

Drachenfest

Freunde „treffen“ Freunde



Das Drachenfest Regelwerk

Version 7.2

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 - Einleitung	4
1.1 - Grundsätzliches	4
1.2 - Spirituelle Gegenstände und Tränke	4
Kapitel 2 - Charaktererschaffung	4
2.1 - Charakterpunkte und Fertigkeiten	4
2.2 - Fertigkeiten	5
2.3 - Fertigkeiten – Beschreibung	8
Kampf	8
Medizin	9
Handwerk	11
Resistenzränge	16
Kapitel 3 - Spiritualität	16
3.1 – Allgemeines	16
3.1.1 Spirituelle Fertigkeiten - Formel	16
3.1.3 - Abbruch der Anwendung einer spirituellen Fertigkeit	17
3.2–spirituelle Fertigkeiten – Übersicht	17
3.3 Spirituelle Sprüche	19
3.4 Beschreibung der einzelnen spirituellen Sprüche	20
3.4.1 Vorübergehende „Flüche“ und „Beeinflussungen“	20
3.4.2 - Offensiv wirkende spirituelle Fertigkeiten	22
3.4.3 - Heilende spirituelle Fertigkeiten	22
3.4.4 - Direkt oder indirekt auf den Anwender wirkende spirituelle Sprüche	23
Kapitel 4 - Alchemiefertigkeiten	26
4.1– Alchemiefertigkeiten - Erklärung	26
4.1.1 - Grundsätzliches:	26
4.1.2 - Erfolg der Herstellung:	26
4.1.3 - Erfolg der Anwendung und Wirkungsstufe	27
4.1.4 - Abbruch der Herstellung einer Mixtur	28
4.2 – Alchemiefertigkeiten - Übersicht	28
4.3 – Alchemierezepte – Beschreibung	31
4.3.1 - Tränke	31
4.3.1.1 Tränke, welche spirituell oder alchemistisch aufgehoben werden können	31
4.3.1.2 Tränke, welche nicht aufgehoben werden können	32
4.3.2 - Klingengifte	33
4.3.3 - Öle	34
4.3.4 - Pulver	35

Autoren

Sandra Wolter
Fabian Schlump

Herausgeber

Wyvern e.K.
Odenthaler Str. 339, 51069 Köln

Design und Layout

Carissa Donker

Kapitel 5 - Charakterresistenzränge	36
5.1 Resistenz gegen Spiritualität	37
5.2 Resistenz gegen Alchemie	37
Kapitel 6 - Rüstungsschutz	37
6.1. Rüstung	37
6.2 Rüstungswert	38
6.3 Rüstungsbeispiele	38
Kapitel 7 - Kampf	39
7.1 Allgemeines	39
7.1.1 Grundlebenspunkte	39
7.1.2 TREFFERPUNKTE	39
7.1.3 Kampf	39
7.1.4 Feuerwaffen	39
7.2 Schadenspunkte von Waffen	40
7.3 Schlachten und Belagerungen	40
Kapitel 8 Tod, Limbus und Wächter des Zwielfichts	40
8.1 Sterben	40
8.2. Der Limbus	41
8.3 Die spirituelle Fertigkeit „Wächter des Zwielfichts“	41
8.4 - Endgültiger Tod	41
Kapitel 9 - Dieben und Einbrüche	42
9.1 IT-Dieben	42
9.1.1 Spieltechnisch angedeuteter Taschendiebstahl durch ein weißes Antragsband an einen roten Beutel	42
9.1.2 Gegenstände, welche durch ein ROTES Erlaubnisband gekennzeichnet sind	42
9.1.3 Gegenstände mit einem BLAUEN Band und einer offiziellen DrachenFest-Karte	42
9.1.4 Diebes-Brettchen	43
9.1.5 Gegenstände mit einem GRÜNEN Band:	43
9.2 IT-Einbrüche	43
Kapitel 10 - Besondere Ansagen	45
10.1 Sicherheitstechnische Ansagen:	45
10.2 Spieltechnische Ansagen der Spielleitung	46
10.3 Spezielle NSC-Fertigkeiten oder Artefaktfertigkeiten	46
10.4 SPIELTECHNISCHE AUSSAGEN	
Kapitel 11 -Siegbedingungen	48

Im Sinne der besseren Lesbarkeit wird nachfolgend auf die Unterscheidung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet, sämtliche Ausführungen sind geschlechtsunabhängig zu verstehen.

**Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herausgebers Wyvern e.K.
Spielmaterialien dürfen zum Eigengebrauch kopiert werden.**

Kapitel 1 - Einleitung

Das DrachenFest Regelwerk gibt einheitliche Regelungen und Ansagen (Callouts) vor. Das DrachenFest ist international, daher werden alle Ansagen (Callouts) in Englisch getätigt.

Um der Charakterfreiheit keine Beschränkung zu geben, wird Magie, Schamanismus, Gebete, Segen etc. einheitlich als Spiritualität bezeichnet.

1.1 - GRUNDSÄTZLICHES

- Bei diesem Regelwerk ist jede Charakterrasse und –klasse zugelassen.
- Die Regeln gelten sowohl bei der Erschaffung eines neuen, als auch für die Konvertierung eines bestehenden Charakters.
- Spezifische Sonderregelungen für Einzelne sind nicht möglich.

1.2 - SPIRITUELLE GEGENSTÄNDE UND TRÄNKE

In der Welt der Drachen existieren keine spirituellen Gegenstände oder Tränke, welche nicht auf dem DrachenFest selbst hergestellt worden sind.

Kapitel 2 - Charaktererschaffung

2.1 – CHARAKTERPUNKTE UND FERTIGKEITEN

- Alle Fertigkeiten des Charakters können frei gewählt werden.
- Jede Fertigkeit verbraucht eine bestimmte Anzahl an Charakterpunkten.
- Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Charakterpunkte ergibt sich aus:
 - 10 Basis-Charakterpunkte
 - 2 Charakterpunkte zusätzlich pro besuchtem DrachenFest.
 - Die Summe der Charakterpunkte können individuell auf die verschiedenen Fertigkeiten verteilt werden, bis keine Charakterpunkte mehr frei sind.
- Die erlernbaren Fertigkeiten sind in fünf verschiedene Fertigkeiten-Zweige gegliedert. (Kampf, Medizin, Handwerk, Spiritualität und Alchemie)
- Jede normale Fertigkeit kann und muss nur einmal erworben werden!
- Einige Fertigkeiten und die meisten besonderen Fertigkeiten haben als Voraussetzung eine andere Fertigkeit. Diese sind bei den einzelnen Beschreibungen der jeweiligen Fertigkeiten vermerkt.

- „Resistenz gegen Spiritualität“ und „Resistenz gegen Alchemie“ sind ebenfalls erlernbare Fertigkeiten. Sie werden durch Charakter-Resistenzränge dargestellt und werden mit Charakterpunkten erworben.

2.2 – FERTIGKEITEN

- Erlernte Gildenfertigkeiten bleiben erhalten ohne Einsatz von ChP, die Bestätigung dieser muss vorgezeigt werden können.
- Gestrichene erlernte Gildenfertigkeiten geben zusätzlich + 2ChP, die alte Gildenfertigkeiten-Bestätigung muss vorgezeigt werden können
- Waffen bis zur maximalen Länge von 50cm sind frei und müssen nicht mit ChP erworben werden.

Kampfkunde

ChP

Waffen nutzen	Use Weapons	1
Schild nutzen	Use Shield	1
Nutzung Fernkampfaffen	Use Long Range Weapons	1
Belagerungswaffen bedienen	Use of Siege Weapons	2
Tragen leichter Rüstung	Wear Light Armour	1
Tragen mittlerer Rüstung	Wear Medium Armour	2
Tragen schwerer Rüstung	Wear Heavy Armour	4
Besondere Fertigkeiten	Special Abilities	
Regeneration	Body Regeneration	2
Zähigkeit	Toughness	2
Zusätzlicher Lebenspunkt I	Additional Life Point I	2
Zusätzlicher Lebenspunkt II (*L I)	Additional Life Point II (*L I)	3
Zusätzlicher Lebenspunkt III (*L II)	Additional Life Point III (*L II)	4

Medizin

ChP

Erste Hilfe	First Aid	1
Heilkunde (* EH)	Healing (* FA)	2
Arztkunde *	Medicine (* FA+H)	4
Besondere Fertigkeiten	Special Abilities	
Voraussetzung Heilkunde	Requirement Healing	
Meister der Heilung (*HK)	Master of Healing (*H)	4
Lebensrettung (*HK)	Lifesaving (*H)	2
Heiler des Gefechtes (*HK)	Healer of Battle (*H)	2

Handwerk

ChP

Holzarbeiten / Schild und Wehranlagen reparieren	Wood Work / Repair Shield and Defence Constructions	1
Lederarbeiten / Lederrüstung reparieren	Leather Work / Repair Leather Armour	1
Metallarbeiten / Metallrüstung reparieren	Metal Work / Repair Metal Armour	1
Schlösser herstellen / entschärfen	Pick / Build Locks	2
Fallen entschärfen/bauen	Disarm / Build Traps	2
Besondere Fertigkeiten	Special Abilities	
Unterschiedliche Voraussetzungen	Different Requirements	
Sappeur (* Holz)	Sappeur (* Wood)	5
Meistersattler (* Leder)	Master Saddler (* Leather)	4
Meisterschmied (* Metall)	Master Smith (* Metal)	4
Meisterschlosser (* Schlösser)	Master of Locks (* Locks)	4
Meisterfallenbauer (* Fallen)	Master of Traps (* Traps)	4
Palisadenbaumeister (* Holz)	Master of Palisades (* Wood)	4

Spiritualität

ChP

Spiritualität I	Spirituality I	2
Spiritualität II (* S I)	Spirituality II (* S I)	3
Spiritualität III (* S II)	Spirituality III (* S II)	4
Ritualspiritualität (* S I)	Ritual Spirituality (* S I)	1
Schriftrollen erschaffen (* S I)	Create Scrolls (* S I)	3
Spirituelle Schutzaura (* S II)	Spiritual Protection Aura (* S II)	3
Wächter des Zwilichts (* S II+RS)	Guardian of the Twilight (* S II+RS)	2
Meister der Regeneration	Master of Regeneration	2
Besondere Fertigkeiten	Special Abilities	
Voraussetzung Spiritualität III und ggf. „Ritualspiritualität“	Requirement Spirituality III and sometime „Ritual Spirituality“	
Meister der Spiritualität (* S III)	Master of Spirituality (* S III)	6
Untote erschaffen (* S III)	Create Undead (* S III)	6
Ritualmeister (* S III+RS)	Master of Rituals (* S III+RS)	2

Alchemie

ChP

Kräuteranbau/Tierzucht	Herb/Livestock Cultivation	1
Alchemie I	Alchemy I	2
Alchemie II (* A I)	Alchemy II (* A I)	3
Alchemie III (* A II)	Alchemy III (* A II)	4
Alchemistische Öle (* A I)	Alchemy Oils (* A I)	2
Alchemistische Pulver (* A I)	Alchemy Powders (* A I)	4
Besondere Fertigkeiten Voraussetzung Alchemie III und/oder ggf. andere Voraussetzungen	Special Abilities Requirement Alchemie III and/or eventually other requirements	
Meister der Kräuter (* KräuterA)	Master of Herbs (* HerbC)	2
Meister der Bestien (* TierZ)	Master of Beasts (* LivestockC)	2
Meister der Alchemie (* A III)	Master of Alchemy (* A III)	6
Alchemistische Klingengifte (*A III)	Alchemy Blade Poisons (* A III)	4
Sprengmeister (* A III + AP))	Demolition Expert (* A III + AP))	4

Resistenzränge bis maximaler Rang 9	Resistance to maximum rank 9	ChP
+ 1 Rang Resistenz gegen Spiritualität	+ 1 Rank Spiritual Resistance	2
+ 1 Rang Resistenz gegen Alchemie	+ 1 Rank Alchemy Resistance	2

2.3 – FERTIGKEITEN – BESCHREIBUNG

Hier werden die Fertigkeiten, welche mit Charakterpunkten erworben werden können, in Bezug auf Wirkung, Voraussetzungen und Rahmenbedingung, beschrieben. Wie das Ausspielen gestaltet ist, wird von dem Spieler durch individuelles Spiel selbst bestimmt.

KAMPE

Waffen nutzen

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter alle Waffen bis auf Belagerungswaffen und Fernkampfaffen führen.

Schild nutzen

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter einen Schild nutzen.

Nutzung Fernkampfaffen

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter Bögen, Armbrüste und Feuerwaffen führen.

Tragen Leichter Rüstung

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter echte oder dargestellte alternative leichte Rüstung nutzen. Diese gibt an den bedeckten Bereichen insgesamt 3 Rüstungspunkte.

Rüstung gilt nur dort, wo sie getragen wird.

Hinweis: Eine alternative Rüstung muss entsprechend überzeugend dargestellt (also kein dünnes Stoffhemd, Tape oder ähnliches!) werden. Weiteres siehe Kapitel „Rüstung“.

Tragen Mittlerschwerer Rüstung

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter echte oder dargestellte alternative mittelschwere Rüstung nutzen. Diese gibt an den bedeckten Bereichen insgesamt 6 Rüstungspunkte.

Rüstung gilt nur dort, wo sie getragen wird.

Hinweis: Eine alternative Rüstung muss entsprechend überzeugend dargestellt (also kein Stoff, Tape oder ähnliches!) werden.

Weiteres siehe Kapitel „Rüstung“.

Tragen Schwerer Rüstung

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter echte oder dargestellt alternative schwere Rüstung nutzen. Diese gibt an den bedeckten Bereichen insgesamt 10 Rüstungspunkte.

Rüstung gilt nur dort, wo sie getragen wird.

Hinweis: Die alternative Rüstung muss entsprechend überzeugend dargestellt (also kein Stoff, Tape oder ähnliches!) werden. Weiteres siehe Kapitel „Rüstung“.

Belagerungswaffen / übergroße Schusswaffen bedienen

Mit dieser Fertigkeit darf der Charakter große Schusswaffen (Ballisten etc.) und Belagerungsgeräte (Katapulte etc.) nutzen.

Besondere Fertigkeiten

Regeneration

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter nicht mehr verbluten. Verlorene Lebenspunkte heilen automatisch nach mindestens 6 Stunden Schlaf, sollten die Wunden nicht anderweitig versorgt werden. Diese Fertigkeit verhindert nicht, dass der Charakter bewusstlos wird, sollten seine Lebenspunkte auf \leq Null gesunken sein.

Zähigkeit

Mit dieser Fertigkeit verliert der Charakter nicht das Bewusstsein, wenn seine Lebenspunkte auf \leq Null gesunken sind. Der Charakter kann noch mit leiser Stimme einzelne Worte von sich geben. Bewegungen, außer schwachem Kriechen, sind jedoch nicht weiter möglich.

Zusätzlicher Lebenspunkt I

Diese Fertigkeit gibt dem Charakter +1 zusätzlichen Lebenspunkte.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die besonderen Fertigkeiten „Zusätzlicher Lebenspunkt II“.

Zusätzlicher Lebenspunkt II *

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Erwerb der Fertigkeit „Zusätzlicher Lebenspunkt I“.

Diese Fertigkeit gibt dem Charakter +1 zusätzlichen Lebenspunkte.

Hinweis: Addiert sich zur Fertigkeit „zusätzlicher Lebenspunkt I“

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die besonderen Fertigkeiten „Zusätzlicher Lebenspunkt III“.

Zusätzlicher Lebenspunkt III *

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Erwerb der Fertigkeiten „Zusätzlicher Lebenspunkt I und II“.

Diese Fertigkeit gibt dem Charakter +1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Hinweis: Addiert sich zu den Fertigkeiten „zusätzlicher Lebenspunkt I und II“.

MEDIZIN

Mit Heilkunde kann der Charakter unter Verwendung von Verbandsmaterial, In- und Out-Time ungefährlichen Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten Verletzungen versorgen bzw. behandeln.

