

Hier die aktuellen Regelmodifikationen für das Larp-Spiel in Lodrien

(Stand: 20.06.2011)

Vorwort:

Hallo liebe SC und NSC,

was ihr hier in den Händen haltet ist die Regelmodifikation für das Spiel auf Cons der Alozo-Orga. Wir wissen, dass die Regeländerungen einige Leute in ihrem Spiel beschränken können, deswegen möchten wir es vorab sagen: Es geht uns nicht darum irgend welche Charaktere kaputt zu machen oder zu bevorzugen, es geht uns darum ein gemeinsames, schönes Spiel zu haben an dem alle Spaß haben. Bei manchen Sachen werden einige sicher auch sagen: „Hey, das ist keine Modifikation, das steht doch so im DS drin!“ – da habt ihr oft sogar recht, aber leider kennen ja nicht alle das DS genau und zur genaueren Verdeutlichung haben wir es hier einfach noch mal angeführt.

Außerdem ist klar, dass diese Modifikationen, positive wie negative, nur für unsere Cons gelten, seien es nun Beschränkungen oder Erleichterungen.

Wenn ihr euch also zu sehr beschränkt fühlt oder Fragen habt: einfach melden, für Rückfragen, Anmerkungen, Nachfragen, Verständnisprobleme und so weiter stehen wir euch natürlich sehr gerne zur Verfügung, am besten unter Alozo-Orga(ad)gmx.de.

Eure Alozo-Orga

Modifikationen Charaktererschaffung:

Die Klasse „Dieb“ gibt es bei uns nicht, weil das Dieben auf unseren Cons nicht zugelassen wird, da aus dem „Dieben“ zu oft schon ein Diebstahl wurde.

Wenn euer Charakter ein „Dieb“ ist könnt ihr ihn natürlich trotzdem spielen, nur das dieben ist, wie gesagt, bei uns untersagt. IT wie OT.

Weitere Klassen als die im Dragon-Sys 2nd Edition (DS) angegebenen werden von uns nur nach Absprache zugelassen.

Die Rassen Ork, Oger, Drow sowie weitere böse Rassen werden bei uns nicht zugelassen.

Exotische Rassen wie Kender, Kobolde, Katzenwesen und so weiter werden ggf. nach Absprache zugelassen.

Halbdrowviertelvampire, 3/8tel-Engelkender und ähnliches werden nie zugelassen.

Es werden keine bösen Charaktere zugelassen.

Allgemeine Regeln:

Es gibt folgende Bänder an Menschen:

Rot: Spielleitung (SL)

Gelb: Unsichtbar (aber hör-, fühl-, schmeck-, und riechbar)

Blau: magische Rüstung

Weiß: Im Astralraum; nicht hör-, riech-, fühl-, oder schmeckbar.

Es gibt folgende Bänder an Waffen:

rot: magisch

weiß: geweiht

regenbogen: heilig

grün: vergiftet
schwarz: dem Bösen geweiht
purpur: unheilig

Über eventuelle besondere Auswirkungen von Waffen unterrichtet euch die SL.

Rechte des Adels / der Charaktere: Alle Charaktere unterstehen dem Lodrischen Recht, dieses schicken wir bei Rückfragen gerne zu.

Und bitte immer daran denken: Die SL hat immer recht ;-)

Rüstung und Kampf:

Grundsätzlich werden nur „echte“, d.h. Rüstungen aus Metall, Leder und ggf. Holz zugelassen, Rüstungen aus Schaumstoff oder Plastik nicht.

Rüstung zählt nur da, wo sie auch getragen wird.

Rüstungen können IT repariert werden, dies muß ausgespielt werden.

Als Richtwerte gelten pro Rüstpunkt: Leder: 5 Minuten / Kette: 10 Minuten / Platte: 15 Minuten. Es kann maximal der halbe Rüstwert erreicht werden, außer man geht zu einem Schmied.

Einhandwaffen und Kampfstäbe verursachen 1 Punkt Schaden;

2-Handwaffen und Stabwaffen verursachen 2 Punkte Schaden.

(Ein mit beiden Händen geführter Dolch ist keine 2-Handwaffe, ein beidhändig geführtes Bastardschwert schon.)

Ein Ansagen von Schadenspunkten ist daher nicht nötig, da auch magisch, geweiht, heilig, Ogerstärke und so weiter den Schaden nicht erhöhen.

