

# Regelmodifikationen der Lydra-Orga

(unter Vorbehalt)

Diese Regelmodifikationen dienen als Ergänzung zum DS-2 Regelwerk. Grundsätzlich geht gutes Rollenspiel vor Regeln und Punkten. Im Zweifel, einen eSeL nerven, die freuen sich immer über kluge Fragen!

## Kampf:

Dolche: Dolche können keine Plattenrüstung oder Kettenhemden durchdringen, es gibt also kein „Durchfräsen“. Ebenso wenig können sie zweihändig geführte Waffen parieren.

Kämpferschutz wirkt gegen Direktschaden, nicht aber gegen Schreckenswaffe/ -hand usw., dies gilt äquivalent bei mag. Rüstung.

Alle Waffen/Rüstungen/Schilde: unterliegen einem natürlichen Verschleiß und müssen täglich gepflegt bzw. Klingen nach max. zwei Kämpfen geschärft werden. Entsprechendes Werkzeug ist von Nöten.

Pfeile: Verschossene Pfeile werden teilweise von NSCs/SL eingesammelt. Einige Pfeile können (IT) nach der Schlacht aus den Zielen entfernt und erneut benutzt werden (OT dann von der SI zurückholen). Neue Pfeile kann man sich entweder selber schnitzen aus einem Ast und dann eintauschen gegen die IT-Pfeile oder direkt beim Händler kaufen.

Schilde: Turmschilde können nur feststehend geführt werden, Paraden usw. sind nicht möglich.

Holzschilde brechen nach 3 Treffern mit einer Zweihandwaffe

Metallschilde brechen nach 7 Treffern mit einer Zweihandwaffe

Hier gelten als Zweihandwaffen nur weit ausgeholte Zweihandäxte und –Schwerter!

Niederschlagen: Wer die Fertigkeit besitzt, macht das Opfer ist 15 min bewusstlos ohne Schaden durch diesen Angriff zu nehmen.

Ohne diese Fertigkeit ist das Opfer ebenfalls 15 min bewusstlos und erhält einen Schadenspunkt. Dies ist entsprechend anzusagen.

Schmerzimmunität hilft nicht gegen niederschlagen, da es sich medizinisch um eine Erschütterung des Gehirns handelt und nicht um eine (sehr) schmerzhafte Attacke.

Kehlschnitt: Kann jeder setzen, Opfer erleidet 3 SP und verblutet in 10 min, wenn nicht rechtzeitig behandelt wird. Opfer kann sich noch bewegen, und rumröcheln, wird zunehmend schwächer.

Meucheln: Wird nicht für Charaktere unter 10 Contagen zugelassen

Magische oder physische Rüstung, Kämpferschutz usw. verhindern Meucheln gestuft:

Stufe1: 70 EP 3 Schaden (bei allen ohne Rüstung)

Stufe2: 100 EP 4 Schaden

Stufe3: 130 EP 5 Schaden

Stufe4: 160 EP 6 Schaden

Stufe5: 190 EP 7 Schaden

Stufe6: 220 EP 8 Schaden

Stufe7: 250 EP 9 Schaden

Regi 2 und höher verhindert das Verbluten

Nächtliche Meuchler bringen dem Opfer Frühstück ans Bett mit Erklärung warum er oder sie gemeuchelt wurde. Eine Schlafmeuchelattacke wird mit roten Lippenstift angedeutet. Egal welches zutreffend ist, die SI muss vorher informiert werden!!!

Eine Meuchelattacke lässt das Opfer nach 30s verbluten. Innerhalb von 15s muss eine mögliche Heilung beginnen.

Rettungsmöglichkeiten:

Konventionell:

Erste-Hilfe mit Verband oder Heilen Stufe 1 verzögert auf 10 min

Ab Heilen Stufe 2 kann der Schnitt behandelt werden.

Magisch/Tränke:

Blutung stoppen: reicht nicht aus, da zu großer Schaden

Wunde verschieben: entsprechende Gliedmaße ab bzw. Torso aufgeschlitzt...

Wunde heilen: verzögert Verbluten auf 10 min

Körperheilung: Schnitt ist behandelt

Eisatem: friert den Schnitt für 24 h ein, aber Opfer handlungsunfähig

Magie:

Magieimmunität: Wirkt sich nur auf direkte Zauber aus, nicht aber auf die Umgebung. Zauber wie Metall erhitzen, Erdbeben oder Verwurzeln wirken voll. Elementarangriffe wie Feuerball wirken sich voll auf die Rüstung aus, nicht aber auf den Körper. Schutzkreise können nur ohne Rüstung, Waffen und Ausrüstung betreten werden. Nur normale Kleidung!