Wichtig: Bei der Verwendung von Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten unbedingt den Behandelten – wegen möglicher Allergien – über die Inhaltsstoffe und die Art der Substanzen informieren und seine Zustimmung erhalten.

Erste Hilfe

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter einen anderen Charakter, dessen Lebenspunkte auf \leq Null gesunken sind, vor dem Verbluten bewahren und die Wunden reinigen. Diese Fertigkeit gibt keine Trefferpunkte zurück.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die Fertigkeiten „Heilkunde“.

Heilkunde *

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Heilkunde“ ist der Erwerb der Fertigkeit „Erste Hilfe“.

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter Verletzungen versorgen und behandeln. Bei erfolgter Behandlung ist eine Wunde sofort und die restlichen versorgten Wunden innerhalb von 1 Stunde vollständig verheilt.

Mit dieser Fertigkeit können keine „abgetrennten“ Gliedmaßen wieder „angebracht“ werden.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die Fertigkeiten „Arztkunde“.

Arztkunde *

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Arztkunde“ ist der Erwerb der Fertigkeiten „Erste Hilfe“ und „Heilkunde“.

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter Verletzungen versorgen und behandeln. Bei erfolgter Behandlung sind 2 Wunden sofort und die restlichen versorgten Wunden innerhalb von 1 Stunde vollständig verheilt.

Ebenfalls können mit dieser Fertigkeit auch „abgetrennte“ Gliedmaßen wieder „angenäht“ werden.

Hinweis: Die Fertigkeit dient als Voraussetzung für das Erlernen der besonderen Fertigkeiten im Bereich „Medizin“.

Besondere Fertigkeiten

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeiten ist der Erwerb der Fertigkeit „Arztkunde“.

Meister der Heilung *

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, schwere Verletzungen zu versorgen und fachkundig zu behandeln. Bei erfolgreicher Behandlung gibt dies dem Behandelten alle Lebenspunkte zurück.

Lebensrettung *

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, Schwerverletzte zu retten. Ein Charakter, der regeltechnisch gestorben wäre und sich bereits auf den Weg in den Limbus machen müsste, kann mit dieser Fertigkeit noch gerettet werden.

Die Fertigkeit „Lebensrettung“ muss unmittelbar nach Eintreten des Todes – spätestens jedoch innerhalb von maximal 2 Minuten danach – angewandt werden. Seine Wunden müssen danach noch gesondert behandelt werden.

Hinweis: Diese Fertigkeit gibt keine Trefferpunkte zurück.

Heiler des Gefechtes *

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit kann der Charakter bei bis zu 5 anderen Charakteren, die ≤ 0 Trefferpunkte haben, das Verbluten verhindern. Die Fertigkeit „Heiler des Gefechtes“ wirkt wie „Erste Hilfe“, kann jedoch auf bis zu 5 andere Charaktere gleichzeitig angewendet werden. Die Wirkung dauert nur solange an, wie sich der Heiler auf die zu versorgenden „Patienten“ konzentrieren kann. Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Anwender, Verwundete am Leben zu erhalten, bis andere Heiler helfen können. Endet die Konzentrationsphase des Heilers, ohne dass ein anderer Heiler zur Hilfe kommt, so wird die Zeitspanne des Verblutens nicht verlängert. Werden also

die anderen Charaktere nicht weiter (über die normalen 10 Minuten hinaus) stabilisiert, so sterben sie, sobald die Stabilisierung ohne weitere Heilung endet. (Anders als bei der Charakterfertigkeit „Erste Hilfe“!)

Hinweis: Diese Fertigkeit gibt keine Trefferpunkte zurück und ist nicht steigerbar.

HANDWERK

Holzarbeiten / Schild und Wehranlagen reparieren

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter einen In-Time beschädigten Schild reparieren und In-Time Holzarbeiten ausführen. Nach ausgespielten 5 Minuten Reparatur ist der Schild erfolgreich repariert. Ebenfalls kann der Charakter mit dieser Fertigkeit die Stärke gegnerischer Palisaden einschätzen, sofern er die Gelegenheit hat, diese von Innen und Außen zu untersuchen.

Hinweis: Zu Reparatur von Wehranlagen und Belagerungswaffen siehe Kapitel „[Schlachten und Belagerungen](#)“.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die besonderen Fertigkeiten „[Sappeur](#)“ und „[Palisadenbaumeister](#)“.

Lederarbeiten / Lederrüstung reparieren

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter eine In-Time beschädigte Rüstung aus Leder reparieren und Lederarbeiten In-Time ausführen. Pro ausgespielten 5 Minuten Reparatur erhält die beschädigte Lederrüstung einen Rüstungspunkt zurück, jedoch maximal nur bis zum normalen Rüstungswert der Lederrüstung.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die besondere Fertigkeit „[Meistersattler](#)“.

Metallarbeiten / Metallrüstung reparieren

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter eine In-Time beschädigte Rüstung aus Metall reparieren und Metallarbeiten In-Time ausführen. Pro ausgespielten 5 Minuten Reparatur erhält die beschädigte Metallrüstung einen Rüstungspunkt zurück, jedoch maximal nur bis zum normalen Rüstungswert der Metallrüstung.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die besonderen Fertigkeiten „[Meisterschmied](#)“, „[Sappeur](#)“ und „[Palisadenbaumeister](#)“.

Schlösser öffnen / bauen

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter als In-Time gekennzeichnete Schlösser öffnen und In-Time Schlösser herstellen. In-Time Schlösser bestehen aus einem mit SL-Stempel versehenen Umschlag, welcher die Aufschrift „Schloss“ trägt. Im Inneren des Umschlags befindet sich eine Zahl, welche den Erfolg oder Misserfolg beim Öffnen eines Schlosses symbolisiert.

Beim Erstellen des Schlosses wird eine Zahl zwischen 0 und 9 vergeben.

Wie „hoch“ die Zahl werden kann, wird durch die „Schloss-Stufe“ des Herstellers des Schlosses bestimmt, angefangen bei 0 bis zur Zahl 9 bei Schloss-Stufe 10.

Beim Versuch des Öffnens dieses Schlosses schreibt man eine Zahl zwischen 0 und 9 pro angewendeter „Öffnungs-Stufe“ auf den Umschlag.

Schloss-Stufe:

Die Schloss-Stufe bestimmt den Schwierigkeitsgrad eines Schlosses. Bei Erstellung des Schlosses kann je nach gewählter Stufe das Schloss mit einer Zahl zwischen 0 und 9

vergeben werden. Bei Stufe 1 ist dies 0 und bei jeder weiteren Stufe zusätzlich die nächst höhere Zahl bis maximal der Zahl 9.

Bei der Herstellung eines In-Time-Schlusses bestimmt der Charakter selbst die Schloss-Stufe. Pro 10 Minuten ausgespieltem Schlösserbau erlangt das In-Time Schloss jeweils eine Schloss-Stufe. Das bedeutet zum Beispiel, dass für 20 Minuten ausgespieltem Schlösserbau das In-Time Schloss eine Schloss-Stufe von 2 erreicht und eine Zahl zwischen 0 und 1 frei gewählt werden kann.

Die maximale Schloss-Stufe beträgt Stufe 10. (Ausnahme: „[Meisterschlosser](#)“.)

Öffnungs-Stufe:

Der Anwender versucht ein als In-Time gekennzeichnetes Schloss zu öffnen, indem er eine Öffnungs-Stufe bildet. Pro 10 Minuten ausgespieltem Schlösseröffnen ergibt sich jeweils eine Öffnungs-Stufe. Pro Stufe darf er eine beliebige Zahl zwischen 0 und 9 auf den gekennzeichneten SL-Schlössumschlag schreiben, maximal jedoch 10 Zahlen bei Öffnungs-Stufe 10.

Die maximale Öffnungs-Stufe beträgt Stufe 10. (Ausnahme: „[Meisterschlosser](#)“.)

Erfolg bzw. Misserfolg des Öffnungsversuches:

Stimmt die Zahl bzw. einer der Zahlen, welche vom Anwender auf dem Umschlag notiert wurden mit der Zahl im Umschlag überein, so war das Öffnen erfolgreich.

Stimmt die Zahl bzw. stimmen die Zahlen mit der im Umschlag nicht überein, so blockiert das Schloss und kann nur noch von einem Meisterschlosser repariert und geöffnet werden.

Hinweis: Der Öffnungsversuch des Schlosses muss an dem Ort durchgeführt werden, wo sich der Gegenstand mit dem Schloss befindet. Der Gegenstand darf nicht an einen anderen Ort verbracht werden. Ausnahme: Der Gegenstand mit dem Schloss befindet sich z. B. durch einen Transport in Bewegung bzw. hat eine entsprechende „Diebeskarte“. Hier darf die Karte zusammen mit dem SL-Schlössumschlag an einen anderen Ort verbracht werden. (Näheres siehe „[Dieben und Einbrüche](#)“).

Fallen finden/entschärfen / bauen

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter In-Time Fallen finden, herstellen und entschärfen. In-Time-Fallen bestehen aus einem verschlossenen mit SL-Stempel versehenem Umschlag, welcher die Aufschrift „Falle“ trägt. Im Inneren des Umschlags befindet sich eine Zahl, welche den Erfolg oder Misserfolg beim Entschärfen der Falle symbolisiert.

Gefunden wird eine In-Time Falle durch ausgespieltes Suchen und den Besitz dieser Fertigkeit.

Fallenstufe

Die Fallenstufe bestimmt den Schwierigkeitsgrad einer Falle. Bei Erstellung der Falle kann je nach gewählter Stufe die Falle mit einer Zahl zwischen 0 und 9 zugehörigen OT-Umschlag der Falle notiert werden. Bei Stufe 1 ist dies die Zahl 0 und bei jeder weiteren Stufe zusätzlich die nächst höhere Zahl bis maximal der Zahl 9. Bei der Herstellung einer In-Time-Falle bestimmt der Charakter selbst die Fallenstufe. Pro 10 Minuten ausgespieltem Fallenbau ergibt sich jeweils eine Fallenstufe. Das bedeutet zum

Beispiel, dass für 40 Minuten ausgespieltem Fallenbau eine Fallenstufe von 4 erreicht wird und eine Zahl zwischen 0 und 3 frei gewählt werden kann.

Hinweis: Der Bau einer Falle muss vor Baubeginn mit der SL abgesprochen werden. Nach der Fertigstellung muss die Falle von einer SL durch SL-Stempel bestätigt und die Wirkung mit der SL auf logischer Basis abgesprochen werden. Eine Minderung der Zeit bei Beteiligung von mehreren Spielern gibt es nicht.

Die maximale Fallen-Stufe beträgt Stufe 10. (Ausnahme: „[Meisterfallenbauer](#)“.)

Entschärfungsstufe

Der Anwender versucht In-Time eine gefundene als In-Time gekennzeichnete Falle zu entschärfen, indem er eine Entschärfungsstufe bildet. Pro 10 Minuten ausgespieltem Entschärfen ergibt sich jeweils eine Entschärfungsstufe.

Pro Stufe darf er eine beliebige Zahl zwischen 0 und 9 auf den gekennzeichneten IT-Fallenumschlag schreiben, maximal jedoch 10 Zahlen bei Entschärfungs-Stufe 10.

Erfolg bzw. Misserfolg des Entschärfungsversuches:

Stimmt die Zahl bzw. einer der Zahlen, welche vom Anwender auf dem Umschlag notiert wurden mit der Zahl im Umschlag überein, so war das Entschärfen erfolgreich.

Stimmt die Zahl bzw. stimmen die Zahlen mit der im Umschlag nicht überein, so wurde die Falle ausgelöst und die im Umschlag angegebene Wirkung tritt ein. Die Auswirkung der Falle ist genau und ehrlich auszuspielen.

Hinweis: Eine Minderung der Zeit bei Beteiligung von mehreren Spielern gibt es nicht.

Wird eine groß angelegte Falle gebaut, welche Baumaßnahmen aus Holz oder Metall erfordert, sind die Fertigkeiten „Holzarbeiten“ bzw. „Metallarbeiten“ zusätzliche Voraussetzung. Als Fallenbauer kann man natürlich auch Charaktere, welche diese Fähigkeiten besitzen, zum Bauen der Falle hinzuziehen.

Die maximale Entschärfungsstufe beträgt Stufe 10.

(Ausnahme: siehe „[Meisterfallenbauer](#)“.)

Besondere Fähigkeiten

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeiten ist – je nach besonderer Fertigkeit der Erwerb der Fertigkeiten „Holz reparieren“, „Leder reparieren“, „Metall reparieren“, „Schlösser herstellen/entschärfen“ und „Fallen finden/herstellen/entschärfen“.

Meistersattler

Zusätzliche Voraussetzung für die Anwendung dieser Fertigkeit ist die Fertigkeit „Lederarbeiten“ **und bei dem für die Dauer der Veranstaltung geltenden Rüstungspunkt die Nutzung der alchemistisch hergestellten Mixtur.**

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit erlangt der Charakter folgende zusätzliche Fähigkeiten:

- Die Reparaturzeit für Lederrüstungen wird halbiert. Statt 5 Minuten pro Rüstungspunkt braucht der Meistersattler nur 2,5 Minuten.
- Ein Meistersattler kann durch seine Handwerkskunst einer Lederrüstung einen Rüstungspunkt mehr geben. Die Darstellungsdauer beträgt hierfür 20 Minuten. Dieser Rüstungspunkt verfällt nach der „Abnutzung“ durch einen Treffer.
- Zusätzlich zu dem „handwerklichen“ zusätzlichen Rüstungspunkt kann ein Meisterschmied unter Hinzunahme der alchemistisch hergestellten Mixtur „Rüstung verstärken“ einer Lederrüstung für die Dauer der Veranstaltung **1 Rüstungspunkt**

dauerhaft mehr zu geben. Für diese Anwendung muss der Meisterschmied die **gesamte Rüstung** bearbeiten, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Natürlich gilt trotzdem: Rüstung schützt nur dort, wo sie auch getragen wird.

Dieser Rüstungspunkt, welcher mit Hilfe der alchemistischen Tinktur hergestellt wurde, muss auch bei Treffern „repariert“ werden.

Nach der Bearbeitung wird der SL der Alchemie-Zettel ausgehändigt und die SL stellt eine zeitlich beschränkte „Rüstungskarte“ aus. Die zeitlich beschränkte „Rüstungskarte“, auf der dieser zusätzliche Rüstungspunkt ausgewiesen wird, wird nach der Bearbeitung der Rüstung zusammen mit der Rüstung an den Rüstungsträger weitergegeben. Diese Fertigkeit kann pro Rüstung nur einmal angewendet werden.

Hinweis: Diese Fertigkeit kann auch auf alternativ dargestellte Lederrüstungsteile angewendet werden.

Meisterschmied

Zusätzliche Voraussetzung für die Anwendung dieser Fertigkeit ist die Fertigkeit „Metallarbeiten“ **und bei dem für die Dauer der Veranstaltung geltenden Rüstungspunkt die Nutzung der alchemistisch hergestellten Mixtur.**

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit erlangt der Charakter folgende zusätzliche Fähigkeiten:

- Die Reparaturzeit für Metallrüstungen wird halbiert. Statt 5 Minuten pro Rüstungspunkt braucht der Meisterschmied nur 2,5 Minuten.
- Ein Meisterschmied kann durch seine Handwerkskunst einer Metallrüstung einen Rüstungspunkt mehr geben. Die Darstellungsdauer beträgt hierfür 20 Minuten. Dieser Rüstungspunkt verfällt nach der „Abnutzung“ durch einen Treffer.
- Zusätzlich zu dem „handwerklichen“ zusätzlichen Rüstungspunkt kann ein Meisterschmied unter Hinzunahme der alchemistisch hergestellten Mixtur „Rüstung verstärken“ einer Metallrüstung für die Dauer der Veranstaltung **1 Rüstungspunkt dauerhaft mehr** zu geben. Für diese Anwendung muss der Meisterschmied die **gesamte Rüstung** bearbeiten, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Natürlich gilt trotzdem: Rüstung schützt nur dort, wo sie auch getragen wird.

