

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Seite	Inhalt	
01	Allgemeines	- Erfahrungspunkte
01 - 04		- Charakterfähigkeiten
04	Kampf	- Waffenarten / Treffer / Schadenspunkte
04 - 05		- Rüstung / Schutzpunkte / Wunden
05		- Schilde
05 - 06	Magie	- Basis des Magiesystems
06 - 08		- Strittiges aus der Welt der Zauberei
08		- Sonstiges zu Zaubern
08		- Magische Gegenstände / Artefakte / Tränke
08	Sonstige Dinge	- Ogerstärke
08		- Schildbrecher
09	Anhang	- Erläuterung Körperzonen
09		- Rüstungstabellen nach Material

1.) Allgemeines

Grundsätzlich spielen wir nach der oben genannten DragonSys-Edition und den dazugehörigen Ergänzungen. Da das gesamte Regelwerk aber schon so einige Jährchen auf dem Buckel hat und sich LARP-Regeln, gerade auch durch technische Neuerungen oder persönliche Vorlieben weiterentwickeln, hier nun die Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga.
Gültig auf allen LARP-Veranstaltungen des Funkenflug e.V.

Charaktere aus anderen Systemen bitten wir im Vorfeld der Veranstaltung bestmöglich zu konvertieren. Bei Fragen oder Problemen helfen wir natürlich immer gern.

a.) Erfahrungspunkte

Bei uns gibt es pro Tag einen gewissen Betrag an Erfahrungspunkten (EP) und eventuell zusätzliche Erfahrungspunkte für gutes Spiel. Der Spezialisierungsbonus (+20%) ist, wenn nicht anders angegeben, noch nicht enthalten.

Wenn also ein spezialisierter Magier 21+3 EP am Ende eines 3-Tage-Con´s bestätigt bekommt, heißt das: 3 Tage je 7 EP plus 3 EP für gutes Rollenspiel.

Der Spezialisierungsbonus gilt aber nur für die Grund-EP.

Ergo bekommt dieser Beispielmagier 28,2 EP, was gerundet 28 EP ergibt:

$$((21 \text{ EP} \times 1,2) + 3 \text{ EP}) = 25,2 \text{ EP} + 3 \text{ EP} = 28,2 \text{ EP} = 28 \text{ EP}$$

Die so gewonnen Erfahrungspunkte können, gemäß System, in Fähigkeiten verlernt werden. Dabei ist zu beachten, dass manche Fähigkeit doch besser von einem Lehrmeister unterrichtet werden sollten.

Es ist z.B. rollenspieltechnisch wesentlich schöner, wenn der o.a. Beispielmagier auf seinem nächsten Con von einem Beispiels-Großmeister tiefer in die Mysterien der Giftkunde / Alchemie eingeführt wird und somit seine offenen Punkte verbraucht, als wenn er diese Fähigkeiten ohne Lernvorgang auf seinem Charakterbogen notiert.

Da es aber auch Fertigkeiten wie Berserker-Punkte gibt, die unserem Erachten nach nicht lernbar sind, ist die jeweilige Verfahrensweise natürlich freigestellt. Jeder wie er möchte.

b.) Charakterfähigkeiten

Kämpferschutzpunkte / Berserkerpunkte:

Addieren sich. Im Kampf werden generell erst diese Punkte abgezogen.

Rüstungsbeschränkung für Berserker beachten.

Regeneration:

Wunden regenerieren ganz nach System, bei Regi4 also alle Wunden 15 Minuten nach Ende des Kampfes. Allerdings können ungereinigte Wunden schnell Wundbrand o.Ä. auslösen. Auch eingewachsene Pfeile können unangenehm sein.

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[®] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[®] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Seelenschutz:

Eine Fähigkeit, die den Geist desjenigen der sie erworben hat, vor magischer Beeinflussung schützt. Verstanden wird das als eine Immunität gegen das Gebiet der „Beeinflussungszauber“. Seelenschutz ist bei uns, nach Erwerb der Grundstufe (50EP=50MP), in 10EP-Schritten beliebig erweiterbar. Für Seelenschutz gilt dass im Normalfall entsprechende Zauber ignoriert werden können. Jedoch kann auch der Spezialfall eintreten, in welchem eine bestimmte Entität oder eine ritualisierte Form eines Beeinflussungszaubers den Seelenschutz überwindet.

Im Normalfall ist hier aber immer eine SL zugegen.

Die Grundstufe „immunisiert“ also gegen Beeinflussungsmagie bis 50MP Stärke.

Die Standardzauber wären hier:

- Berserker I – IV
- Feueraugen
- Fluch
- Freundschaft
- Magischer Schutz
- Magischer Segen
- Schweigen
- Seelenspiegel
- Vergessen
- Voodoo
- Wahrheit

Ab 100 EP ist man auch gegen *Auftrag* und *Götterfluch* geschützt.