Waffe erhitzen: Ist ein 10 MP Zauber und lässt Metall auf mehrere tausend °C erhitzen. Wer dennoch in der Lage ist, die Waffe fest zu halten (Schmerzzimmun, o.ä.) erleidet 1 direkt auf die Hand. Die Hand ist danach verbrannt und unbrauchbar, auch wenn keine Schmerzen empfunden werden. Die Waffe gilt dann außerdem als Flammenwaffe (direkter Schaden), kann jedoch nur einmal benutzt werden, da sie durch die Belastung kaputt geht  
(Metall wird verbogen/stumpf)

Rüstung erhitzen: Ist ein 50 MP Meisterzauber und wirkt sich auf Rüstung/Schild aus sofern berührt.

Heilzauber: Vor Wunde heilen oder Körper heilen muss die Wunde versorgt werden (auswaschen) bzw. Brüche gerichtet werden (mind. Heilen 30).

Körperheilung: Wer mehr als dreimal innerhalb von 24 h durch magische oder mehr als dreimal durch Körperheiltrank geheilt wurde, begibt sich zur SL und harret der schaurigen Dinge, die da kommen werden... Selbiges gilt für neunmal Wunde heilen.

Heilige Waffen/Rüstungen können nicht verzaubert werden

(Waffe erhitzen, Flammenwaffe usw.)

Permanent gesegnete/geweihte können nicht physisch zerstört werden.

Heilen:

Erste Hilfe: kann jeder, Versorgung der Wunde/Blutung stoppen; eine Wunde heilt nach 8 Stunden, nach 1 Stunde Wundbrand ohne heilkundige Versorgung

Heilen 1 (30 EP): Wunde wird gereinigt und versorgt, eine Wunde heilt in 4 Stunden

Heilen 2 (50 EP): Wunden und Brüche werden versorgt, eine Wunde heilt in 2 Stunden

Heilen 3 (70 EP): Wunden und Brüche werden versorgt, eine Wunde heilt in 1 Stunde

Heilen 4 (100 EP): Wunden und Brüche werden versorgt, eine Wunde heilt in 30 min

Über 100 EP: bitte mit eSeL abklären mind. 15 min

#### Tränke brauen:

Tränke bis 100 EP können alleine hergestellt werden.

Tränke über 100 EP können nur mit speziellen alchemistischen Gerätschaften (Destille usw.) und in einem Labor hergestellt werden.

Tränke über 250 EP bedürfen zusätzlicher Hilfsmittel (Mondsteine, Sternkonstellation usw.)

#### Regeneration:

Kämpferfertigkeit, ab Regi drei können Körperteile nur bei Trollen wieder anwachsen  
Regi drei wird nur mit sehr guter Begründung zugelassen. (Einen Liter Trollblut trinken reicht noch nicht aus!)

Regi1: Wundbrand, wenn Wunde nicht fachkundig versorgt, alle Wunden heilen über Nacht und kein Verbluten

Regi2: halbiert jede Stufe der Heildauer, mind. Aber 5 min je Wunde

Alles weitere wird mit uns direkt abgesprochen!!!

Eure Lydra eSeL

---

## Alchemie, Gift- und Kräuterkunde

Inoffizielle Regelerweiterung für Dragon Sys 2.0 von der LydraOrga

A=Alchemie

G=Gift

K=Trank auf Kräuterbasis

### Trankliste

Gift spüren Gilt nur für Gifte, nicht für Drogen, Heiltränke oder ähnliches	5	K
Freundschaftstrank Dauer:30 min	20	K
Feuernuss Erzeugt einmal geknackt eine Flamme Ot: Feuerzeug	5	K
Berserker 1-4	10,20,30,50	K
Blindheitspulver	30	A

Dauer: 10 min oder bis die Augen mit Wasser ausgespült werden		
Blutung stoppen Für max. 3 Wunden	10	K
Wunde heilen Wunde heilt in 15 Min	20	K
Körper heilen Körper heilt innerhalb von 15. Min	30	K
Wiederkehr Erfordert Ritualisierung Körperteil wächst nach ca. 3 Stunden nach	50	K
Alchimistischer Feuerball 1 3 Feuerschaden	30	A
Alchimistischer Feuerball 2 5 Feuerschaden	50	A
Leuchtpulver Einmal aktiviert leuchtet es die ganze Nacht	10	A
Magieindikator/ Magie spüren	10	A
Lederhaut 1 Rs	10	K
Rindenhaut 2 Rs; löst sich bei Flammenschaden sofort auf, jedoch kann der erste Schlag ignoriert werden	20	K
Steinhaut 3 Rs Der Betroffene muss sich für die Zeit der Wirkungsdauer langsamer bewegen;, Feuerschaden wirkt nicht direkt sondern auf die Rüstung Immun gegen Pfeil- und Bolzenschaden	40	A
Eisenhaut 4 Rs; mit dem Zauber Metall erhitzen kann die Haut des Betroffenen erhitzen dies erzeugt bei Aufrechterhaltung 1 Sp direkt alle 10 Sekunden	40	A
Kristallhaut 5 Rs	60	A
Drachenhaut 6 Rp Immunität gegen Feuerschaden	120	A
Feuerwand 4x 2 Meter Brennt 10 Min Bei durchschreiten 2 Sp	50	A
Regenerationstrank 1,2 Regi 1/ 2 für einen Tag	60/100	K
Ohnmachtpulver Bewusstlosigkeit für 15 Min oder bis das Opfer geweckt wird	30	A
Wahrheitstrank; leicht/stark Opfer muss auf drei Fragen Wahrheitsgemäß antworten	40	K
Opfer muss für 5 Min. die Wahrheit sprechen	80	K