Dieser Rüstungspunkt, welcher mit Hilfe der alchemistischen Tinktur hergestellt wurde, muss auch bei Treffern „repariert“ werden.

Nach der Bearbeitung wird der SL der Alchemie-Zettel ausgehändigt und die SL stellt eine zeitlich beschränkte „Rüstungskarte“ aus. Die zeitlich beschränkte „Rüstungskarte“, auf der dieser zusätzliche Rüstungspunkt ausgewiesen wird, wird nach der Bearbeitung der Rüstung zusammen mit der Rüstung an den Rüstungsträger weitergegeben. Diese Fertigkeit kann pro Rüstung nur einmal angewendet werden.

Hinweis: Diese Fertigkeit kann auch auf alternativ dargestellte Metallrüstungsteile angewendet werden.

Meisterschlosser

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Schlösser öffnen/bauen“.

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit wird Zeit für die Herstellung und das Öffnen eines Schlosses halbiert. Ist die Zeit für die Herstellung und das Öffnen normalerweise pro

Stufe 10 Minuten, so braucht ein Meisterschlosser hierfür nur noch 5 Minuten pro Stufe. Zusätzlich ist ein Meisterschlosser in der Lage, Schlösser der Schloss-Stufe 11 herzustellen bzw. diese zu öffnen.

Die Schloss-Stufe 11 ergibt sich hier aus ausgespieltem Schlösserbau von 11 mal 5 Minuten. Die Zahl, die im Umschlag notiert werden kann, erhöht sich bei hergestellter Stufe auf 10. Für das Öffnen aus ausgespieltem Schlösseröffnen von 11 mal 5 Minuten. Auch hier erhöht sich die wählbare Zahl auf die Zahl 10.

Ansonsten gelten die Regeln wie in Kapitel [“Fertigkeiten- Beschreibung - Schlösser öffnen/bauen“](#) beschrieben.

Meisterfallenbauer

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der Fertigkeit „Fallen finden/entschärfen/bauen“.

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit wird die Zeit für die Herstellung und das Entschärfen einer Falle halbiert. Ist die Zeit für die Herstellung und das Entschärfen normalerweise pro Stufe 10 Minuten, so braucht ein Meisterfallenbauer hierfür nur noch 5 Minuten pro Stufe.

Zusätzlich ist ein Meisterfallenbauer in der Lage, Fallen mit der Fallen-Stufe 11 herzustellen bzw. zu entschärfen.

Die Fallen-Stufe 11 ergibt sich hier aus ausgespieltem Fallenbau von 11 mal 5 Minuten. Die Zahl, die im Umschlag notiert werden kann, erhöht sich bei hergestellter Stufe auf 10. Für das Entschärfen aus ausgespieltem Fallenentschärfen von 11 mal 5 Minuten. Auch hier erhöht sich die wählbare Zahl auf die Zahl 10.

Ansonsten gelten die Regeln wie in Kapitel [„Fertigkeiten- Beschreibung – Fallen finden/entschärfen/bauen“](#) beschrieben.

Palisadenbaumeister

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der Fertigkeit „Holz reparieren“.

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, mit Unterstützung anderer Handwerker, die die Charakterfertigkeit „Holz reparieren“ besitzen, eine Palisade oder Belagerungswaffe aufzuwerten oder zu reparieren.

Hinweis: Genauere Informationen finden sich im Zusatzteil „Belagerungsregelwerk“.

Sappeur

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der Fertigkeit „Holz reparieren“.

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, den Rang einer Palisade abzuwerten, sprich zu sabotieren.

Hinweis: Genauere Informationen finden sich im Zusatzteil „Belagerungsregelwerk“.

RESISTENZRÄNGE

Resistenzränge geben dem Charakter jeweils +1 zusätzliche Resistenz pro erworbenen Rang gegen Spiritualität oder Alchemie. Diese Fertigkeit kann mehrfach erworben werden (**maximal jedoch von bis zu 12 Resistenzrängen** auf alle Resistenzen **insgesamt**.)

Zusätzlicher Rang Resistenz gegen Spiritualität

Diese Fertigkeit gibt dem Charakter jeweils +1 zusätzliche Resistenz gegen Spiritualität pro erworbenen Rang bis zu einem maximalen Rang von 9.

Hinweis: Grundsätzliche Regelung siehe unter Kapitel „[Resistenzen – Resistenz gegen Spiritualität](#)“.

Zusätzlicher Rang Resistenz gegen Alchemie

Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter jeweils +1 zusätzliche Resistenz gegen Alchemie pro erworbenen Rang bis zu einem maximalen Rang von 9.

Hinweis: Grundsätzliche Regelung siehe unter Kapitel „[Resistenzen – Resistenz gegen Alchemie](#)“.

Kapitel 3 – Spiritualität

3.1 – ALLGEMEINES

Um der Charakterfreiheit keine Beschränkung zu geben, wird Magie, Schamanismus, Gebete, Segen etc. einheitlich als Spiritualität bezeichnet.

Die Spiritualität ist unterteilt in drei Stufen. Mit Stufe I ist der Charakter in der Lage, alle spirituellen Sprüche mit Rang 1 bis 3 zu sprechen. (Stufe II = Rang 4-6, Stufe III = Rang 7-9). Der Charakter kann hier innerhalb seiner Stufe frei wählen, welchen Rang er sprechen möchte.

Spirituelle Fertigkeiten, welche nicht im Regelwerk stehen, sondern durch spezielle Situationen oder durch Spiel entstanden sind, dürfen NICHT während eines Schlachtengeschehens, einer Belagerungssituation oder Bannerdiebstahls-Situation angewendet werden.

3.1.1 SPIRITUELLE FERTIGKEITEN - FORMEL

Bei jedem Anwenden von spirituellen Fertigkeiten muss eine Formel gesprochen und durch entsprechende Gestik dargestellt werden. Die Worte dieser Formel sind nicht vorgegeben, sondern werden von jedem Spieler – individuell auf seinen Charakter abgestimmt – selbst erdacht.

Die Formel muss jedoch mindestens 10 Worte umfassen und entsprechend oft zum gewählten spirituellen Rang wiederholt werden. Am Ende der letzten Wiederholung – nicht vorher – nennt der Anwender für das Ziel laut und deutlich (damit es zu keinen Missverständnissen kommt) die **jeweilige englische spirituelle Spruchbezeichnung (siehe in der Tabelle: CALL) und deren Rang (ebenfalls in Englisch)**.

3.1.2 SPIRITUELLER RANG

- Der spirituelle Rang stellt die Stärke der gewählten spirituellen Fertigkeit bei ihrer Anwendung dar. Der Anwender kann den spirituellen Rang bis zum maximal ihm zur Verfügung stehenden Rang frei bestimmen.
- **Der maximal mögliche spirituelle Rang beträgt Rang 10.**
- Je höher der angewendete spirituelle Rang, desto höher auch die Erschöpfung des Anwenders. Dies bedeutet: Pro angewendetem Rang ist der Anwender für die Dauer von jeweils 1 Minute so erschöpft, dass er keine weitere spirituelle Fertigkeit anwenden kann. Der spirituelle Rang bestimmt ebenfalls, ob die angewandte Fertigkeit auf das bestimmte Ziel erfolgreich war oder ob das Ziel gegen diese resistent ist. (Spirituelle Resistenz siehe Kapitel [“Resistenzen“](#))
- Ist der spirituelle Rang höher als der spirituellem Resistenzrang des Ziels, so ist die Anwendung der spirituellen Fertigkeit erfolgreich. Ist der spirituelle Rang gleich oder kleiner als der spirituelle Resistenzrang, so ist das Ziel resistent und die Anwendung der spirituellen Fertigkeit ist nicht erfolgreich und zeigt keine Wirkung.
- Der spirituelle Rang bestimmt auch, wie oft die Formel bei der Anwendung wiederholt werden muss.
- **Hinweis:** Die nicht erfolgreiche Anwendung der spirituellen Fertigkeit im Fall der spirituellen Resistenz erschöpft den Anwender trotzdem in vollem Umfang.

Beispiel: Der Anwender besitzt die Möglichkeit spirituelle Fertigkeiten mit einem maximalen Rang von 6 anzuwenden. Er entscheidet eine spirituelle Fertigkeit mit einem 4 anzuwenden. Das bedeutet: Er wiederholt seine, mindestens 10 Worte umfassende, selbst erdachte, Formel 4-mal und spricht dann laut und deutlich die englische spirituelle Spruchbezeichnung (CALL) und die englische Ansage „Rank four“. Hat das Ziel einen spirituellen Resistenzrang von 4 oder höher, ist das Ziel resistent und die Anwendung der spirituellen Fertigkeit hat keinerlei Auswirkung. Hat das Ziel einen spirituellen Resistenzrang kleiner 4, war die Anwendung der spirituellen Fertigkeit erfolgreich. In beiden Fällen kann der Anwender für die Dauer von 5 Minuten keine weitere spirituelle Fertigkeit anwenden.

3.1.3 - ABRUCH DER ANWENDUNG EINER SPIRITUELLEN FERTIGKEIT

Wird der Anwender während des Sprechens einer Formel aus irgendeinem Grund unterbrochen oder bricht der Anwender aus irgendeinem Grund die Anwendung einer spirituellen Fertigkeit ab, so hat die Anwendung der spirituellen Fertigkeit keinen Effekt. Die nicht erfolgreiche Anwendung der spirituellen Fertigkeit erschöpft den Anwender trotzdem in vollem Umfang.

3.2–SPIRITUELLE FERTIGKEITEN – ÜBERSICHT

Voraussetzung für den Erwerb von spirituellen Fertigkeiten ist die Fertigkeit „Zugang zu Spiritualität“. Ist dies der erste Fertigkeiten-Zweig, der gewählt wird, kostet der Zugang keine Charakterpunkte.

Spiritualität I

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Charakter alle spirituellen Sprüche bis einschließlich dem spirituellen Rang 3 zu sprechen.

Spiritualität II

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Charakter alle spirituellen Sprüche bis einschließlich dem spirituellen Rang 6 zu sprechen.

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist spirituelle Fertigkeit „Spiritualität I“

Spiritualität III

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Charakter alle spirituellen Sprüche bis einschließlich dem spirituellen Rang 9 zu sprechen.

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit sind die spirituellen Fertigkeiten „Spiritualität I und II“.

Ritualspiritualität

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Erwerb von der Fertigkeit „Spiritualität I“.

Die spirituelle Fertigkeit „Ritualspiritualität“ erlaubt es dem Anwender aktiv an Ritualen teilzunehmen. Ohne diese Fertigkeit ist eine Teilnahme an einem Ritual nur unter bestimmten Umständen möglich.

An einem Ritual können ein oder mehrere Charaktere teilnehmen. Ritualteilnehmer, denen die Fertigkeit „Ritualspiritualität“ fehlt, können durch einen ‚Ritualmeister‘ ins Ritual integriert werden.

Wie hoch der Grad der Erschöpfung der Ritualteilnehmer ist und ob weitere Gegenstände/Komponenten erforderlich sind, hängt von der Art des Rituals ab und wird von der Spielleitung bestimmt. Allerdings darf davon ausgegangen werden, dass die Erschöpfungszeit bei Ritualen eher im Bereich von Stunden, nicht von Minuten anzusiedeln ist.

Die Ritual-SL bestimmt auf Grund des Ritualablaufes, ob das Ritual erfolgreich war oder nicht. Durch Rituale können gegebenenfalls spirituelle Ereignisse hervorgebracht werden, welche entweder durch spirituelle Fertigkeiten gar nicht oder nicht in diesem Ausmaß möglich sind.

Spirituelle Gegenstände können nur durch ein sehr großes Ritual im Ritualkreis oder am lagereigenen Kraftplatz hergestellt werden und müssen durch eine Plot-SL abgenommen werden.

Spirituelle Gegenstände können nur durch ein sehr großes Ritual im Ritualkreis oder am lagereigenen Kraftplatz permanent gebannt werden. Das Ritual muss vorher mit einer Plot-SL abgesprochen sein.

Auf dem DrachenFest existieren keine spirituellen Gegenstände, welche nicht auf dem DrachenFest hergestellt wurden/werden.

Hinweis: Diese Fertigkeit ist Voraussetzung für die Durchführung des spirituellen Spruches der „Spirituellen Rüstung“ und der besonderen Fertigkeiten „Ritualmeister“, „Spirituelle Schutzaura“ und „Wächter des Zwielichts“.

Schriftrollen erschaffen

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Erwerb von mindestens der Fertigkeit „Spiritualität I“.

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, innerhalb eines Rituals Sprüche in Schriftrollen zu binden (so genannte Foki). Für die Erstellung eines Fokus, den der spätere Anwender noch ablesen muss, ist der spirituelle Fertigkeiten-Anwender direkt nach der Erschaffung für die dreifache Zeit erschöpft.

Der maximale spirituelle Rang, welche die Schriftrolle haben kann, ergibt sich aus der Fertigkeit „Spiritualität I, II und III“ bzw. der besonderen Fähigkeit „Meister der Spiritualität“. Der Anwender kann diese Fertigkeit nur einmal pro Stunde anwenden. Der Fokus muss von einer Spielleitung bestätigt werden.

Der Fokus ist von jedem Charakter anwendbar.

3.3 Spirituelle Sprüche

Die spirituellen Sprüche der Fertigkeiten „Spiritualität I, II und III“ sind grob unterteilt in: vorübergehende „Flüche“, offensiv wirkende, beeinflussende, heilende und direkt/indirekt auf den Anwender wirkende Fertigkeiten.

Spruch	Call
Vorübergehende „Flüche“	
Blindheit	Blindness
Schweigen	Mute
Taubheit	Deafness
Schlaf	Sleep
Offensiv wirkende Fertigkeiten	
Windstoss	Gust of Wind
Energieball	Energyball
Beeinflussende Fertigkeiten	
Wohllwollen	Goodwill
Furcht	Fear
Waffe beschweren	Heavy Weapon
Verwirrung/Trugbilder	Confusion/Delusion
Wahrheit	Truth
Heilende Fertigkeiten	
Gift neutralisieren	Neutralize Poison
spirituelle Heilung	Spiritual Healing
Direkt oder indirekt auf den Anwender wirkende Fertigkeiten	
Spiritualität aufheben	Dispell Spirituality
Licht	Light
Spiritualität identifizieren	Identify spirituality
Spirituelle Rüstung*	Spiritual Armour
Ritualspiritualität*	Ritual Spirituality

3.4 BESCHREIBUNG DER EINZELNEN SPIRITUELLEN SPRÜCHE

- Hier werden die spirituellen Sprüche in Bezug auf Wirkung, Voraussetzungen und Rahmenbedingungen beschrieben. Wie das Ausspielen gestaltet ist, wird von dem Spieler durch individuelles Spiel selbst bestimmt.
- Die Formulierung „war die Anwendung erfolgreich“ meint einmal, dass der Anwender bei der Ausübung der Formel nicht unterbrochen wurde bzw. die Anwendung nicht abgebrochen hat, und zum anderen, dass ggf. sein Ziel nicht
- spirituell resistent war (spiritueller Resistenzrang < gewählttem spirituellem Fertigkeiten-Rang). Bei spirituellen Gegenständen zählt der eigene spirituelle Rang des Gegenstandes. Die Gegenrechnung wird genauso angewendet wie bei spirituellen Resistenzrängen.
- Für die Aufhebung von verschiedenen spirituellen Sprüchen können auch die jeweiligen alchemistischen Tränke verwendet werden. Für den umgekehrten Fall gilt dies auch. Ist der Rang der angewendeten spirituellen Fertigkeit > der Wirkungsstufe des Trankes, so war die Anwendung der spirituellen Fertigkeit erfolgreich, bzw. im umgekehrten Fall: Ist die Wirkungsstufe des Trankes \geq des Ranges der angewendeten spirituellen Fertigkeit, so war die Anwendung des Trankes erfolgreich.

