

Regelappendix für Veranstaltung der Dunbarlarp-SL

Allgemeine

- Die SL hat immer das letzte Wort in allen Entscheidungen. Dies soll dem Wohle der gesamten Veranstaltung und dem Spielspaß aller dienen. Daher im Zweifel spielt die Situation erst aus, besprechen kann man das später immer noch.
- Wir setzen bei allen Beteiligten ein **fares** Spiel voraus
- Wir spielen auf der Grundlage des klassischen Dragon-Sys (Version 1)
- Die klassische Dragon-Sys-Meuchel-Regel ist ersatzlos gestrichen
- Jeder Meuchel oder Vergiftungsversuch (egal ob bei NSC oder Charakteren) mit tödlicher Absicht ist **vorher bei der SL anzumelden**. Meucheln kann man, indem es gelingt sich **unbemerkt** an sein Opfer anzuschleichen und ohne Widerstand diesem einen Dolch **angedeutet** an der vorbei zu ziehen. Wird keine sofortige Heilung angewendet, ist das Opfer nach 30 sek. Verblutet und der Charakter stirbt. Dies ist der einzige Weg einen Meuchelangriff durchzuführen. Eventuelle Stiche in die Nieren mit Panzerstecher etc. werden nicht als Meuchelangriff gewertet (Stiche sind im Kampf sowieso untersagt) Es gibt Rüstungsteile, welche gegen Meuchelattacken schützen.
- Dieben ist grundsätzlich verboten und gilt als realer Diebstahl, der zur Anzeige gebracht werden kann.

Kampf und Heilung

- Stiche und Schläge auf/gegen den Kopf sind verboten, auch wenn der Spielpartner einen Helm trägt
- Rüstungen schützen nur dort, wo sie getragen werden.
- Bei Treffern werden in folgender Reihenfolge die Schutzpunkte abgezogen:
 1. Magischer Schutz (falls vorhanden)
 2. Rüstungsschutz
 3. Kämpferschutz
- Einhandwaffen bis einer Gesamtlänge von 110cm Länge verursachen 1 Punkt Schaden. Zweihandwaffen über 110cm Länge verursachen 2 Punkte Schaden, ausgenommen sind Kampfstäbe und Speere (1 Punkt Schaden).
Im Zweifel wird beim Check-In der Schadenswert der Waffe definiert. Auf Schadensansagen wird verzichtet.
- Es gibt keine Schildbrecher (-waffen oder -zauber). Allerdings sollte man selbstkritisch entscheiden, wann ein Schild bricht. Spielt einfach fair!
- Fernkampfwaffen (Bögen maximale Zugkraft 25 lbs):
 - Bögen durchschlagen jede Rüstung, außer Kette/Platten-Kombi
 - Armbrüste (keine Handarmbrüste oder Miniaturausführungen! Gelten wie Bögen) durchschlagen jede Rüstung

In beiden Fällen entsteht beim getroffenen Charakter sofort eine Wunde, hierbei schützt kein Kämpferschutz oder magischer Kampfschutz, wohl aber eine magische Rüstung.

- Rundkopfpfeile (IDV-Pfeile) sind verboten

- Besondere Waffen:
- Wir verzichten auf das Geschrei „magisch“, „gesegnet“, „heilig“ etc. indem solche Waffen mit einem breiten, gut 50cm langen Band klar zu erkennen sind (muss als Komponente selbst mitgebracht werden!).

Die Wirkungsweisen im einzelnen:

