

Das Drachenfest Regelwerk

Version 6.0

Autoren

Sandra Wolter und Fabian Schlump

Herausgeber

Wyvern Adventures

Wyvern e.K.

Odenthaler Str. 339

51069 Köln

www.drachenfest.info

Design und Layout

Sandra Wolter

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

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 - Einleitung

Seite 4

1.1 - Charakterfertigkeiten

Seite 4

1.2 - Magische Gegenstände und Tränke

Seite 4

Kapitel 2 - Charaktererschaffung

Seite 4 - 16

2.1 - Charakterpunkte (ChP) 4 – 5

Seite 4 - 5

2.2 - Charakterfertigkeiten

Seite 5 - 6

2.3 - Charakterfertigkeiten – Beschreibung

Seite 7 - 16

Kapitel 3 - Magiefertigkeiten

Seite 16 - 27

3.1 - Beschreibung der einzelnen Magiefertigkeiten

Seite 16 - 19

3.1.1 – Allgemeines

Seite 16 - 17

3.1.2 – Magiefertigkeitenformel

Seite 17

3.1.3 – Magierang

Seite 17 - 18

3.1.4 – Abbruch der Anwendung einer Magiefertigkeit	Seite 18
3.1.5 – Kurze Zusammenfassung	Seite 18 - 19
3.1.6 – Besonderheit „Ritualmagie“	Seite 19
3.2 - Magiefertigkeiten – Übersicht	Seite 20 - 21
3.3 - Beschreibung der einzelnen Magiefertigkeiten	Seite 21 - 27
3.3.1 - Vorübergehende „Flüche“	Seite 21 - 22
3.3.2 - Offensiv wirkende Magiefertigkeiten	Seite 22 - 23
3.3.3 - Beeinflussende Magiefertigkeiten	Seite 23 - 24
3.3.4 - Heilende Magiefertigkeiten	Seite 24
3.3.5 - Direkt oder indirekt auf den A. wirkende Magief.	Seite 25 - 27

Kapitel 4 - Alchemiefertigkeiten **Seite 27 - 38**

4.1 - Alchemiefertigkeiten - Erklärung	Seite 27 - 31
4.1.1 – Grundsätzliches	Seite 27 - 28
4.1.2 – Erfolg der Herstellung	Seite 28
4.1.3 – Erfolg der Anwendung	Seite 29
4.1.4 – Wirkungsstufe	Seite 29 - 30
4.1.5 – Abbruch der Herstellung einer Mixtur	Seite 30
4.1.6 – Kurze Zusammenfassung	Seite 30 - 31
4.2 - Alchemiefertigkeiten - Übersicht	Seite 31
4.3 - Alchemiefertigkeiten – Beschreibung	Seite 32 - 38
4.3.1 - Kategorie I – Tränke	Seite 32 - 35
4.3.2 - Kategorie II – Klingengifte	Seite 35 - 36
4.3.3 - Kategorie III – Öle	Seite 37
4.3.4 – Kategorie IV – Pulver	Seite 38

Kapitel 5 - Charakterrangsystem **Seite 38 - 40**

5.1 - Die drei Charakteränge	Seite 39 - 40
5.1.1 – Charakterschadensresistenz	Seite 39
5.1.2 – Charaktermagieresistenz	Seite 39
5.1.3 – Charakteralchemieresistenz	Seite 39
5.2 - Charakterrang und Magie / Alchemie	Seite 40
5.3 – Zusammenfassung	Seite 40
5.4 - Meuchelschutz	Seite 40

Kapitel 6 - Rüstungsschutz **Seite 41 - 45**

6.1 - Errechnen des Rüstungsfaktors	Seite 41 - 42
6.1.1 – Rüstung	Seite 41
6.1.2 – Errechnen des Rüstungswertes	Seite 41 - 42
6.1.3 – Rüstungsfaktor	Seite 42
6.2 - Rüstungstabelle	Seite 43
6.3 - Rüstungsbeispiele	Seite 44
6.4 - Rüstungen aus alternativem Material	Seite 45

Kapitel 7 - Kampf

Seite 45 - 48

7.1 - Allgemeines	Seite 45 - 47
7.1.1 – Grundlebenspunkte	Seite 45
7.1.2 – Trefferpunkte	Seite 46
7.1.3 – Kampf	Seite 46
7.1.4 – Feuerwaffen	Seite 46 - 47
7.2 - Regeln	Seite 47 - 48
7.3 - Schadenspunkte von Waffen	Seite 48
7.4 - Schlachten und Belagerungen	Seite 48

Kapitel 8 - Der Tod und der Limbus

Seite 49 - 50

8.1 - Sterben	Seite 49
8.2 - Der Limbus und die Zwielichtwächter	Seite 49 - 50
8.2.1 – Der Limbus	Seite 49 - 50
8.2.2 – Die Zwielichtwächter	Seite 50
8.3 - Endgültiger Tod	Seite 50

Kapitel 9 - Die Gilden

Seite 51 - 62

9.1 - die Gildenhäuser / Allgemeines	Seite 51 - 54
9.1.1 - Erwerb von Gildenfertigkeiten	Seite 52
9.1.2 – Die Gilde der Magie	Seite 52
9.1.3 – Die Alchemistengilde	Seite 53
9.1.4 – Die Diebesgilde	Seite 53
9.1.5 – Die Kämpfergilde	Seite 53
9.1.6 – Die Handwerker Gilde	Seite 54
9.1.7 – Die Heilergilde	Seite 54
9.2 - Gildenfertigkeiten - Übersicht	Seite 55
9.3 - Gildenfertigkeiten – Beschreibung	Seite 56 - 62
9.3.1 – Gilde der Magie	Seite 56 - 57
9.3.2 – Ichemistengilde	Seite 57 - 59
9.3.3 - Diebesgilde	Seite 59 - 60
9.3.4 - Handwerker Gilde	Seite 60 - 61
9.3.5 - Kriegergilde	Seite 62
9.3.6 - Heilergilde	Seite 62

Kapitel 10 - Dieben 63

Kapitel 11 - Besondere Ansagen

Seite 64 – 66

11.1 – Sicherheitstechnische Ansagen	Seite 64 - 65
11.2 – Spieltechnische Ansagen der Spielleitung	Seite 65
11.3 – Spezielle NSC-Fertigkeiten oder Artefaktfertigkeiten	Seite 65 - 66

Kapitel 12 - Belagerung und Siegbedingungen

Seite 67

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. Die meisten werden nur einmal im Jahr ihren Charakter zum DrachenFest konvertieren oder einen neuen Charakter erschaffen.

Im Vordergrund stehen daher Einfachheit und Einheitlichkeit.

1.1 - Charakterfertigkeiten

- Bei diesem Regelwerk ist **jede Charakterrasse und –klasse zugelassen**.
- Es gibt **keine** rassen- und klassenbedingten **Vor- oder Nachteile**.
- Die Regeln gelten sowohl bei der Erschaffung eines neuen, als auch für die Konvertierung eines bestehenden Charakters.
- Charakterspezifische Sonderregelungen für Einzelne sind nicht möglich.
- Zusätzlich kann man noch weitere individuelle Charakterfertigkeiten im Rahmen des Gildensystems erlernen. Diese Fertigkeiten kann man nur auf dem DrachenFest bei den Gildeninstitutionen erwerben.

1.2 - Magische Gegenstände und Tränke

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

Kapitel 2 - Charaktererschaffung

2.1 - Charakterpunkte (ChP)

- Die Charakterfähigkeiten können frei gewählt werden.
- Jede Charakterfähigkeit verbraucht eine bestimmte Anzahl an Charakterpunkten (Erfahrungspunkte).
- Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Charakterpunkte ergibt sich aus:
 - 15 Basis-Charakterpunkte
 - 1 Charakterpunkt je 10 Contage (mathematisch runden).
 - 1 Charakterpunkt zusätzlich pro besuchtem DrachenFest.
- Die Contage müssen auf Nachfrage nachgewiesen werden können.
- Die Summe der Charakterpunkte können individuell auf die Charakterfertigkeiten, Magiefertigkeiten und Charakterränge verteilt werden, bis keine Charakterpunkte mehr frei sind.

Hinweise:

- Um Zugang zu den Magiefertigkeiten zu erlangen, braucht man die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“.
- Um Zugang zu den Alchemiefertigkeiten zu erlangen, braucht man die Charakterfertigkeit „Zugang zur einfachen Alchemie“ und ggf. „Zugang zur erweiterten Alchemie“.
- „Magieresistenz“ ist eine Charakterfähigkeit. Sie wird durch das Charakterrangsystem dargestellt und wird mit Charakterpunkten erworben.
- „Schadensresistenz“ ist eine Charakterfähigkeit. Sie wird durch das Charakterrangsystem dargestellt und wird mit Charakterpunkten erworben. Die Schadensresistenz ist ebenfalls ausschlaggebend für den Meuchelschutz.
- „Alchemieresistenz“ ist eine Charakterfähigkeit. Sie wird durch das Charakterrangsystem dargestellt und wird mit Charakterpunkten erworben.
- Bestimmte Charakterfähigkeiten/Magiefertigkeiten können nur in Gilden erlernt werden. Sie werden nicht mit Charakterpunkten erworben und stehen nicht in der normalen Charakterfertigkeiten-Übersicht.
- Jede normale Charakter- und Magiefertigkeit, mit Ausnahme von „Zusätzlicher Magieresistenzrang“, „Zusätzlicher Alchemieresistenzrang“, „Zusätzlicher Schadensresistenzrang“, „Zusätzlicher Magierang“ und „Nahkampf“, kann und muss nur einmal erworben werden!
- Einige Charakterfähigkeiten bauen aufeinander auf. Fähigkeiten, die eine andere voraussetzen oder Voraussetzung für andere Fähigkeiten sind, sind mit einem * gekennzeichnet.

2.2 - Charakterfertigkeiten

Jeder Charakter kann alle Fertigkeiten lernen und ist keiner Rassen- oder Klassenbeschränkungen unterlegen. Die folgende Gliederung ist nach Themenbereichen gegliedert, um einen besseren Überblick und schnelleres Auffinden zu ermöglichen.

Charakterfertigkeit	Aufwand Char.Punkte	Charakterfertigkeit (CALL, english)
Seite 7 - 9		
Einhändige Waffen nutzen *	1	One Handed Weapons
Zweihändige Waffen nutzen	2	Two Handed Weapons
Stangenwaffen nutzen	2	Pole Weapons
Schusswaffen nutzen	2	Ballistic Weapons
Belagerungs- u. übergroße Schusswaffen nutzen	3	Siege Weapons
Kampf mit zwei Waffen *	2	Ambidexterity
Nahkampf, + 1 Rang	1	Brawling, + 1 Rank

Das Drachenfest Regelwerk

Charakterfertigkeit	Aufwand Char.Punkte	Charakterfertigkeit (CALL, english)
Seite 9 - 10		
Schild nutzen	3	Shield Use
Leichte Rüstung	2	Light Armour
Mittlere Rüstung	4	Medium Armour
Schwere Rüstung	8	Heavy Armour
Regeneration	2	Body Regeneration
Zähigkeit	2	Toughness
Seite 10 - 11		
Erste Hilfe *	1	First Aid
Heilkunde *	2	Healing
Arztkunde *	4	Medicine
Seite 11 - 12		
Feuer machen	1	Make Fire
Lesen und Schreiben	1	Read / Write
Zählen und Rechnen	1	Basic Mathematics
Kräuteranbau / Tierzucht	1	Herbalism / Animal Breeding
Seite 12 - 13		
Holzarbeiten / Schild und Wehranlagen reparieren	2	Wood Work / Repair Shield and Defence Constructions
Lederarbeiten / Lederrüstung reparieren	2	Leather Work / Repair Leather Armour
Metallarbeiten / Metallrüstung reparieren	3	Metal Work / Repair Metal Armour
Seite 13 - 14		
Schlösser öffnen / bauen	2	Pick / Build Locks
Fallen finden / entschärfen/bauen	3	Find / Disarm / Build Traps
Seite 15		
Zugang zu Magiefertigkeiten *	2	Access to Magical Skills
Zugang zu einfachen Alchemiefertigkeiten*	1	Access to simple Alchemistic Skills
Zugang zu erweiterten Alchemiefertigkeiten *	2	Access to advanced Alchemistic Skills
Seite 15 - 16		
+ 1 Rang Schadensresistenz	4 - 5	+ 1 Rank Damage Resistance
+ 1 Rang Magieresistenz	2 - 3	+ 1 Rank Magicresistance
+ 1 Rang Alchemieresistenz	2	+ 1 Rank Alchemistic Resistance

2.3 - Charakterfertigkeiten - Beschreibung

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

Einhändige Waffen nutzen (ChP = 1)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter einhändige Waffen bis zu einer maximalen Länge von 115cm führen. Hierzu zählen z. B. auch Dolche und Wurfaffen.

Hinweis: Diese Charakterfertigkeit ist Voraussetzung für die Fertigkeit „Kampf mit zwei Waffen“.

Zweihändige Waffen nutzen (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter zweihändige Waffen bis zu einer maximalen Länge von 180cm führen.

Stangenwaffen nutzen (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter Stangenwaffen bis zu einer maximalen Länge von 250cm führen.

Schusswaffen nutzen (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter Schusswaffen (kleine und normale Armbrüste, Bögen oder Handfeuerwaffen) führen.

Belagerungswaffen / übergroße Schusswaffen nutzen (ChP = 3)

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

Kampf mit zwei Waffen (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter gleichzeitig zwei einhändige Waffen bis zu einer jeweiligen maximalen Länge von 115cm führen.

Hinweis: Voraussetzung für diese Fertigkeit ist der Besitz der Fertigkeit „Einhändige Waffen nutzen“.

Nahkampf (ChP = 1 pro Stufe)

- Mit dieser Charakterfertigkeit ist der Charakter in der Lage **spieltechnisch** faire, waffenlose Auseinandersetzungen **zu simulieren**.
- Nahkampf ist auf dem DrachenFest grundsätzlich aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt. Ausnahme bildet die Anwendung der Charakterfertigkeit Nahkampf.
- Dabei ist zu beachten: **OT Sicherheit geht immer vor IT Spielerlebnis!**
- Die Anwendung **setzt das Einverständnis der beteiligten Spieler voraus**, eine (kurze) **vorherige Absprache** ist daher **Pflicht**. Der Nahkampf wird **nur**

dargestellt und gespielt. Vollkontakt ist nicht erlaubt, Schläge dürfen nur angedeutet werden, Ringen darf nicht mit Kraft eingesetzt werden.

- Diese Fertigkeit **darf nicht in Schlachtsituationen eingesetzt** werden.
- Sobald Mitspieler mit Waffen eingreifen, endet die Nahkampfsimulation und die normalen Kampfregeln werden angewendet.
- Die Charakterfertigkeit Nahkampf kann in Stufen von 1 bis 10 frei bei der Charaktergenerierung gewählt werden.

Zusätzlich zählt der Besitz der folgenden Waffenfertigkeiten

- Einhandwaffen nutzen
- Zweihandwaffen nutzen
- Stangenwaffen nutzen
- Zweiwaffenkampf

jeweils pro Fertigkeit als eine Nahkampffertigkeitsstufe. Durch Besitz dieser Fertigkeiten erlangt der Charakter automatisch ein Grundwissen in Nahkampf (bis maximal Stufe 4 durch die Waffenfertigkeiten, insgesamt maximal Stufe 10). Weitere Stufen können bis zur maximalen Stufe 10 mit 1 ChP pro Stufe erworben werden.

Vor dem Nahkampf besprechen sich die Kontrahenten und teilen sich ihre Fertigungsstufe mit. Derjenige mit der höheren Stufe gewinnt letztlich den Kampf. Bei gleicher Fertigungsstufe gewinnt der Angreifer und Initiator des Nahkampfes. Es steht den Beteiligten frei, jederzeit ein Unentschieden im beiderseitigen Einverständnis zu vereinbaren.

Hat einer der Beteiligten keine Nahkampffertigkeit, so gilt immer derjenige als Sieger des Nahkampfes der die Fertigkeit besitzt. Charaktere ohne Nahkampffertigkeit stellen sich im Spiel möglichst ungeschickt und im Nahkampf hilflos an. **Euer Spiel soll überzeugen!**

Zieht einer der Beteiligten während des gespielten Nahkampfes eine Waffe (sei es Dolch, Schwert, Stuhlbein...), endet die Nahkampfsimulation und die normalen Kampfregeln kommen umgehend zur Anwendung.

