigkeit funktioniert nicht mitten im Kampf. Die Attacke gelingt nur, wenn sich der Meuchler seinem Opfer von hinten anschleichen kann und die Attacke andeutet. Das Opfer geht dann zu Boden. Der zusätzliche Todesstoß muß angesagt werden, ansonsten verblutet das Opfer nach 5 Minuten, wobei die Fähigkeit Regeneration hier Aufschub bietet.

Magische Schutzmaßnahmen greifen ebenso wie normale Rüstungen und Kämpferschutz