Giftkunde wird zu Alchemie:

Wir entfernen uns während unserer Veranstaltungen in so weit von unserem o.a. Dachregelwerk, dass wir die Fähigkeit Giftkunde (10+ Punkte) in Alchemie umdichten. Für unsere persönlichen Ansprüche ist die Verwendung dieser Fähigkeit nicht darauf beschränkt, Gifte und Gegengifte herzustellen, sondern soll vielmehr eine „*fantastische Naturwissenschaft*“ sein, mittels derer allerlei Tränke, Elixiere, Salben und sonstiges herstellbar sind. Ausgehend von dieser These wünschen wir uns, dass im Rahmen einer ausgespielten alchemistischen Tätigkeit ein breites Spektrum an Mitteln zur Verfügung steht, die als Alternative zur Magie das Spiel bereichern.

DragonSys an sich kennt beispielsweise keine Heiltränke und hier sehen wir Nachbesserungsbedarf. Bevor wir uns nun in Details verlieren, sei es darauf herunter gebrochen, dass auf unseren Cons die Möglichkeit besteht, seine alchemistischen Fähigkeiten einzusetzen, um Produkte herzustellen, die magischen Effekten ähneln. Als Beispiele seien hierbei genannt:

- Beeinflussende Tränke
- Heiltränke
- Sprengstoffe
- Schutzelixiere
- Verwandlungstränke
- und vieles mehr...

Um diesen Prozess einfach genug zu halten, sollte sich die Herstellung entsprechender Produkte an den Punktkosten des jeweiligen Zauberspruchs orientieren, modifiziert um die jeweiligen Punktwerte, die DragonSys für Giftkunde angibt. Für reine Gifte bleibt die Giftart-Tabelle bindend:

Giftart	Wirkdauer	Punkte	Giftart	Wirkdauer	Punkte
Übelkeit	30 Min.	10	Kollaps	1 Tag	50
Schlaf	12 Stunden	20	Koma	1 Tag	70
Lähmung	1 Stunde	30	Tod	Permanent	100
Wahnsinn	1 Tag	40			

Dazu nun ein Beispiel:

Wir möchten gerne einen Heiltrank herstellen, der den gesamten Körper wieder zusammenheilt. Das hier gültige Äquivalent wäre der Zauber *Körper Heilen*, der einen Punktwert von 30 MP hat. DragonSys bietet uns nun einige Modifikatoren:

Art der Einnahme / Zeit, bis eine Wirkung einsetzt / Dauer der Wirkung

Unser Grundwert von 30 Punkten wird nun mit diesen Modifikatoren verrechnet, um den Gesamtwert festzulegen. Nehmen wir einmal an, wir möchten den Trank gerne zum Schlucken haben, was sich ja anbietet. Dies modifiziert den Grundwert um 0 Punkte, da es der Standard ist. Nun möchten wir, dass der Trank möglichst sofort mit seiner Arbeit beginnen soll, was laut Tabelle eine Werteverchiebung von +50 Punkten nach sich zieht.

Wir rechnen nun die anfänglichen 30 zu unseren 0 Punkten aus der Einnahmeart und unseren 50 Punkten aus der Wirkungszeit hinzu und erhalten 80 Punkte als Gesamtwert.

Bei einem Heiltrank entfällt die Modifikation der Wirkdauer.

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Zur Übersichtlichkeit nun die Tabelle der drei Modifikatoren:

Einnahme	Punkte	Wirkungszeit*	Punkte	Wirkdauer**	Punkte
Schlucken	+ 0	10 Min. => 1 Stunde	+ 0	30 Min.	+ 20
Wirkt in Wunde	+ 30	1 Min. => 10 Min.	+ 20	1 Stunde	+ 0
Hautkontakt	+ 50	1 Stunde => 1 Tag	+ 20	12 Stunden	+ 20
Einatmen	+ 70	0 => Sofortwirkung	+ 50	1 Tag	+ 40
				1 Woche	+ 60
				Permanent	+ 80

*1. Angabe: Zeit bis Einsetzen von Symptomen / 2. Angabe: Einsetzen der endgültigen Wirkung

** Soweit benötigt

Den so errechneten Gesamtpunktwert benötigt der Alchemist nun für das Herstellen (Zutaten sammeln & Brauvorgang) genau EINER Portion in Minuten. Da wir aber schon so einiges gesehen haben und im Normalfall auch die Höhe der Fähigkeit Giftkunde/Alchemie mit einbeziehen, sollte man vorher eine SL kontaktieren.