Die Umsetzung:

Allgemeine Kämpfe laufen in der Regel nach dem Muster von Angriffen und Paraden ab. Als Vorschlag empfehlen wir pro Nahkampfstufe die Möglichkeit, einmal eine Angriffs-/ Paradefolge auszuspielen. Somit wird der unterlegene Kämpfer irgendwann den Angriffen des Gewinners keine Paraden mehr entgegensetzen können und diesen hilflos ausgesetzt sein. Er wird „zusammengeschlagen“ oder ist „in der Ecke gefangen bevor er zu Boden geht“.

Nach der Niederlage kann sich ein waffenlos Besiegter für die Dauer der gegnerischen Nahkampfstufe in Minuten nicht vom Kampfplatz entfernen. Er ist einfach zu „niedergeschlagen“.

Da durch die Fertigungsstufe der Gewinner im Vorfeld festgelegt wird, entstehen **faire und simulierte Nahkämpfe** ohne die negative (und gefährliche) „Eifer und

Hitze“, die normalerweise mit solchem Spiel einhergehen. Darüber hinaus wird das Charakterspiel und nicht die vielleicht OT vorhandene Kampfsportgürtelfarbe des Spielers bevorzugt.

Schild nutzen (ChP = 3)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter einen Schild nutzen.

Leichte Rüstung (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter alternativ zu einer „echten“ Rüstung eine „leichte“ Rüstung benutzen, welche nicht aus einem Rüstmaterial im üblichen Sinn (Leder, Metall) besteht. Als „leichte“ Rüstung gilt, wenn mindestens 2 Körperzonen bedeckt sind. Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter mit seiner alternativ dargestellten Rüstung 2 Rüstpunkte.

Hinweis: Die alternative Rüstung muss entsprechend dargestellt (also kein Stoff!) werden.

Mittlere Rüstung (ChP = 4)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter alternativ zu einer „echten“ Rüstung eine „mittelschwere“ Rüstung benutzen, welche nicht aus einem Rüstmaterial im üblichen Sinn (Leder, Metall) besteht. Als „mittelschwere“ Rüstung gilt, wenn mindestens 3 Körperzonen bedeckt sind. Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter mit seiner alternativ dargestellten Rüstung 4 Rüstpunkte.

Hinweis: Die alternative Rüstung muss entsprechend dargestellt (also kein Stoff!) werden.

Schwere Rüstung (ChP = 8)

Mit dieser Charakterfertigkeit darf der Charakter alternativ zu einer „echten“ Rüstung eine „schwere“ Rüstung benutzen, welche nicht aus einem Rüstmaterial im üblichen Sinn (Leder, Metall) besteht. Als „schwere“ Rüstung gilt, wenn alle 5 Körperzonen bedeckt sind. Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter mit seiner alternativ dargestellten Rüstung 8 Rüstpunkte.

Hinweis: Die alternative Rüstung muss entsprechend dargestellt (also kein Stoff!) werden.

Regeneration (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter nicht mehr verbluten. Ein verlorener Lebenspunkt, welcher zuvor nicht anderweitig versorgt wurde, heilt automatisch nach mindestens 6 Stunden Schlaf. Hat ein Charakter mehr als eine Wunde, und wurden diese vorher mindestens durch die Charakterfertigkeit „Erste Hilfe“ versorgt, heilen zwei Lebenspunkte nach mindestens 6 Stunden Schlaf.

Diese Charakterfertigkeit verhindert nicht, dass der Charakter bewusstlos wird, sollten seine Lebenspunkte auf \leq Null gesunken sein.

Zähigkeit (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit 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.

Erste Hilfe (ChP = 1)

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter unter Verwendung von Verbandsmaterial, In- und Out-Time ungefährlichen Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten einen anderen Charakter, dessen Lebenspunkte auf \leq Null gesunken sind, vor dem Sterben bewahren. Diese Fertigkeit gibt keine Trefferpunkte zurück. Der behandelte Charakter wird vor dem Verbluten gerettet. Die Behandlung muss innerhalb von 10 Minuten nach dem Treffer erfolgen. Dauert die Behandlung mindestens 5 Minuten, so war sie erfolgreich.

Hinweis: Die Fertigkeit kann beliebig oft angewendet werden und ist Voraussetzung für die Fertigkeiten „Heilkunde“ und „Arztkunde“.

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.

Heilkunde (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter unter Verwendung von Verbandsmaterial, In- und Out-Time ungefährlichen Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten Verletzungen versorgen und behandeln. Bei erfolgter Behandlung von mindestens 5 Minuten war sie erfolgreich und gibt dem Verletzten einen Lebenspunkt zurück. Mit dieser Fertigkeit können keine „abgetrennten“ Gliedmaßen wieder „angebracht“ werden.

Hinweis: Die Fertigkeit kann beliebig oft angewendet werden und braucht als Voraussetzung die Fertigkeit „Erste Hilfe“. Ebenfalls ist diese Fertigkeit Voraussetzung für die Fertigkeit „Arztkunde“.

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.

Arztkunde (ChP = 4)

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter unter Verwendung von Verbandsmaterial, In- und Out-Time ungefährlichen Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten Verletzungen versorgen und fachkundig behandeln. Bei erfolgter Behandlung von mindestens 5 Minuten war sie erfolgreich und gibt dem Verletzten 2 Lebenspunkte zurück. Ebenfalls können mit dieser Fertigkeit auch „abgetrennte“ Gliedmaßen wieder „angenäht“ werden.

Hinweis: Die Fertigkeit kann beliebig oft angewendet werden und braucht als Voraussetzung für die Fertigkeiten „Erste Hilfe“ und „Heilkunde“.

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.

Feuer machen (ChP = 1)

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter In-Time ein Feuer entzünden.

Lesen und Schreiben (ChP = 1)

Mit dieser Charakterfertigkeit kann der Charakter Lesen und Schreiben.

Zählen und Rechnen (ChP = 1)

Mit dieser Charakterfertigkeit beherrscht der Charakter grundlegende mathematische Regeln und kann diese anwenden.

Kräuteranbau / Tierzucht (ChP = 1)

Erlaubt das Anlegen eines Kräutergartens oder einer Tierzucht zur Vermehrung einfacher Ingredienzen (idR alle Ingredienzen für Rezepturen der Kategorie I - Tränke). Erlaubt ebenfalls das Erkennen und Ernten von Ingredienzen.

Der Spieler erhält beim CheckIn einen **Alchemistenpass**, der selbstständig auszufüllen ist. Auf dem Alchemistenpass können Gildenfertigkeiten (siehe „Gildenfertigkeiten“), eingelöste Kräutercoupons (siehe unten) und die Herstellung komponentenloser Heiltränke (siehe „Trank der Heilung“) eingetragen werden.

Hinweis: Voraussetzung für die Gildenfähigkeiten „Meister der Kräuter“ (MdK) und „Meister der Bestien“ (MdB)

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, solange die Pflanzvorschriften beachtet werden.
- 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 gewisse **Pflanzvorschriften**, deren Einhaltung für die Vermehrung zu beachten sind.
- „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. Statt dessen werden als tierische Ingredienzen „Kräuteräquivalente“ gewonnen.
- „Meisteringredienzen“ können nur mit der Gildenfähigkeit „Meister der Bestien“ gewonnen werden.

Gärten und Tierzuchten werden am Mittwoch IT von der Alchemistengilde abgenommen. Dafür ist es nötig pro Lager zwei Lagepläne aller Gärten anzulegen (einen für die Gilde, einen für die Lager-SL).

Nachträglich angelegte Gärten können bei der Lager-SL angemeldet werden.

Die Fertigkeit „Kräuteranbau/Tierzucht“ erlaubt auch das finden und ernten von IT-Kräutern im Wald. Diese werden dort entweder als Schirmchen verteilt oder durch Kräuterkolonien dargestellt. Eine **Kräuterkolonie** enthält farbige Coupons, die bei der Lager-SL gegen spezifische Cocktailschirmchenkräuter eingetauscht werden können. Die Coupons sind ein Platzhalter, sie können weder als Setzlinge verwendet noch gehandelt werden. Pro Tag kann ein Charakter maximal fünf Coupons einlösen. Das Einlösen wird auf dem **Alchemistenpass** vermerkt. Bei der Ernte einiger Kräuter sind **Sicherheitshinweise** zu beachten.

Hinweise:

- Nur Charaktere mit der Fertigkeit „Zugang zur einfachen Alchemie“ können Ingredienzen nutzen.
- Nur Charaktere mit der Fertigkeit „Kräuteranbau/Tierzucht“ können Ingredienzen als solche erkennen.
- Keine biologische Kriegsführung mit Kräutern ohne Alchemiedarstellung!

Holzarbeiten / Schild und Wehranlagen reparieren (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit 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 Charakterfertigkeit die Stärke gegnerischer Palisaden einschätzen, sofern er die Gelegenheit hat, diese von Außen und von Innen zu untersuchen.

Hinweis: Zu Reparatur von Wehranlagen und Belagerungswaffen siehe Kapitel „Schlachten und Belagerungen“.

Diese Fertigkeit ist die Voraussetzung für die Gildenfertigkeiten „Palisadenbaumeister“ und „Sappeur“.

Ledarbeiten / Lederrüstung reparieren (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit 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.

Metallarbeiten / Metallrüstung reparieren (ChP = 3)

Mit dieser Charakterfertigkeit 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.

Schlösser öffnen / bauen (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit 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 die Zahlenangabe der Schloss-Stufe. Ob ein Öffnen eines als In-Time gekennzeichneten Schlosses erfolgreich war oder nicht, wird durch Gegeneinanderrechnen von Schloss-Stufe und Öffnungs-Stufe bestimmt.

- **Schloss-Stufe:**

Die Schloss-Stufe besagt, wie leicht oder schwer es ist, ein als In-Time gekennzeichnetes Schloss zu öffnen bzw. ein In-Time-Schloss herzustellen.

Bei der Herstellung eines In-Time-Schlosses 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-Sufe von 2 erreicht.

Hinweis: Der Bau eines Schlosses muss vor Baubeginn bei der SL angemeldet werden. Nach der Fertigstellung muss das Schloss von einer SL durch SL-Stempel auf dem Umschlag bestätigt werden. Eine Minderung der Zeit bei Beteiligung von mehreren Spielern gibt es nicht.

Die maximale Schloss-Stufe beträgt Stufe 10. (Ausnahme: siehe Gildenfertigkeit „Meisterschlosser“.)

- **Öffnungs-Stufe:**

Der Anwender versucht ein als In-Time gekennzeichnetes Schloss zu öffnen, indem er eine Öffnungs-Stufe bildet. Pro 5 Minuten ausgespieltem Schlösseröffnen ergibt sich jeweils eine Öffnungs-Stufe. Das bedeutet zum Beispiel, dass für 25 Minuten ausgespieltem Schlösseröffnen eine Öffnungs-Stufe von 5 erreicht wird.

Nach dem Bilden der Öffnungs-Stufe notiert der Spieler die Stufe auf dem verschlossenen Umschlag. Daraufhin öffnet er den Umschlag. Liegt die Öffnungs-Stufe > der Schloss-Stufe, so ist das Schloss geöffnet. Ansonsten bleibt es verschlossen.

Hinweis: Ein gewaltsames öffnen von In-Time-Schlössern ist nicht möglich.

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

Der maximale Öffnungsfaktor beträgt Faktor 10. (Ausnahme: siehe Gildenfertigkeit „Meisterschlosser“.)

Fallen finden / entschärfen / bauen (ChP = 3)

Mit dieser Charakterfertigkeit 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 die Zahlenangabe der Fallen-Stufe.

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

Ob ein Entschärfen einer als In-Time gekennzeichnete Falle erfolgreich ist oder nicht, wird durch Gegeneinanderrechnen von Fallenstufe und Entschärfungsstufe bestimmt.

- **Fallenstufe**

Die Fallenstufe besagt wie leicht oder schwer es ist, eine gefundene Falle zu entschärfen bzw. eine solche herzustellen. 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 vier erreicht wird.

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: siehe Gildenfertigkeit „Meisterfallenbauer“.)

- **Entschärfungsstufe**

Der Anwender versucht In-Time eine gefundene als In-Time gekennzeichnete Falle zu entschärfen, indem er eine Entschärfungsstufe bildet. Pro 5 Minuten ausgespieltem Entschärfen ergibt sich jeweils eine Entschärfungsstufe. Das bedeutet zum Beispiel, dass für 15 Minuten ausgespieltem Entschärfen eine Entschärfungsstufe von 3 erreicht wird.

Nach dem Bilden der Entschärfungsstufe notiert der Spieler die Stufe auf dem verschlossenen Umschlag. Daraufhin öffnet er den Umschlag. Liegt die Entschärfungsstufe > der Fallenstufe, so ist die Falle entschärft. Ansonsten 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.

Eine als In-Time gekennzeichnete Falle kann nur mit der Fertigkeit „Fallen finden/entschärfen/bauen“ gefunden, entschärft oder gebaut werden. 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.

Der maximale Entschärfungsfaktor beträgt Stufe 10. (Ausnahme: siehe Gildenfertigkeit „Meisterfallenbauer“.)

Zugang zu Magiefertigkeiten* (ChP = 2)

Mit dieser Charakterfertigkeit eröffnet sich der Charakter die Möglichkeit, Magiefertigkeiten zu erwerben und diese mit Rang 1 zu sprechen. Die erworbenen Magiefertigkeiten sind beliebig oft anwendbar und nur von der „Erschöpfung“ des jeweilig angewendeten Ranges eingeschränkt (siehe Kapitel „Magiefertigkeiten/Magierang“).

Hinweis: Diese Fertigkeit ist Voraussetzung für alle Magiefertigkeiten.

Zugang zu einfachen Alchemiefertigkeiten* (ChP = 1)

Mit dieser Charakterfertigkeit eröffnet sich der Charakter die Möglichkeit, Alchemiefertigkeiten (Rezepturen) der Kategorie I (Tränke) zu erwerben und mit IT-Ingredienzen umzugehen. Der Spieler erhält beim CheckIn einen **Alchemistenpass**, der selbstständig auszufüllen ist. Auf dem Alchemistenpass können Gildenfertigkeiten (siehe „Gildenfertigkeiten“), eingelöste Kräutercupons (siehe „Kräuteranbau/Tierzucht“) und die Herstellung komponentenloser Heiltränke (siehe „Trank der Heilung“) eingetragen werden.

Hinweis: Diese Charakterfertigkeit ist Voraussetzung für die Fertigkeit „Zugang zu erweiterten Alchemiefertigkeiten“ und Voraussetzung für die Gildenfertigkeiten „Meister der Tränke (MdT)“, „Erforscher der Alchemie (EdA)“ und „Sprengmeister (SprM)“.

Zugang zu erweiterten Alchemiefertigkeiten* (ChP = 2)

Der Charakter hat tieferes Verständnis über alchemistische Gesetzmäßigkeiten.

Erlaubt das Erlernen von Rezepturen der Kategorie II (Klingengifte), Kategorie III (Öle) und Kategorie IV (Pulver).

Hinweis: Die Charakterfertigkeit „Zugang zu einfachen Alchemiefertigkeiten“ ist für diese Fertigkeit Voraussetzung. „Zugang zu erweiterten Alchemiefertigkeiten“ ist Voraussetzung für die Gildenfähigkeiten „Erforscher der Alchemie“ (EdA) und „Sprengmeister“ (SprM)

Für die Herstellung von Kategorie II, III und IV ist ein durch die Alchemistengilde zertifiziertes Labor nötig. Die Laborabnahme erfolgt zusammen mit der Gartenabnahme (siehe „Kräuteranbau/Tierzucht“) am Mittwoch

Zusätzlicher Rang Schadensresistenz (ChP = 4 - 5)

Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter jeweils +1 zusätzlichen Lebenspunkt (LP). Ebenfalls ergibt sich mit diesem Resistenzrang der Meuchelschutz. Diese Fertigkeit kann mehrfach erworben werden (**maximal jedoch im Rahmen von bis zu 9 Resistenzrängen** auf alle Charakterangbereiche). Grundsätzliche Regelung unter Kapitel „Charakterrangsystem – Schadensresistenz“.

Wer die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ gewählt hat, muss pro Rang Schadensresistenz 5 Charakterpunkte ausgeben. Wer die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ nicht gewählt hat, muss nur pro Rang Schadensresistenz 4 Charakterpunkte ausgeben.