Kämpferschutz sorgt dafür, dass aus einem Treffer eine „Fleischwunde“ a la Bruce Willis wird. Der Gegner hat getroffen, aber dank Kämpferschutz nicht so gut wie er erwartet hatte – trotzdem muß auch diese leichte Verletzung ausgespielt werden.

Wunden heilen nur ohne Probleme, wenn sie von einem Heilkundigen versorgt und verbunden wurden, ansonsten werden sie sich über Nacht entzünden, genaueres teilt euch die SL dann mit..... ;-)

Versorgte Wunden heilen in der Regel über Nacht, bei guten Heilern oder Feldschern auch schneller, die Spieler wissen dann Bescheid und sagen euch wie lange was dauert.

Und natürlich muß jede Wunde ausgespielt werden.....

Keine Wunde heilt schneller als in 15 Minuten, auch nicht bei magischer Heilung oder hoher Regi!

Die Anwendung von Giften ist nur nach Absprache mit der SL erlaubt.

Rüstungsdurchschlag von Schusswaffen:

Bögen durchschlagen alles bis einschließlich Kettenrüstung;

Handarmbrüste durchschlagen alles bis einschließlich Kettenrüstung;

Fußspanner- oder Windenarmbrüste durchschlagen alles einschließlich Platte;

Ballisten und Belagerungswaffen zerschlagen alles und jeden.

Schwarzpulverwaffen werden nicht zugelassen, exotische Waffen nur nach Absprache.

Abenteurerfähigkeiten:

Fallen sollten zwar irgendwie dargestellt werden, aber niemals echte Fallen sein wie z.B. Stolperdrähte. Der Aufbau von Fallen muß mit der SL abgesprochen werden!

Zu jeder Falle muß ein Zettel beigelegt werden auf dem vorne die Stärke der Falle zu lesen ist und hinten

die Art der Falle (Mechanismus) und deren Wirkung (Alarm, Verletzung, Gefangennahme, Tod, etc.). Der Zettel sollte am besten in einem Umschlag stecken damit nicht für jeden zu sehen ist, wie hoch der Wert der Falle ist bzw. wie deren Wirkung.

Sollte der "Finder" des Zettels die Falle ausgelöst haben: Zettel wenden, sollte er sie bemerkt haben kann er sehen, ob er die Falle entschärfen kann oder ob er Hilfe braucht.

Beim Entschärfen von Fallen sollte niemals etwas real kaputt gemacht werden, was einen Wert darstellt (z.B. die Armbrust deren Auslöser mit der Türklinke verbunden ist...). Das Entschärfen von Fallen muß mit der SL abgesprochen werden.

Das Herstellen von Giften muß mit einer SL abgesprochen werden.

Die Fähigkeit „Heilkunde“ kann weiter gesteigert werden, je mehr Punkte um so besser ist man in seinem Fach und kann z.B. Operationen durchführen, Wunden nähen und so weiter. Näheres siehe unten.

Magieimmunität besagt, dass der Charakter immun gegen einen Zauber bzw. gegen eine gewisse Punktezahl ist. Dies heißt aber auch, dass der Charakter diesen Zauber nicht selber wirken kann, da Magie ja nicht weiß, wann sie gut oder schlecht ist.

EINZIGE Ausnahme ist die Immunität der Meister und Großmeister, sie umfasst aber auch nur den im Lieber Magica beschriebenen Umfang!

Meucheln kann, wie im DS angegeben, NUR, ausschließlich und alleine von Spezialisierten Abenteurern erlernt werden.

Diese Fähigkeit, die nur und alleine und WIRKLICH NUR von spezialisierten Abenteurern erlernt werden kann

trifft immer und an allen Rüstungen, auch Magisch, Meuchlerschutz und so weiter vorbei, egal wie gut das Opfer geschützt ist!

Der Angriff muß heimtückisch geschehen, das Opfer darf den Meuchler also nicht sehen können.

Allerdings geht es nur außerhalb von Kämpfen bei ahnungslosen Opfern die es nicht kommen sehen können.

Bitte nur kernstablose Waffen verwenden.

Natürlich kann jeder Charakter versuchen jemandem die Kehle durchzuschneiden (dies verursacht dann eine Wunde und verhindert das Sprechen), aber das Meucheln an allen Rüstungen, magischem Schutz und so weiter vorbei ist nur den Spezialisierten Abenteurern möglich!