Sonst hat der 750-Punkte-Alchemist nämlich nur genau die EINE Portion des o.a. Heiltranks.

Immunität gegen Magie:

Diese Fähigkeit ist seit Einführung von DragonSys eine beliebte Fähigkeit für all jene, die selbst nicht zaubern. Ungefähr genau so lang ist sie eine Basis von unzähligen Diskussionen.

Das Regelwerk bietet die Möglichkeit an, von Magie nicht mehr betroffen zu sein.

Diese Fähigkeit interpretieren wir nun etwas anders.

Ein Charakter kann auf unseren Cons nicht immun sein gegen Zauber die nicht ihn selbst betreffen.

Während also einem *Windstoß*, einer *Energiehand*, einem *Körper Heilen* widerstanden werden kann, so ist dies bei einer *Flammenwaffe*, einem *Metall erhitzen* oder einem *Energiefeld* nicht der Fall. Auch Hellsichtszauberei (*Magie Spüren*, *Gift Spüren*, *Zweites Gesicht* o.Ä.) wirkt zunächst immer auf den Anwender des Spruches selbst, nicht auf das Ziel des Spruches.

Anzumerken ist noch, dass es zumindest für die Magieimmunität vollkommen egal ist, ob es um arkane oder klerikale Zauberwirkungen, dazu später mehr, geht.

Auch gibt es auf unseren Cons manchmal Situationen in denen die Immunität eines Charakters gegen gewisse Zauber nicht helfen wird (*Hier und da als „Endgegner-Syndrom“ bekannt*). Wir bitten darum, dass einer entsprechenden Ansage auch nachgegangen wird. Im Zweifel ist es uns lieber wenn ein unliebsamer Zauber gegen den man eigentlich Immun gewesen wäre, trotzdem ausgespielt wird. Hinterher wird sich immer eine SL finden, mit der man sich diesbezüglich unterhalten kann. Anbei findet ihr eine Liste der DragonSys-Standardzauber, gegen die man auf unseren Cons KEINE Immunität haben kann:

- *Alarm (20 MP)*
- *Energiefeld (30 MP)*
- *Energiewall (40 MP)*
- *Feuerschild (50 MP)*
- *Flammenwaffe (100 MP)*
- *Gift Spüren (5 MP)*
- *Magie Spüren (5 MP)*
- *Magie Zerstören (40 MP)*
- *Magischer Zirkel (20 MP)*
- *Metall Erhitzen (10 MP)*
- *Schreckenswaffe (40 MP)*
- *Zeitkontrolle (50 MP)*
- *Zweites Gesicht (40 MP)*
- *Und jeweilige Eigenentwicklungen*

Immunität gegen Gift:

Zu beachten ist hierbei, dass zur Bestimmung der Giftstärke nicht nur die Wirkungsart, sondern auch die verschiedenen Zuschläge wie Einsetzdauer, Verabreichungsart und evtl. Wirkungsdauer hinzuzählen. Um sich gegen das, rein rechnerisch stärkstmögliche Gift, ein sofort wirkendes, gasförmiges, permanent wirkendes Komagift, zu immunisieren benötigt man 230EP in dieser Fähigkeit.

Meucheln:

Ein Meuchler kann an Hals, Brust und Rücken Meuchelschaden verursachen. Außer bei Treffern am Hals kann das Opfer zumindest noch ein schmerzerfülltes Gurgeln ausstoßen, bevor es ohnmächtig wird. Da aber Halstreffer besonderer Vorsicht unterliegen, ist generell JEDER Meuchelversuch vorher mit der SL abzusprechen.

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Bei einem Meuchelangriff werden erst die Schutzpunkte des Opfers, hier Kämpferschutz-Punkte oder körpergebundene Schutzzauber (z.B. *Magische Rüstung*) vom Meuchelschaden abgezogen. Das heißt Meucheln Stufe 4 und z.B. Kämpferschutz Stufe 4 negieren sich gegenseitig. Bleiben Schadenspunkte übrig, so gilt das Opfer als gemeuchelt und hat noch 30 Sekunden bevor es verblutet. Pro Stufe in der Fähigkeit Regeneration verlängert sich diese Zeit um je 30 Sekunden, bei Regeneration 4 also maximal:

30 Sekunden + 120 Sekunden = 150 Sekunden = 2,5 Minuten.

2.) Kampf

a.) Waffenarten / Treffer / Schadenspunkte

Einhändige geführte Nahkampfwaffen machen generell einen Schadenspunkt, zweihändig geführte zwei Schadenspunkte. Speere und Stäbe richten, obwohl zweihändig geführt, nur einen Schadenspunkt an.