3.4.1 VORÜBERGEHENDE „FLÜCHE“ UND „BEEINFLUSSUNGEN“

Diese spirituellen Sprüche sind eine Art vorübergehender „Fluch“ oder „Beeinflussung“. Sie betreffen das vom Anwender bestimmte Ziel nicht dauerhaft, sondern verlieren je nach Rang nach einer bestimmten Zeit an Wirkung. Der Erfolg wird durch den spirituelle Resistenzrang bestimmt. Die Auswirkungen dieser angewendeten spirituellen Sprüche können auf spirituellem Weg nur durch den spirituellen Spruch „Spiritualität aufheben“ neutralisiert werden.

Blindheit

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein bestimmtes Ziel. War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 1 Minute pro angewendeten spirituellen Rang blind. Er senkt das Gesicht zu Boden, so dass die eigenen Füße in den Blickpunkt geraten.

Schweigen

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein Ziel. War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 1 Minute pro angewendeten spirituellen Rang stumm.

Taubheit

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein Ziel. War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 1 Minute pro angewendeten spirituellen Rang taub.

Schlaf

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein Ziel. War die Anwendung erfolgreich, schläft das Ziel für die Dauer von 1 Minute pro angewendeten spirituellen Rang.

Wohlwollen

Der Anwender macht einem Ziel ein Geschenk. Nimmt sein Ziel das Geschenk an und war die Anwendung erfolgreich, so muss das Ziel für die Dauer von mindestens 1 Minute pro angewendeten spirituellen Rang der „beste Freund“ des Anwenders sein. Die Formel darf bei diesem spirituellen Spruch maximal 5 Minuten vor der Geschenkübergabe gesprochen werden. Sind die 5 Minuten verstrichen, ohne dass das Geschenk übergeben wurde, verliert der Gegenstand die ihm gegebene spirituelle Eigenschaft und ist nicht mehr wirksam.

Furcht

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein bestimmtes Ziel. War die Anwendung erfolgreich läuft das Ziel vor dem Anwender schreiend außer Sichtweite und muss danach für die Dauer von mindestens 1 Minute pro angewendeten spirituellem Rang mindestens 10 Meter Abstand zum Anwender halten.

Waffe beschweren

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf eine Waffe. War die Anwendung erfolgreich wird dem Träger der Waffe suggeriert, dass die Waffe für ihn für die Dauer von mindestens 1 Minute pro angewendeten spirituellem Rang so schwer ist, dass er sie auch mit zwei Händen nicht heben oder führen kann. (Bitte die Waffe nicht fallen lassen, um Unfälle zu vermeiden!)

Verwirrung / Trugbilder

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein bestimmtes Ziel. War die Anwendung erfolgreich, ist das Ziel für die Dauer von mindestens 1 Minute pro angewendeten spirituellem Rang verwirrt und heimgesucht von seltsamen Trugbildern. Dieser Spruch lässt das Ziel - mit einem Vielfachen des normalen Wahrnehmungsvermögens - sein Umfeld nur unzusammenhängend wahrnehmen. Geräusche werden falsch zugeordnet, Schatten scheinen sich zu bewegen und seltsame Formen anzunehmen. Bilder und Eindrücke werden falsch zugeordnet, Personen nicht erkannt oder verzerrt wahrgenommen.

Wahrheit

Dieser angewendete spirituelle Spruch verliert nach der vom spirituellem Rang abhängigen Anzahl an Fragen innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens ihre Wirkung. Der Anwender berührt ein Ziel. War die Anwendung erfolgreich, muss das Ziel innerhalb der Zeit von 5 Minute pro angewendetem spirituellem Rang jeweils 1 Frage wahrheitsgemäß beantworten. Dieser angewendete spirituelle Spruch verliert nach der vom spirituellem Rang abhängigen Anzahl an Fragen innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens ihre Wirkung.

Wird die Wirkung mit dem spirituellen Spruch „Spiritualität aufheben“ neutralisiert, sind davon die bereits beantworteten Fragen nicht betroffen und die Antworten können nicht mehr rückgängig gemacht werden.

3.4.2 - OFFENSIV WIRKENDE SPIRITUELLE FERTIGKEITEN

Diese Sprüche wirken offensiv gegen Andere(s). Der Erfolg wird durch den spirituellen Resistenzrang bestimmt (bei Windstoß je betroffener Person einzeln).

Windstoß

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein Ziel. War die Anwendung erfolgreich, werden das betroffene Ziel und die betreffenden direkt neben ihm stehenden Personen von einem Windstoß erfasst und müssen sich mindestens 5 Meter von ihrem Ausgangspunkt zurück bewegen.

Energieball

Dieser spirituelle Spruch wirkt nur auf eine Person. Welcher Natur diese Person ist (spirituell oder nicht) spielt keine Rolle. Der Anwender wirft eine entsprechende Wurfkomponente auf ein Ziel.

War die Anwendung erfolgreich und trifft er ein Ziel, so erleidet das Ziel zwei Schadenspunkte.

Der Energieball **ignoriert sowohl Rüstung als auch Schilde** und verursacht **direkten Schaden** in Höhe von zwei Schadenspunkten. (d. h. der Schaden geht direkt auf die Lebenspunkte: Grundlebenspunkte + Anzahl zusätzliche Lebenspunkte = maximale Anzahl Lebenspunkte).

3.4.3 - HEILENDE SPIRITUELLE FERTIGKEITEN

Diese Sprüche sind eine physikalische Heilung. Der Erfolg wird bei ihnen nicht durch den spirituellen Resistenzrang bestimmt.

Gift neutralisieren

Der Anwender berührt ein Ziel. Dieses Ziel kann eine Person oder ein Gegenstand sein. Ist der gewählte spirituelle Rang größer der Giftstufe (siehe Kapitel "[Alchemiefertigkeiten](#)"), so ist das Gift neutralisiert.

Beispiel: Die Person wurde von einem „Trank der Blindheit“ mit Wirkungsstufe 6 vergiftet. Ist der gewählte spirituelle Rang > 6 ist der Trank neutralisiert. Der spirituelle Resistenzrang ist hier von keinerlei Bedeutung.

Spirituelle Heilung

Zusätzliche Voraussetzung für den Erfolg der Anwendung ist eine vorherige Behandlung mit der Fertigkeit „Erste Hilfe“. Diese muss nicht vom spirituellen Anwender selbst angewendet werden.

Der Anwender berührt das Ziel und wendet den spirituellen Spruch „spirituelle Heilung“ an. Das Ziel erhält entsprechend dem vom Anwender gewählten Rang pro Rang einen Lebenspunkt zurück, jedoch maximal bis zur Anzahl seiner tatsächlichen Lebenspunkte.

Beispiel: Ein Charakter hat durch die Fertigkeit „zusätzlicher Lebenspunkt 1“ insgesamt 4 Lebenspunkte. Er erleidet einen Schaden auf die Lebenspunkte von 3. Der Anwender wendet den spirituellen Spruch „spirituelle Heilung“ Rang 2 an. Der spirituelle Resistenzrang des Ziels hat bei dieser Fertigkeit keine Bedeutung, das Ziel erhält 2 Lebenspunkte zurück. Eine Wunde ist nicht geheilt worden, sie muss anderweitig versorgt werden.

3.4.4 - DIREKT ODER INDIREKT AUF DEN ANWENDER WIRKENDE SPIRITUELLE SPRÜCHE

Spiritualität aufheben

Dieser Spruch wirkt auf einen temporären spirituellen Spruch. Bei erfolgreicher Anwendung wird dieser aufgehoben. Der Erfolg wird bei diesem Spruch nicht durch den spirituellen Resistenzrang bestimmt, sondern durch gegeneinander Rechnen der beiden spirituellen Ränge ermittelt. War der spirituelle Rang des Anwenders > dem spirituellen Rang des aufzuhebenden Spruches, so ist diese aufgehoben.

Dieser Spruch wirkt nicht bei permanenten Artefakten und spirituellen Sprüchen mit sofortiger Wirkung (z.B.: „Energieball“, „spirituelle Heilung“).

Der Anwender deutet innerhalb von 5 Metern auf ein Ziel und spricht die Formel. War die Anwendung erfolgreich, so ist die Auswirkung des Zaubers aufgehoben.

Licht

Dieser spirituelle Spruch wirkt in indirekter Hinsicht auf den Anwender selbst. Bei erfolgreicher Anwendung simuliert eine kleine Taschenlampe ein Licht, welches vor dem Anwender den Weg beleuchtet. Der Erfolg der Anwendung ist unabhängig von dem spirituellen Resistenzrang. Der Anwender darf eine kleine Taschenlampe (maximal Mini-MAG) für die Dauer von 5 Minuten pro angewendeten spirituellen Rang benutzen. Danach erlischt das Licht. Erleidet der Anwender während der Nutzung des spirituellen Spruches „Licht“ Schaden oder wendet er einen anderen spirituellen Spruch an, erlischt das Licht ebenfalls.

Spiritualität identifizieren

Dieser Spruch wirkt in indirekter Hinsicht auf den Anwender selbst. Der Erfolg wird durch die den spirituellen Resistenzrang bestimmt.

Der Anwender berührt ein von ihm bestimmtes Ziel, welches er untersuchen möchte. Das Ziel kann sowohl ein Gegenstand als auch eine Person sein.

Bei erfolgreicher Anwendung auf das von ihm bestimmte Ziel erhält er die Information, ob dieses Ziel spirituell ist oder nicht. Ist das Ziel spirituell, erhält er zusätzlich Informationen über die Art der Spiritualität. (Der Charakter darf einen Blick auf die Artefakt-Karte werfen.)

Beispiel: Der Anwender wendet „Spiritualität identifizieren“ Rang 8 auf ein von ihm bestimmtes Ziel (ein Gegenstand oder eine Person) an. Ist das Ziel spirituell und hat einen spirituellen Resistenzrang (bzw. bei spirituellen Gegenständen einen spirituellen Rang) von kleiner 8, so war die Anwendung erfolgreich und der Anwender erhält Information über die Art der Spiritualität des Ziels.

Spirituelle Rüstung

Dieser Spruch wirkt in direkter Weise auf den Anwender selbst. Der Erfolg wird bei ihr **nicht** durch den spirituellen Resistenzrang bestimmt. Voraussetzung für diesen spirituellen Spruch ist zusätzlich der Besitz der spirituellen Fertigkeit „Ritualspiritualität“. Der Anwender wendet diesen Spruch auf sich selbst an. Im Gegensatz zu anderen spirituellen Sprüchen handelt es sich bei der spirituellen Rüstung um eine Ritualähnliche Fertigkeit. Das heißt, dass der Anwender für diese spirituelle Fertigkeit ein kleines Ritual abhalten muss. Dieses kann an jedem beliebigen Ort durchgeführt werden und dauert mindestens 5 Minuten pro gewähltem Rang. Um den Anwender herum baut sich ein Kraftfeld auf. Pro gewähltem Rang erhält er einen Rüstungspunkt.

Allerdings verhindert das Kraftfeld auch, dass der Anwender mit von ihm geführten Nahkampfwaffen Schaden verursacht. Der Schutz dauert so lange, bis er durch (einen) Angreifer, dem gewählten spirituellem Rang entsprechend, viele Treffer erhalten hat, bzw. nach dem Aufwachen ab 6:00 Uhr oder ca. 6 Stunden Schlaf. Bei der Anwendung dieses spirituellen Spruches ist es sehr wichtig, dass die zusätzlich gegebenen Rüstungspunkte für Andere gut sichtbar sind, um Missverständnisse zu vermeiden. **Daher muss der Anwender bei erfolgreicher Anwendung jeweils ein gut sichtbares blaues Band an seinem Oberkörper tragen.** Es entsteht ein auch für Außenstehende gut sichtbares Kraftfeld, welches den gesamten Körper schützt. Nachdem die zusätzlichen Rüstungspunkte verbraucht wurden, muss das Band wieder abgenommen werden.

Hinweise:

- Der angewendete spirituelle Spruch muss nicht aufrechterhalten werden, sondern gilt solange, bis die zusätzlichen Rüstungspunkte verbraucht wurden, jedoch nicht länger als bis zum nächsten Tag (Nach dem Aufwachen ab 6:00 Uhr bzw. auch nach ca. 6 Stunden Schlaf.)
- Nach dem Verbrauch der zusätzlichen Rüstungspunkte zählen die eventuellen
- Rüstungspunkte einer eventuell getragenen Lederrüstung des Anwenders: Da dieses Kraftfeld sich unmittelbar um den Körper des Anwenders aufbaut, kann dieser
- spirituelle Spruch nicht angewendet werden, wenn der Anwender Rüstung trägt,
- welche **dicker als normale Lederrüstung (maximal 3 Rüstpunkte)** ist, da dies den Aufbau des Kraftfeldes verhindert bzw. zerstört. Ein Helm jeglicher Rüstungsform hat die gleiche zerstörerische Wirkung auf das Kraftfeld. **Auch das nachträgliche Anziehen von zusätzlicher Rüstung außer Leder zerstört das Kraftfeld sofort.**

Meister der Regeneration

Durch den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, die Zeit der Erschöpfung nach der Anwendung eines spirituellen Spruches und/oder einer spirituellen Fertigkeit zu beschleunigen. Durch den Erwerb dieser Fertigkeit wird die Dauer der Erschöpfung halbiert.

Wächter des Zwilichts

Mit dieser besonderen spirituellen Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, einen einzelnen Charakter, welcher gestorben ist, am lagereigenen Kraftplatz wieder ins Leben zurückzuholen.

Zusätzliche Voraussetzung für diesen spirituellen Spruch ist der Besitz der spirituellen Fertigkeit „Ritualspiritualität“.

Im Gegensatz zu anderen spirituellen Sprüchen handelt es sich bei der spirituellen Fertigkeit „Wächter des Zwilichts“ um eine Ritualähnliche Fertigkeit. Das heißt, dass der Anwender für diese spirituelle Fertigkeit ein kleines Ritual abhalten muss, welches mindestens 20 Minuten dauert. Diese Fertigkeit kann immer nur für einen einzelnen Charakter gleichzeitig angewendet werden.

Besonderheit: Kehrt ein Charakter durch die Anwendung der Fertigkeit „Wächter des Zwilichts“ wieder ins Leben zurück, kann er sich an die letzten 30 Minuten vor seinem Tod nicht erinnern.

Besondere Fertigkeiten

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeiten ist der Erwerb der Fertigkeit „Spiritualität III“.

Ritualmeister

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der spirituellen Fertigkeit „Ritualspiritualität“.

Durch den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der Charakter in der Lage **beliebige weitere Personen** mit in ein Ritual einzubinden und sich dort ihrer Kraft zu bedienen. Die mit in den Ritualkreis genommene Person muss nicht zwingend spirituelle Fertigkeiten besitzen oder die Fertigkeit „Ritualspiritualität“ besitzen.

Meister der Spiritualität

Durch den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der Charakter in der Lage spirituelle Sprüche mit dem spirituellen Rang 10 zu sprechen.

Untote erschaffen

Durch den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der Charakter in der Lage Untote zu „erschaffen“. Mit dieser besonderen Fertigkeit kann er einen Untoten „erschaffen“ und „lenken“. Der Anwender muss einen toten Charakter auf dem Weg in den Limbus abfangen und dieser muss **freiwillig** dazu bereit sein, **anstatt** seines Limbusganges eine Stunde lang für den Anwender einen Untoten zu „spielen“. Bei Zustimmung dient er dem Anwender mit seinen normalen Fähigkeiten für eine Stunde als kontrollierter Untoter. Danach zerfällt er zu Staub und kehrt ohne Gang durch den Limbus am Limbus-Ausgang ins Spiel zurück. Er kann sich nicht an den Einsatz erinnern. Wird er vor Ablauf der Stunde erneut ‚getötet‘, so kehrt er ebenfalls am Limbus-Ausgang ins Spiel zurück. Der Untote startet mit einem Trefferpunkt, der Anwender kann für jeden weiteren investierten spirituellen Rang dem Untoten einen Trefferpunkt dazugeben. Untote können nicht geheilt werden, sind immun gegen geistesbeeinflussende Sprüche und bewegen sich nur in Schrittgeschwindigkeit.

Spirituelle Schutzaura

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der spirituellen Fertigkeit „Ritualspiritualität“.