Zusätzlicher Rang Magieresistenz (ChP = 2 - 3)

Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter jeweils +1 zusätzliche Magieresistenz. Diese Fertigkeit kann mehrfach erworben werden (**maximal jedoch im Rahmen von bis zu 9 Resistenzrängen** auf alle Charakterangbereiche). Grundsätzliche Regelung siehe unter Kapitel „Charakterrangsystem – Magieresistenz“.

Wer die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ gewählt hat, muss pro Rang nur 2 Charakterpunkte ausgeben. Wer die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ nicht gewählt hat, muss pro Rang 3 Charakterpunkte ausgeben.

Zusätzlicher Rang Alchemieresistenz (ChP = 2)

Diese Charakterfertigkeit gibt dem Charakter jeweils +1 zusätzliche Alchemieresistenz. Diese Fertigkeit kann mehrfach erworben werden (**maximal jedoch im Rahmen von bis zu 9 Resistenzrängen** auf alle Charakterangbereiche). Grundsätzliche Regelung siehe unter Kapitel „Charakterrangsystem – Alchemieresistenz“.

Kapitel 3 - Magiefertigkeiten

3.1 - Beschreibung der einzelnen Magiefertigkeiten

Das DrachenFestregelwerk soll jedem die freie individuelle Gestaltung seines Charakters ermöglichen. Um der Fantasie eines Jeden genüge zu tun, unterscheidet dieses Regelwerk die Magie nicht in den Darstellungsformen der Druiden, Kleriker, Magier oder sonstigen magienutzenden Klassen/Wesen. Da die Darstellung nicht vorgegeben ist und die Spruchformeln nicht an Formelsätze gebunden sind, kann man die Unterschiede der Magieformen durch die eigenen Ideen hervorheben. Aus diesem Grund nennen wir diese Fertigkeit nicht „Anwendung von Magie“, sondern „Magiefertigkeiten“ – ohne Anspielung oder Vorgabe des Ursprungs.

3.1.1 - Allgemeines

- Die Voraussetzung für den Erwerb von Magiefertigkeiten ist die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“. Mit dieser Charakterfertigkeit eröffnet sich der Charakter die Möglichkeit, Magiefertigkeiten zu erwerben und diese mit Rang 1 zu sprechen.
- Der Charakter muss und kann eine Magiefertigkeit nur ein einziges Mal lernen. Je erfahrener ein Charakter in Magie ist, umso mehr unterschiedliche Magiefertigkeiten beherrscht er und umso größer ist sein Wissen um die Magie an und für sich. Diese Erfahrung spiegelt sich in der Höhe der von ihm anwendbaren Magieränge wieder. Pro 5 in Magiefertigkeiten investierte Charakterpunkten steigt der anwendbare Magierang um 1.

- **Hinweis:** Wenn man nur eine einzige Magiefertigkeit beherrschen und diese aber ausbauen möchte, hat man mit der Fertigkeit „Zusätzlicher Magierang“ die Möglichkeit dazu. Die Fertigkeit „Zusätzlicher Magierang“ kann den anwendbaren Magierang bis zum maximalen Rang 10 erhöhen.
- Eine **Anwendung von Magiefertigkeiten, während des Tragens von Rüstungsteilen aus Metall**, ist nicht möglich! Bitte auch die **zusätzliche Einschränkung** bei der Anwendung der Magiefertigkeit „**Magische Rüstung**“ beachten.

3.1.2 - Magiefertigkeitenformel

Bei jedem Anwenden von Magiefertigkeiten 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 Magierang wiederholt werden. Am Ende der letzten Wiederholung – nicht vorher – nennt der Anwender für das Ziel laut und deutlich (damit es zu keinen Missverständnissen führt) die **jeweilige englische Magiefertigkeitenbezeichnung (siehe in der Tabelle: CALL) und deren Magierang (ebenfalls in Englisch)**.

3.1.3 - Magierang

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

Beispiel: Der Anwender besitzt die Möglichkeit von ihm erlernte Magiefertigkeiten mit einem maximalen Rang von 5 anzuwenden. Er möchte eine gelernte Magiefertigkeit mit dem ihm maximal möglichen Magierang 5 anwenden. Das bedeutet: Er wiederholt seine, mindestens 10 Worte umfassende, selbst erdachte, Formel 5-mal und spricht dann laut und deutlich die englische Magiefertigkeitenbezeichnung (CALL) und die englische Ansage „Rank five“. Hat das Ziel den Charaktermagieresistenzrang 5 oder höher, ist das Ziel resistent und die Anwendung der Magiefertigkeit hat keinerlei Auswirkung. Hat das Ziel den Charaktermagieresistenzrang kleiner 5, war die Anwendung der Magiefertigkeit erfolgreich. In beiden Fällen kann der Anwender für die Dauer von 5 Minuten keine Magiefertigkeiten anwenden.

3.1.4 - Abbruch der Anwendung einer Magiefertigkeit

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

3.1.5 - Kurze Zusammenfassung:

- Pro 5 in Magiefertigkeiten investierte Charakterpunkte steigt der anwendbare Magierang um 1.
- Magiefertigkeiten können unbegrenzt im Rahmen der anwendbaren Magieränge angewendet werden.
- Pro gewählten Magierang ist der Anwender für 1 Minute erschöpft und kann keine Magiefertigkeit anwenden.
- Der Anwender wählt den Magierang der Magiefertigkeit bis zur maximal ihm zur Verfügung stehenden Höhe selbst.
- Der Magierang ist auf maximal Magierang 10 beschränkt.
- Pro gewählten Magierang wiederholt der Anwender eine selbst erdachte Formel von mindestens 10 Worten.
- Der Charaktermagieresistenzrang dominiert den Magierang: Die Anwendung der Magiefertigkeit ist erfolgreich wenn der Magierang $>$ Charaktermagieresistenzrang ist.
- **Die Ansage** nach der pro Magierang wiederholten Formel **erfolgt in Englisch** (siehe Tabelle unter CALL) **mit der englischen Ansage des Magierangs**.
- Das Anwenden von Magie während man Rüstungsteile aus Metall trägt ist nicht möglich.
- Bei Abbruch der Anwendung einer Magiefertigkeit ist der Anwender trotzdem in vollem Umfang wie bei erfolgreicher Anwendung erschöpft.
- Voraussetzung für das Erwerben von Magiefertigkeiten ist die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“.

- **Hinweis:** Zusätzliche Magiefertigkeiten, die nicht mit Charakterpunkten erworben werden, kann man im Rahmen der Gildenfertigkeiten erwerben. (siehe Kapitel "Die Gilden")

3.1.6 - Besonderheit Ritualmagie:

- Die Magiefertigkeit „Ritualmagie“ erlaubt es dem Anwender aktiv an Ritualen teilzunehmen. Ohne diese Magiefertigkeit ist eine Teilnahme an einem Ritual nur unter bestimmten Umständen möglich.
- An einem Ritual können ein oder mehrere Charaktere teilnehmen. Magiefertigkeitenanwender, denen die Fertigkeit „Ritualmagie“ fehlt, können durch einen ‚Ritualmeister‘ (siehe „Gildenfertigkeiten“) ins Ritual integriert werden.
- Selbst Charaktere ohne „Zugang zu Magie“ können durch einen ‚Ritualmeister‘ einbezogen werden, denn einem ‚Ritualmeister‘ ist es möglich die Lebenskraft eines Charakters in ein Ritual einfließen zu lassen. Ein Lebenspunkt hat hierfür die Kraft von 3 Magierängen. Die investierten Lebenspunkte beginnen sich erst nach Ablauf der Erschöpfungszeit, welche für das Ritual bestimmt wurde, zu regenerieren. Eine magische Heilung ist in diesem Fall nicht möglich!
- **Rituale sind nur im Ritualkreis möglich.**
- 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 Ritualkreis-SL bestimmt. Allerdings darf davon ausgegangen werden, dass die Erschöpfungszeit bei Ritualen eher im Bereich von Stunden, nicht von Minuten anzusiedeln ist.
- Der Ritualkreis wird ständig von einer SL betreut. Rituale müssen bei dieser SL spätestens **eine Stunde vorher** angemeldet werden. (Empfehlung: Da es in der Regel mehrere Rituale gibt, die bei der Gilde der Magie abgesprochen und terminlich vereinbart werden, gibt es keine Garantie, dass das Ritual eine Stunde später bereits durchgeführt werden kann.) Die hierzu notwendigen Anmeldebögen bekommt ihr in der Gilde der Magie.
- Die Ritual-SL bestimmt auf Grund des Ritualablaufes, ob das Ritual erfolgreich war oder nicht. Durch Rituale können magische Ereignisse hervorgebracht werden, welche entweder durch Magiefertigkeiten gar nicht oder nicht in diesem Ausmaß möglich sind. Was für Rituale es gibt und welches Ziel das Ritual hat, bleibt Eurem Einfallsreichtum und Eurer Fantasie überlassen.
Beispiele: Wesen beschwören, magische Gegenstände herstellen, magische Eigenschaft bannen, Entscheidungen hervorrufen, Palisaden oder Belagerungswaffen stärken oder schwächen, etc.
- Magische Gegenstände können nur durch ein Ritual im Ritualkreis hergestellt werden.

- Magische Gegenstände können nur durch ein Ritual im Ritualkreis permanent gebannt werden.
- Das Anwenden der Magiefertigkeit „Ritualmagie“ ist nur im allgemeinen Ritualkreis möglich, sowie an speziellen Plätzen, die erspielt werden können.
- **Auf den Dracheninseln existieren keine magischen Gegenstände, welche nicht auf den Dracheninseln hergestellt wurden/werden.**

3.2- Magiefertigkeiten - Übersicht

Voraussetzung für den Erwerb von Magiefertigkeiten ist die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“.

Die Magiefertigkeiten sind grob unterteilt in: vorübergehende „Flüche“, auf Andere(s) offensiv wirkende Magiefertigkeiten, beeinflussende Magiefertigkeiten, heilende Magiefertigkeiten und Magiefertigkeiten, welche direkt oder indirekt auf den Anwender wirken.

Charakterfertigkeit	Aufwand Char.Punkte	Charakterfertigkeit (CALL, engl.)
Vorübergehende „Flüche“ (Seite 21-22)		
Blindheit	1	Blindness
Schweigen	1	Mute
Taubheit	1	Deafness
Schlaf	2	Sleep
Offensiv wirkende Magiefertigkeiten (Seite 22-23)		
Windstoss	1	Gust of Wind
Energieball	4	Energyball
Beeinflussende Magiefertigkeiten (Seite 23-24)		
Freundschaft	3	Friendship
Furcht	2	Fear
Waffe beschweren	1	Heavy Weapon
Verwirrung/Trugbilder	1	Confusion/Delusion
Wahrheit	3	Truth
Heilende Magiefertigkeiten (Seite 24)		
Gift neutralisieren	2	Neutralize Poison
Magische Heilung	2	Magical Healing
Direkt oder indirekt auf den Anwender wirkende Magiefertigkeiten (Seite 25-27)		
Magie aufheben	3	Dispel Magic
Licht	1	Light
Energiefeld	3	Energyfield
Magie identifizieren	2	Identify Magic
Magische Rüstung*	4	Magical Armour
Ritualmagie*	2	Ritual Magic

Zusätzlich erwerbbarer Fertigkeit (keine zählbare Magiefertigkeit!):

Zusätzlicher Magierang:

je +1 Charakterpunkt

(ist nur bis Rang 10 steigerbar)

3.3 – Beschreibung der einzelnen Magiefertigkeiten

- Hier werden die Magiefertigkeiten, welche mit Charakterpunkten erworben werden können, in Bezug auf Wirkung, Voraussetzungen und Rahmenbedingungen für das Ausspielen, beschrieben. Wie das Ausspielen gestaltet ist, wird – bis auf die Rahmenbedingungen (siehe Magieerläuterung) – von dem Spieler durch individuelles Spiel selbst bestimmt.
- Die Magiefertigkeitenbeschreibung gibt **nur eine bestimmte Wirkung an**. Woher der Charakter „In-Time“ seine magische Fertigkeit hat, warum sie wirkt, ob sie göttlich, druidisch oder magisch ist, bleibt jedem Charakter selbst überlassen. So kann die Formel zur Anwendung der Magiefertigkeit durchaus aus einem (auch vorher bestimmten und auch gleich bleibenden) „Gebet“ an den jeweiligen Gott oder die „Anrufung“ der Naturkräfte bestehen.
- 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 Magieresistent war (Charaktermagieresistenzrang < gewähltem Magierang). Bei magischen Gegenständen zählt der eigene Magierang des Gegenstandes. Die Gegenrechnung wird genauso angewendet wie bei Charakterrängen.
- Für die Aufhebung von verschiedenen Magiefertigkeiten können auch die jeweiligen alchemistischen Tränke verwendet werden. Für den umgekehrten Fall gilt dies auch. Ist der Magierang der angewendeten Magiefertigkeit > der Wirkungsstufe des Trankes, so war die Anwendung der Magiefertigkeit erfolgreich, bzw. im umgekehrten Fall: Ist die Wirkungsstufe des Trankes >= der angewendeten Magiefertigkeit, so war die Anwendung des Trankes erfolgreich.

3.3.1 – Vorübergehende „[Lücke“

Diese Magiefertigkeiten sind eine Art vorübergehender „Fluch“. Er betrifft das vom Anwender bestimmte Ziel nicht dauerhaft, sondern verliert je nach Magierang nach einer bestimmten Zeit an Wirkung. Der Erfolg wird durch die normale Magierang-/Charaktermagieresistenzrang – Regel bestimmt. Die Auswirkung dieser angewendeten Magiefertigkeit kann ggf. durch die Magiefertigkeit „Magie aufheben“ neutralisiert werden.

Blindheit (ChP 1)

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 Magierang blind. Er senkt das Gesicht zu Boden, so dass die eigenen Füße in den Blickpunkt geraten.

Schweigen (ChP 1)

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 Magierang stumm.

Taubheit (ChP 1)

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 Magierang taub.

Schlaf (ChP 2)

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 Magierang.

Die Auswirkung dieser angewendeten Magiefertigkeit kann nur durch die Magiefertigkeit „Magie aufheben“ aufgehoben werden. Ein Wachrütteln oder ein Treffer wecken das Opfer zwar, aber er ist durch die Wirkung der Magiefertigkeit dennoch für die restliche Dauer des Zaubers benommen und kann keine offensiven Handlungen durchführen.

3.3.2 - Offensiv wirkende Magiefertigkeiten

Diese Magiefertigkeiten wirken offensiv gegen Andere(s). Der Erfolg wird durch die normale Magierang-/Charaktermagieresistenzrang – Regel bestimmt (bei Windstoß je betroffener Person einzeln).

Windstoß (ChP 1)

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 (ChP 4)

Diese Magiefertigkeit wirkt nur auf eine Person. Welcher Natur diese Person ist (magisch oder nicht) spielt keine Rolle. Der Anwender wirft einen Softball auf ein Ziel.

War die Anwendung erfolgreich und trifft er ein Ziel, so erleidet das Ziel pro angewendeten Magierang entsprechend viele Schadenspunkte.

Der Energieball **ignoriert Rüstung** und verursacht **direkten Schaden** und zwar in Höhe des angewendeten Magierangs. (d. h. der Schaden geht direkt auf die

Lebenspunkte: Grundlebenspunkte + Anzahl der Schadensresistenzränge = maximale Anzahl Lebenspunkte = 12).

Dies gilt auch für Schilde! Trifft ein Energieball einen Schild, so wird der Schildträger getroffen und erleidet Schaden in Höhe des Magieranges.

Ein Energieball zerstört ebenfalls keine Schilde, außer er wird mit Rang 10 angewendet.

3.3.3 - Beeinflussende Magiefertigkeiten

Diese Magiefertigkeiten sind eine „Beeinflussung“ des Geistes. Sie betrifft das vom Anwender bestimmte Ziel nicht dauerhaft, sondern verliert je nach Magierang nach einer bestimmten Zeit an Wirkung. Der Erfolg wird durch die normale Magierang-/Charaktermagieresistenzrang – Regel bestimmt. Die Auswirkung dieser angewendeten Magiefertigkeit kann ggf. durch die Magiefertigkeit „Magie aufheben“ neutralisiert werden.

