

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
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
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	- Tabelle Rüstungspunkte

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 durch technische Neuerungen oder persönliche Vorlieben weiterentwickeln, hier nun unsere Regel-Erweiterung. Gültig auf allen LARP-Veranstaltungen des Funkenflug e.V. Charaktere aus anderen Systemen bitten wir im Vorfeld einer Veranstaltung bestmöglich zu konvertieren. Bei Fragen oder Problemen helfen wir natürlich immer gern, einfach fragen.

a.) Erfahrungspunkte

Bei uns gibt es pro Tag einen 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 gewonnenen 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 freigestellt. Jeder wie er möchte.

b.) Charakterfähigkeiten

Kämpferschutzpunkte / Berserkerpunkte: Die beiden Arten des Schutzes addieren sich. Im Kampf werden generell erst diese Punkte abgezogen, bevor es an die realen Wunden geht (Rüstung > Schutzpunkte durch Fähigkeit > Wunden). Bitte Rüstungsbeschränkung für Berserker beachten.

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &

Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Regeneration: Wunden regenerieren ganz nach System, bei Regeneration Stufe 4 also alle Wunden 15 Minuten nach Ende des jeweiligen Kampfes. Allerdings können ungereinigte Wunden schnell Wundbrand oder Ähnliches auslösen und auch eingewachsene Pfeile können sehr unangenehm sein.

Seelenschutz: Schützt den Geist desjenigen der sie erworben hat, vor Beeinflussung magischer Art. 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:

- 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 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 jeweils ähnlichsten 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

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

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.

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. Angabe: Zeit bis Einsetzen von Symptomen / 2. Angabe: Einsetzen der endgültigen Wirkung ** Soweit benötigt				1 Woche	+ 60
				Permanent	+ 80

Den so errechneten Gesamtpunktwert benötigt der Alchemist nun für das Herstellen (Zutaten sammeln & Brauvorgang) genau EINER Portion in Minuten. Da wir 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 die EINE Portion des einfachen Heiltranks und wundert sich...

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 die Basis unzähliger 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

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

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 Wirkungsdauer hinzuzählen. Um sich gegen das, rein rechnerisch stärkste Gift, ein sofort wirkendes, gasförmiges, permanentes 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 jeder Meuchelversuch besonderer Vorsicht unterliegt (z.B. Unerwartete Reaktion des Opfers), ist generell JEDER Meuchelversuch im Vorfeld mit der SL abzusprechen. Bei einem Meuchelangriff werden erst die Schutzpunkte des Opfers, hier Kämpferschutzpunkte 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 30sek., 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 Dinge, 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 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 Ausspielen. Größere Schusswaffen, also z.B. die zur Lagerverteidigung eingesetzte Balliste, erklären sich zumeist selbst und werden gesondert eingchecked.

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 DS3, sollte aber auch beim Check-In noch 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.

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:

DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &

Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Reale Rüstung geht durch Treffer kaputt und Rüstungszauber müssen erneuert werden. Hier ist Auspielen gefragt. Und ja, 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 Kämpferschutz. 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 eine Wunde, sodass hier der Kämpferschutz greift. Sollte die jeweilige Situation nicht selbsterklärend sein, wird eine SL darüber entscheiden. Kämpferschutzpunkte „regenerieren“ komplett 15min. nach Kampffende, 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 im Schock und kann keine Tätigkeiten ausüben, mit Anstrengung reden ist 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.

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

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 entwickelt hat, haben 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 eingeführt haben ist die Unterscheidung zwischen klerikaler und arkaner Magie. Priester, Paladine, Kleriker, Mönche, wie auch immer, sind im Normalfall nicht im Stande arkane Magie zu erspüren oder analysieren. Andersherum sind Zauberer, Magier, Hexenmeister, auch hier gibt es unzählige Begriffe, normalerweise nicht in der Lage die göttliche Seite der Magie zu ergründen. Als Grundlage gilt, dass Magie besser zu erkennen ist, je stärker und präsenter (Wirkende Zauber vs. vor 2 Tagen gesprochene) 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“ eingeschränkt ist, und uns ein schönes Gebet für einen Priester oder eine Geisteranrufung bei einem Schamanen allemal lieber sind, als die teilweise recht unrythmischen 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) dass was der Zauber selbst an Magiepunkten wert ist, plus 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. Die Kosten belaufen sich nun auf 40 (Energiewall) + 20 (Magie aufheben), zusammen also 60 MP.

