

Regelappendix für Durée-Caresse

Allgemeine

- Die SL hat 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. Jeder kann meucheln, dem es gelingt sich **unbemerkt** an sein Opfer anzuschleichen und ohne Widerstand diesem einen Dolch **angedeutet** an der Kehle vorbei zu ziehen (Aus Sicherheitsgründen die Waffe bitte mindestens 10cm Abstand zur Haut halten). Wird keine sofortige Heilung angewendet ist das Opfer nach 30 Sek. verblutet. Dies ist der einzige Weg einen Meuchelangriff durchzuführen. Eventuelle Stiche in die Nieren mit Panzerstecher etc. werden nicht als Meuchelangriff gewertet (Stiche im Kampf sind 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

- Rüstungen schützen nur dort wo sie getragen werden.
- Bei Treffern werden in folgender Reihenfolge die Schutzpunkte abgezogen:
 Erst magischer Schutz (wenn vorhanden),
 dann Rüstungen,
 als letztes Kämpferschutz.
- Einhandwaffen bis Gesamtlänge von 110cm Länge verursachen einen Punkt Schaden. Zweihandwaffen über 110cm Länge verursachen 2 Punkte Schaden, ausgenommen sind Kämpfstäbe und Speere (einen Punkt Schaden). Auf laute Schadensansagen verzichten wir.
- Es gibt keine Schildbrecher (-waffen oder – zauber). Allerdings sollte man selbst kritisch entscheiden, wann ein Schild bricht. Spielt einfach fair!
- Fernkampfaffen (Bögen max. Zugkraft 30 lbs):
 - Bögen durchschlagen jede Rüstung außer Kombination Kette/Platte
 - Armbrüste (keine Handarmbrüste oder Miniaturausführungen! Gelten wie Bögen) durchschlagen jede RüstungIn beiden Fällen entsteht beim getroffenen Charakter sofort eine Wunde, herbei schützt kein Kämpferschutz oder magischer Kampfschutz wohl aber eine magische Rüstung.
- Besondere Waffen:
Wir verzichten auf das Geschrei „magisch“, „gesegnet“, „heilig“ usw. indem eine solche Waffe mit einem breiten und gut 50cm langen Band klar zu erkennen ist (muss als Komponente selbst mitgebracht werden!).
Die Wirkungsweisen im einzelnen:
 - Magische Waffe (rotes Band) verstärken Schaden gegen Untote. Manche Kreaturen können nur von solchen Waffen verletzt werden.
 - Gesegnete Waffe (weisses Band) wie magische Waffe
 - Heilige Waffe (gelbes und weisses Band) sofortige Wunde bei Wesen mit böser Gesinnung. Bei Dämonen verursacht eine solche Waffe besondere Schmerzen.
 - Verfluchte Waffe (schwarzes Band) fügt bei Wesen guter Gesinnung besondere Schmerzen hinzu.
 - Unheilige Waffe (schwarzes und rotes Band) sofortige Wunde bei Wesen mit guter oder neutraler Gesinnung.
 - Flammenklinge (rotes und gelbes Band) sofortige Wunde bei allen Wesen.
 - Vergiftete Waffen (grünes Band) Schaden und Auswirkungen je nach Gift.
- Alle spieltechnische Verletzungen und Wunden sind grundsätzlich auszuspielen.
- Wir setzen keine Regelung im Bezug auf die Zauber „Wunden“ – oder „Körper heilen“, jeder sollte für sich erkennen, wie oft diese Zauber auf ihn wirken pro Tag.
- Jede spieltechnische Wunde und Verletzung muss vor dem Heilungsprozess (natürlich oder magisch) versorgt werden, da ansonsten Wundbrand entstehen kann.

Regelappendix für Durée-Caresse

- Alle versorgten spieltechnischen Wunden und Verletzungen heilen auf natürlichem Wege über Nacht.
- Bitte versorgt die spieltechnisch verletzten Körperteile, nicht die Rüstungen! Ein Verband über einen Plattenpanzer gebunden sieht nicht nur blöd aus, sondern hat auch keinen Effekt!
- Wir halten uns vor Teilnehmer (Spieler / 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. Dies 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 haben und wollen uns nicht gegenseitig ernsthaft verletzen.

Magie und Magieimmunitäten

- Innerhalb der Grenzen von Durée-Caresse herrscht eine sehr starke Antimagie. Deswegen funktionieren innerhalb des Landes nur folgende Dragon-Sys-Zauber:
 - Gift spüren
 - Gift neutralisieren
 - Körper heilen
 - Wunde heilen
 - Exorzismus (nur von christlichen Priestern)

Ausserhalb der Grenzen von Durée-Caresse (z.B. im Schattenwald) funktioniert die Magie nach den normalen Regeln.

- 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.
- Über sämtliche Rituale, Barrieren oder 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 Magieimmunität 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. Zauber) oder II (30 Pkt. Zauber) in den Händen des Charakters keine Wirkung haben, eine Flammenklinge (100 Pkt. Zauber) aber schon).
- Kein Charakter kann Zauber aussprechen gegen die er immun ist (beachtet den Seelenschutz).
- Seelenschutz wirkt nur gegen die Zauber Fluch, Freundschaft, Furcht, Schlaf, Vergessen, Seelenspiegel, Auftrag und Wahrheit, sowie gegen ähnliche nicht Dragon-Sys-Zauber.

Die SL hält sich vor weitere Regelmodifikationen durchzuführen und 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 auch in diesen Fällen gültig.