Freundschaft (ChP 3)

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 Magierang der „beste Freund“ des Anwenders sein.

Die Formel darf bei dieser Magiefertigkeit max. 5 Minuten vor der Geschenkübergabe gesprochen werden. Sind die 5 Minuten verstrichen, ohne dass das Geschenk übergeben wurde, verliert der Gegenstand die ihm gegebene magische Eigenschaft und ist nicht mehr wirksam.

Furcht (ChP 2)

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 1 Minute pro angewendeten Magierang mindestens 10 Meter Abstand zum Anwender halten.

Waffe beschweren (ChP 1)

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 1 Minute pro angewendeten Magierang 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 (ChP 1)

Der Anwender deutet im Umkreis von 5 Metern auf ein bestimmtes Ziel. War die Anwendung erfolgreich ist das Ziel für die Dauer von 1 Minute pro angewendeten Magierang verwirrt und heimgesucht von seltsamen Trugbildern.

Diese Magiefertigkeit 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 (ChP 3)

Die angewendete Magiefertigkeit verliert nach der vom Magierang abhängigen Anzahl an Fragen innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens ihre Wirkung.

Wird die Wirkung mit der Magiefertigkeit „Magie aufheben“ neutralisiert, sind davon die bereits beantworteten Fragen nicht betroffen und die Antworten können nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Der Anwender berührt ein Ziel. War die Anwendung erfolgreich, muss das Ziel innerhalb der Zeit von 5 Minute pro angewendeten Magierang jeweils 1 Frage pro angewendeten Magierang wahrheits-gemäß beantworten.

3.3.4 - Heilende Magiefertigkeiten

Diese Magiefertigkeiten sind eine physikalische Heilung. Der Erfolg wird bei ihnen nicht durch die normale Magierang-/Charaktermagieresistenzrang – Regel bestimmt.

Gift neutralisieren (ChP 2)

Der Anwender berührt ein Ziel. Dieses Ziel kann eine Person oder ein Gegenstand sein. Ist der gewählte Magierang 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 Magierang > 6 ist der Trank neutralisiert. Der Charakterrang ist hier von keinerlei Bedeutung.

Heilung durch Magie (ChP 2)

Zusätzliche Voraussetzung für den Erfolg der Anwendung ist eine vorherige Behandlung mit der Charakterfertigkeit „Erste Hilfe“. Diese muss nicht vom Magiefertigkeitenanwender selbst angewendet werden, sondern kann durchaus von einer anderen Person vorher vorgenommen worden sein.

Der Anwender berührt das Ziel und wendet die Magiefertigkeit „Heilung durch Magie“ an. Das Ziel erhält entsprechend dem vom Anwender gewählten Magierang pro Rang einen Lebenspunkt zurück, jedoch maximal bis zur Anzahl seiner tatsächlichen Lebenspunkte.

Beispiel: Ein Charakter hat einen Charakterschadensresistenzrang von 5. Somit hat er 7 Lebenspunkte. Er erleidet einen Schaden auf die Lebenspunkte von 4. Der Magiefertigkeitenanwender wendet die Magiefertigkeit „Heilung durch Magie“ Magierang 3 an. Der Charaktermagieresistenzrang hat bei dieser Magiefertigkeit keine Bedeutung, das Ziel erhält 3 Lebenspunkte zurück. Eine Wunde ist nicht geheilt worden, sie muss anderweitig versorgt werden.

3.3.5 - Direkt oder indirekt auf den Anwender wirkende Magiefertigkeiten

Magie aufheben (ChP 3)

Diese Magiefertigkeit wirkt auf einen temporären Zauber. Bei erfolgreicher Anwendung wird dieser aufgehoben. Der Erfolg wird bei diesem Zauber nicht durch die normale Magierang-/ Charaktermagieresistenzrang -Regel bestimmt, sondern durch gegeneinander rechnen der beiden Magieränge ermittelt. War der Magierang des Anwenders $>$ dem Magierang des aufzuhebenden Zaubers, so ist der Zauber aufgehoben.

Dieser Zauber wirkt nicht bei permanenten Artefakten und Zaubern mit sofortiger Wirkung (z.B.: „Energieball“, „Magische 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 (ChP 1)

Diese Magiefertigkeit 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 der normalen Magierang-/ Charaktermagieresistenzrang - Regel. Der Charakterrang hat für diese Magiefertigkeit keinerlei Bedeutung. Der Anwender darf eine kleine Taschenlampe (maximal Mini-MAG) für die Dauer von 5 Minuten pro angewendeten Magierang benutzen. Danach erlischt das Licht. Erleidet der Anwender während der Nutzung der Magiefertigkeit „Licht“ Schaden oder wendet er eine andere Magiefertigkeit an, erlischt das Licht ebenfalls.

Energiefeld (ChP 3)

Diese Magiefertigkeit wirkt in direkter Weise nur auf den Anwender selbst. Bei erfolgreicher Anwendung erschafft der Anwender ein magisches Kraftfeld um sich herum, welches sowohl physische als auch magische Angriffe abwehrt. Der Anwender kann sich nur langsam bewegen und muss die Formel und den Rang permanent wiederholen, ansonsten erlischt das Feld.

Der Anwender spricht seine Formel, sagt den Rang und schwingt einen Softball an einer Schnur um seinen Kopf. Solange das Energiefeld aktiv ist, kann es nur von einem physischen Angriff durchdrungen werden, wenn der Angreifer einen Magieresistenzrang gleich oder größer (\geq) dem angewendeten Magierang hat. Bei magischen Angriffen ist der Magierang entscheidend.

Beispiel: Der Magiefertigkeitenanwender wendet „Energiefeld“ Magierang 5 an.

Bei erfolgreicher Anwendung können physische Angriffe von einem Angreifer mit einem Magieresistenzrang kleiner ($<$) dem Magierang des Energiefeldes den Anwender nicht verletzen. Wirft ein Magier einen „Energieball“ Rang 6 (also >5) auf den Anwender, so durchbricht er das Feld. Ist der Magieresistenzrang des Anwenders jedoch höher als oder gleich 5, nimmt er durch den „Energieball“ keinen Schaden, die Anwendung des Feldes ist jedoch unterbrochen.

Magie identifizieren (ChP 2)

Diese Magiefertigkeit wirkt in indirekter Hinsicht auf den Anwender selbst. Der Erfolg wird durch die normale Magierang-/Charaktermagieresistenzrang - Regel 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 magisch ist oder nicht. Ist das Ziel magisch, erhält er zusätzlich Informationen über die Art der Magie. (Der Charakter darf einen Blick auf die Artefaktkarte werfen.)

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

Magische Rüstung (ChP 4)

Diese Magiefertigkeit wirkt in direkter Weise auf den Anwender selbst. Der Erfolg wird bei ihr **nicht** durch die normale Magierang-/ Charaktermagieresistenzrang - Regel bestimmt. Voraussetzung für diese Magiefertigkeit ist der Besitz der Magiefertigkeit „Ritualmagie“.

Der Anwender wendet diese Magiefertigkeit auf sich selbst an. Im Gegensatz zu anderen Magiefertigkeiten handelt es sich bei der Magischen Rüstung um einen Ritualähnlichen Zauber. Dass heißt, dass der Anwender für diese Magiefertigkeit ein kleines Ritual abhalten muss. Dieses kann an jedem beliebigen Ort durchgeführt werden und dauert mindestens 10 Minuten. Um den Anwender herum baut sich ein Kraftfeld auf. Pro gewähltem Magierang erhält er einen Rüstungspunkt.

Allerdings verhindert das Kraftfeld auch, dass der Anwender mit von ihm geführten Nahkampfwaffen Schaden verursacht. Der Schutz dauert solange, bis er durch (einen) Angreifer, dem gewählten Magierang entsprechend, viele Treffer erhalten hat, bzw. nach dem Aufwachen ab 6:00 Uhr oder ca. 6 Stunden Schlaf. Bei der Anwendung dieser Magiefertigkeit 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 pro Magierang an seinem Oberkörper tragen.** Es entsteht ein auch für Außenstehende gut sichtbares Kraftfeld, welches den gesamten Körper schützt. Nachdem die zusätzlichen Rüstungspunkte verbraucht wurden, müssen die Bänder wieder abgenommen werden.

Hinweise:

- Die angewendete Magiefertigkeit 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 diese Magiefertigkeit 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.**
- **Wichtig:** Die magische Rüstung schützt nicht vor Meuchelangriffen oder direkten Treffern (Charakterfertigkeit siehe Kapitel „Gilden“).

Ritualmagie (ChP 2)

Siehe Beschreibung: Besonderheiten Ritualmagie.

Diese Fertigkeit ist Voraussetzung für die Fertigkeit „Magische Rüstung“.

Zusätzlicher Magierang (ChP 1 pro Rang)

Der Anwender erwirbt pro in „Zusätzlicher Magierang“ investiertem Charakterpunkt die Möglichkeit die erworbene/n Magiefertigkeit/en um + 1 Rang anzuwenden. Es können maximal so viele „Zusätzliche Magieränge“ erworben werden, wie der Charakter schon aus Magiefertigkeiten (inkl. „Zugang zu Magiefertigkeiten“) hat. Der maximal zu erwerbende Rang ist 10.

Beispiel: Der Magiefertigkeitenanwender kann bereits durch seine erworbenen Magiefertigkeiten diese mit Rang 3 anwenden. Dadurch kann er bis zu 3 „Zusätzliche Magieränge“ erwerben, um seine erworbenen Magiefertigkeiten bis Rang 6 anwenden zu können.

Kapitel 4 – Alchemiefertigkeiten

4.1 – Alchemiefertigkeiten - Erklärung

4.1.1 – Grundsätzliches:

- Voraussetzung für den Erwerb von Alchemiefertigkeiten der Kategorie I ist die Charakterfertigkeit „Zugang zu einfachen Alchemiefertigkeiten“. Für den Erwerb von Alchemiefertigkeiten der Kategorie II bis IV zusätzlich noch die Charakterfertigkeit „Zugang zu erweiterten Alchemiefertigkeiten“.
- Die erworbenen Charakterfertigkeiten ermöglichen dem Charakter das Wissen über grundsätzliche alchemistische Gesetzmäßigkeiten. Diese Fertigkeiten geben dem Charakter die Fähigkeit aus In-Time-Zutaten (sowohl pflanzliche, als auch ggf. nicht-pflanzliche) Tränke und/oder Pulver und/oder Pasten nach einem bestimmten Rezept herzustellen.
- Jede Alchemiefertigkeit gibt dem Charakter das Wissen um jeweils eine In-Time-Mixtur. Die erlernte Alchemiefertigkeit wird in seinen Charakterpass notiert.

- Nur im Charakterpass vermerkte erlernbare Alchemiefertigkeiten können vom jeweiligen Charakter hergestellt werden.
- Der Charakter muss und kann ein und dieselbe Alchemiefertigkeit nur ein einziges Mal lernen. Je erfahrener ein Charakter in Alchemie ist, umso mehr unterschiedliche Alchemiefertigkeiten beherrscht er und umso größer ist sein Wissen um die Alchemie an und für sich.
- Je nach Art des Rezeptes hat die Mixtur die Form eines Trankes 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, d.h. Tränke können beliebig oft hergestellt werden.
- Zusätzliche Alchemiefertigkeiten, die nicht mit Charakterpunkten erworben werden, kann man im Rahmen der Gildenfertigkeiten erwerben (siehe Kapitel „Die Gilden“)

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.
- **WICHTIG: Die SL nimmt Tränke bis maximal Wirkungsstufe 7 ab, alles darüber wird nur von der Alchemie-SL in der Alchemistengilde abgenommen.**
- **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:

- Genauso wie bei der Anwendung von Magiefertigkeiten spielt der Charakteralchemieresistenzrang bei der Auswirkung / Wirkung der Mixtur eine wesentliche Rolle. Die Anwendung einer Mixtur ist dann erfolgreich, wenn der Charakteralchemieresistenzrang $<$ der Wirkungsstufe ist. Ist der Charakteralchemieresistenzrang \geq der Wirkungsstufe, so war die Anwendung nicht erfolgreich.
- Die Wirkungsstufe bestimmt zusätzlich bei erfolgreicher Anwendung die Dauer und/oder die Heftigkeit der Auswirkung bzw. die Wirkungsstufe des Aufhebungstrankes. (Ausnahme siehe Alchemiefertigkeit „Schießpulver“).
- **Hinweis:** In-Time-Kräuter als solche zu erkennen, ist nur durch den Besitz der Charakterfertigkeit „Kräuteranbau/Tierzucht“ möglich.
- **Hinweis:** Nur für Charaktere mit der Charakterfertigkeit „Zugang zu einfacher 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.

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

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

4.1.4 - Wirkungsstufe:

- Die Wirkungsstufe bestimmt die Auswirkung der hergestellten Rezeptur.
- Sie bestimmt die Dauer und/oder die Heftigkeit der Auswirkung und die ggf. erforderliche Wirkungsstufe eines Aufhebungstrankes bzw. Magierangs der anzuwendenden Magiefertigkeit.
- Der Alchemist bestimmt die Wirkungsstufe seiner Mixtur selbst.
- Die maximal mögliche Wirkungsstufe einer Rezeptur beträgt 10.
- Pro gewählter Wirkungsstufe werden die entsprechen Zutaten (lt. Rezept) jeweils einmal benötigt.
- Pro Wirkungsstufe dauert die Zubereitung der Mixtur 10 Minuten.
- 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.

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 Magierang der anzuwendenden Magiefertigkeit müsste mindestens Magierang 5 sein.

4.1.5 - Abbruch 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 hinzu gegeben wurden. Diese müssen dann bei einer SL abgegeben werden.

4.1.6 - Kurze Zusammenfassung:

- Jede Alchemiefertigkeit gibt dem Charakter die Fähigkeit ein bestimmtes Rezept herzustellen.
- Jede Rezeptur muss nur einmal erlernt werden.
- Nach der Herstellung der Mixtur muss diese von einer SL bestätigt werden. Dabei wird die erforderliche Menge an Zutaten an die SL abgegeben. Das Gefäß wird von der SL mit Wirkung und Rang markiert.
- **Die SL nimmt Tränke bis maximal Wirkungsstufe 7 ab, alles darüber wird nur von der Alchemie-SL in der Alchemistengilde abgenommen.**
- Hergestellte Tränke, welche noch versiegelt sind, sind für die gesamte Dauer der Veranstaltung wirksam.
- Ist ein Trank entsiegelt, verliert der Trank nach 5 Minuten seine Wirkung.
- Der Alchemist wählt die Wirkungsstufe der Mixtur selbst.
- Die Wirkungsstufe ist auf maximal Stufe 10 beschränkt.
- Pro gewählter Wirkungsstufe braucht man jeweils 1 Mal die erforderliche Menge an Zutaten.
- Die Herstellungsdauer pro Wirkungsstufe beträgt 10 Minuten.
- Die Wirkungsstufe einer Mixtur wird von dem Charakteralchemieresistenzrang dominiert. Die Anwendung einer vom Charakteralchemieresistenzrang abhängigen Mixtur ist dann erfolgreich, wenn die Wirkungsstufe der Mixtur > als der Charakteralchemieresistenzrang ist.
- Für die Aufhebung einer Wirkung durch einen „Gegentrank“ oder die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ muss die Wirkungsstufe/der Magierang höher (>) der Wirkungsstufe des zu neutralisierenden Trankes sein.
- Bei Abbruch der Herstellung einer Mixtur hat der Alchemist maximal 10 Minuten Zeit mit der Herstellung fortzufahren, ansonsten verliert die Mixtur ihre Wirkung. Die Zutaten müssen trotzdem bei der SL abgegeben werden.