Auch hier geht es nur außerhalb von Kämpfen bei ahnungslosen Opfern die es nicht kommen sehen können.

Bitte nur kernstablose Waffen verwenden.

Die Fähigkeit „Niederschlagen“ ist allgemein freigegeben, d.h. sie muß nicht extra erworben werden.

Auch hier geht es nur außerhalb von Kämpfen bei ahnungslosen Opfern die es nicht kommen sehen können. Bitte wenn möglich nur kernstablose Waffen verwenden. Helme und magische Rüstung schützen hiervor.

Die Fähigkeit „Schriften“ wird nicht zugelassen (echtes entschlüsseln macht auch viel mehr Spaß ;-)

Regelmodifikationen Magie

Folgende Modifikationen gelten für zaubernde Charaktere auf den Cons der Alozo-Orga. Vieles ist bereits im Liber Magicae aufgeführt, trotzdem wiederholen wir es hier, zur Verdeutlichung, noch einmal, da auch immer wieder Anfänger unsere Cons besuchen und nicht alle Spieler diese Regeln kennen.

Grundsätzlich sind ausschließlich und alleine die im "Liber Magicae", Originalausgabe zum DS 2nd Edition, aufgeführten Zauber zugelassen.

ALLE anderen Zauber müssen beim Chek-In angemeldet UND zugelassen werden.

Die Formeln können geändert werden, bei der Änderung bitten wir auf eine angemessene Anzahl an Worten zu achten.

Ebenfalls können Komponenten geändert werden, die Komplexität nach dem Liber Magicae MUSS beibehalten werden, die SL behält sich vor Modifikationen ggf. nicht zuzulassen. Die Änderungen müssen beim Chek-In zugelassen werden.

Sollen Komponenten, die für die Zauber laut DS nötig sind, während des Spiels hergestellt werden, muß dies einer SL gemeldet werden.

Folgende Modifikationen gelten:

Lehrlinge müssen keine Abreißzettel und so weiter führen, beim Zaubern gelten für sie die Regeln der Magier. Punktebeschränkungen werden damit nicht aufgehoben!

Auch Magier müssen keinen Abrisszettel führen.

Meister- bzw. Großmeisterimmunitäten sind die einzigen Immunitäten trotz derer noch Zauber, gegen die man immun ist, gewirkt werden können.

Ansonsten gilt grundsätzlich: Wer Immun ist kann den Zauber nicht wirken!

Zur Erinnerung: Punkte stehen immer nur pro Tag zur Verfügung, können also NICHT angespart werden für die Folgetage!

Magische Gegenstände dürfen nur nach Absprache und im Beisein einer SL erschaffen werden.

Schon existente Gegenstände, Schriften, Foki und so weiter müssen eingechekt werden, ansonsten werden sie nicht funktionieren, auch hier behält sich die SL eine eventuelle Beschränkung vor.

Magie funktioniert immer wie im Liber Magica beschrieben, egal ob sie klerikal oder reinmagisch gewirkt wird, regeltechnisch werden beide gleich behandelt.

In Teilen von Lodrien funktioniert die Fernmagie nicht - der Zauber schon, aber er kann nicht auf Entfernung gewirkt werden.

Ob ihr euch in einem solchen Gebiet befindet kann IT in der Regel recht einfach herausgefunden oder erfragt werden.

WICHTIG: Der Zauber "Windstoß" funktioniert überall auch auf Entfernung.

Magietheorie gehört für uns rein ins IT und kann dort gerne diskutiert werden.

Aufgehoben werden können nur Zauber mit dauerhafter Wirkung, alle Zauber mit sofortiger Wirkung (wie Feuerball, Windstoß usw.) können nicht aufgehoben werden, wohl aber Magische Rüstungen, Magische Barrieren usw...

In Rituale eingebrachte Magiepunkte werden ganz normal von den Magiepunkten welche den Magiern am Tag zur Verfügung stehen abgezogen.

Bei allen "Flüche"-Zaubern sowie Voodoo muß vor dem Wirken die SI hinzugezogen werden, danke!

ALLE Zauber über 100 MP funktionieren nur als Ritual und im Beisein einer SL. Wirklich alle!