Seltsame Dinge wie mit zwei Händen geführte Dolche / Pfeile / Nadeln richten ebenfalls nur einen Schadenspunkt an, zumal der Gebrauch ja meist situationsabhängig selbsterklärend ist.

Besonders geartete Waffen (*magisch, heilig, usw.*) richten keinen zusätzlichen Schaden an, sondern können zusätzlich besondere Wesenheiten (z.B. Höhere Untote) verletzen.

Alle sonstigen Fähigkeiten, z.B. *Ogerstärke* oder *Schwertmeister*, verursachen im Kampf ebenfalls KEINEN zusätzlichen Schaden, sondern bewirkt Effekte wie Betäuben oder Fortschleudern, hier ist schönes Spiel gefragt.

Schusswaffen, also Bögen und Armbrüste, richten nur einen Schadenspunkt an.

Hier gilt allerdings, dass Pfeile auf mittlere Entfernung eine Kettenrüstung durchschlagen, Bolzen sogar eine Kombination aus Kettenrüstung und Plattenrüstung.

Da im Eifer des Gefechts meist nicht klar ist, wo das Projektil herkam, ist das einfachste das vorsorgliche Auspielen.

Größere Schusswaffen, also z.B. die zur Lagerverteidigung eingesetzte stationäre Balliste, erklären sich zumeist auch selbst, werden aber von der SL gesondert eingecheckt.

Für alle Schusswaffen gilt: Wir lassen generell KEINE schnell fliegende Rundkopf-Geschoße (vgl. Pfeile von IDV engineering) auf unseren Cons zu.

b.) Rüstung / Schutzpunkte / Wunden

Generell gilt im Kampf: Erst Rüstung, dann Kampfschutz.

Reale Rüstung schützt da, wo sie getragen wird, und zwar der Übersichtlichkeit halber als Gesamtrüstwert. Ein kurzes Kettenhemd ist zwar hübsch, hilft bei einem Treffer auf das Bein aber nicht. Rein regeltechnisch hat ein Charakter in voller Plattenrüstung zwar 9 Rüstpunkte am Unterarm, aber auch hier ist ein gewisser Realismus gefragt.

Der jeweilige Rüstwert berechnet sich ganz nach System, sollte aber auch beim Check-In noch mal erfragt werden. Zur Erläuterung finden sich die Tabellen im Anhang.

Körpergebundene Rüstungszauber (z.B. *Magische Rüstung*) wirken am kompletten Körper, sind aber, mit Ausnahme des *Magischen Segens* / *Magischen Schutzes*, nicht mit realer Rüstung kombinierbar.

Zu beachten ist hier außerdem, dass Zauber wie *Steinhaut* behäbig und langsam machen.

Reale Rüstung geht durch Treffer kaputt und Rüstungszauber müssen erneuert werden. Hier ist schönes Auspielen gefragt.

Und ja, reale Rüstung flicken kann nervig sein, aber dazu gibt es ja auch Schmiede, oder?

Um Wunden zu vermeiden gibt es, neben realer und magischer Rüstung noch

Kämpferschutzpunkte durch Fähigkeit und Kampfschutz-Zauber. Diese vermeiden im Kampf jeweils eine Wunde pro Fähigkeits- / Zauberstufe und sind danach verbraucht. Erstere werden bei uns wie Kampferfahrung / Harte Haut / Kratzer gewertet.

Dinge wie Nagen oder Kauen umgehen den Kampfschutz. Auch in besonderen Situationen kann es passieren, dass der Kampfschutz einfach nicht einsetzbar ist. So kommt das Gift auf der kleinen Nadel des mit einer Falle versehenen Schlosses durch, ein aufgetragenes Waffengift benötigt aber

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

eine Wunde, sodass hier der Kampferschutz greift. Sollte die jeweilige Situation nicht selbsterklärend sein, wird eine SL darüber entscheiden. Kämpferschutzpunkte durch Fähigkeit „regenerieren“ komplett 15 Minuten nach einem Kampf, Kampfschutz-Zauber natürlich nicht.

Die Zauber *Magische Rüstung* und *Kampfschutz* sind NICHT kombinierbar. Auch wenn der Treffer einer Waffe im magischen Schutz hängen bleibt, physikalische Wucht tut das nie.

Jeder Treffer auf ein ungeschütztes Körperteil, Waffenart beachten, verursacht Wunden. Bei einer Wunde ist das Körperteil unbrauchbar, Arme und Beine können nicht mehr benutzt werden, bei einem Torsotreffer befindet man sich in einem Schockzustand und kann keinerlei Tätigkeiten ausüben. Allenfalls mit großer Anstrengung reden ist noch möglich.

Wird eine bereits verletzte Körperzone ein zweites Mal getroffen, so ist der Schock so stark, dass der betreffende Charakter ohnmächtig wird.