- Voraussetzung für das Erwerben von Alchemiefertigkeiten ist die Charakterfertigkeit „Zugang zur einfachen Alchemie“ und ggf. „Zugang zur erweiterten Alchemie“.
- **Ein Zusammenfügen von Mixturen, um deren Wirkungsstufe zu erhöhen ist nicht möglich.**
- Nach dem Brauvorgang kann der Trank in verschieden starke Portionen aufgeteilt werden (z.B. es wird ein Stufe 8 Trank hergestellt und dann in eine Stufe-3- und eine Stufe-5-Portion aufgeteilt).
- Auf Grund von **möglichen allergischen Reaktionen** darf ein Trank aus **keinen anderen Zutaten als Wasser und Lebensmittelfarbe** bestehen! **Es wird empfohlen, das Trinken nur anzudeuten. Für alternative Darstellungsformen (z.B. Pillen) immer rückfragen (Allergiegefahr!).**

4.2 - Alchemiefertigkeiten - Übersicht

Charakterfertigkeit	Aufwand Char.Punkte	Charakterfertigkeit (CALL, engl.)
Kategorie I - Trank	Seite 32-35	Category I - Potion
- der Blindheit	1	- of Blindness
- des Schweigens	1	- of Mute
- der Taubheit	1	- of Deafness
- des Schlafs*	1	- of Sleep*
- der Freundschaft	1	- of Friendship
- der Verwirrung/Trugbilder *	1	- of Confusion/Delusion*
-der Wahrheit	1	- of Truth
- der Amnesie	1	- of Amnesia
- der Schädigung*	1	- of Injury*
- der Gegenwirkung	1	- of Counter-effect
- der Heilung	1	- of Healing*
- der Vitalität	2	- of Vitality
- der Meditation	2	- of Meditation
Kategorie II - Kringengift	Seite 35-36	Category I - Blade Poison
- des Schlafs*	3	- of Sleep*
- der Schädigung*	3	- of Injury*
- der Verwirrung/Trugbilder*	3	- of Confusion/Delusion*
Kategorie III - Öle	Seite 37	Category III - Oil
- Mechaniköl	3	- Mechanic Oil
- Korrosivöl	3	- Korrosiv Oil
Kategorie IV - Pulver	Seite 38	Category III - Powder
- Schießpulver	3	- Gunpowder
- Rüstung verstärken*	2	- Increase Armour*

4.3 - Alchemiefertigkeiten - Beschreibung

- Die Alchemiefertigkeiten gliedern sich in 4 Wissensgebiete. Tränke (Kategorie I), Klingengifte (Kategorie II), Öle (Kategorie III) und Pulver (Kategorie IV).
- Die Kategorie I stellt das Grundwissen eines Alchemisten dar. Die Kategorien II, III und IV bauen auf diesem Grundwissen auf und erweitern dieses.
- Die Formulierung „Bei erfolgreicher Anwendung“ meint hier, dass die Wirkungsstufe des Trankes > des Charakteralchemieresistenzranges bzw. der Wirkungsstufe des Verursacher-Trankes war, und somit der Trank seine volle Wirkung zeigt.
- Bestimmte Tränke können auch von der Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ aufgehoben werden, da jegliche Alchemietränke physisch wirken, also keine Beeinflussung sind. Hier gilt: Ist der Magierang > der Wirkungsstufe des Trankes, so war die Anwendung der Magiefertigkeit erfolgreich.
- Gefäße für die Mixturen (außer Tränke) können auch kleine Stoffbeutelchen oder zusammengeschnürte Stoffetzen sein. Dies müssen nicht teure Dosen oder kleine Schatullen sein. Das erforderliche Gefäß wird vom Spieler mitgebracht.
- Beim Umgang mit einigen Ingredienzen sind **Sicherheitshinweise** zu beachten.
- Nur Charaktere mit den Fertigkeiten „Zugang zur einfachen Alchemie“ können Ingredienzen nutzen.
- Nur Charaktere mit der Fertigkeit „Kräuteranbau/Tierzucht“ können Ingredienzen als solche erkennen.
- Keine biologische Kriegsführung mit Kräutern ohne Alchemiedarstellung!
- Hinweis zu Ingredienzen: IT-Kräuter werden durch Cocktailschirmchen dargestellt. Diese sind nicht für die Darstellung des Brauvorgangs geeignet und sollen intakt bei der SL abgegeben werden.

4.3.1 - Kategorie I - Tränke

Trank der Blindheit (ChP = 1)

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. Die Auswirkung dieses Trankes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Trank des Schweigens (ChP = 1)

War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes stumm. Die Auswirkung dieses Trankes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Trank der Taubheit (ChP = 1)

War die Anwendung erfolgreich, wird das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes taub. Die Auswirkung dieses Trankes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Trank des Schlafs (ChP = 1)

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

Ein Wachrütteln oder ein Treffer wecken das Opfer zwar, aber er ist durch die Wirkung der Alchemiefertigkeit dennoch für die restliche Dauer des Zaubers benommen und kann keine offensiven Handlungen durchführen.

Trank der Freundschaft (ChP = 1)

War die Anwendung erfolgreich, so muss das Ziel für die Dauer von mindestens 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes der „beste Freund“ des Anwenders sein. Die Auswirkung dieses Trankes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Trank der Verwirrung / Trugbilder (ChP = 1)

War die Anwendung erfolgreich ist das Ziel für die Dauer von 5 Minute pro Wirkungsstufe des Trankes verwirrt und heimgesucht von seltsamen Trugbildern. Die Auswirkung dieses Trankes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

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 (ChP = 1)

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 das alle Fragen gestellt und beantwortet wurden, so verliert der Trank trotzdem seine Wirkung. Die Auswirkung dieses Trankes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren.

Trank der Amnesie (ChP = 1)

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 Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben (sofern diese erfolgreich waren), so ist mit normalen Mitteln diese „vergessene Zeit“ nicht wiederherzustellen.

Trank der Schädigung (ChP = 1)

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 durch den Trank „der Gegenwirkung“ oder die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ aufgehoben werden. Verlorene Lebenspunkte können allerdings normal durch die Heilerfertigkeiten „Heilkunde“ und „Arztkunde“, den Trank „der Heilung“ und die Magiefertigkeit „Magische Heilung“ wieder hergestellt werden.

Hinweis: Charakterschadensresistenzränge erhöhen auch die Lebenspunkte!

Trank der Gegenwirkung (ChP = 1)

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

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

Die Dauer der Neutralisation beträgt 5 Minuten pro Stufe (maximal 30 Minuten). Zwischen der Einnahme zweier Heiltränke/Gegenwirkungstränke müssen 15 Minuten vergangen sein, sonst tritt keine Wirkung ein/kommt es zu Vergiftungserscheinungen.

Pro Tag können maximal 3 Heiltränke/Gegenwirkungstränke ohne Nebenwirkungen eingenommen werden, sonst kommt es zu Vergiftungserscheinungen.

Der Trank „der Gegenwirkung“ wirkt unabhängig von der Charakteralchemieresistenz.

Trank der Heilung (ChP = 1)

Dieser Trank ist unabhängig vom Charakteralchemieresistenzrang 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). Wurde vor der Anwendung die Fertigkeit „Erste Hilfe“ nicht angewendet kann es zu Folgeschäden kommen.

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

Pro Tag können maximal 3 Heiltränke/Gegenwirkungstränke ohne Nebenwirkungen eingenommen werden, sonst kommt es zu Vergiftungserscheinungen.

- Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann pro Tag drei Tränke „der Heilung“ der Wirkungsstufe 1 ohne Ingredienzen herstellen. Die Anwendung dieser Fertigkeit wird bei der Abnahme von der SL auf dem Alchemiepass abgestrichen.

Hinweis: Ein Trank der Heilung muss nicht unbedingt oral verabreicht werden. Zur Darstellung sind auch Salben, Spritzen, Zäpfchen usw. möglich. Dies ist die einzige Ausnahme!

Trank der Vitalität (ChP = 2)

Dieser Trank verleiht dem Anwender einen zusätzlichen Lebenspunkt pro Wirkungsstufe. Die Einnahme von mehreren Vitalitätstränken verstärkt die Wirkung nicht und es wirkt der Trank, der zuletzt eingenommen wurde. Am Ende der Wirkungsdauer verliert der Anwender automatisch einen Lebenspunkt. Sollte dies sein letzter Lebenspunkt gewesen sein, so stirbt der Anwender entsprechend der allgemeinen Regelung (siehe Kapitel „Der Tod und der Limbus“).

Trank der Meditation (ChP = 2)

Dieser Trank ist unabhängig vom Charakteralchemieresistenzrang des Zieles. Das Ziel erhält die Möglichkeit pro Wirkungsstufe des Trankes die Erschöpfungszeit des angewendeten Magieranges um 1 Minute zu verkürzen.

Die Zeit kann selbstverständlich nicht unter 0 Minuten verkürzt werden.

Beispiel: Ein Magiefertigkeitenanwender wendet eine Magiefertigkeit 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.

Achtung! Dauerhafte Anwendung kann süchtig machen!

4.3.2 - Kategorie II - Klingengifte

- Für die Herstellung von Kategorie II (Klingengifte) ist ein durch die Alchemistengilde zertifiziertes Labor nötig. Laborabnahme erfolgt zusammen mit der Gartenabnahme (siehe „Kräuteranbau/Tierzucht“) am Mittwoch.
- Um ein Klingengift erlernen zu können muss der Charakter erst den entsprechenden Trank erlernt haben und die Fertigkeit „Zugang zu erweiterten Alchemiefertigkeiten“ besitzen.
- Für Klingengifte gelten alle Regeln, die unter Kategorie I (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 Charakteralchemieresistenz ist. Tritt aufgrund der Resistenz keine Wirkung ein ist das Klingengift dennoch verbraucht.

Klingengift des Schlafs (ChP = 3)

War die Anwendung erfolgreich, schläft das Ziel für die Dauer von 5 Minuten pro Wirkungsstufe des Giftes. Die Auswirkung dieses Klingengiftes kann durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ aufgehoben werden, sofern diese erfolgreich waren. Ein Wachrütteln oder ein Treffer wecken das Opfer zwar, aber er ist durch die Wirkung der Alchemiefertigkeit dennoch für die restliche Dauer des Zaubers benommen und kann keine offensiven Handlungen durchführen.

Klingengift der Schädigung (ChP = 3)

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 durch die Magiefertigkeit „Gift neutralisieren“ oder durch einen alchemistischen Trank „der Gegenwirkung“ nicht aufgehoben werden.

Hinweis: Charakterschadensresistenzränge erhöhen auch die Lebenspunkte!

Klingengift der Verwirrung / Trugbilder (ChP = 3)

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 Magiefertigkeit „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 - Kategorie III - Öle

- Für die Herstellung von Kategorie III (Öle) ist ein durch die Alchemistengilde zertifiziertes Labor nötig. Laborabnahme erfolgt zusammen mit der Gartenabnahme (siehe „Kräuternbau/Tierzucht“) am Mittwoch.
- Für Öle gelten alle Regeln, die unter Kategorie I (Tränke) aufgeführt sind, mit folgenden Ausnahmen/Ergänzungen:
- **Die maximale Stufe der Rezepturen der Kategorie III ist 3.**
- Öle sollen 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 sollte niemals wirklich etwas in Schlösser/auf Fallen geschmiert werden.**
- Jede Mischung kann nur einmal pro Falle/Schloss angewendet werden.

Mechaniköl (ChP = 3):

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 der bereits abgenommenen Falle/Schloss befestigt.

(Beispiel: Falle/Schloss Stufe 2 + Mechaniköl Stufe 2 gilt für alle Regelwerksbelange, insbesondere das entschärfen/knacken, als Falle der Stufe 4)

Korrosivöl (ChP = 3):

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. Wird die Stufe unter 1 gesenkt, ist die Falle/das Schloss direkt entschärft/geöffnet. Darüber hinausgehend muss die Falle/das Schloss normal geknackt werden.

Der Trankaufkleber wird neben der Stufe der bereits abgenommenen Falle/Schloss befestigt.

(Beispiel 1: Falle/Schloss Stufe 6+ Korrosivöl Stufe 3 gilt für alle Regelwerksbelange, insbesondere das weitere entschärfen/knacken als Schloss der Stufe 3. Es muss manuell eine Öffnungs/Entschärfungsstufe von ≥ 4 erreicht werden.

Beispiel 2: Falle/Schloss Stufe 3+ Korrosivöl Stufe 3. Schloss kann geöffnet werden ohne dass weitere Öffnungs/Entschärfungsstufe gebildet werden muss, da die Stufe auf 0 reduziert wurde.)

4.3.4 - Kategorie IV - Pulver

- Für die Herstellung von Kategorie IV (Pulver) ist ein durch die Alchemistengilde zertifiziertes Labor nötig. Laborabnahme erfolgt zusammen mit der Gartenabnahme (siehe „Kräuteranbau/Tierzucht“) am Mittwoch.
- Für Pulver gelten alle Regeln, die unter Kategorie I (Tränke) aufgeführt sind, mit folgenden Ausnahmen/Ergänzungen:
- Pulver sind trocken und pulverförmig (duh).
- Pulver sind nicht zur Einnahme gedacht (müssen also nicht lebensmittelecht sein).
- Rezepturen der Kategorie IV(Pulver) haben keine Stufen.

Schießpulver (ChP = 3)

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 die **Waffenkarte** oder eine **alchemistische Erzeugniskarte** eingetragen.

Schießpulver ist **nicht** für Sprengfässer geeignet (siehe Gildenfertigkeit „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 (ChP = 2)

Dies ist eine Mixtur welche einem Meisterschmied (siehe Kapitel „Gildenfertigkeiten“) ermöglicht eine Rüstung für die Dauer der Veranstaltung mit einem zusätzlichen Rüstungspunkt mehr zu versehen.

Pro Rüstung kann dieses Pulver nur einmal angewendet werden.

Kapitel 5 - Charakterrangsystem

Genauso wie der Magierang die Stärke der angewendeten Magiefertigkeit und die Trankstärke die Stärke der alchemistischen Tränke bestimmt, spiegeln die Charakterränge die Stärke des Charakters wieder. Der Charakter hat drei verschiedene Arten von Charakterrängen:

Magieresistenzrang (MR), Schadensresistenzrang (SR) und Alchemieresistenzrang (AR).

Ein Charakter kann maximal 12 Resistenzränge zusammengesetzt aus allen drei Arten der Charakterränge besitzen. Diese 12 Ränge kann er mit Charakterpunkten erwerben und auf die drei verschiedenen Resistenzen bis zu einem maximalen Resistenzrang von 9 eines einzelnen Resistenzranges verteilen.

5.1 - Die drei Charakterränge

5.1.1 - Charakterschadensresistenzrang (SR)

- Dieser Rang gewährt pro Rang einen **zusätzlichen Lebenspunkt**.
- Ebenfalls wird mit diesem Rang der Meuchelschutz bestimmt.
- Charaktere, die die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ erworben haben, müssen pro Rang SR jeweils 5 Charakterpunkte investieren, Charaktere ohne die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ jeweils 4 Charakterpunkte.
- Der maximal zu erwerbende Resistenzrang ist 9.

5.1.2 - Charaktermagieresistenz (MR)

- Dieser Rang gewährt pro Rang einen **zusätzlichen Magieresistenzrang**.
- Charaktere, die die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ erworben haben, müssen pro Rang MR jeweils 2 Charakterpunkte investieren, Charaktere ohne die Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ jeweils 3 Charakterpunkte.
- Der maximal zu erwerbende Resistenzrang ist 9.

5.1.3 - Charakteralchemieresistenz (AR)

- Dieser Rang gewährt pro Rang einen **zusätzlichen Alchemieresistenzrang**.
- Für den Erwerb müssen jeweils 2 Charakterpunkte pro MR investiert werden.
- Der maximal zu erwerbende Resistenzrang ist 9.

Allgemein

- Der Resistenzrang dominiert den Alchemie-/Magierang.
- Bei Erwerb einer Resistenz muss sich der Spieler entscheiden, welchen der drei Vorteile er für seinen Charakter nutzen möchte. Eine spätere Änderung dieser Entscheidung ist nicht zulässig!
- **Insgesamt ist der Erwerb von Charakterresistenzrängen auf maximal 12 für die verschiedenen Resistenzen und auf 9 für eine einzelne bestimmte Resistenzart beschränkt.**

Dies bedeutet zum Beispiel:

Hat der Charakter das Charakterpunktepotential, um diese in 12 Resistenzränge zu investieren, dann könnte er diese zum Beispiel folgendermaßen verteilen:

5	x	Magieresistenz
3	x	Schadensresistenz
4	x	Alchemieresistenz
= 12		Resistenzen

Er kann keine weiteren Resistenzen mehr erwerben, da das Maximum von insgesamt 12 Charakterresistenzrängen erreicht ist.