Dieser Spruch wirkt in direkter Weise auf den Anwender selbst. Der Erfolg wird bei der Schutzaura **nicht** durch den spirituellen Resistenzrang bestimmt.

Der Anwender wendet diesen Spruch auf sich selbst an. Im Gegensatz zu anderen spirituellen Sprüchen handelt es sich bei der spirituellen Schutzaura um eine ritualähnliche Fertigkeit. Das heißt, dass der Anwender für diese spirituelle Fertigkeit ein kleines Ritual abhalten muss. Dieses kann an jedem beliebigen Ort durchgeführt werden und dauert mindestens 5 Minuten pro gewähltem Rang.

Durch den Erwerb dieser besonderen Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, je gewähltem spirituellem Rang seine spirituelle Resistenz um 1 pro gewähltem Rang zu erhöhen. Er legt eine spirituelle Aura um sich, welche sich zur spirituellen Grundresistenz addiert und durch spirituelle Angriffe reduziert werden kann (NUR durch Angriffssprüche). Die maximale spirituelle Resistenz von Rang 9 kann nicht überschritten werden. Der Erfolg des Angriffes wird hier gegen die aufgewertete spirituelle Resistenz gerechnet. Sie schützt nur gegen Spiritualität (sämtliche Sprüche). Die Aura kann nicht auf andere gewirkt

werden. Für diese Fähigkeit ist eine weiße Schärpe/weißes Band als OT Erkennungsmerkmal erforderlich.

Der Beginn der Erschöpfungszeit der angewendeten Schutzaura beginnt mit dem Fall derselben.

Bei jedem Angriff – egal ob erfolgreich oder nicht – verringert sich die zusätzlich erworbene spirituelle Resistenz um -1 Rang.

Beispiel: Der Anwender mit einer spirituellen Resistenz Rang 4 legt eine Schutzaura Rang 2 auf sich und erhöht seine spirituelle Resistenz auf 6. Wird er von einem Energieball Rang 1 getroffen nimmt er keinen Schaden und verliert aber eine Stufe der Schutzaura und hat für den nächsten Angriff nur noch eine spirituelle Resistenz von 5. Wird er von einem Energieball Rang 7 getroffen, wird seine Schutzaura durchdrungen, er nimmt den entsprechenden Schaden und die zusätzliche Schutzaura verliert eine Stufe der Schutzaura..

Kapitel 4 - Alchemiefertigkeiten

4.1– ALCHEMIEFERTIGKEITEN - ERKLÄRUNG

Alchemistische Rezepte, welche nicht im Regelwerk stehen, sondern durch spezielle Situationen oder durch Spiel entstanden sind, dürfen NICHT während eines Schlachtengeschehens, einer Belagerungssituation oder Bannerdiebstahls-Situation angewendet werden.

4.1.1 - GRUNDSÄTZLICHES:

- Die erworbenen Fertigkeiten „Alchemie I“ ermöglichen dem Charakter das Wissen über grundsätzliche alchemistische Gesetzmäßigkeiten. Die jeweiligen alchemistischen Rezepte geben dem Charakter die Fähigkeit, aus In-Time-Zutaten (sowohl pflanzliche, als auch ggf. nicht-pflanzliche) Tränke und/oder Pulver und/oder Pasten herzustellen.
- Je nach Art des Rezeptes hat die Mixtur die Form eines Trankes, eines Öls oder eines Pulvers.
- Hergestellte Tränke, welche noch versiegelt sind, sind für die gesamte Dauer der Veranstaltung wirksam.
- Ist ein Trank entsiegelt, wurde also geöffnet, verliert der Trank nach 5 Minuten seine Wirkung.
- Eine Limitierung der Anzahl der Tränke gibt es nicht. Es gibt nur die natürliche zeitliche Beschränkung und die Beschränkung der notwendigen Zutaten, d. h. Tränke können beliebig oft hergestellt werden.
- **Hinweis:** Nur für Charaktere mit der Fertigkeit „Zugang zu Alchemie“ und/oder „Kräuteranbau/Tierzucht“ stellen die In-Time-Kräuter der Drachenwelt einen Nutzen dar. Andere Charaktere können In-Time-Kräuter nicht von Unkraut u. a. unterscheiden. Außer zur Herstellung von Mixturen haben In-Time-Kräuter keinerlei Funktion.
- **Wichtig:** Nur Tränke, die auf der laufenden Veranstaltung hergestellt und von der Spielleitung bestätigt werden, verfügen über Wirkung.

4.1.2 - ERFOLG DER HERSTELLUNG:

- Der Erfolg der Herstellung hängt von der Dauer der Herstellung, der Nutzung der richtigen und mengenmäßig ausreichenden Zutaten und den Besitz der jeweiligen Alchemiefertigkeit ab.
- Nach der Herstellung der gewünschten Mixtur muss diese von einer SL bestätigt werden. Dafür geht der Alchemist nach der Herstellung mit der Mixtur und der

erforderlichen Anzahl der Kräuter zur zuständigen SL, legt seine Charakterkarte vor, gibt die Kräuter der SL ab und teilt dieser mit, welche Mixtur hergestellt worden ist. Die SL überprüft die Zutaten und die Wirkungsstufe, danach markiert sie das Gefäß der Mixtur (für Tränke verschließbare kleine Flaschen, für Pulver kleine Beutel/Dosen) mit der Wirkung der Mixtur und der Wirkungsstufe.

- **Anmerkung:** Der Spieler stellt die Herstellung der entsprechenden Mixtur nach eigenem Ermessen dar. Das erforderliche Gefäß wird vom Spieler mitgebracht.
- **Hinweis:** Es ist auch möglich, nach der Herstellung die Mixtur unterschiedlich abzufüllen. Der Alchemist stellt zum Beispiel eine Mixtur mit Wirkungsstufe 10 her, verteilt diese jedoch in 5 verschiedene Gefäße mit Wirkungsstufe 2. Ist eine Mixtur einmal verteilt, kann sie nicht wieder zusammengefügt werden, um die Wirkungsstufe zu erhöhen.

4.1.3 - ERFOLG DER ANWENDUNG UND WIRKUNGSSTUFE

- Genauso wie bei der Anwendung von spirituellen Fähigkeiten spielt der Resistenzrang gegen Alchemie bei der Auswirkung / Wirkung der Mixtur eine wesentliche Rolle. Die Anwendung einer Mixtur ist dann erfolgreich, wenn der Resistenzrang gegen Alchemie $<$ der Wirkungsstufe ist. Ist der Resistenzrang gegen Alchemie \geq der Wirkungsstufe, so war die Anwendung nicht erfolgreich.
- Der Alchemist bestimmt die Wirkungsstufe seiner Mixtur selbst. Hier gilt es die erforderliche Anzahl der Zutaten pro Wirkungsstufe einzusetzen. Pro Wirkungsstufe dauert die Zubereitung der Mixtur 10 Minuten.
- Die Wirkungsstufe bestimmt zusätzlich bei erfolgreicher Anwendung die Dauer und/oder die Heftigkeit der Auswirkung bzw. die Wirkungsstufe des Aufhebungstrankes. (Ausnahme siehe „Schießpulver“). Ist die Wirkungsstufe eines Aufhebungstrankes höher der Wirkungsstufe der „Verursacher“-Mixtur, so ist die Wirkung des Aufhebungstrankes erfolgreich. Ist sie kleiner oder gleich, war die Wirkung des Aufhebungstrankes nicht erfolgreich.
- Die nicht erfolgreiche Anwendung der Herstellung einer Mixtur wird nach der Herstellung von der SL festgestellt. Ob der Trank komplett wirkungslos ist oder eine andere Wirkung bekommt, wird von der SL entschieden.
- Bestimmte Tränke können auch von der spirituellen Fertigkeit „Gift neutralisieren“ aufgehoben werden, da jegliche Alchemie-Tränke physisch wirken, also keine Beeinflussung sind. Hier gilt: Ist der spirituelle Rang $>$ der Wirkungsstufe des Trankes, so war die Anwendung der spirituellen Fertigkeit erfolgreich.
- Gefäße für die Mixturen (außer Tränke) können auch kleine Stoffbeutelchen oder zusammengeschnürte Stoffketten sein. Diese müssen nicht teure Dosen oder kleine Schatullen sein. Das erforderliche Gefäß wird vom Spieler mitgebracht.

Auf Grund von **möglichen allergischen Reaktionen** darf ein Trank aus **keinen anderen Zutaten als Wasser und Lebensmittelfarbe** bestehen!

Das orale Verabreichen eines Trankes sollte simuliert werden. Dabei wird das Siegel des Trankes gebrochen, das Trinken angedeutet und die Flüssigkeit ausgekippt.

Beispiel: Ein Alchemist möchte einen Trank mit der Trankstufe 4 herstellen. Er benötigt ca. 40 Minuten für die Herstellung und viermal die Anzahl der Zutaten der gewählten Rezeptur. Ein Aufhebungstrank müsste mindestens die Trankstufe 5 oder höher haben, um diesen Trank aufzuheben. Der spirituelle Rang der anzuwendenden spirituellen Fertigkeit müsste ebenfalls mindestens 5 sein.

4.1.4 - ABRUCH DER HERSTELLUNG EINER MIXTUR

Wird der Alchemist während der Herstellung einer Mixtur aus irgendeinem Grund unterbrochen oder bricht er die Herstellung aus irgendeinem Grund ab, so hat er die Möglichkeit, innerhalb eines Zeitraums von weniger als 10 Minuten mit der Herstellung fortzufahren. Wird der Zeitraum von 10 Minuten überschritten, wird die Mixtur (sowohl Trank als auch Pulver) wirkungslos.

Die Anzahl der Zutaten sind in der Höhe der gewählten Trankstufe trotzdem verbraucht, da sie für die Herstellung der Mixtur bereits am Anfang hinzugegeben wurden. Diese müssen dann bei einer SL abgegeben werden.

4.2 – ALCHEMIEFERTIGKEITEN - ÜBERSICHT

Alchemisten müssten sich bei ihrer Lager-SL anmelden. Hier erhalten sie als Start 4 Trankaufkleber für Heilränke Stufe 1, ohne dass sie hierfür Kräuter benötigen.

Das für Alchemie und Kräuteraanbau/Tierzucht benötigte Alchemie-Appendix befindet sich ebenfalls zum Download auf der Homepage unter Regeln.

Ein Kräutergarten/eine Tierzucht muss ebenfalls bei der jeweiligen Lager-SL angemeldet werden und der Spieler erhält von ihr die entsprechenden Anfangskräutercoupons und das für sie wichtige jährliche Alchemie-Handout.

- Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemie II“ (Rang 4-6) ist der Erwerb der Fertigkeit „Alchemie I“ (Rang 1 bis 3). Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemie III“ (Rang 7-9) ist der Erwerb der Fertigkeiten „Alchemie I und II“.
- Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemistische Öle“ und/oder „Alchemistische Pulver“ ist mindestens der Erwerb der Fertigkeit „Alchemie II“.
- Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemistische Klingengifte“ ist die Fertigkeit „Alchemie III“.

Kräuteraanbau / Tierzucht

Erlaubt das Anlegen eines Kräutergartens oder einer Tierzucht zur Vermehrung einfacher Ingredienzen (in der Regel alle Ingredienzen für alchemistische Tränke).

Erlaubt ebenfalls das Erkennen und Ernten von Ingredienzen.

Wichtig: Es darf weder gegraben noch Blumenerde direkt auf die Wiese gegeben werden. Da wir in einem Naturschutzgebiet spielen dürfen keine echten Pflanzen aus dem Wald entfernt werden.

- Ein **Kräutergarten** muss eine **Mindestfläche** von 1qm besitzen und eingezäunt sein. Die Gestaltung der Beete mit Dekoration, Kunstpflanzen, Küchenkräuter etc. sind dem Gärtner überlassen.
- Eine Kräuterart vermehrt sich nur, wenn zuvor mindestens zwei **Setzlinge** gepflanzt werden.
- Die Pflege der Kräuter muss bespielt werden.
- Zusätzlich gibt es für die Kräuter eventuelle **Pflanzvorschriften**, deren Einhaltung für die Vermehrung zu beachten sind. Diese stehen im Alchemie-Appendix.
- „Meisterkräuter“ können nur mit der Gildenfähigkeit „Meistern der Kräuter“ vermehrt werden.

Für eine **Tierzucht** gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für einen Kräutergarten.

- Entsprechende Pflege und Ausstattung vorausgesetzt können aus den Tierzuchten Ingredienzen geerntet werden.
- Es werden allerdings keine speziellen Tiermarker ausgelegt. Stattdessen werden als tierische Ingredienzen „Kräuteräquivalente“ gewonnen.
- „Meisteringredienzen“ können nur mit der Gildenfähigkeit „Meister der Bestien“ gewonnen werden.

Gärten und Tierzuchten müssen am Mittwoch abgenommen werden. Dafür ist es nötig, dass die Spielleitung einen Gesamtplan der Gärten/Zuchten innerhalb ihres Lagers anlegt. Daher müssen Gärten/Zuchten bis spätestens Mittwochmorgen 10 Uhr bei der Lager-SL angemeldet werden. Nachträglich angelegte Gärten können bei der Lager-SL angemeldet werden, erhalten hier aber nicht rückwirkend ihre Startkräutercoupons.

Die Fertigkeit „Kräuteranbau/Tierzucht“ erlaubt auch das Finden und Ernten von ITKräutern im Wald. Diese werden dort als Kräuterkolonien (Schatulle oder ähnliches Gefäß) dargestellt. Eine Kräuterkolonie enthält Kräutercoupons. Die Coupons können als Setzlinge oder als Zutaten verwendet werden.

Bei Finden einer Kräuterkolonie darf nur eine einzige Karte aus der Schatulle entnommen werden! Die Kräutercoupons können bei einem beliebigen Sektoren-SL-Zelt eingelöst werden.

Bei der Ernte einiger Kräuter sind **Sicherheitshinweise** zu beachten. (Siehe Alchemie-Appendix)

Alchemie I

Ermöglicht dem Charakter die Herstellung von Tränken der Stufe 1 bis 3.
Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemie II“.

Alchemie II

Ermöglicht dem Charakter die Herstellung von Tränken der Stufe 4 bis 6.
Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemie III“, „Alchemistische Öle“ und „Alchemistische Pulver“.

Alchemie III

Ermöglicht dem Charakter die Herstellung von Tränken der Stufe 7 bis 9.
Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „Alchemistische Klingengifte“ und von den „besonderen alchemistischen Fertigkeiten“.

Rezepte:

Rezept	Recipe
Alchemistische Tränke	Alchemy Potions
- der Blindheit	- of Blindness
- des Schweigens	- of Silence
- der Taubheit	- of Deafness
- des Schlafs	- of Sleep
- der Wohlwollen	- of Goodwill
- der Verwirrung/Trugbilder	- of Confusion/Delusion
-der Wahrheit	- of Truth
- der Amnesie	- of Amnesia
- der Schädigung	- of Injury
- der Gegenwirkung	- of Counter-effect
- der Heilung	- of Healing*
- der Vitalität	- of Vitality
- der Meditation	- of Meditation
Alchemistische Klingengifte	Alchemy Blade Poisons
- des Schlafs	- of Sleep
- der Schädigung	- of Injury
- der Verwirrung/Trugbilder	- of Confusion/Delusion
Alchemistische Öle	Alchemy Oils
- Mechaniköl	- Mechanic Oil
- Korrosivöl	- Corrosive Oil
Alchemistische Pulver	Alchemy Powders
- Schießpulver	- Gunpowder
- Rüstung verstärken	- Increase Armour

4.3 – ALCHEMIEREZEPTE – BESCHREIBUNG

4.3.1 - TRÄNKE

4.3.1.1 TRÄNKE, WELCHE SPIRITUELL ODER ALCHEMISTISCH AUFGEHOBEN WERDEN KÖNNEN

Die Auswirkung dieser Tränke kann durch die spirituelle Fertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Trank der Blindheit

War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes blind. Er senkt das Gesicht zu Boden, so dass die eigenen Füße in den Blickpunkt geraten.

Trank des Schweigens

War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes stumm.

Trank der Taubheit

War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes taub.