Verfügt er nicht über z.B. Regeneration, verblutet er innerhalb von 15 Minuten.

Rein theoretisch kann man also fünfmal, je einmal an Armen, Beinen und Torso, getroffen werden, bevor man handlungsunfähig ist. Diese Regelung greift aber, unseres Erachtens nach, nur bei Schaukämpfen oder gespielter Folter.

Im allgemeinen Kampfgetümmel gilt: 2x ungerüstet getroffen = handlungsunfähig.

c.) Schilde

Da viele Kämpfer im Eifer des Gefechts leider nicht daran denken, das ihr Schild, ebenso wie die Rüstung, durch Treffer Schaden nimmt, haben wir ein einfaches System für Schildtrefferpunkte eingeführt. Die entscheidenden Faktoren, Größe und Material, werden hierbei schlichtweg multipliziert. Folgende Tabellen bieten eine Übersicht:

Faktor	Größe	Beispiel
2	Faustschild	Buckler, Tartsche, bis etwa 50cm Ø
4	Standardschild	Dreiecksschild, Wikinger-Rundschild, ca. 100cm Ø
6	Turmschild	Pavese, röm. Scutum, nahezu ganzer Körper geschützt

Faktor	Material Rahmen / Korpus	Material Bespannung / Beschläge
2	Holzrahmen	Leder
4	Vollholz	Metallbeschläge
6	Vollmetall	Vollmetall

Das heißt ein Vollmetall-Turmschild verträgt insgesamt 36 Treffer, also 18 Schläge mit dem dicken Zweihand-Hammer. Ob der Schildträger aufgrund des Gewichtes aber noch etwas anderes machen kann, als sich hinter selbigem zu verstecken bleibt fraglich.

Die jeweiligen Zwischenfaktoren 3 & 5 können natürlich zur genaueren Spezifizierung genutzt werden. Generell sollte sich jeder Schildträger beim Check-In genauer über die Schildtrefferpunkte seines Schildes informieren.

3.) Magie

a.) Basis des Magiesystems

Grundsätzlich basiert unser Magiesystem auf den Magieregeln der o.a. Bücher. Da die Spruchauswahl dieser Regelwerke in mancher Hinsicht begrenzt ist und sich LARP seit dem Erscheinen des Buches weiter entwickelt hat, haben auch wir über die im Liber Magicae abgedruckten Zauber hinaus weitere in unseren Kanon aufgenommen und sind gerne bereit, über eure persönlichen Neufunde zu diskutieren, behalten uns aber auch vor, alles was unserem Empfinden nach unpassend ist schlicht zu streichen.

Die deutlichste und vielleicht wichtigste Abgrenzung die wir auf unseren Cons eingeführt haben ist eine Unterscheidung zwischen *klerikaler* und *arkaner* Magie.

Priester, Paladine, Kleriker, Mönche, wie auch immer sie sich die Charaktere nennen mögen, sind im Normalfall nicht im Stande arkane Magie zu erspüren oder analysieren.

Umgekehrt sind Zauberer, Magier, Hexenmeister, auch hier gibt es unzählige Bezeichnungen, ebenso normalerweise nicht in der Lage die göttliche Seite der Magie zu ergründen.

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Als Grundlage gilt hier, dass Magie besser zu erkennen ist, je stärker und präsenter (*noch wirkende Zauber sind präsenter als solche die vor zwei Tagen gesprochen wurden*) sie am jeweiligen Ort vorliegt.

Auf welcher Seite dieser Gleichung sich ein Charakter sieht legt der entsprechende Spieler selbst fest. Das bedeutet allerdings nicht, dass die eine Art der Magie nicht mit der Anderen interagieren kann. Arkane Zauberwirker können sehr wohl die Zauber eines Klerikers aufheben (*et vice versa*), ebenso wie man gemeinsame Rituale wirken kann.

Zu jedem Zauber gehören auf unseren Cons auch die Komponenten, wobei wir uns nicht strikt auf die im Liber Magicae genannten versteifen, sondern jedem die Wahl seiner Komponenten freistellen. Hierbei ist zu beachten, dass auch Worte als Komponente zählen, aber zumeist nicht jegliche andere Komponente ersetzen sollen.

Auch bei der Wahl der Formeln sind wir recht liberal, zumal das „DragonSys-Latein“ ja ein wenig eingeschränkt ist, und uns beispielsweise ein schönes Gebet für einen Priester oder eine passende Geisteranrufung bei einem Schamanen (*man möge sich übrige Beispiele selbst denken*) allemal lieber sind, als die teilweise recht unrhythmischen Originale. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass die Zuordnung von einem Wort je 5 Magiepunkte weiterhin eingehalten werden sollte.