Modifikationen / Hinweise zu den einzelnen Zaubern:

Energiewall: Der Zauber MUSS durch den Zaubernenden aufrecht erhalten werden.

Feuerball I + II: Geworfen wird ein Reisball o.ä., betrifft nur den Getroffenen, es gibt keinen Spritzschaden, Rüstung zählt normal. Alle Abwandlungen (Eis- Erd- oder sonstige Bälle) fallen bei Immunitäten gegen Feuerball I und/ oder II ebenfalls unter diese Immunität.

Gift neutralisieren: Die Kosten hierfür betragen die Punkte für den Zauber + die Punkte für das Gift. Ist die Giftstärke unbekannt kann der Zauber mit beliebigem Zusatzaufwand gewirkt werden, reichen die Punkte wird das Gift aufgehoben, reichen sie nicht wirkt es normal weiter, die MP sind verbraucht.

Körperheilung: Die geballte Kraft einer Körperheilung kann ein Organismus nicht unbegrenzt ertragen.

Wer mehr als dreimal am Tage eine Körperheilung erhält riskiert schwere Nebenwirkungen!

Magische Rüstung: Es muß ein blaues Band als Zeichen für die Magische Rüstung getragen werden (bitte selber mitbringen!), magische und normale Rüstung sind nicht „stapelbar“. Die magische Rüstung kann von jedermann als leichtes, blaues Kraftfeld um den Körper herum wahrgenommen werden.

Magie sichern: Zauber, die mittels Magie gesichert wurden können nur Mittels des Zaubers "Zerstören" aufgehoben werden.

Magiespiegel: Der Spiegel wirft den ersten Zauber der ihn trifft zurück, trifft er dabei auf einen weiteren Spiegel wird er auch von diesem zurückgeworfen, der Zauber verpufft dabei wirkungslos für beide, die Spiegel sind verbraucht.

Verwandeln: Der Zauber erfordert während der ganzen Dauer des Zaubervorgangs die Berührung des Zieles durch den Magier.

Versteinern: Der Zauber erfordert während der ganzen Dauer des Zaubervorgangs die Berührung des Zieles durch den Magier.

Zeitkontrolle: Funktioniert nicht. Nie. Gar nicht.

Zugelassene Zauber die nicht aus dem Liber Magicae stammen:

Blutung stoppen

Gift analysieren

Knochenbruch richten

Magie analysieren

Wunde reinigen

Hausregeln Heilkunde:

Heilkunde Wunden

Stufe 1= 30P

Wunde heilen: 45 Minuten

Körperheilung: 1 Stunde, 30 min

Brüche einrenken und schienen

Bruchheilung 2 Stunden

kann Krankheiten und Epidemien erkennen und Schutzvorkehrungen treffen

kann leichte Krankheiten (z. B. Schnupfen) mildern

Stufe 2= 40P

Wunde heilen: 30 Minuten

Körperheilung und Bruchheilung in 1 Stunde

Operationen werden möglich

Operation: 2 Stunden

kann leichte Krankheiten heilen

erkennen alchimistischer Einflüsse

Stufe 3 = 50 P

Wunde heilen: 20 Minuten

Körperheilung und Bruchheilung 3/4 Stunde

Operationen 1,5 Stunden (Heilung beginnt nach Ende der OP)

kann über Kräuterdämpfe eine leichte Narkose herbeiführen

kann schwere, nicht tödliche Krankheiten mildern (z.B. trockener Wundbrand)

Stufe 4= 60 P

Operation: Heilung in 1 Stunde

kann schwere, nicht tödlich verlaufende Krankheiten heilen

Stufe 5= 90 P

Operationen: Heilung 3/4 Stunde

kann kürzlich abgetrennte Körperteile nacheinander wieder annähen, Heilung pro Teil 1 Stunde

kann schwere, tödliche Krankheiten mildern und in nicht tödliche abschwächen

Stufe 6= 100 P

Heilung pro angenähtem Körperteil. 40 min

kann schwere, tödliche Krankheiten heilen

Mit 100P hat man den Meistergrad erreicht und kann selber Lehrlinge aufnehmen.

Erhält man während der Heilungszeiten einen Treffer auf die entsprechende Stelle so ist der Erfolg hinfällig, sprich: Wunden reißen wieder auf, Brüche brechen wieder und so weiter.