Trank des Schlafs

War die Anwendung erfolgreich, schläft das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes.

Ein Wachrütteln oder ein Treffer wecken das Opfer zwar, aber er ist durch die Wirkung dennoch für die restliche Dauer des Trankes benommen und kann keine offensive Handlung gegen durchführen.

Trank des Wohlwollens

Das Opfer betrachtet den Anwender für 5 Minuten pro Wirkungsstufe mit Wollwollen. Bei Wirkeintritt muss das Opfer dabei direkten Blickkontakt mit der Person haben, welcher gegenüber das Wollwollen erzeugt werden soll.

(Achtung: Auch Wohlwollen hat Grenzen und liegt immer im Ermessen der OT-Person, die den Trank IT' eingenommen hat.)

Trank der Verwirrung / Trugbilder

War die Anwendung erfolgreich ist das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes verwirrt und heimgesucht von seltsamen Trugbildern.

Hinweis: Dieser Trank lässt das Ziel sein Umfeld mit einem Vielfachen des normalen Wahrnehmungsvermögens unzusammenhängend wahrnehmen. Geräusche werden falsch zugeordnet, Schatten scheinen sich zu bewegen und seltsame Formen anzunehmen, Bilder und Eindrücke werden falsch zugeordnet, Personen nicht erkannt oder verzerrt wahrgenommen.

Trank der Wahrheit

War die Anwendung erfolgreich, muss das Ziel innerhalb der Zeit von 5 Minuten pro Wirkungsstufe jeweils 1 Frage pro Wirkungsstufe wahrheitsgemäß beantworten. Ist die

Zeit verstrichen, ohne dass alle Fragen gestellt und beantwortet wurden, so verliert der Trank trotzdem seine Wirkung.

Trank der Amnesie

War die Anwendung erfolgreich, vergisst das Ziel jeweils 5 Minuten pro Wirkungsstufe des Trankes der jüngsten Vergangenheit dauerhaft. Wird nicht innerhalb von 20 Minuten die Wirkung durch die spirituelle Fertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben (sofern diese erfolgreich waren), so ist mit normalen Mitteln diese „vergessene Zeit“ nicht wiederherzustellen.

4.3.1.2 TRÄNKE, WELCHE NICHT AUFGEHOBEN WERDEN KÖNNEN

Trank der Schädigung

War die Anwendung erfolgreich, erleidet das Ziel pro Wirkungsstärke des Trankes einen Schadenspunkt. Sinken die Lebenspunkte des Zieles dadurch auf \leq Null, so stirbt das Ziel entsprechend der allgemeinen Regelung (siehe Kapitel „[Der Tod und der Limbus](#)“). Der Trank „der Schädigung“ wirkt **sofort** und kann nicht aufgehoben werden. Verlorene Lebenspunkte können allerdings normal durch die Fertigkeiten „Heilkunde“ und „Arztkunde“, den Trank „der Heilung“ und die spirituelle Fertigkeit „spirituelle Heilung“ wieder hergestellt werden.

Trank der Gegenwirkung

War die Anwendung erfolgreich, so ist der Trank, welchen das Ziel vorher getrunken (bzw. verabreicht bekommen hat) / das Klingengift, welches in der Wunde ist, neutralisiert.

Ausnahme: Der Trank „der Gegenwirkung“ hebt nicht die Wirkung des Trankes „der Schädigung“ auf.

Zwischen der Einnahme zweier Heiltränke / Gegenwirkungstränke müssen 15 Minuten vergangen sein, sonst tritt keine Wirkung ein / kommt es zu Vergiftungserscheinungen.

Trank der Heilung

Dieser Trank ist unabhängig vom Resistenzrang gegen Alchemie des Zieles. Das Ziel erhält im Verhältnis zur Wirkungsstärke des Trankes entsprechend viele Lebenspunkte zurück (1 Lebenspunkt pro Wirkungsstufe), jedoch nur so viele wie er „von Natur aus“ hat.

Die Dauer der Heilung beträgt 5 Minuten pro Stufe (maximal 30 Minuten).

Voraussetzung bevor der Trank erfolgreich eingesetzt werden kann, ist die Anwendung der Fertigkeit „Erste Hilfe“. Werden die Wunden vorher nicht mit „Erste Hilfe“ behandelt, so war die Anwendung des Trankes nicht erfolgreich.

Zwischen der Einnahme zweier Heiltränke/Gegenwirkungstränke müssen 15 Minuten vergangen sein, sonst tritt keine Wirkung ein/kommt es zu Vergiftungserscheinungen.

Trank der Vitalität

Dieser Trank verleiht dem Anwender einen zusätzlichen Lebenspunkt unabhängig der Wirkungsstufe des Trankes. Die Wirkungsstufe bestimmt lediglich die Wirkungsstärke des Trankes. Die Einnahme von mehreren Vitalitätstränken verstärkt die Wirkung nicht und es wirkt der Trank, der zuletzt eingenommen wurde. Die Wirkungsstärke beginnt mit der Einnahme des ersten Trankes und beträgt 10 Minuten pro Wirkungsstufe. Am Ende der Wirkungsstärke verliert der Anwender automatisch diesen Lebenspunkt. Sollte die sein

letzter Lebenspunkt gewesen sein, so stirbt der Anwender entsprechend der allgemeinen Regelung.

Trank der Meditation

Dieser Trank ist unabhängig vom Resistenzrang gegen Alchemie des Zieles. Das Ziel erhält die Möglichkeit pro Wirkungsstufe des Trankes die Erschöpfungszeit des angewendeten spirituellen Rangs um 1 Minute zu verkürzen.

Die Zeit kann selbstverständlich nicht unter 0 Minuten verkürzt werden.

Beispiel: Ein Anwender wendet eine spirituelle Fertigkeit mit Rang 5 an. Danach trinkt er einen „Trank der Meditation“ Wirkungsstufe 4 (=Reduzierung pro Wirkungsstufe um 1 Minute). Die Erschöpfung des Anwenders reduziert sich von 5 Minuten auf 1 Minute.

4.3.2 - KLINGENGIFTE

Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „alchemistische Klingengifte“ ist der Erwerb der Fertigkeit „Alchemie III“.

Für Klingengifte gelten alle Regeln, die unter Tränke aufgeführt sind, mit folgenden Ausnahmen/Ergänzungen:

- Klingengifte haben eine salbenartige oder flüssige (ölige) Konsistenz und müssen **SIMULIERT!!!** (Auf keinen Fall real etwas von der Mixtur auf die Waffen schmieren!) auf eine Waffe aufgetragen werden.
- Klingengifte können nicht auf Schuß- und Wurfaffen bzw. Munition angewendet werden.
- Der Träger der vergifteten Waffe muss das Gefäß oder wenigstens den Aufkleber mit sich führen.
- Klingengifte wirken nur beim ersten erfolgreichen (**schadensverursachenden**) Treffer und sind danach verbraucht. **Die Giftart und die Wirkungsstufe müssen deutlich in der englischen Bezeichnung angesagt werden.** Die Wirkung tritt wie beim entsprechenden Trank ein, wenn die Wirkungsstufe größer als die Charakter-Resistenz gegen Alchemie ist. Tritt aufgrund der Resistenz keine Wirkung ein, ist das Klingengift dennoch verbraucht.
- **Klingengifte wirken nur bei einem Treffer an ungerüsteten Körperstellen oder wenn die Rüstungspunkte des Ziels auf 0 sind.**

Klingengift des Schlafs

War die Anwendung erfolgreich, schläft das Ziel für die Dauer von 5 Minuten pro Wirkungsstufe des Giftes. Die Auswirkung dieses Klingengiftes kann durch die spirituelle Fertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Klingengift der Schädigung

War die Anwendung erfolgreich, erleidet das Ziel pro Wirkungsstärke des Giftes einen Schadenspunkt. Sinken die Lebenspunkte des Zieles dadurch auf \leq Null, so stirbt das Ziel entsprechend der allgemeinen Regelung (siehe Kapitel „[Der Tod und der Limbus](#)“). Die Auswirkung dieses Trankes kann nicht aufgehoben werden.

Klingengift der Verwirrung / Trugbilder

War die Anwendung erfolgreich ist das Ziel für die Dauer von 5 Minuten pro Wirkungsstufe des Giftes verwirrt und heimgesucht von seltsamen Trugbildern. Die Auswirkung dieses Giftes kann durch die spirituelle Fertigkeit „Gift neutralisieren“ oder

durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Hinweis: Dieses Gift lässt das Ziel sein Umfeld mit einem Vielfachen des normalen Wahrnehmungsvermögens unzusammenhängend wahrnehmen. Geräusche werden falsch zugeordnet, Schatten scheinen sich zu bewegen und seltsame Formen anzunehmen, Bilder und Eindrücke werden falsch zugeordnet, Personen nicht erkannt oder verzerrt wahrgenommen.

4.3.3 - ÖLE

Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „alchemistische Öle“ ist der Erwerb der Fertigkeit „Alchemie II“.

Für Öle gelten alle Regeln, die unter Tränke aufgeführt sind, mit folgenden Ausnahmen/ Ergänzungen:

- **Die maximale Stufe der Rezepturen von Ölen ist 3.**
- Öle dürfen aufgrund der Verwechslungsgefahr wie normale Tränke nur aus Wasser/ Lebensmittelfarbe bestehen. Sie werden auf bereits bestehende mechanische Fallen oder Schlösser aufgetragen.
- **Hinweis: Das Auftragen der Mixtur darf nur simuliert werden. Es darf niemals wirklich etwas in Schlösser/auf Fallen aufgetragen werden.**
- Jede Mischung kann nur einmal pro Falle/Schloss angewendet werden.

Mechaniköl

Mechaniköl schmiert (simuliert!) Mechaniken in Fallen oder Schlössern.

Die Stufen der behandelten Falle/Schloss werden bei Anwendung für die Dauer der Veranstaltung um die entsprechende Stufenanzahl des Öls gesteigert.

Maximaler erreichbarer Gesamttrug von Mechanik+ alchemistischer Mischung bleibt 10, höhere Werte können nicht erreicht werden.

Der Trankaufkleber wird neben der Stufe innerhalb des SL-Umschlages der bereits abgenommenen Falle/ Schloss befestigt und die entsprechend wählbare Zahl – siehe „Fallen entschärfen“ und „Schlösser öffnen“ kann auf Grund der höheren Stufe erhöht werden..

(Beispiel: Falle/Schloss Stufe 2 + Mechaniköl Stufe 2 gilt für alle Regelwerksbelange, insbesondere das entschärfen/knacken, als Falle der Stufe 4. Die wählbare Zahl erhöht sich von 0 bis 1 auf 0 bis 3. Der Erfolg des Öffnens oder Entschärfens richtet sich nach der normalen Regelung unter „Fallen entschärfen“ und „Schlösser öffnen“.)

Korrosivöl

Korrosivöl blockiert bzw. zersetzt (simuliert!) Mechaniken in Fallen oder Schlössern.

Die Stufen der behandelten Falle/Schloss werden bei Anwendung um die entsprechende Stufenanzahl des Öls gesenkt. Die Anzahl der notierbaren Zahlen wird um die zusätzliche Stufenanzahl erhöht. Das Entschärfen bzw. Öffnen der restlichen gewählten Stufen muss trotzdem normal ausgespielt werden.

Der Trankaufkleber wird nach Nutzung neben der Stufe innerhalb des SL-Umschlages der bereits abgenommenen Falle/ Schloss befestigt.

(Beispiel 1: Der Spieler wählt eine Entschärfungsstufe/Öffnungsstufe von 6 und wendet ein Korrosivöl der Stufe 3 an. Er spielt die Zeit bis zu einer Öffnungsstufe von 3 aus, darf aber 6 Zahlen auf den Umschlag notieren. Der Erfolg des Öffnens oder

Entschärfens richtet sich nach der normalen Regelung unter „Fallen entschärfen“ und „Schlösser öffnen“.)

4.3.4 - PULVER

Voraussetzung für den Erwerb der Fertigkeit „alchemistische Pulver“ ist der Erwerb der Fertigkeit „Alchemie II“.

Für Pulver gelten alle Regeln, die unter Tränke aufgeführt sind, mit folgenden Ausnahmen/Ergänzungen:

- Pulver sind trocken und pulverförmig.
- Pulver sind nicht zur Einnahme gedacht (müssen also nicht lebensmittelecht sein).
- Rezepturen von Pulvern haben keine Stufen.

Schießpulver

Schießpulver ist für die Verwendung von **Feuerwaffen** nötig. Eine Portion Schießpulver entsprechen fünf Schuss für Pistolen/Musketen oder einer Ladung für Kanonen (die Schlachten-SL bestimmt bei der Abnahme der Kanone wie viele Ladungen pro Schuss benötigt werden).

Hergestelltes Schießpulver wird von der SL bei der Abnahme in eine alchemistische Erzeugniskarte eingetragen.

Schießpulver ist **nicht** für Sprengfässer geeignet (siehe „[Sprengmeister](#)“).

Wirkung für Feuerwaffen ohne Trefferanzeiger: Der Anwender deutet auf ein Ziel bis maximal 10 Meter Entfernung und simuliert einen Schuss. Die Wirkung auf das Ziel entspricht einem Windstoß. Die auszuspielende Nachladezeit einer Feuerwaffe ist 1 Minute.

Rüstung verstärken

Dies ist eine Mixtur welche einem Meisterschmied ermöglicht, eine Rüstung für die Dauer der Veranstaltung mit einem zusätzlichen Rüstungspunkt mehr zu versehen. Pro Rüstung kann dieses Pulver nur einmal angewendet werden.

Sprengpulver

Zusätzliche Voraussetzung für diese Rezeptur ist die im Bereich „Alchemie“ besondere Fertigkeit „[Sprengmeister](#)“.

Es gelten alle Hinweise für Rezepturen von Pulvern. Sprengpulverfässer können **gegen Toranlagen und Belagerungswaffen** eingesetzt werden. Damit ein Fass Schaden macht, muss ein deutlich wahrnehmbarer Knall erzeugt werden. **Feuerwerkskörper sind aus Sicherheitsgründen nicht gestatte!** Sprengpulverfässer verursachen nur gegen Toranlagen, Belagerungswaffen und den Fassträger Schaden. Hat ein Spieler das Fass während der Explosion am Körper, nimmt dieser pro Ladung einen Punkt Schaden. Spieler im Umkreis werden von einem Windstoß, dem nicht widerstanden werden kann, erfasst (siehe „Schießpulver“). Sprengpulver kann **nicht mit Kanonen/Katapulten/Ballisten** oder ähnlichem verschossen werden. Sollte dies doch passieren, erleidet die Belagerungswaffe Schaden und Spieler im Umkreis werden von einem Windstoß, dem nicht widerstanden werden kann, erfasst.

Genauere Informationen zur Anwendung und Schadensberechnung gegen Toranlagen finden sich in der jeweils aktuellen Version des Belagerungsregelwerkes.

Sprengpulver kann ausschließlich von einem Sprengmeister hergestellt werden.

Besondere Fertigkeiten

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeiten ist der Erwerb der Fertigkeit „Alchemie III“ und ggf. die jeweilige Grundalchemistische Fertigkeit.

Meister der Alchemie

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, alchemistische Rezepte mit der Stufe 10 herzustellen (Ausnahme: Rezepte, welche nicht mit dieser Stufe herstellbar sind). Zusätzlich kann er die Herstellung von alchemistischen Mixturen beschleunigen und die Herstellungszeit halbiert sich, d. h. pro Wirkungsstufe dauert die Zubereitung nur noch 5 Minuten.

Meister der Kräuter

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter eine erhöhte Zuwachsrate der IT-Kräuter in einem Kräutergarten (siehe „Kräuteraanbau/Tierzucht“).

Ebenso ermöglicht diese Fertigkeit den Anbau/die Gewinnung von „Meisterkräutern“ (Kräuter für Rezepturen von Klingengiften, Ölen und Pulvern).

Hinweis: Die besondere Fertigkeit „Meister der Kräuter“ muss bei der jeweiligen Lager-SL zusätzlich zum Kräutergarten angemeldet werden, damit die SL entsprechend darauf reagieren kann.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der alchemistischen Fertigkeit „Kräuteraanbau/Tierzucht“.