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 haben, ebenso wie einige grundsätzliche Erläuterungen. Die hier gegebenen Erklärungsmodelle beziehen sich natürlich primär auf unsere 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

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

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

Kommen wir nun zu den einzelnen Zaubern, die häufig für Diskussionen sorgen. Wir bitten darum, die Erklärungen nicht als Anfeindungen, auch wenn sie nur Ausdruck eines 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 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 Zauberdnden, und ist im Zweifel in ihrer Verdrängung auch nur so stark wie derjenige der sie anwendet.
- Feuerball I + II: Feuerbälle verursachen Flächenschaden (1 bzw. 2 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 dazu gedacht, den Zauberdnden 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 Mag. Segen & Mag. Schutz.
- Körper Heilen: Wir sind keine großen Freunde der Instant-Heilung. In unserer Definition ist die Körperheilung ein kräftezehrender Prozess und kein Allheilmittel welches einen von der Schwelle des Todes direkt kampfbereit aufspringen lässt. Verwundete sollten sich also Zeit lassen (15min.), bevor sie sich wieder ins Getümmel werfen. 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, ob Magie vorhanden ist oder nicht. Die Dragon-Sys-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 bis jemand den Zauber erneut spricht.
- Verwandeln: Dieser Zauber ist dazu gedacht, das Opfer in ein kleines und harmloses Tier zu verwandeln. Schlüsselbegriffe sind hier **klein** und **harmlos**. Im Kampf wirkt dieser Zauber 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.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

- Wunde übertragen, Wunde verschieben und Wunde zufügen: Hier wären wir nun beim Heilen ohne Zeitverlust, wie oben angesprochen, angekommen. Wir weisen darauf hin, dass zumindest die ersten beiden Zauber nur auf freiwilliger Basis funktionieren. Für Wundrecycling im Kampfeinsatz ist der letzte gedacht. Hier bedeutet „Ohnmacht“ aber 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 hat auch weiterhin Bestand.

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 eingeecheckt. 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 Knickfoki „Körper heilen“ bleiben aber trotzdem besser zu Hause. Gegenstände die allen oben aufgeführten Regeländerungen widersprechen werden nicht eingeecheckt. 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 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 diskutieren wir immer gerne per Email... ☺

Für die Funkenflug-Orga,
Benny & Malte

- benny@funkenflug-orga.de
- malte@funkenflug-orga.de

Funkenflug e.V.

Regelerweiterungen und Anmerkungen der Funkenflug-Orga zu:
DragonSys© von Robert Weis (Classic, 1993, weinroter Einband) &
Liber Magicae© von Frank Hötzel (Classic, 1994, schwarzer Einband)

Anhang:

Tabelle - Rüstungspunkte

Obwohl das Rüstungssystem des klassischen DragonSys um einiges differenzierter ist und somit den Trägern verschiedenartiger Rüstungskombinationen mehr zu pass kommt, haben wir uns aus Gründen der einfacheren Spielbarkeit dazu entschlossen das System des aktuellen DragonSys zu verwenden. Ohne komplizierte Tabellen zu Rate ziehen zu müssen, kann sich hiermit jeder Rüstungsträger auf einfachstem Wege informieren, was ihn wie lange im Kampf schützt.

Zu den oben angeführten Spielregeln für Rüstungen möchten wir nur ergänzen, dass bei uns als Rüstung gilt, was auch als Rüstung ausgelegt ist. Fellumhänge und Lederhosen dienen einem anderen Zweck, Wollkettenhemden und Aluminiumplattenpanzer haben höchstens einen optischen Wert.

Leichte Rüstung: Stoff, hartes Leder, metallbeschlagenes weiches Leder		
Körperzone	Ca. 30-50% bedeckt	Mehr als 50% bedeckt
Bauch und Brust	0,25	0,50
Rücken	0,25	0,50
Linker Arm	0,25	0,50
Rechter Arm	0,25	0,50
Linkes Bein	0,25	0,50
Rechtes Bein	0,25	0,50
Maximaler Rüstschutz: 3		

Mittlere Rüstung: Kettengeflecht, metallbeschlagenes hartes Leder, Schuppenpanzer		
Körperzone	Ca. 30-50% bedeckt	Mehr als 50% bedeckt
Bauch und Brust	0,50	1,00
Rücken	0,50	1,00
Linker Arm	0,50	1,00
Rechter Arm	0,50	1,00
Linkes Bein	0,50	1,00
Rechtes Bein	0,50	1,00
Maximaler Rüstschutz: 6		

Schwere Rüstung: Schweres Kettengeflecht, Plattenpanzer, etc.		
Körperzone	Ca. 30-50% bedeckt	Mehr als 50% bedeckt
Bauch und Brust	0,75	1,50
Rücken	0,75	1,50
Linker Arm	0,75	1,50
Rechter Arm	0,75	1,50
Linkes Bein	0,75	1,50
Rechtes Bein	0,75	1,50
Maximaler Rüstschutz: 9		

Bonuspunkte: Für die Behinderung im Kampf, obwohl keine Trefferzonen	
Helme: 1,00	Panzerhandschuhe: 1,00