Was das Entfernen von Magie angeht, so gilt bei uns folgende Regelung:

Einen Zauber zu entfernen kostet an Magiepunkten (mindestens) das was der Zauber selbst an Magiepunkten wert ist, zuzüglich der Kosten für den zum Aufheben verwendeten Spruch.

Dazu ein Rechenbeispiel:

Ich möchte einen *Energiewall* entfernen, der meinen Weg blockiert und benutze den Zauber *Magie aufheben*. Meine Kosten belaufen sich nun auf 40 (*Energiewall*) + 20 (*Magie aufheben*), zusammen also 60 Magiepunkte.

Abschließend sei gesagt, dass wir große Freunde **schön ausgespielter** Zauberei sind.

Einen Windstoß kann man binnen zwei Sekunden daher gebetet haben, eindrucksvoller ist aber sicher eine etwas längere Variante, die für den unbeteiligten Zuschauer auch etwas zum ansehen (*-hören, -riechen, etc.*) bietet.

Es macht unserer Ansicht nach einfach für alle Seiten mehr Spaß, wenn Magie etwas ist und auch bleibt, dass einerseits einen gewissen Aufwand mitbringt, andererseits aber auch das Spiel durch eine ... nennen wir es mal „farbenfrohe“ Darstellung bereichert.

b.) Strittiges aus der Welt der Zauberei

Dieser Abschnitt behandelt jene Zauber, deren Wirkungsweise schon oft zu Diskussionen geführt hat, ebenso wie einige grundsätzliche Erläuterungen. Die hier gegebenen Erklärungsmodelle beziehen sich natürlich primär auf unsere eigenen Cons und sollen etwaigen Diskussionen vorbeugen.

Zunächst bietet das Regelwerk eine große Fülle an Zaubern, die „aufrecht erhalten“ werden wollen. Anwender solcher Zauberei sollten sich des Umstandes bewusst sein, dass ein solcher Vorgang das gleichzeitige zaubern weiterer Zauber bis hin zur Unmöglichkeit erschwert.

Es ist jedem selbst überlassen, hier ein vernünftiges Maß zu finden.

Auch das immer gern aufgeworfene Thema der Zauberei trotz Treffern muss kurz angesprochen werden: Wenn ich beim Zaubern gestört werde, sei es jetzt durch Waffeneinsatz, ein versehentliches Anrempeln, was auch immer, und dadurch nachhaltige Störungen meiner Konzentration erleide, dann geht der Zauber den ich gerade versucht habe zu wirken definitiv in die Binsen. Auch hier ist ein vernünftiges Maß zu finden, denn den Magier der trotz unzähliger Schwerttreffer munter seine Zauber herausschmeißt (*„Geht doch alles in die Magische Rüstung“*) möchten wir schlichtweg nicht sehen.

Kommen wir nun zu den einzelnen Zaubern, die häufig für Diskussionen sorgen. Wir bitten darum, die einzelnen Erklärungen nicht als Anfeindungen – auch wenn sie meist nur Ausdruck eines einigermaßen gesunden Menschenverstandes sind – zu verstehen, sondern lediglich als Summe unserer schlechten Erfahrungen...

- **Dämon Beschwören** in Verbindung mit **Dämonenauftrag**

Wir bitten hierbei darum, sich **FRÜHZEITIG** darum zu kümmern, dass ein Dämon zur Verfügung steht. Wir helfen hier personell gerne aus wenn man sich seinen Dämon nicht selbst

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

mitgebracht hat, allerdings reichen uns fünf Minuten Vorbereitungszeit einfach nicht aus, um ein passables Ergebnis zu präsentieren.