Meister der Bestien (nicht steigerbar)

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter eine erhöhte Zuwachsrate von Kreaturen in einer Tierzucht (siehe „Kräuteraanbau/Tierzucht“).

Ebenso ermöglicht diese Fertigkeit die Zucht und Haltung von „exotischeren“ Tieren und damit die Gewinnung von „Meisteringredienzen“ (Ingredienzen für Rezepturen von Klingengiften, Ölen und Pulvern).

Hinweis: Die besondere Fertigkeit „Meister der Bestien“ muss bei der jeweiligen Lager-SL zusätzlich zum Kräutergarten gemeldet werden, damit die SL entsprechend darauf reagieren kann.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der alchemistischen Fertigkeit „Kräuteraanbau/Tierzucht“.

Sprengmeister

Diese Fertigkeit erlaubt die Herstellung von **Sprengpulver**. Die Herstellung ist immer bei der SL anzukündigen.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Fertigkeit ist der vorherige Erwerb der Fertigkeit „Alchemistische Pulver“.

Kapitel 5 - Charakterresistenzränge

Genauso wie der Rang der Spiritualität die Stärke der angewendeten spirituellen Sprüche und die Trankstärke die Stärke der alchemistischen Tränke bestimmt, spiegeln die Resistenzränge die Widerstandsfähigkeit des Charakters gegen diese wider. Der Charakter hat zwei verschiedene Arten von Resistenzrängen:

Resistenz gegen Spiritualität und Resistenz gegen Alchemie.

Ein Charakter kann maximal 12 Resistenzränge verteilt auf beide Resistenzen besitzen.

Diese 12 Ränge kann er mit Charakterpunkten erwerben und auf die verschiedenen Resistenzen bis zu einem maximalen Resistenzrang von 9 eines einzelnen Resistenzranges verteilen.

- Der Resistenzrang gegen Spiritualität wird gegen den Rang des jeweiligen angewendeten spirituellen Spruches bzw. der Resistenzrang gegen Alchemie gegen die Wirkungsstufe der jeweiligen Mixtur gerechnet.
- Ist der spirituelle Rang des angewendeten spirituellen Spruches / die Wirkungsstufe der Mixtur höher (>) dem entsprechenden Resistenzrang des Ziels, so war der Charakter nicht resistent gegen den angewendeten spirituellen Spruch / die alchemistische Mixtur.
- **Der Resistenzrang dominiert die Stufe der Alchemie/den Rang der Spiritualität.** Ist der entsprechende Resistenzrang höher oder gleich (>=) als der Rang des spirituellen Spruches/die Wirkungsstufe der Mixtur, so ist der Charakter resistent gegen den angewendeten spirituellen Spruch / die alchemistische Mixtur.

5.1 RESISTENZ GEGEN SPIRITUALITÄT

- Dieser Rang gewährt pro Rang einen **zusätzlichen Resistenzrang gegen Spiritualität.**
- Der maximal zu erwerbende Resistenzrang ist 9.

5.2 RESISTENZ GEGEN ALCHEMIE

- Dieser Rang gewährt pro Rang einen **zusätzlichen Resistenzrang gegen Alchemie.**
- Der maximal zu erwerbende Resistenzrang ist 9.

Kapitel 6 - Rüstungsschutz

6.1. RÜSTUNG

- Eine Rüstung **schützt** ihren Träger **vor Schaden durch eine Waffe**, außer Fernkampfaffen (Ausnahme: siehe schwere Rüstung) und der nicht erfolgreichen Anwendung der spirituellen Fertigkeit „Energieball“.
- **Die entsprechende Rüstung gilt als gesamter Rüstungswert auf alle rüstungsbedeckenden Körperstellen**
- **Unbedeckte Körperzonen haben keinen Rüstungswert.**
- Alternativ zu einer „echten“ Rüstung aus einem Rüstmaterial im üblichen Sinn (Leder, Metall) kann man die entsprechenden leichten, mittleren oder schweren Rüstungsteile aus alternativem Material wählen, wenn sie überzeugend dargestellt sind. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie bei Rüstungen aus „echtem“ Material.

Beispiel: Der Charakter hat einen Rüstungswert von 6. Das bedeutet, die Rüstung hält 6 Treffer an einer beliebigen von einer Rüstung bedeckten Stelle ab. Ein Treffer an einer von keiner Rüstung bedeckten Stelle macht trotzdem einen direkten Schaden.

6.2 RÜSTUNGSWERT

- **Der maximale Rüstungswert ist immer 10 (ohne Kopfbedeckung) bzw. ggf. 12 (mit Kopfbedeckung).** Dieser Wert kann unter normalen Umständen nicht überschritten werden (Ausnahmen: siehe „[Meisterschmied](#)“).
- Das Tragen eines Helmes aus Leder gibt einen Rüstungspunkt zusätzlich.
- Das Tragen eines Helmes aus Metall gibt zwei Rüstungspunkte zusätzlich.
- Da der Kopf keine Trefferzone ist, ergibt das Tragen eines Helmes nur eine grundsätzliche Aufwertung der Rüstungspunkte an den von Rüstung bedeckten Körperstellen.

6.3 RÜSTUNGSBEISPIELE

Beispiele der verschiedenen Rüstungsarten bzw. der überzeugend darzustellenden alternativen Rüstungen:

Leichte Rüstung:

Leichte Rüstung („echte“ oder „alternative“) schützt vor bis zu 3 Treffern.

Als „leicht“ gelten („echte“ oder „dargestellte alternative“) Rüstungsarten, die weich, polstern und keinen festen Widerstand gegen Waffenwirkung zeigen.

Bögen und Armbrüste ignorieren die leichte Rüstung und verursachen einen direkten Treffer.

Zu leichter Rüstung zählen zum Beispiel:

Polsterwämse/Gambesons, Lederrüstungen, beschlagene Wämser etc.

Mittlere Rüstung:

Mittlere Rüstung („echte“ oder „alternative“) schützt vor bis zu 6 Treffern.

Als „mittel“ gelten („echte“ oder „dargestellte alternative“) Rüstungsarten, die noch flexibel, aber auch schnitthemmend sind.

Bögen und Armbrüste ignorieren die mittlere Rüstung und verursachen einen direkten Treffer.

Zu mittlerer Rüstung zählen zum Beispiel:

Kettenhemden, einfache Brigantinen, Schuppenpanzer etc.

Schwere Rüstung:

Schwere Rüstung („echte“ oder „alternative“) schützt vor bis zu 10 Treffern.

Als „schwer“ gelten („echte“ oder „dargestellte alternative“) Rüstungsarten, die nicht oder kaum noch flexibel, sowie aus augenscheinlich hartem Material sind.

Schwere Rüstung schützt vor direkten Treffern durch Fernkampfaffen (Bögen und Armbrust) mit Ausnahme von Feuerwaffen und Belagerungswaffen.

Zu schwerer Rüstung zählen zum Beispiel:

Plattenrüstungsteile, Legionärsbänderpanzer, schwere Plattenwämser.

Beispiel 1:

Krieger A trägt Plattenbeine, Kettenhemd und darüber ein schweres Rüstwams des 14. Jahrhunderts, sowie eine Hundsgugel. Sie wäre damit schwer gerüstet und hat $10+2 = 12$ Rüstschutz, ebenso könnte

sie 12 mal mit Pfeilen oder Bolzen getroffen werden bevor sie eine Verwundung erleiden würde.

Beispiel 2:

*Krieger B trägt einen Gambeson, Lederarmschienen, eine Polsterhaube und Metallene Schienbeinschienen. Treffer auf den Gambeson und die Lederarmschienen könnten durch den Rüstschutz dreimal abgewehrt werden, Treffer auf die Schienbeinrüstung jedoch 10 mal. Die Polsterhaube ist kein Helm und bringt daher keinen zusätzlichen Rüstschutz. Würde Krieger*in B nun anstelle der Haube einen Eisenhut tragen, so würde sich der Rüstschutz bei allen Rüstungstreffern um jeweils 2 Punkte verbessern. Anstelle 3 also 5 und anstelle 10 also 12.*

Kapitel 7 - Kampf

7.1 ALLGEMEINES

7.1.1 GRUNDLEBENSPUNKTE

- **Jeder** Charakter verfügt über **zwei** Grundlebenspunkte. Diese „natürlichen“ Grundlebenspunkte können für spezialisierte Kämpfercharaktere durch die Fertigkeiten „zusätzliche Lebenspunkte I, II und III“ erhöht werden.
- Die maximale Anzahl an Grundlebenspunkten für spezialisierte Kämpfercharaktere ergibt somit 5 (2 Grundlebenspunkte + maximal 3 zusätzliche Lebenspunkte) und für alle anderen Charaktere 2.

7.1.2 TREFFERPUNKTE

- Aus der Summe der Grundlebenspunkte, der zusätzlichen zusätzlichen Lebenspunkte und dem Rüstungswert ergibt sich die Gesamtsumme der Trefferpunkte.

7.1.3 KAMPF

Ein Kampf kann auf verschiedenste Weise ausgetragen werden. Meistens durch Waffen.

Wichtig:

- **Nur nach gültigen Sicherheitsstandards zugelassene Polsterwaffen dürfen eingesetzt werden.**
- Zur Unterstützung der Selbstkontrolle **kann euch jede SL stichprobenartig auffordern, eure Waffe zur Kontrolle vorzuzeigen.**
- **Nicht zulässige Polsterwaffen werden sofort aus dem Spiel genommen** und dürfen unter keinen Umständen benutzt werden!
- **Kopftreffer sind strikt untersagt!**
- **Stechen, sowohl mit einer Polsterwaffe mit Kernstab als auch ohne Kernstab, ist strikt untersagt!**
- **Schläge müssen abgebremst werden!**
- **Polsterwaffen dürfen nur sachgemäß gebraucht werden!**
- **Nicht den Sicherheitsvorschriften entsprechende Waffen dürfen nicht benutzt oder getragen werden, und müssen aus dem Spiel entfernt/ferngehalten werden (ggf. ins Auto packen!).**

7.1.4 FEUERWAFFEN

Feuerwaffen, die mit Schießpulver arbeiten, unterliegen besonderen Regeln. Da es für diese Waffen keine allgemein genutzten „Trefferanzeiger“ gibt bzw. die vorhandenen (z. B. Gummibändchen) eine unerwünschte Müllquelle sind, wird auf dem DrachenFest grundsätzlich darauf verzichtet.

Der Anwender deutet auf ein Ziel bis maximal 10 Meter Entfernung und simuliert einen Schuss. Die Wirkung auf das Ziel entspricht einem Windstoß.

Ein Gegenrechnen von Rängen gibt es dabei nicht. Die auszuspielende Nachladezeit einer Feuerwaffe ist 1 Minute.

7.2 SCHADENSPUNKTE VON WAFFEN

Waffen verursachen grundsätzlich nur **1 Schadenspunkt**.

Feuerwaffen (sowohl übergroße als auch normale) **ignorieren jede** (auch spirituelle) **Rüstung**.

Fernkampfaffen (Bögen und Armbrüste) machen gegen leichte und mittlere Rüstung 1 direkten Treffer, gegen schwere Rüstung nur 1 Schadenspunkt an der Rüstung.

Besonderheit übergroße Schusswaffen:

Übergroße **Schusswaffen (Belagerungswaffen)** verursachen grundsätzlich je **Geschoss 5 direkte Schadenspunkte**. Darüber hinaus wirft die Wucht des Geschosses den Charakter zu Boden.

Zu übergroßen Schusswaffen zählen z.B.: Katapult, Ballista und Tribok.

Wehrt ein Charakter ein übergroßes Geschöß mit einem Schild ab, so ist der Schild gebrochen und bis zur Reparatur durch die entsprechende Fertigkeit unbrauchbar. Der Charakter erleidet in diesem Fall „nur“ 3 direkte Schadenspunkte und wird durch die Wucht zu Boden geworfen.

7.3 Schlachten und Belagerungen

Bei einer Schlacht, einer Belagerung oder einem Kampf innerhalb eines Lagers ist noch über das normale Maß hinaus auf die eigene und die Sicherheit der anderen zu achten. Gerade in diesen Situationen ist die Übersicht der SL eine bessere als die eigene. Ihren Anweisungen ist daher absolut ohne Diskussion Folge zu leisten. Regeln zu Schlachten und Belagerungen bitte dem gesonderten Bereich „Belagerungsregelwerk – DrachenFest“ entnehmen.

Kapitel 8 Tod, Limbus und Wächter des Zwielichts

8.1 STERBEN

Sterben bedeutet den Verlust des Lebens des jeweiligen Charakters.

In der Welt der Drachen können Charaktere auf folgenden Wegen sterben:

- Durch die Reduzierung der Trefferpunkte auf Null oder darunter und dem Ausbleiben von heilender Hilfe innerhalb von 10 Minuten.
- **Ausnahme:** Charaktere mit der Charakterfertigkeit „Regeneration“ können nicht verbluten, daher sterben sie nicht, wenn heilende Hilfe ausbleibt.

Stirbt ein Charakter nach den unter „Sterben“ genannten Kriterien, so ist er tot.

Nachdem ein Charakter nach den unter „Sterben“ genannten Kriterien gestorben ist, bleibt er **zusätzlich noch 5 Minuten** dort liegen (zusätzlich zu den ggf. 10 Minuten aus „Sterben“) und begibt sich nach deren Ablauf **umgehend ohne Umwege Out-Time** zum Limbus (Arme überkreuz – siehe Kapitel „[Spieltechnische Aussagen](#)“) oder seinem lagereigenen Kraftplatz.

8.2. DER LIMBUS

Der Kampf der Drachen hat einst die Leben zu vieler Sterblicher gekostet. Daher haben die Drachen beschlossen, dass auf ihrem Fest der Tod die Streiter nicht ereilen soll. Doch ganz so einfach lässt sich der Tod auch nicht abwimmeln und so erschuf er den Limbus, um noch etwas Einfluss auf den Lauf der Dinge auszuüben.

Mit Betreten des Limbus ist der tote Charakter wieder **In-Time**. Da der Charakter als tote Person nicht materiell ist, kann er im Limbus **keine** Charakterfertigkeit ausführen. Dies schließt auch Kampfhandlungen mit ein. Gelangt er zum **AUSGANG** des Limbus, so hat er das Reich der Drachen erneut betreten und der Charakter lebt wieder.

Alternativ wird der Charakter zu seinem lagereigenen Kraftplatz gezogen (siehe „Wächter des Zwilichts – Alternative zum Limbus“).

Besonderheit: Kehrt ein Charakter durch den „Gang durch den Limbus“ wieder ins Leben zurück, kann er sich an die letzten 15 Minuten vor seinem Tod nicht erinnern.

8.3 DIE SPIRITUELLE FERTIGKEIT „WÄCHTER DES ZWIELICHTS“

Die Alternative zum Limbus:

Alternativ können auch Charaktere, welche die besondere spirituelle Fertigkeit „Wächter des Zwilichts“ besitzen, gestorbene Charaktere am lagereigenen Kraftplatz oder am Friedhof des Limbus wieder ins Leben zurückholen. Hierfür ist ein kleines Ritual notwendig, welches mindestens 20 Minuten dauert.

Nach erfolgreich durchgeführtem Ritual kehrt der gestorbene Charakter am lagereigenen Kraftplatz wieder ins Leben zurück, kann sich jedoch an die letzten 30 Minuten vor seinem Tod nicht mehr erinnern.

Besonderheit: Kehrt ein Charakter durch die Anwendung der Fertigkeit „Wächter des Zwilichts“ wieder ins Leben zurück, kann er sich an die letzten 30 Minuten vor seinem Tod nicht erinnern.

8.4 - ENDGÜLTIGER TOD

Der **endgültige** Tod eines Charakters auf dem DrachenFest kann diesen nur ereilen, wenn der Spieler sich selbst dazu entscheidet, seinen Charakter sterben zu lassen.