5.2 - Charakterrang und Magie-/Alchemie

- Die Charakterränge stellen die Stärke eines Charakters dar. Sie drücken sowohl die körperliche Beschaffenheit aus, als auch seine Lebenserfahrung. Diese Stärke/Lebenserfahrung wirkt sich evtl. auf die Resistenz gegen Magiefertigkeiten/Alchemiemixturen aus.
- Das bedeutet: Der Magieresistenzrang wird gegen den Magierang der jeweiligen angewendeten Magiefertigkeit bzw. der Alchemieresistenzrang gegen die Wirkungsstufe der jeweiligen Mixtur gerechnet.
- Ist der Magierang der angewendeten Magiefertigkeit / die Wirkungsstufe der Mixtur höher (>) dem entsprechenden Resistenzrang des Ziels, so war der Charakter nicht resistent gegen die angewendete Magiefertigkeit / alchemistische Mixtur.
- Ist der entsprechende Resistenzrang höher oder gleich (>=) als der Magierang der angewendeten Magiefertigkeit / die Wirkungsstufe der Mixtur, so ist der Charakter resistent gegen die angewendete Magiefertigkeit / alchemistische Mixtur.

5.3 - Zusammenfassung

- Jeder Charakter kann insgesamt maximal 12 Charakterresistenzränge besitzen.
- Jede Resistenzart kann einen maximalen Rang von 9 haben.
- Bei Gleichheit von Magierang der angewendeten Magiefertigkeit und des Magieresistenzrangs des Ziels, dominiert der Resistenzrang.
- Bei Gleichheit von Wirkungsstufe einer alchemistischen Mixtur und des Alchemieresistenzrangs des Ziels, dominiert der Resistenzrang.
- Besitzt der Charakter keinen Charakterresistenzrang, hat er keine zusätzlichen Lebenspunkte, ist nicht geschützt gegen Meucheln und hat keinerlei Magie-/Alchemieresistenz.

5.4 - Meuchelschutz

Der Charakterschadensresistenzrang stellt die Stärke eines Charakters dar. Er drückt sowohl die körperliche Beschaffenheit aus, als auch seine Lebenserfahrung. Diese Stärke/Lebenserfahrung wirkt sich auch auf einen versuchten Meuchelangriff aus.

Das bedeutet:

Der Schadensresistenzrang wird gegen den Meuchelrang (siehe auch Kapitel „Gildenfertigkeiten“) des Anwenders dieser Gildenfertigkeit gerechnet.

Ist der Meuchelrang höher (>) als der Schadensresistenzrang des Ziels, so war der Meuchelversuch erfolgreich.

Kapitel 6 - Rüstungsschutz

6.1 - Rüstung und Rüstungswert

6.1.1 - Rüstung

- Eine Rüstung **schützt** ihren Träger **vor Schaden durch eine Waffe**, außer Schusswaffen (siehe Kampf), der Magiefertigkeit „Energieball“ und alchemistisch hergestellten Klingengiften.
- **Der errechnete Rüstungswert gilt immer als Gesamtwert.** Das bedeutet, der komplette Rüstungswert wird nicht auf Körperzonen aufgeteilt, doch aus ihnen berechnet. Jedoch gilt dieser komplette Rüstungswert nur dort, wo auch Rüstung getragen wird.
- **Unbedeckte Körperzonen haben keinen Rüstungswert.**

Beispiel: Der Charakter hat einen Rüstungswert von 7. Das bedeutet, die Rüstung hält 7 Treffer an einer beliebigen von einer Rüstung bedeckten Stelle ab. Ein Treffer an einer von keiner Rüstung bedeckten Stelle macht trotzdem einen direkten Schaden.

6.1.2 - Errechnen des Rüstungswertes

Um den genauen Rüstungswert zu errechnen wird zuerst der Körper in 5

Körperzonen aufgeteilt:

Torso (Oberkörper), rechter Arm, linker Arm, rechtes Bein und linkes Bein.

Da die Rüstung auf unterschiedlichste Weise beschaffen/vorhanden sein kann, unterteilt man die **5 Körperzonen jeweils in 4 Teilbereiche:**

Körperzone 1: Torso

Obertorso (bis untere Rippen)

- vorne und hinten

Untertorso (inklusive kompletter Unterkörper)

- vorne und hinten

Körperzone 2 und 3: Jeweils einzeln rechter und linker Arm

Oberarm

- vorne und hinten

Unterarm

- vorne und hinten

Körperzone 4 und 5: Jeweils einzeln rechtes und linkes Bein

Oberschenkel

- vorne und hinten

Unterschenkel

- vorne und hinten

Bemerkung:

Ein Teilbereich der jeweiligen Körperzone **gilt** zur Errechnung des Rüstungswertes **dann als bedeckte Teilzone**, wenn die Rüstung diese Teilzone zu **mindestens dreiviertel bedeckt**. Trotzdem gilt sie bei Treffern tatsächlich nur dort, wo sie getragen wird.

6.1.3 - Rüstungsfaktor:

- Je nachdem mit welcher/welchen Rüstungsart/en (mind. 2 mm dickes Leder, Kette, Schuppe oder Platte) die jeweilige Teilzone der jeweiligen Körperzone bedeckt ist, wird dieser **Teilzone ein Rüstfaktor** zugeordnet.
- **Hinweis:** Der Rüstfaktor der Teilzone kann sich auch aus mehreren Faktoren zusammensetzen: z. B. eine Teilzone ist mit 2mm dickem Leder und einer Kette bedeckt, so addiert man beide Faktoren, die für diese Teilzone dann einen gesamten Faktor ergeben.
- **Die Rüstfaktoren werden addiert und die Gesamtsumme durch 2 geteilt.** Dies ist nun der komplette Rüstungswert, der sich aus den verschiedenen Teilzonen ergibt. Wird **zusätzlich zu den bereits eingeteilten Körperzonen noch eine Kopfbedeckung** (offener Helm, geschlossener Helm und/oder eine Kettenhaube) getragen, **addiert man sich zum errechneten Rüstungswert noch bis zu zwei Punkte dazu. Jetzt hat man den kompletten Rüstungswert seiner gesamten Rüstung.**
- **Anmerkung:** Der Rüstungswert **gilt immer nur für die getragene Rüstung!** Wird eines der Rüstungsteile, welches man vorher berechnet hat, nicht getragen, vermindert sich automatisch auch der Rüstungswert.
- Wird zusätzlich zur bereits errechneten Rüstung ein Rüstungsteil mehr getragen, erhöht sich natürlich automatisch auch der Rüstungswert.
- **Der maximale Rüstungswert ist immer 10 (ohne Kopfbedeckung) bzw. ggf. 12 (mit Kopfbedeckung).** Dieser Wert kann unter normalen Umständen nicht überschritten werden (Ausnahmen: Ritual im Ritualkreis oder siehe Kapitel „Gildenfertigkeiten: Meisterschmied“).

6.2 - Rüstungstabelle

Körperzone		Rüstungsart				
		Leder	Kette	Schuppe	Platte	Σ
Torso	Obertorso, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Obertorso, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Untertorso, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Untertorso, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
Rechter Arm	Oberarm, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Oberarm, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterarm, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterarm, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
Linker Arm	Oberarm, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Oberarm, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterarm, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterarm, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
Rechtes Bein	Oberschenkel, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Oberschenkel, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterschenkel, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterschenkel, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
Linkes Bein	Oberschenkel, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Oberschenkel, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterschenkel, vorne:	0,25	0,50	0,75	1,00	
	Unterschenkel, hinten:	0,25	0,50	0,75	1,00	
Summe der Rüstungsfaktoren:						
Summe der Rüstungsfaktoren geteilt durch 2 zur ganzen Zahl aufgerundet, ergibt Rüstungswert (Max. 10) :						
Helme	Helm offen	1,00			1,00	
	Helm geschlossen	1,00			1,00	
	Haube		1,00			
<u>Summe:</u>						
(Rüstungs- zzgl. Helmrüstungswert = Gesamtrüstungswert)						

Bitte **Zutreffendes einkreisen** und **nach rechts hin addieren**. Die **Summe** des jeweiligen Teilbereiches einer Körperzone **unter Σ notieren**. Diese **Teilsommen** unter **Summe Rüstungsfaktoren addieren**, danach **durch 2 teilen** und **zur ganzen Zahl aufrunden**. Danach eventuellen **Helmwert addieren**.

6.3 - Rüstungsbeispiele

Beispiele welches Rüstungsteil zu welcher Kategorie gehört:

Lederrüstung:

Gambeson (sowohl aus Stoff als auch aus Leder), Lederrüstung, leicht beschlagenes Leder Doppelpertes Leder = doppelter Lederschutz = gilt dadurch wie Kette!

Kettenrüstung:

Kettenrüstung 4 in 1, Asiatische Flechtung, hartes, sehr dicht beschlagenes Leder

Schuppenrüstung:

Überlappende Schuppen, Lentnerharnisch (in Leder eingelassene bzw. ummantelte Metallplatten)

Plattenrüstung:

Reine Metallplatte ohne anderes zwischen gesetztes Material (ab 1mm+)

Helme:

Offen, Leder: ohne Bedeckung des Gesichtes, hierzu gehören z. B. Helme mit Nasal aus Leder, Brillenhelme aus Leder etc. Geschlossen, Leder: Helme aus Leder welche bis auf die Augen das gesamte Gesicht bedecken Offen, Metall: ohne Bedeckung des Gesichtes, hierzu gehören z. B. Helme mit Nasal aus Metall, Brillenhelme aus Metall etc. Geschlossen, Metall: Helme aus Metall, welche bis auf die Augen das gesamte Gesicht bedecken, z. B. Schaller, Topfhelme etc.

Wichtig: Ist ein und derselbe Teilbereich von zwei übereinander getragene Rüstungsteile geschützt, gilt das Rüstungsteil auch einzeln.

Beispiel: Am linken Arm getragene Lederarmschiene, welche den Unterarm vorne und hinten bedeckt. Darüber fällt der Ärmel des Kettenhemdes, welches den Unterarm über $\frac{3}{4}$ bedeckt. Für diesen Bereich kann man Folgendes addieren:

Linker Arm: **0,25** Unterarm, vorne (Lederarmschiene)
 + **0,50** Unterarm vorne (Kettenhemdärmel)
 = **0,75** für diesen Teilbereich

Linker Arm: **0,25** Unterarm, hinten (Lederarmschiene)
 + **0,50** Unterarm hinten (Kettenhemdärmel)
 = **0,75** für diesen Teilbereich

6.4 – Rüstungen aus alternativem Material

- Alternativ zu einer „echten“ Rüstung aus einem Rüstmaterial im üblichen Sinn (Leder, Metall) kann man mit Hilfe von investierten Charakterpunkten eine leichte, mittlere oder schwere Rüstung erwerben.
- Dieser erworbene Rüstwert muss zusätzlich mit einer geeigneten Darstellung der Rüstung aus z. B. Schaumstoff/Latex unterstrichen werden.
- Beide Rüstungsformen – die klassische oder die alternative – werden nicht in Kombination als Rüstungsfaktor zusammengerechnet, sondern der Spieler muss sich für eine Form entscheiden und dieser Faktor ist dann gültig.
- Die Rüstungen müssen je nach Grad (leicht, mittel, schwer) eine bestimmte Anzahl an Körperzonen bedecken.
- Der Rüstungswert gilt immer nur wenn die entsprechende Rüstung komplett getragen wird!
- Ebenso wie bei der klassischen Rüstung gilt die Rüstung nur dort, wo sie getragen wird.

Körperzonen der Rüstungen

Leichte Rüstung (2 Rüstungspunkte):

es müssen mindestens 2 Körperzonen bedeckt sein
+ Erwerb mit 2 Charakterpunkten

Mittlere Rüstung (4 Rüstungspunkte):

es müssen mindestens 3 Körperzonen bedeckt sein
+ Erwerb mit 4 Charakterpunkten

Schwere Rüstung (8 Rüstungspunkte):

es müssen alle Körperzonen bedeckt sein
+ Erwerb mit 8 Charakterpunkten

Kapitel 7 - Kampf

7.1 – Allgemeines

7.1.1 – Grundlebenspunkte

- **Jeder** Charakter verfügt über **zwei** Grundlebenspunkte. Diese „natürlichen“ Grundlebenspunkte können durch zusätzliche Charakterschadensresistenzränge (zusätzliche Lebenspunkte –siehe Kapitel “Charakterangssystem“) erhöht werden.
- Die maximale Anzahl an Grundlebenspunkten ergibt somit 11 (2 Grundlebenspunkte + maximal 9 Schadensresistenzränge).

7.1.2 - Trefferpunkte

- Aus der Summe der Grundlebenspunkte, der zusätzlichen Charakterschadensresistenzränge (zusätzliche Lebenspunkte) und dem ermittelten Rüstungswert ergibt sich die Gesamtsumme der Trefferpunkte.
- Die maximale Zahl an Trefferpunkten mit einer „klassischen“ Rüstung (siehe Kapitel „Rüstungsschutz“) ist 23 (bzw. 24 – siehe Gildenfertigkeit „Meisterschmied“), mit einer „alternativen“ Rüstung 18.

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!

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.

Allgemeines:

Wird ein Charakter im Kampf getroffen, so erleidet er einen oder mehrere Schadenspunkte. Waffen verursachen grundsätzlich nur **einen Schadenspunkt!**

Ausnahme: magische Waffen, welche ausdrücklich durch die SL mit erhöhtem Schaden registriert wurden (**Artefaktkarte**) und **übergroße Schusswaffen**.

Schadenspunkte werden von den vorhandenen Trefferpunkten **in angegebener Reihenfolge abgezogen:**

- 1. Rüstungswert, falls vorhanden (bei Treffer an gerüsteter Stelle) (max. 11/bzw. 12-siehe Gildenfertigkeit Meisterschmied)
- 2. Zusätzliche(r) Lebenspunkt(e) durch Charakterschadensresistenzränge (zusätzliche Lebenspunkte) (max. 9)
- 3. Grundlebenspunkte (2)

In-Time-Verletzungen:

- Ist der Rüstungswert auf Null, wird eine ungerüstete Stelle getroffen, erfolgt ein Treffer durch Schusswaffen oder war die Anwendung der Magiefertigkeit „Energieball“ erfolgreich, so erleidet der Charakter mit jedem Treffer/jedem Magierang eine Verletzung/mehrere Verletzungen, die geheilt werden muss/müssen bzw. sollte(n).
- **Sinken** wodurch auch immer, **die Trefferpunkte** eines Charakters **auf Null oder darunter**, so **verliert der Charakter das Bewusstsein** (Ausnahme: Siehe Charakterfertigkeit „Zähigkeit“) **und beginnt zu sterben.**
- **Anmerkung:** Treffer auf den Rüstungswert verursachen keine Verletzung.
- **Treffer auf Lebenspunkte** (sowohl Grundlebenspunkte als auch zusätzliche Lebenspunkte durch Charakterschadensresistenzränge **sind Verletzungen, welche ausgespielt werden müssen.**

Beispiel:

Platte am ganzen Körper: $5 \times 4 = 20/2 = 10+1$ (Helm offen) + 1 (Kettenhaube) = 12
Charakterschadensresistenzrang = 5, Grundlebenspunkte: 2

Ergebnis: 12 Rüstungspunkte
 + 5 zusätzliche Lebenspunkte
 + 2 Grundlebenspunkte
 = **19 Trefferpunkte**

Bei normalen Waffen werden in unserem Beispiel nun bei Treffern zuerst die 12 Rüstungspunkte runtergerechnet, bis die Rüstung bis zur nächsten Reparatur keinen Rüstungsschutz mehr bietet. (= 12 Treffer, bitte die Ausnahme Schusswaffen und Energieball beachten, welche Rüstung ignorieren) Danach ist jeder Treffer eine Verletzung. Dabei werden zuerst der vorhandene Charakterschadensresistenzrang runtergerechnet und dann die 2 Grundlebenspunkte (= 7 Trefferpunkte mit „Verletzung“). Sind nun alle Trefferpunkte „verbraucht“, so verliert der Charakter das Bewusstsein und beginnt zu sterben, sofern er nicht die Charakterfertigkeit „Zähigkeit“ besitzt.

7.2 - Regeln

Auch wenn die allgemeinen Kampfregeln durchaus fast allen bekannt sind / sein sollten, möchten wir sie an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich erwähnen, zumal mehrmals durch bestimmte Äußerungen von einigen Spielern zur Missachtung dieser aufgerufen wurde:

- **Kopftreffer sind strikt untersagt!**
- **Stechen, sowohl mit einer Latexwaffe mit Kernstab als auch ohne Kernstab, ist strikt untersagt!**
- **Schläge müssen abgebremst werden!**

- **Latexwaffen 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!).**

Die Regelungen **haben alle** ihren durchdachten **Sinn**. Beachtet diese bitte ausdrücklich und akzeptiert diese als notwendige Sicherheitsbestimmung **für Alle**. In diesem Sinne und **im Sinne Aller**, werden wir bei Missbrauch und Zuwiderhandlung ggf. vom Hausrecht gebrauch machen und denjenigen/diejenigen von der Veranstaltung verweisen. Dies gilt auch bei Nutzung nicht gekennzeichnete Waffen.