- Magische Waffen (Rot): ermöglichen Schaden gegen manche Kreaturen, die gegen normale Waffen nicht zu verletzen sind.
 - Gesegnete Waffen (Weiß) wie magische Waffe
 - Heilige Waffe (gelbes und weisses Band) sofortige Wunde (wie Flammenklinge) bei Kreaturen mit böser Gesinnung
 - Verfluchte Waffe (Schwarz) fügt Wesen mit guter Gesinnung besondere Schmerzen zu
 - Unheilige Waffe (schwarzes und rotes Band) sofortige Wunde bei Kreaturen von nicht böser Gesinnung
 - Flammenklinge (rotes und gelbes Band) sofortige Wunde bei allen Wesen (außer solchen, die Immun gegen diesen Zauber sind)
 - Vergiftete Klingen (Grün) Schaden und Auswirkung je nach Gift.
-
- Alle spieltechnischen Verletzungen und Wunden sind grundsätzlich auszuspielen
 - Wer setzen keine Regelung im Bezug auf die Zauber „Wunden -“ oder „Körper heilen“
 - Jede spieltechnische Wunde und Verletzung muss vor dem Heilungsprozess (natürlich oder magisch) versorgt werden, da ansonsten Wundbrand entstehen kann.
 - Alle versorgten Wunden und Verletzungen heilen auf natürlichem Wege über Nacht.
 - Bitte versorgt die spieltechnisch verletzten Körperteile, nicht die Rüstungen! Ein Verband über einen Plattenpanzer oder Kettenhemd gebunden sieht nicht nur blöd aus, sondern hat auch keinen Effekt!
 - Wir halten uns vor Teilnehmer (SC/NSC), die permanent überhart zuschlagen oder real in einen Kampfrausch verfallen kurzfristig aus dem Kampf zu nehmen. Erst nach Anweisung der SL darf dieser Teilnehmer wieder am Kampfgeschehen teilnehmen. Die kann bei mehrmaliger Ermahnung seitens der SL bis hin zum kompletten Kampfverbot für die Dauer der restlichen Veranstaltung gehen.
 - Wir wollen alle faire und saubere Kämpfe und wollen uns nicht gegenseitig ernsthaft verletzen.

Magie und Magieimmunitäten

- In Dunbar funktioniert die Magie ganz normal
- Um zu Zaubern bedarf es **immer** Komponenten und Formeln. Wurde eine der beiden Voraussetzungen nicht erfüllt, gilt der Zauber als misslungen. Glaubwürdiges Rollenspiel ist beim zaubern ganz besonders gefragt. Bei Diskussionen bzgl. Zauber und deren Auswirkungen berufen wir uns auf das Liber Magicae des Classic Dragon-Sys (auf der Homepage zum kostenlosen Download bereitgestellt unter <http://dunbarlarp.de/stand.php?okat=13>)
- Über sämtliche Rituale, Barrieren oder magische Fallen ist die SL vorab zu informieren
- Die SL hält sich vor, selbstkreierte Zauber (auch nach Spielbeginn) zu streichen.
- Tränke, Salben und magische Foki funktionieren nur, wenn sie auf der Veranstaltung hergestellt wurden.
- Magieimmunitäten schützen gegen alle Zauber die direkt den Charakter oder seine getragene Ausrüstung betreffen (z.B. Metall erhitzen, Feuerball, Flammenklinge etc.). Magische Barrieren können dennoch nicht von Charakteren mit Magieimmunitäten durchschritten werden. Zauber, welche indirekt den Charakter betreffen funktionieren dennoch (z.B. Ein Baum wird verzaubert und greift mit seinen Ästen nach dem Charakter, verzauberte Wurzeln umschlingen den Charakter usw.).
Alle Arten von verzauberten Waffen haben in den Händen von Magieimmunen Charakteren keine Wirkung, vorausgesetzt der Charakter wäre gegen Zauber dieser Stufe immun (z.B. bei einer Magieimmunität bis 50 Pkt. (Meisterzauber) würde eine Magische Waffe I (10 Pkt.) oder II (30 Pkt.) in den Händen des Charakters keine Wirkung haben, eine Flammenklinge (100 Pkt. Zauber) aber schon)
- Auch wenn es in den Normalen Regeln entspricht, noch mal zur Verdeutlichung:
 - Kein Charakter kann Zauber aussprechen gegen deren Wirkung er immun ist (beachtet den Seelenschutz!)
 - Seelenschutz wirkt nur gegen die Zauber Fluch, Freundschaft, Furcht, Schlaf, Vergessen, Seelenspiegel, Auftrag und Wahrheit, sowie gegen ähnlich nicht Dragon-Sys-Zauber.
 - Fluch und Götterfluch müssen als Immunität einzeln erworben werden und sind nicht in den generellen Magieimmunitäten (bis 50 Pkt. oder komplette Immunität) enthalten.
- Die SL hält sich vor weitere Regelmodifikationen durchzuführen und separat zu veröffentlichen. Damit verlieren diese Modifikationen ihre Gültigkeit
- Für vereinzelte Veranstaltungen können zusätzliche Modifikationen angekündigt werden, die nur auf diesen speziellen Veranstaltungen gültig sind. Sofern nicht anders beschrieben, bleiben diese Modifikationen diesem Falle weiterhin gültig.-