Kapitel 9 - Dieben und Einbrüche

Grundsätzlich: Auf dem DrachenFest dürfen grundsätzlich keine Gegenstände – egal welcher Art – gediebt werden, außer sie sind vom Eigentümer entsprechend gekennzeichnet bzw. es wird ein Diebesangebot angenommen.

Außerhalb der in diesem Kapitel genannten Möglichkeiten, wird ein Entfernen von Gegenständen jedweder Art als realer Diebstahl gewertet.

9.1 IT-DIEBEN

9.1.1 SPIELTECHNISCH ANGEDEUTETER TASCHENDIEBSTAHL DURCH EIN WEISSES ANTRAGSBAND AN EINEN ROTEN BEUTEL

Ein spieltechnisch angedeuteter Taschendiebstahl hat ausschließlich ein durch den Spieler gekennzeichnetes Angebot als Voraussetzung.

Der Spieler trägt einen ROTEN Beutel an seiner Gewandung. Dies ist das Kennzeichen dafür, dass er ein Angebot für ein Diebesspiel erbringt und zustimmt, dass dieser Beutel und dessen Inhalt gediebt werden darf.

Die Darstellung des Diebes muss wie nachfolgend dargestellt erfolgen:

- Der „Dieb“ bringt ein WEISSES Antragsband als Schleife unbemerkt an den roten Beutel des Spielers an.
- Anschließend spricht er den Spieler an und weist auf das von ihm angebrachte Band hin.
- Der Spieler belohnt den „Dieb“ mit einer Belohnung seiner Wahl.

Hinweis: Eine andere Art des gespielten Taschendiebstahls ist nicht erlaubt!

9.1.2 GEGENSTÄNDE, WELCHE DURCH EIN ROTES ERLAUBNISBAND GEKENNZEICHNET SIND

Ein Eigentümer eines Gegenstandes bringt ein ROTES Band mit der Aufschrift „Dieben erlaubt / thieving allowed“ an diesem Gegenstand an. Dies ist das Kennzeichen dafür, dass er ein Angebot für ein Diebesspiel erbringt und zustimmt, dass dieser Gegenstand gediebt werden darf und für einen Eigentumsübergang freigegeben wird.

9.1.3 GEGENSTÄNDE MIT EINEM BLAUEN BAND UND EINER OFFIZIELLEN DRACHENFEST-KARTE

Auf dem DrachenFest gibt es verschiedene Karten, welche bei einer bestimmten Person gegen einen bestimmten Gegenstand, Spielmünzen oder ähnlichem eingetauscht werden können.

Plot – oder Ereignisgegenstände werden an einem für sie stellvertretenden Objekt mit

einem BLAUEN Band, an dem eine offizielle DrachenFest Gegenstandskarte angebracht ist, markiert. Der „Dieb“ entfernt das Band und die Karte unbemerkt. Auf der Karte steht, was dieser Gegenstand ist, wo der Gegenstand abgeholt werden soll und eventuell noch weitere Informationen.

Wichtig: Der Gegenstand selbst darf dabei nicht entwendet werden, er stellt stellvertretend für das betreffende Objekt.

9.1.4 DIEBES-BRETTCHEN

Ein sogenanntes Diebes-Brettchen markiert ein vom Eigentümer freigegebenes auf das Brettchen beschränktes IT-Diebesspielangebot. Dies bedeutet, dass in keinem anderen Bereich des Zeltes etc. ein weiteres Angebot zum IT-Diebesspiel besteht und auch nicht dementsprechend als Diebesspiel bespielt werden darf.

Die Größe des Brettchens wird dabei vom Eigentümer des Brettchens bestimmt. Die Farbe des Brettchens ist ROT mit weißer Umrandung und einem weißen Kreis.

Hiermit markiert der Eigentümer des Brettchens, dass die Gegenstände auf diesem Brettchen ein Angebot für das IT-Diebesspiel darstellen. An den auf dem Brettchen befindlichen Gegenstände selbst, welche gediebt werden dürfen, müssen ebenfalls die roten Erlaubnisbänder wie unter [9.1.2](#) beschrieben, befestigt sein.

Dieses Spielangebot ermöglicht es vor allem OT-Händlern eine klare Trennung zwischen IT-Spielangebot und OT-Diebstahl.

Symbol



9.1.5 GEGENSTÄNDE MIT EINEM GRÜNEN BAND:

Gegenstände, welche mit einem grünen Band versehen sind (z. B. Kräuterkoloniekisten) dürfen nicht bewegt oder entfernt werden.

9.2 IT-EINBRÜCHE

Grundsätzlich: Ein verschlossenes Zelt/Haus/etc. bleibt verschlossen und darf nicht geöffnet werden. Ein fremdes Zelt/Haus/etc. darf nicht ohne Aufforderung/Genehmigung/Kennzeichnung betreten werden.

Ein IT-Einbruch ist das spieltechnisch unbemerkte Eindringen in einen fremden IT-Spielbereich und ist nur dann erlaubt, wenn dieser IT-Spielbereich vorher von dem

Eigentümer für ein IT-Einbruchsangebot speziell gekennzeichnet wurde.

Ein spontanes „eben mal irgendwo einbrechen“ in einen fremden Spielbereich, welcher nicht vom Eigentümer vorher gekennzeichnet wurde, ist ausdrücklich untersagt.

Der Spielbereich, der für ein IT-Einbruchsangebot freigegeben wurde, wird mit einem speziellen Zeichen, ein sogenannter „Diebes-Zinken“, markiert.

Gegenstände, welche entfernt werden dürfen, müssen wie unter „9.1 Dieben“ erwähnt, markiert sein.

Beispiele:

- 1.) Der „Diebes-Zinken“ hängt am Eingang eines Gruppen-Lagers. Hier ist ausschließlich nur der Außenbereich freigegeben, nicht jedoch die Zelte darauf.
- 2.) Hängt der Zinken an einem Zelt, dann ist dieses Zelt freigegeben, nicht jedoch verschlossene Taschen/Truhen, Beutel, Taschen von Kleidungsstücken etc.
- 3.) Hängt der Zinken an einer Tür, ist der Raum bis zur nächsten Tür gemeint.
- 4.) Ist der Zinken an einer Truhe angebracht, ist diese Truhe und deren Inhalt gemeint.

Auf diese Art und Weise kann man für das IT-Einbruchsangebot einen genauen Weg definieren, für den der IT-Einbrecher vom jeweiligen Spielbereichseigentümer die Erlaubnis zum IT-Einbruchsspiel bekommen hat.

Markierung: Die Markierung MUSS einen roten Untergrund mit einem vorgegebenen WEISSEM Symbol sein und der ungefähren Mindestgröße von 20cm x 20cm entsprechen.

Es empfiehlt sich für außen ein Holzbrettchen, aber auch haltbar bemalter Stoff ist möglich

Symbol



Anmerkung: Realer Diebstahl ist unverzüglich einer SL anzuzeigen. Zelte dürfen ohne die Erlaubnis des jeweiligen Besitzers nicht betreten werden!

KAPITEL 10 - BESONDERE ANSAGEN

10.1 SICHERHEITSTECHNISCHE ANSAGEN:

STOP

Darf nur in OT-Gefahrensituationen angewendet werden, z. B. wenn ein Kampf an einem Abhang oder zwischen Zeltschnüren stattfindet. Nicht jedoch, wenn nur der Charakter in Gefahr kommt. Der STOP-Befehl wird angewendet, um eine Situation zu klären. Wenn eine Person verletzt wurde ist im Folgenden **“MAN DOWN“** anzuwenden.

MAN DOWN

Ergänzt den **Stop** Befehl. (Call: STOP MAN DOWN) Nehmt einen Arm in die Luft (Aufzeigen) während Ihr ruft und macht so auf Euch aufmerksam. Wird nur in besonderen Notsituationen, wenn ein anderer Spieler sich verletzt hat, angewendet. Wenn Ihr den Ruf hört, stoppt etwaige Kampfhandlungen und macht Platz um die verletzte Person.

„OH MUTTER“

„**Oh Mutter**,.....“ kennzeichnet ein OT Problem, mit der Bitte, es IT zu lösen. „Oh Mutter.....“ soll als Aufforderung an alle Umstehenden gesehen werden, ein im Nachsatz gestelltes OT Problem IT aufzulösen.

Es ist Möglichkeit kleinere OT Konflikte / Missverständnisse / Überforderungen / Unannehmlichkeiten zu klären ohne das Spiel zu unterbrechen. Diese Regel ermöglicht es es OT Konflikte zu vermeiden und statt dessen IT Spiel zu generieren. Es vermeidet auch die unangenehme Situation nach einem Stop und gibt allen Beteiligten die Möglichkeit ihr Gesicht zu wahren.

Beispiele:

1) *Eine Person wird grob abgeführt und findet der Wächter packt OT zu fest zu:*

„Ob Mutter, was für ein Grobian!“

Je nach Betonung kann es jämmerlich sein oder auch vor Hohn und Ironie tiefen - wie es für die Rolle des Abgeführten am besten passt - dennoch wissen jetzt alle „da wird jemand OT zu fest angepackt“.
Der Wächter könnte weniger fest zupacken.

Ein Umstehender könnte einen Befreiungsversuch starten.

Der Vorgesetzte könnte einen Grund finden, warum die Person schonender behandelt werden sollte (Dame, altes Weib, von Stand, Ehrenmann, schmutzig, sieht krank aus etc.).

2) Eine Person fühlt sich durch eine(n) anhängliche(n) Verehrer(in) in der Taverne so langsam OT belästigt... soll ja mal vorkommen: „Oh Mutter, ihr seid aber penetrant.“
Jetzt sollte klar sein, die Minne ist vorbei. OT: Alle Umstehenden müssen das auch.
Wenn sich jetzt nicht etwas an der Situation ändert, kann man als Außenstehender auf ein Bier einladen, ein Würfelspiel vorschlagen, verjagen, verprügeln, in eine Gespräch verwickeln etc.

3) Ein Wächter soll die ganze Nacht Wache schieben: „Oh Mutter, was für eine lange Schicht ist da vor mir“ oder „Oh Mutter, bin ich müde“.
Nun weiß man, es ist dem armen Kerl zu viel. Der Vorgesetzte könnte einen anderen Schichtplan erstellen, ein Kamerad löst ihn ab, eine Geliebte entführt ihn ins Bett - wofür ihm sicher später Ärger blüht, aber egal - kann im Zweifelsfall bis morgen warten, man weiß ja, er ist jetzt OT müde.

4) Ihr sitzt seit vier Stunden in Gefangenschaft, euer Magen knurrt, keiner interessiert sich für euch, die Wächter stehen gelangweilt vor eurer Zelle, alle Interaktionsversuche wurden ignoriert.
„Oh Mutter, was für eine schreckliche Gefangenschaft“.
Die Wächter könnten nun anfangen sich mit euch zu beschäftigen, euch eine Chance zur Flucht lassen, durch einen zufällig verlorenen Zellschlüssel oder euch gnädig in den Limbus schicken.

Wer „Oh Mutter“ verwendet um sich einen Spielvorteil zu sichern ist und bleibt eine Pappnase. Bitte missbraucht „OH Mutter“ nicht, sondern gönnt euch damit ein reibungsfreieres Larp-Erlebnis.

10.2 SPIELTECHNISCHE ANSAGEN DER SPIELLEITUNG

TIME FREEZE (Zeitstop)

Wird **nur** von **Spielleitern** angewendet. Alle Spieler bleiben stehen, senken den Kopf und summen.

TIME OUT

Wird **nur** von **Spielleitern** angewendet. Das Spiel ist unterbrochen und die Spieler können sich OT unterhalten, ggf. hinsetzen und „pausieren“.

EARTHQUAKE (Erdbeben)

Wird **nur** von **Spielleitern** oder **Avataren** eingesetzt. Alle Spieler die den Spruch hören, müssen sich fallen lassen. Sie können sich nach 1 bis 2 Sekunden wieder erheben.

10.3 Spezielle NSC-Fertigkeiten oder Artefaktfertigkeiten

Diese Fertigkeiten werden nur von ganz speziellen NSCs und Avataren angewendet. Diese NSCs sind mit einer zeitlich beschränkten Artefaktkarte ausgestattet, damit im Zweifelsfall diese Fertigkeit dem Spieler nachgewiesen werden kann. Die Avatare können diese immer und führen keine Artefaktkarte mit sich.

FATAL WOUND (Tödliche Wunde)

Der Getroffene ist sofort auf Null Lebenspunkte reduziert und stirbt gemäß den Regeln

innerhalb von 10 Minuten durch Verbluten. Rüstung schützt nicht, wird aber auch nicht beschädigt. Heiler können die Wunde normal heilen.

CRUSH (Zerstört)

Ein Treffer zerstört einen Schild oder die Rüstung an einem Körperteil. Jeder weitere normale Treffer verursacht nun den Verlust eines Lebenspunktes und somit eine Wunde, weil die entsprechende Stelle nun nicht mehr als gerüstet gilt. Wird mit CRUSH ein ungerüstetes Körperteil getroffen, ist dieses nicht mehr zu gebrauchen. Arme hängen gebrochen am Körper, Beine werden hinterher gezogen etc.

PARALYSE (Lähmung)

Der getroffene Charakter kann sich für die Dauer von 5 Minuten weder bewegen noch sprechen. Rüstung schützt nicht vor Paralyse.

DIRECT THROUGH (Direkter Treffer)

Der Getroffene erleidet eine direkte Wunde ohne Berücksichtigung der Rüstung. Die Rüstung wird jedoch nicht beschädigt.

MASS ... (Massenzauber)

Dieser Effekt kann mit einem beliebigen Zauber (außer Energieball, Energiefeld und Spirituelle Rüstung kombiniert werden. Der Zauber wirkt dann auf eine beliebige Anzahl Charaktere im Sichtfeld des Anwenders.

10.4 SPIELTECHNISCHE AUSSAGEN

In-Time (IT):

Dieser Begriff bezeichnet den Zeitraum, in dem der Spieler mit seinem Charakter „im Spiel“ ist. In-Time bezeichnet den „nicht-realen“ Zustand oder eine „nichtreale“ Handlung. „Nicht real“ meint hier eine Aktion des Charakters in der Spielwelt und nicht eine Aktion des Spielers in unserer normalen Welt. Dieser Begriff wird verwendet, um Gegebenheiten im Spiel zu definieren. In-Time bedeutet, dass der Spielercharakter physisch komplett im Spielgeschehen und als Charakter für alle anderen Charaktere anspielbar ist.

Out-Time (OT):

Dieser Begriff bezeichnet den Zeitraum, den Zustand oder die Handlung des Teilnehmers außerhalb der fiktiven Spielwelt, außerhalb des Spiels, in der normalen realen Welt des Spielers. Zusätzlich zur normalen Begriffsdefinition wird dieser Begriff verwendet, wenn ein Spieler- oder NSC für alle anderen Charaktere nicht physisch im Spielgeschehen ist. Er ist nicht für die anderen Charaktere als Charakter sichtbar, da er praktisch als Charakter nicht anwesend ist. Gebraucht wird diese Definition, wenn man sich durch das Spielgelände bewegt, aber nicht im Spiel ist, z. B. der Charakter ist gestorben und begibt sich zur SL, NSC werden an einem bestimmten Ort gebraucht, tauchen aber erst an diesem Ort physisch auf. **Damit diese Out-Time Handlung für alle**

ersichtlich ist, müssen Spieler, welche sich OT durch das Gelände bewegen, die **Arme vor der Brust, oder besser noch, über dem Kopf kreuzen**. Dies bedeutet dann für alle, dass der Spieler bzw. der Charakter „nicht anwesend“ ist. **Spieler dürfen nur auf Anweisung der SL oder nach dem Tod** des Charakters auf dem Weg zum Limbus ins OT wechseln.

Kapitel 11 -Siegbedingungen

Die Siegbedingungen sind umfangreich und können sich jährlich ändern, so dass sie ein eigenständiges Regelwerk haben – siehe „Siegbedingungen DrachenFest“.

DrachenFest UG(haftungsbeschränkt) & Co. KG
Odenthaler Str. 339
51069 Köln
www.drachenfest.info