7.3 - Schadenspunkte von Waffen

Waffen verursachen grundsätzlich nur **1 Schadenspunkt**.

Schusswaffen (sowohl übergroße als auch normale) **ignorieren jede** (auch magische) **Rüstung**.

Besonderheit übergroße Schusswaffen:

Übergrosse Schusswaffen 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 Charakterfertigkeit unbrauchbar. Der Charakter erleidet in diesem Fall „nur“ 3 direkte Schadenspunkte und wird durch die Wucht zu Boden geworfen.

Wird ein Charakter im Kampf durch **normale Schusswaffen** getroffen, so erleidet er **1 direkten Schadenspunkt**.

Zu normalen Schusswaffen zählen:

Bögen und Armbrust.

7.4 - 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 - Der Tod und der Limbus

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 angekündigtem und ausgeführtem Todesstoß
- Durch die Reduzierung der Trefferpunkte auf Null oder darunter und dem Ausbleiben von heilender Hilfe innerhalb von 10 Minuten
- Durch die erfolgreiche Ausführung der Gildenfertigkeit „Meucheln“ und angekündigtem und ausgeführtem Todesstoß
- **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 **Out-Time** sofort zum Limbus (Arme überkreuz – siehe Kapitel „Spieltechnische Aussagen“). Mit Betreten des Limbus ist der tote Charakter wieder **In-Time**. Da der Charakter als tote Person nicht materiell ist, kann er im Limbus außer Lesen/Schreiben und Rechnen **keine** Charakterfertigkeit ausführen. Dies schließt auch Kampfhandlungen mit ein. Gelingt er zum **AUSGANG** des Limbus, so hat er das Reich der Drachen erneut betreten und der Charakter lebt wieder. Gelingt es ihm nicht, ist der Charakter endgültig tot. (Weiteres siehe unter „Endgültiger Tod“) Alternativ wird der Charakter zu den Zwielichtwächtern gezogen (siehe „Zwielichtwächter – Alternative zum Limbus“).

- **Anmerkung:** Diese Art und Weise wieder in das Leben zurück zu kehren ist nicht als „Wiederbelebung“ zu verstehen, sondern ist Teil des Wettstreites der Drachen.

8.2 - Der Limbus und die Zwielichtwächter

8.2.1 - 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.

Dies bedeutet:

Charaktere, welche **außerhalb** des Limbus oder des **allgemeinen** Ritualkreises sterben, werden in der Welt der Drachen in den Limbus gezogen (der Spieler begibt sich nach Ablauf von der unter „Sterben“ genannten Zeit, wenn der Charakter gestorben ist, **sofort** dorthin), wo sie mit etwas Glück und Geschick ihr Charakterleben wiedererlangen.

Alternativ wird der Charakter zu den Zwielichtwächtern gezogen (siehe „Zwielichtwächter – Alternative zum Limbus“).

8.2.2 - Die Zwielichtwächter

Zwielichtwächter – Die Alternative zum Limbus:

Alternativ kann auch die Einrichtung der „Zwielichtwächter“ genutzt werden. Hierzu zieht sich der Spieler nach seinem „Charaktertod“ eine weiße (von ihm mitgebrachte) Schärpe an und geht als „Geist“ zu den Zwielichtwächtern. Hier kann er durch Charakterspiel von den Zwielichtwächtern wieder ins Leben zurückgeholt werden. Ein „Geist“ kann nicht ins weltliche Geschehen zurückgerufen werden. Alles was der Charakter als „Geist“ erlebt hat, entschwindet seinem Gedächtnis komplett, wenn er wieder ins Leben zurückgerufen wurde.

8.3 - Endgültiger Tod

- Der **endgültige** Tod kann einen Charakter nach den unter ‘Sterben‘ genannten Kriterien auf vier Wegen ereilen.
- Sterben **innerhalb** des allgemeinen **Ritualkreises**
- Nicht Erreichen des **Limbus-Ausganges**
- Keine **Zustimmung** durch die Zwielichtwächter
- Entscheidung des Spielers selbst seinen Charakter sterben zu lassen.

Verliert ein Charakter unter den Kriterien des „endgültigen Todes“ sein Leben, so ist er endgültig und **unwiderruflich** tot. **Der Spieler kann diesen Charakter auf dem DrachenFest nicht mehr spielen!**

Anmerkung: Möchte ein Spieler seinen Charakter trotz der besonderen Gegebenheiten in der Welt der Drachen sterben lassen, ist er nicht gezwungen wieder ins Leben zurück zu kehren. Entscheidet sich der Spieler dazu, geht er nicht in den Limbus, sondern gibt seine Charakterkarte und alle dazugehörigen Spielmaterialien der jeweiligen Lager-SL. Stirbt ein Charakter innerhalb des Ritualkreises, gibt der Spieler die Charakterkarte und alle dazugehörigen Spielmaterialien der Ritualkreis-SL.

Kapitel 9 - Die Gilden

9.1 - Die Gildenhäuser / Allgemeines

In den verschiedenen Gilden kann besonderes Wissen erlernt und vermittelt werden. Hier sammelt sich Wissen, wird Wissen weitergegeben und ständig Neues hinzugewonnen. Dieser Austausch ist für den Einzelnen sehr nützlich, aber auch die Gilden stärken ihre Position durch die Verbreitung und Erweiterung ihrer Mitglieder. Wer Antworten sucht, wird in den Gilden sicherlich große Unterstützung finden, doch meist nicht umsonst, denn jede Gilde will sicherlich auch ihre „Unkosten“ decken.

Gildenfertigkeiten bzw. Ränge einer Gildenfertigkeit können nur in der jeweils entsprechenden Gilde und nur von Charakteren, welche Mitglied dieser Gilde sind, erlernt werden. Der erfolgreiche Erwerb einer Gildenfertigkeit bzw. eines Ranges einer Gildenfertigkeit wird durch eine entsprechende Gildenkarte für den jeweiligen Charakter bescheinigt und ist nur durch diesen gültig. Eine einmal erlernte Gildenfertigkeit kann der jeweilige Charakter nicht mehr verlieren und ist auch für die folgenden DrachenFeste gültig. **Ausnahme:** Die Gildenfertigkeit wird aus dem Regelwerk herausgenommen und ist nicht mehr verfügbar!

Die Gildenkarte ist an den Charakter gebunden. Stirbt ein Charakter, ist die Gildenkarte nicht mehr gültig und wird zusammen mit den anderen Spielmaterialien des Charakters der SL ausgehändigt.

Anmerkung: Auf der Gildenkarte werden Spielername, Charaktername, die jeweilige Gildenfertigkeit und ggf. der Rang der Gildenfertigkeit vermerkt. Der Spieler des Charakters muss die Gildenkarte stets bei sich tragen, die Anwendung einer Gildenfertigkeit muss auf Nachfrage immer nachgewiesen werden können. **Bei Verlust der Gildenkarte wird diese nicht mehr ersetzt!** Auch eine **Übertragung** bzw. Weitergabe ist **nicht** möglich.

9.1.1 - Erwerb von Gildenfertigkeiten:

- Um eine Gildenfertigkeit zu erlernen muss Folgendes erfüllt sein:
- **In-Time:** Der Charakter muss Mitglied in der jeweiligen Gilde sein und aktiv mit ihr zusammenarbeiten.
- **Out-Time:** Der Erwerb der ersten sowie höherer Stufen bei Gildenfertigkeiten liegt im Ermessen der Gilden-SLs. Bitte erfragt dort, was ihr leisten müsst, um Fertigkeiten erwerben zu können.
- **Hinweis:** Voraussetzung für den Erwerb von einigen Gildenfertigkeiten ist der vorherige Erwerb der jeweils erforderlichen Charakterfertigkeiten. (siehe jeweilige Gildenfertigkeit)
- Ist eine Gildenfertigkeit steigerbar (Rang 1 – 10), so entscheidet die Gilde über Vergabe höherer Ränge.
- Steigerbare Gildenfertigkeiten können **maximal bis auf Rang 10** gesteigert werden.
- Nicht steigerbare Gildenfertigkeiten können und müssen nur einmal erworben werden.
- **Wichtig:** Die Anwendung der jeweiligen Fertigkeit muss mit der englischen Bezeichnung und ggf. bei steigerbaren Gildenfertigkeiten auch der jeweilige Rang in Englisch angesagt werden.
- **Wichtiger Hinweis:** Um ein gutes Rollenspiel zu ermöglichen und das Spielgleichgewicht zu wahren, behalten wir uns vor, die einzelnen Gildenfertigkeiten – falls notwendig – zu ändern oder wenn erforderlich ganz zu streichen.

Folgende etablierte Gilden kann man auf dem DrachenFest vorfinden:

9.1.2 - Die Gilde der Magie

Viel Nützliches und Hilfreiches ist durch die Gilde der Magie zu erlangen. So können hier magische Hilfsleistungen gedungen, oder gar Rituale zu besonderen Zwecken in Auftrag gegeben werden. Lernwillige finden hier zahlreiche Lehrmeister der verschiedenen Magieformen und Wissensbereiche.

Die Gilde der Magie heißt jeden an den magischen Künsten Interessierten willkommen. Hier können auch Fertigkeiten “erlernt“ werden, welche für “Nicht“-Gildenmitglieder nie erreichbar sein werden.

Die Gilde der Magie verwaltet den Ritualkreis und stellt diesen unter ihren Bedingungen jedem zur Verfügung. Zusätzlich kann sie natürlich für die Durchführung und besonderen Schutz der jeweiligen Rituale angeworben werden.

9.1.3 - Die Alchemistengilde

Wer dringend seltene Kräuter sucht, nicht genau weiß wie man besondere Kräuter pflegt, wofür bestimmte Kräuter dienen oder wer an der Erforschung neuer Tränke interessiert ist, wird hier sicher Rat und Hilfe finden. Alchimisten vieler Länder werden sich hier einfinden, Erfahrungen austauschen, ihr Wissen weitergeben und neue Tränke "ausprobieren".

Hier können Dinge "erlernt" werden, welche für "Nicht"-Gildenmitglieder nie erreichbar sein werden.

9.1.4 - Die Diebesgilde

Hier findet man Dienste jedweder Art. Ihr sucht Schutz? Jemand ist Euch ein Dorn im Auge? Ihr benötigt Informationen oder wollt Informationen verkaufen? Die Diebesgilde kümmert sich immer gern um jedes etwaige Problem. Für einen gewissen Obolus natürlich...

Die Diebesgilde vermittelt gerne Aufträge aller Art und sucht sicherlich auch immer „Mitglieder“, welche „Probleme“ gerne lösen.

Hier können Dinge "erlernt" werden, welche für "Nicht"-Gildenmitglieder nie erreichbar sein werden.

Da auch die „Ordnungshüter“ der Stadt auf der Suche nach den Oberhäuptern der Diebesgilde sind, ist die Diebesgilde nicht auf Anhieb zu finden. Hier sind Einfallsreichtum und ein gewisses Geschick beim Einholen von Informationen gefragt.

Dies bedeutet: Die Diebesgilde zu finden, ist einer der ersten Hürden, um überhaupt die Möglichkeit zu bekommen, Mitglied dieser Gilde werden zu können.

9.1.5 - Die Kämpfergilde

Dies ist die Schule der Schwert- und Kampfeskunst. Männer und Frauen der Klinge sind hier gut aufgehoben. Meister lehren den Einsteigern das nötige Wissen, um auch in einem hitzigen Gefecht noch kühlen Kopf zu bewahren. Auch der Umgang mit Bogen und Armbrust wird hier geübt.

Erfahrene Kämpfer vermitteln taktische Manöver und diskutieren gerne und oft über die verschiedenen Vor- und Nachteile der verschiedenen Kampfkünste.

Hier können Dinge "erlernt" werden, welche für "Nicht"-Gildenmitglieder nie erreichbar sein werden.

9.1.6 - Die Handwerkerzilde

Hier findet man die Meister der verschiedenen Handwerkskünste, welche ihre Dienste anbieten und ihr Wissen gerne an Lernwillige weitergeben.

Von der Rüstungsreparatur über besondere Fallen und Schlösser, bis hin zur Palisadenbaukunst, hier wird man die jeweiligen Meister ihrer Kunst finden.

Hier können Dinge "erlernt" werden, welche für "Nicht"-Gildenmitglieder nie erreichbar sein werden.

9.1.7 - Die Heilerzilde

Ein abgedunkelter Raum, beißender Geruch nach Blut und Schweiß, man hört das Stöhnen von Verletzten. Mittendrin ist ein Mann mit einer Schürze zu erkennen. Die Schlacht tobt, die Menge wütet und mittendrin kniet ein Heiler neben dem Verletzten. Ein Raum mit vielen Gläsern in denen seltsame Dinge lagern, an den Wänden Bilder und auf dem Tisch eine Leiche. Drumherum stehen viele Wesen und mittendrin ein Heiler.

Die Heilergilde verbindet verschiedene Tätigkeiten und hat ihren Sitz in der Stadt. Ihr wollt etwas über Heilung lernen oder Euch austauschen? Die Heilergilde ist für Euch da.

Hier können Dinge "erlernt" werden, welche für "Nicht"-Gildenmitglieder nie erreichbar sein werden.

9.2 - Gildenfertigkeiten - Übersicht

Fertigkeiten, die steigerbar sind, sind mit einem (*) gekennzeichnet.

Gildenfertigkeit	Fertigkeitsbezeichnung (engl.)
Gilde der Magie (Seite 56-57)	
Manaregeneration	Manaregeneration
Ritualmeister (*)	Master of Ritual (*)
Rote Schule (*)	Red School (*)
Weiße Schule (*)	White School (*)
Graue Schule (*)	Grey School (*)
Alchemistengilde (Seite 57-59)	
Erforschung der Alchemie	Research of Alchemy
Meister der Tränke	Master of Potions
Meister der Kräuter	Master of Herbalism
Meister der Bestien	Master of Beasts
Sprengmeister	Master of Explosion
Diebesgilde (Seite 59-60)	
Meucheln (*)	Assassinate (*)
Palisaden erklettern	Palisade climbing
Handwerkergilde (Seite 60-61)	
Meisterschmied	Master Blacksmith
Meisterschlosser	Master Locksmith
Meisterfallenbauer	Master of Traps
Palisadenbaumeister	Master Architect
Sappeur	Sappeur
Kämpfergilde (Seite 62)	
Niederschlagen	Knock down
Schildbrecher	Shield Crush
Heilergilde (Seite 62)	
Meister der Heilung	Master of Healing
Lebensrettung	Lifesaving
Heiler des Gefechtes	Healer of Combat

Gildenfertigkeiten, welche nicht steigerbar sind können und müssen nur einmal erworben werden.

9.3 – Gildenfertigkeiten – Beschreibung

9.3.1 – Gilde der Magie

Manaregeneration (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage die Zeit der Erschöpfung nach der Anwendung einer Magiefertigkeit zu beschleunigen. Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit wird die Dauer der Erschöpfung halbiert.

Ritualmeister (steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage pro erworbenen **Gildenfertigungsrang zwei beliebige weitere Personen** mit in den **allgemeinen Ritualkreis** zu nehmen und sich dort ihrer Kraft zu bedienen. Die mit in den Ritualkreis genommene Person muss nicht zwingend Magiefertigkeiten besitzen.

Diese Gildenfertigkeit ist steigerbar nach Rängen (Rang 1 – 10). Pro Rang können jeweils 2 Personen „mitgenommen“ werden. Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Zugang zu Magiefertigkeiten“ und der Magiefertigkeit „Ritualmagie“.