- **Energiefeld** und **Totaler Magieschutz**
Die bei diesen Zaubern entstehende Kuppel ist **nicht** stationär, kann ergo bewegt werden. Um es deutlich zu machen: Anwender der Zauber können sich frei bewegen. Sie können aber auch **bewegt werden**. Die Kuppel umgibt fix den Zaubernenden, und ist im Zweifel in ihrer Verdrängung auch nur so stark wie derjenige der sie anwendet.
 - **Feuerball I + II**
Feuerbälle verursachen Flächenschaden (*ein bzw. zwei Treffer*)! Schon in unserem eigenen Interesse werden wir es immer wieder anmerken. Aber, wir alle wissen, wie schnell so etwas im Kampfgetümmel unbemerkt bleiben kann. Beharrt im Zweifel also nicht darauf, sondern freut euch, wenn der Zauber so wirkt wie vorgesehen.
 - **Gift neutralisieren**
Unsere Regelung der Kosten von antimagischen Zaubern greift auch hier. Will ich also ein 50-Punkte Gift aufheben, so kostet mich das 30 (Zauber) + 50 (Gift) Magiepunkte.
 - **Kampfschutz I – VI**
Diese Zauber sind laut Regelwerk dazu gedacht, den Zaubernenden selbst zu schützen, ergo **KÖNNEN** sie nicht auf andere gewirkt werden. Dafür ist die *Magische Rüstung* da. Schutzzauber können ebenso wenig kombiniert werden, Ausnahmen sind hier nur der *Magische Segen* und der *Magische Schutz*.
 - **Körper Heilen**
Hier sind wir keine großen Freunde der Instant-Heilung. In unserer Definition ist die Körperheilung ein kräftezehrender Prozess, demnach also kein Allheilmittel das mich von der Schwelle des Todes direkt wieder kampfbereit aufspringen lässt. Wer verwundet wurde sollte sich also ein bisschen Zeit lassen (*~15min.*), bevor er sich wieder ins Getümmel wirft. Zu den Möglichkeiten der Heilung ohne Zeitverlust kommen wir später, das hier gesagte bezieht sich allerdings auch auf den Zauber **Wunde Heilen**.
 - **Magie Spüren**
Dieser Zauber gibt nur Auskunft darüber, ob Magie vorhanden ist, oder aber nicht. Ja, die DragonSys-Magie ist im Hellsichtsbereich stark unterentwickelt. Hier sehen wir gerne Ergänzungen.
 - **Magische Rüstung I – VI**
Die Magische Rüstung regeneriert sich nicht selbsttätig. Wird sie runter geprügelt bleibt sie auch runter geprügelt.
 - **Verwandeln**
Dieser Zauber ist dazu gedacht, das Opfer in ein kleines und harmloses Tier zu verwandeln. Wir bitten darum von einer Verwandlung abzusehen, die diese Dimensionen ins Lächerliche führt. Als Beispiele der bei uns versuchten und unerwünschten Verwandlungen seien hier sowohl „*Drache*“ als auch „*Riesenkralche*“ aufgeführt. Es gab noch das ein oder andere mehr, was das Regelwerk so nicht intendiert, und was sich auch schlicht nicht darstellen lässt. Aus diesem Grund darf Verwandeln, bei uns, auch nur außerhalb einer Kampfsituation eingesetzt werden. Im Kampf wirkt er bei uns **nicht**.
 - **Windstoß**
Hier gibt der Zauber an, dass sich das Opfer 20 Meter weit zurück bewegen muss. Schön und gut, aber dennoch oft nicht praktikabel und meist schlecht auszumessen. Die Beschreibung sagt weiterhin, dass man sich mit einem Schild vor diesem Zauber schützen kann. Eine Tartsche, ein Buckler oder vergleichbare Kleinstschilder reichen jedoch nicht aus. Der *Windstoß* ist darüber hinaus für die Verwendung gegen eine **Einzelperson** gedacht.
-

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[©] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[©] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

- **Wunde übertragen, Wunde verschieben und Wunde zufügen**

Hier wären wir nun beim Heilen von Wunden ohne Zeitverlust, wie oben angesprochen, angekommen. Wir möchten nur noch einmal darauf hinweisen, dass zumindest die ersten beiden Zauber nur auf einer **freiwilligen** Basis funktionieren. Für Wundrecycling im Kampfeinsatz ist der letzte der Drei zuständig. Weiterhin bedeutet „Ohnmacht“ nicht automatisch „Zustimmung“.

- **Zeitkontrolle**

Ein an sich schön gedachter Zauber, der jedoch oft an mangelnder Praktikabilität scheitert. Genau deswegen haben wir ihn bisher auf unseren Cons meist nicht zugelassen, ihn aber auch unsererseits nicht verwendet. Diese Regelung wird aller Wahrscheinlichkeit nach weiterhin Bestand haben.

c.) Sonstiges zu Zaubern

- Jeder passende Zauber ist, im vernünftigen Rahmen, in 10MP-Schritten erweiterbar. Bei Unklarheit eine Spielleitung fragen oder lieber gleich eine ritualisierte Variante wählen.
- Zauber wie *Blindheit* oder *Schlaf* sind immer noch Kampfzauber. Seelenschutz hilft nicht.

d.) Magische Gegenstände / Artefakte / Tränke

Alle *großen* magischen Gegenstände brauchen eine SL-Bestätigung derjenigen Orga auf deren Con sie erworben wurden. Ansonsten werden sie nicht eing_checked. Das gilt besonders für die *permanente Flammenwaffe* und sonstige Gegenstände, die die Spielbalance gefährden.

Tränke/Gifte und kleinere magische Gegenstände werden, eine passende Fähigkeit oder Erklärung vorausgesetzt, im normalen Rahmen meist auch ohne Bestätigung akzeptiert.

Die drei Bündel *Knickfokus: Körper heilen* bleiben aber trotzdem besser zu Hause.

Gegenstände die allen oben aufgeführten Regeländerungen widersprechen werden generell nicht eing_checked. Ebenso behalten wir uns vor magische Gegenstände, die nicht zu unserem Spielstil passen, (*und wir sind so einiges gewohnt...*) nicht zuzulassen.

Gerne setzten wir uns im Vorfeld mit der zuständigen Orga zusammen um eventuelle Fragen zu klären. Darum bitte im Zweifelsfall eine Email-Adresse oder eine Telefonnummer angeben, bevor wir den Gegenstand nicht akzeptieren.

4.) Sonstige, erwähnenswerte Dinge

- **Ogerstärke**

Die, leider immer populärer werdende Ogerstärke, wird generell **nur** akzeptiert, wenn der Spieler sie auch darstellen kann. Einem 2,20m großen, 178kg schweren Trollcharakter mag es anstehen besonders stark zu sein, einer kleinen hageren Elfe jedoch nicht.

- **Schildbrecher**

Gibt es. Auf Spieler-, wie auch auf NSC-Seite werden wir diese Fähigkeit allerdings nur in Ausnahmesituationen zulassen oder verwenden.
Und dann auch nur, wenn sie sich vernünftig darstellen oder erklären lässt.

Zum Schluss...

Anmerkungen, Anregungen und Verständnisfragen immer gerne per E-Mail an uns.
Im Normalfall diskutieren wir immer gern... ☺

Für die Funkenflug-Orga,
Benny & Malte

Funkenflug e.V.

Regel-Erweiterung der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys[®] von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) und
Liber Magicae[®] von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Anhang:

Tabelle - Rüstungspunkte

Erläuterung Körperzonen:

- | | | |
|------------------|---------------|---------------------|
| - K - Kopf | - S - Schädel | - Oa - Oberarm |
| - O - Oberkörper | - G - Gesicht | - Os - Oberschenkel |
| - U - Unterleib | - H - Hals | - Sb - Schienbein |
| - A - Arme | - Br - Brust | - Hä - Hände |
| - B - Beine | - R - Rücken | |

Rüstungstabellen nach Material:

Material: Weiches Leder / Felle oder Pelze / Stoffrüstungen		
Großflächen: O=0,50 Pkt. / U=0,25 Pkt. / A=0,25 Pkt. / B=0,25 Pkt.		
Art / Beispiel	Fläche / Körperzone	Schutzpunkte
Jacke	O + A	0,75
Weste	O	0,50
Wams	O + U	0,75
Hose	U + B	0,50
Ganzer Körper	O + U + A + B	1,25

Material: Hartes Leder / weiches, metallverstärktes Leder / Blechteile		
Großflächen: O=1,00 Pkt. / U=0,50 Pkt. / A=0,50 Pkt. / B=0,50 Pkt.		
Art / Beispiel	Fläche / Körperzone	Schutzpunkte
Brustpanzer	O	1,00
Unterleibsschutz	U	0,50
Rüstung	O + U	1,50
Beide Arme	A	0,50
Beide Beine	B	0,50
Unterarmschienen	Ua	0,25
Schienbeinschützer	Sb	0,25
Ganzer Körper	O + U + A + B	2,50

Material: Kettengeflecht / Schuppenpanzer / hartes, metallverstärktes Leder		
Großflächen: O=2,00 Pkt. / U=1,00 Pkt. / A=1,00 Pkt. / B=1,00 Pkt.		
Art / Beispiel	Fläche / Körperzone	Schutzpunkte
Brust	O	2,00
Körper	O + U	3,00
Lange Ärmel	A	1,00
Kurze Ärmel	Oa	0,50
Beinlinge	B	1,00
Ganzer Körper	O + U + A + B	5,00

Material: Plattenpanzer (alles unter mindestens 1,2mm Dicke gilt hierbei als Blech)		
Großflächen: O=3,00 Pkt. / U=2,00 Pkt. / A=2,00 Pkt. / B=2,00 Pkt.		
Art / Beispiel	Fläche / Körperzone	Schutzpunkte
Brustplatte	Br	1,50
Kürass	O	3,00
Bauchringe + Beintaschen	U	2,00
Ganze Arme	A	2,00
Nur Oberarme	Oa	1,00
Ganze Beine	B	2,00
Nur Oberschenkel	Os	1,00
Ganzer Körper	O + U + A + B	9,00

Zu beachten: Rüstung ist nicht umsonst schwer, darum gibt's bei uns auch keine Woll- oder Alu-Kettenhemden.