Die drei Schulen der Gilde der Magie

Der Charakter ist in der Lage, bei einem der drei Meistermagier der Gilde in die Lehre zu gehen und seine Schule zu erlernen. Jede Schule ist einzeln zu betrachten und in 4 Fähigkeitsstufen unterteilt. Ein Charakter muss eine Schule komplett erlernt haben bevor er eine weitere beginnen kann. Voraussetzung für alle drei Schulen ist die Fertigkeit „Zugang zu den Magiefertigkeiten“

Die Rote Schule (Untote erschaffen)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage – im Rahmen der Fähigkeitsstufen – Untote zu „erschaffen“. Pro Fähigkeitsstufe ist der Charakter in der Lage einen Untoten gleichzeitig zu „erschaffen“ und zu „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 den Untoten zu „spielen“. Dann dient er dem Nekromanten mit seinen normalen Fähigkeiten (ohne Charakerränge) für eine Stunde als Zombie. Danach zerfällt er zu Staub und kehrt ohne Limbusgang am Friedhof in das Spiel zurück. Er kann sich nicht an den Einsatz erinnern. Wird er vor Ablauf der Stunde erneut ‚getötet‘, so kehrt er ebenfalls am Friedhof ins Spiel zurück. Der Zombie startet mit einem Trefferpunkt, der Anwender kann für jeden weiteren investierten Magierang dem Zombie einen Trefferpunkt dazukaufen. Zombies können nicht geheilt werden, sind immun gegen Geistesbeeinflussende Zauber und bewegen sich nur in Schrittgeschwindigkeit.

Beispiel: Der Anwender hat die Fähigkeitsstufe 2 „Untote erschaffen“ Rang 3. Er geht zum Limbus und wirbt zwei Spieler an. Diese folgen dem Anwender für eine Stunde als Zombie mit jeweils drei Trefferpunkten. Danach ist er 6 Minuten (2-mal Rang 3) erschöpft.

Die Weiße Schule (magische Schutzaura)

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, je Fähigkeitsstufe seine Magieresistenz um 1 zu erhöhen. Er legt eine magische Aura um sich, welche sich zur magischen Grundresistenz addiert und durch Angriffe reduziert werden kann (NUR durch Angriffszauber). Die maximale Magieresistenz von Rang 10 kann nicht überschritten werden. Sie schützt nur gegen Magie (sämtliche Zauber). 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 Fall derselben.

Beispiel: Der Anwender mit einer Magieresistenz Rang 4 legt eine Schutzaura Rang 2 auf sich und erhöht seine Magieresistenz auf 6. Wird er von einem Energieball Rang 1 getroffen nimmt er keinen Schaden, verliert aber eine Schutzstufe. Wird hingegen ein Schweigen Rang 5 auf ihn gesprochen ist er gegen den Zauber immun ohne Schutzstufen zu verlieren.

Die Graue Schule (Schriftrollen erschaffen)

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, innerhalb des Ortes der Gilde der Magie, Zauber in Schriftrollen zu binden (so genannte Foki). Für die Erstellung eines Fokus, den der spätere Anwender noch ablesen muss, ist der Magiefertigkeitenanwender direkt nach der Erschaffung für die dreifache Zeit erschöpft. Für die erste Fähigkeitsstufe ist der Anwender in der Lage eine Magiefertigkeit bis Rang 3 zu binden. Für die zweite bis Rang 6, für die dritte bis Rang 9 und für die vierte bis Rang 10. Der Anwender kann diese Fertigkeit nur einmal pro Stunde anwenden. Der Fokus muss von der Gilde bestätigt werden. Der Fokus ist von jedem Charakter anwendbar.

Beispiel: Der Anwender besitzt die erste Fähigkeitsstufe der Fertigkeit „Schriftrolle erschaffen“ und möchte eine Schriftrolle der Magiefertigkeit „Windstoß“ Rang 3 erschaffen. Er präpariert den Fokus und spricht seine Formel hinein. Anschließend ist er für die Dauer von 9 Minuten erschöpft und kann keine weiteren Magiefertigkeiten anwenden. Die Fertigkeit Manaregeneration wirkt hier nicht.

9.3.2 - Alchemistengilde

Voraussetzung für das Erlernen dieser Gildenfähigkeiten ist die Mitgliedschaft in der Alchemistengilde. Für einzelne Fähigkeiten kommen noch weitere Voraussetzungen hinzu.

Hinweis: Pro Veranstaltung kann nur eine Gildenfertigkeit erworben werden. Zusätzlich zur Gildenfertigkeitenkarte werden erlernte Gildenfertigkeiten in den Alchemistenpass eingetragen, der bei der Nutzung der Fertigkeit alternativ zur Fertigkeitenkarte vorgelegt werden kann.

Erforschung der Alchemie (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage durch Experimente mit Kräuterkombinationen und/oder Erforschung seltener oder unbekannter Kräuter besondere Tränke herzustellen.

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Zugang zur einfachen Alchemie“.

Diese Gildenfertigkeit erlaubt das Erfinden neuer Rezepturen in der Alchemistengilde.

Forschungsarbeit muss bei der Alchemistengilde angekündigt/besprochen werden.

Neue Rezepturen sind personalisiert und können nicht weitergegeben werden.

Hierbei hat die Alchemie-SL das letzte Wort.

Meister der Tränke (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage die Herstellung von alchemistischen Mixturen zu beschleunigen. Die Herstellungszeit halbiert sich, d. h. pro Wirkungsstufe dauert die Zubereitung nur noch 5 Minuten.

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Zugang zur einfachen Alchemie“.

Meister der Kräuter (nicht steigerbar)

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

Ebenso ermöglicht diese Fertigkeit den Anbau/die Gewinnung von „Meisterkräutern“ (Kräuter für Rezepturen der Kategorie II - Klingengifte, Kategorie III - Öle und Kategorie IV - Pulver)

Hinweis: Die Gildenfertigkeit „Meister der Kräuter“ sollte bei der jeweiligen Lager-SL zusätzlich zum Kräutergarten gemeldet werden, damit die SL entsprechend darauf reagieren kann.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Kräutergarten/Tierzucht“.

Meister der Bestien (nicht steigerbar)

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

Ebenso ermöglicht diese Fertigkeit die Zucht und Haltung von „exotischeren“ Tieren und damit die Gewinnung von "Meisteringredienzen" (Ingredienzen für Rezepturen der Kategorie II -Klingengifte, Kategorie III - Öle und Kategorie IV - Pulver)

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

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Kräuteranbau/Tierzucht“.

Sprengmeister

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

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Zugang zur einfachen Alchemie“, „Zugang zur erweiterten Alchemie“ und „Schießpulver“.

Fertigkeit Sprengpulver

Es gelten alle Hinweise für Rezepturen der Kategorie IV (Pulver). 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 gestattet.** 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 nur von einem Sprengmeister hergestellt werden.

9.3.3 - Diebstähle

Meucheln (steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, andere Charaktere zu meucheln. Durch einen **erfolgreich** geführten Angriff hat der Charakter die Möglichkeit, die Trefferpunkte seines Gegners – **ungeachtet jeglicher Rüstung** – durch einen **einzigsten Treffer auf Null** zu reduzieren und diesen durch einen **zusätzlich angesagten und ausgeführten Todesstoß** auf der Stelle zu töten.

Voraussetzung für eine erfolgreiche Durchführung der Gildenfertigkeit „Meucheln“ ist, dass der Angreifende sich an das von ihm gewählte Ziel von Hinten anschleicht und das Ziel den Angreifenden nicht bemerkt. Liegt der Rang der Gildenfertigkeit „Meucheln“ des Anwenders höher dem Charakter-

schadensresistenzrang (siehe Kapitel „Charakterrangsystem“) des Gegners, so war das Meucheln erfolgreich. Liegt er gleich oder darunter so erleidet der Gegner lediglich 1 Trefferpunkt Schaden, wobei eine evtl. vorhandene Rüstung berücksichtigt wird. Das Meucheln war nicht erfolgreich.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Einhändige Waffen nutzen“. Diese Gildenfertigkeit ist steigerbar nach Rängen (Rang 1 – 10).

Wichtig: Diese Gildenfertigkeit kann **nur** durch **Polster-Klingenwaffen** bis zu einer Gesamtlänge von **max. 50 cm** erfolgreich ausgeführt werden. Der Schnitt darf nur angedeutet, nicht aber real am Hals des Ziels durchgeführt werden.

Palisaden erklettern (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, In-Time Palisaden spieltechnisch zu überwinden.

Wichtig: Diese Fertigkeit wird in keinem Fall real ausgeführt, d.h. Palisaden dürfen niemals, unter keinen Umständen, real erklettert werden!

Das „Erklettern“ muss und darf nur unter der Auswahl folgender Möglichkeiten ausgespielt werden:

Ein Softball mit Schnur wird „über“ die Palisade geworfen und der Charakter stellt das Erklettern hieran dar. Weitere Ausspielmöglichkeiten sind **nicht** zulässig. Nach dem erfolgreichen „Erklettern“ darf der Spieler die Palisade OT an einer normal überquerbaren Stelle passieren und begibt sich OT an die Stelle der anderen Palisadenseite der Erkletterung innerhalb des gekennzeichneten „Kampfbereichs“. Dort ist der Charakter wieder IT. Außerhalb des gekennzeichneten „Kampfbereiches“ ist diese Fertigkeit nicht anwendbar. Dies beinhaltet besonders den kompletten Zeltbereich eines Lagers. Für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist zusätzlich keine vorher erworbene Charakterfertigkeit erforderlich. Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

9.3.4 - Handwerkerzilde

Meisterschmied (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, mit der alchemistisch hergestellten Mixtur „Rüstung verstärken“ einer Rüstung 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 muss auch bei Treffern „repariert“ werden. Zusätzliche Voraussetzung für die Anwendung dieser Gildenfertigkeit ist die jeweilige Charakterfertigkeit „Ledarbeiten“ bzw. „Metallarbeiten“ **und die Nutzung der alchemistisch hergestellten Mixtur**. Nach der Bearbeitung wird der SL der Alchemiezettel ausgehändigt und die SL stellt eine zeitlich beschränkte „Artefaktkarte“ aus. Die zeitlich beschränkte „Artefaktkarte“, auf der dieser

zusätzliche Rüstungspunkt ausgewiesen wird, wird nach der Bearbeitung der Rüstung zusammen mit der Rüstung an den Rüstungsträger weitergegeben. Diese Gildenfertigkeit ist nichtsteigerbar.

Meisterschlosser (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, Schlösser mit der Schloss-Stufe 11 herzustellen bzw. Schlösser mit einer Schloss-Stufe 11 zu öffnen.

Die Schloss-Stufe 11 ergibt sich hier aus ausgespieltem Schlösserbau von 11 mal 10 Minuten. Für das Öffnen aus ausgespieltem Schlösseröffnen von 11 mal 5 Minuten. Ansonsten gelten die Regeln wie in Kapitel "Charakterfertigkeiten-Beschreibung - Schlösser öffnen/bauen" beschrieben. Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Schlösser öffnen/bauen“. Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Meisterfallenbauer (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, Fallen mit der Fallen-Stufe 11 herzustellen bzw. Fallen mit einer Fallen-Stufe 11 zu öffnen. Die Fallen-Stufe 11 ergibt sich hier aus ausgespieltem Fallenbau von 11 mal 10 Minuten. Für das Öffnen aus ausgespieltem Fallenentschärfen von 11 mal 5 Minuten. Nur Meisterfallenbauer können Fallen mit einer Fallen-Stufe 11 finden. Ansonsten gelten die Regeln wie in Kapitel „Charakterfertigkeiten- Beschreibung – Fallen finden/entschärfen/bauen“ beschrieben.

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

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Palisadenbaumeister (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, mit Unterstützung anderer Handwerker, die die Charakterfertigkeit „Holzarbeiten“ besitzen, eine Palisade oder Belagerungswaffe aufzuwerten oder zu reparieren. Genauere Informationen finden sich im Zusatzteil „Belagerungsregelwerk“.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Holzarbeiten“.

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Sappeur (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, den Rang einer Palisade abzuwerten, sprich zu sabotieren. Genauere Informationen finden sich im Zusatzteil „Belagerungsregelwerk“.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Holzarbeiten“.

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

9.3.5 - Kriegergilde

Niederschlagen (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, seinen Gegner durch einen erfolgreichen Treffer an Rüstung oder Körper von den Beinen zu holen. Der Gegner muss sich spieltechnisch hinfallen lassen und erleidet – durch den Treffer bedingt - einen normalen Trefferpunkt.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der jeweiligen Nutzungsmöglichkeit der verwendeten Waffe. Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Schildbrecher (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter in der Lage, In-Time mit seiner als zweihändig deklarierte Waffe (keine Stangenwaffe und auch keine einhändige oder einhändig geführte Waffe!) mit dem dazugehörigen Besitzen der Charakterfertigkeit „Zweihändige Waffen nutzen“, durch eine gezielte „Schlagtechnik“ einen Schild zum Zerschlagen zu bringen.

Anmerkung:

Die verwendete Waffe muss eine zweihändige Waffe (keine Stangenwaffe) sein.

Voraussetzung ist ebenfalls der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Zweihändige Waffen nutzen“.

Wirkung: Nach einem erfolgreichen Schlag mit der Zweihandwaffe auf einen Schild, zerbricht dieser spieltechnisch und ist bis zu seiner spieltechnischen Reparatur nicht mehr nutzbar.

Wichtig: Diese Fertigkeit kann nur 1mal pro 10 Minuten angewendet werden. Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

9.3.6 - Heilergilde

Meister der Heilung (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter unter Verwendung von Verbandsmaterial, In- und Out-Time ungefährlichen Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten in der Lage, schwere Verletzungen zu versorgen und fachkundig zu behandeln. Bei erfolgreicher Behandlung gibt dies dem Behandelten alle Lebenspunkte (einschließlich der Boni für Charakterschadensresistenzränge) zurück. Dauert die Behandlung mindestens 10 Minuten, so war sie erfolgreich und der Behandelte hat wieder sein aktuell mögliches Maximum an Lebenspunkten.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Arztkunde“.

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Lebensrettung (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der Charakter unter Verwendung von spieltechnischem chirurgischem Werkzeug, In- und Out-Time ungefährlichen

Kräutern, Pulvern, Salben oder Flüssigkeiten in der Lage, Schwerstverletzte 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. Dauert die Behandlung mindestens 5 Minuten, so war sie erfolgreich und der Verletzte stirbt nicht. Seine Wunden müssen danach noch gesondert behandelt werden.

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Arztkunde“.

Hinweis: Diese Fertigkeit gibt keine Trefferpunkte zurück.

Diese Gildenfertigkeit ist nicht steigerbar.

Heiler des Gefechtes (nicht steigerbar)

Durch den Erwerb dieser Gildenfertigkeit 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 Gildenfertigkeit 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“!)

Zusätzliche Voraussetzung für den Erwerb dieser Gildenfertigkeit ist der vorherige Erwerb der Charakterfertigkeit „Arztkunde“.

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

Kapitel 10 – Dieben

Nur Spielmünzen und Artefaktkarten von magischen Gegenständen dürfen gediebt werden (keine anderen Sachen, wie z. B. Out-Time-Gegenstände, Rüstungen, Larp-Waffen, etc.). Daher ist Spielwährung separat aufzubewahren, Artefaktkarten sind am magischen Gegenstand zu befestigen. Die Wegnahme von Spielwährung und Artefaktkarten stellt keinen realen Diebstahl laut Strafgesetzbuch dar.

Hinweis: Solltet Ihr nicht wünschen, dass Eure ggf. gekaufte Spielwährung gediebt werden kann, darf sie nicht auf das Spielgelände gebracht werden.

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

Kapitel 11 - Besondere Ansagen

11.1 - 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.

NEU!!! 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 OT Befindlichkeiten zu klären ohne das Spiel zu unterbrechen. Damit ermöglicht es OT Konflikte und ggf. auch Tränen 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: "Oh Mutter, was für ein Grobian!"

- je nach Betonung kann es jämmerlich sein oder auch vor Hohn und Ironie triefen
- 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 verbesserungswürdig...OT...- alle Umstehenden wissen 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

11.2 - 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.

11.3 - 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 Energyball, Energyfield und Magical Armor) kombiniert werden. Der Zauber wirkt dann auf eine beliebige Anzahl Charaktere im Sichtfeld des Anwenders.

11.4.- 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 „nicht-reale“ 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 12 - Belagerungsregeln und Siegbedingungen

- Die Belagerungsregeln selbst sind so umfangreich, dass es hierfür ein eigenes Regelwerk gibt, das „Codex Belli“.
- Die Siegbedingungen sind ebenfalls so umfangreich, dass auch sie ein eigenständiges Regelwerk haben – siehe „Siegbedingungen DrachenFest“-