Wiederbelebungsstrank Muss ritualisiert werden und bleibt immer noch Götterentscheid	200	K,A
Zombietrank Ein toter erhebt sich wieder und folgt dem Trankbrauer Die Wirkung lässt nach 30 Min nach und der Zombie bricht in sich zusammen	30	A
Visionstrank/Zweites Gesicht Der Konsument des Tranks fällt für eine Stunde in ein Scheinkoma und bekommt Visionen Weitere 5 Stunden können ihn Visionen erreichen Bei Konzentration kann er 3x durch alle Masken und Verkleidungen blicken und die Aura des Fokussierten <u>Erahn</u> Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird der Betroffene für eine Stunde Schizophren/Wahnsinnig und redet kauderwelsch	160	KA
Ogertrank Übermenschliche- (Oger-) Stärke für 1 Stunde Es entstehen keine Schadensboni Der Betroffene wird für eine 1 Stunde aber auch "Dumm wie ein Oger"	60	K
Elementarschutz vor Feuer Der Körper des Konsumenten erhitzt sich und macht seine Haut resistent gegen Feuer für 1 Stunde Danach leidet er für 1-2 Stunden an starkem Fieber und ist nicht Kampffähig Durch Eis verursachte Schäden zählen in der ersten Stunde doppelt Eisatem fügt immer Schaden während der 2 und 3 Stunden zu So das Fieber nicht gesenkt wird, ist es möglich das derjenige stirbt	100	A
Elementarschutz vor Kälte/ Eis Der Körper des Konsumenten kühlt sich rasant ab und ist für 1 Stunde resistent gegen jegliche Kälte Danach leidet er für 1-2 Stunden an Schüttelfrost Wird der Konsument des Trankes nicht nach spätestens einer halben Stunde nach abklingen der eigentlichen Resistenzwirkung "erwärmt" läuft er Gefahr zu sterben Es entsteht doppelter Schaden durch jeglichen Feuer Immunität gegen Eisatem für die erste Stunde	100	A
Magietrank Der Zauberer, welcher den Trank trinkt erhält innerhalb von 5 Min, die 75% seiner Grund Mp zurück Jedoch kann er in der folgenden Nacht dann keine Mp mehr regenerieren!	120	A
Stinkbombe Nach auftreffen der Bombe, wird allen im Umkreis von 2 Metern für 3 Min stark übel so dass sie sich Übergeben müssen	60	K
Beruhigungsstrank Der Patient beginnt sich zu beruhigen und verspürt das Verlangen sich auszuruhen Das Schmerzempfinden und jegliche Hysterie werden gemindert Personen können so von einem Berserkerausbruch oder auch einem Furchtzauber befreit werden Die Wirkung hält für 10 Min bzw. an, in diesem Zeitraum hat die Person	30	K

kein Verlangen sich an größeren Aktivitäten wie z.B. Kämpfen zu beteiligen.		
Schmerzzimmunitätstrank Der Konsument des Trankes wird für 1 Stunde Immun gegen Schmerzen Jedoch wird seine Feinmotorik so eingeschränkt das er z.B, Fähigkeiten wie Schlösser knacken nicht nutzen kann	40	K
Haltbarkeitslache Die Lache desinfiziert Wunden und erhält in ihr eingeweichte Körperteile und Organe für bis zu 7 Tage	80	K
Stummheitsgift Die Zunge des Opfers wird für eine Stunde gelähmt	40	K
Immunitätstrank Immunität gegen alle Tränke und Gifte für 3 Stunden Falls in dieser Zeit nicht mindestens Tränke in der Stärke von 60 Punkten eingenommen werden erhält die Person nach Ablauf der 3 Stunden 2 Sp	60+die gewünschte Immunitätshöhe	KG
Liebestrank 10 Min. nach der Einnahme, verliebt sich das Opfer für 2 Stunden unsterblich in die erste Person anderen Geschlechts welche sie sieht	30	K
Feuerpaste Auf eine Metallwaffe geschmiert entsteht so für 10 Schläge eine Flammenwaffe	100	A
Eispaste Auf eine Metallwaffe geschmiert erzeugt diese für 10 Schläge Eisschaden	100	A
Versteinerungstrank Der Betroffene wird für eine Stunde versteinert; somit auch alle seine Sinne, Wunden usw.	50	A

### Spezialisierung auf eine Kategorie

Am Anfang sollte sich jeder Spieler entscheiden, welches Spezialgebiet als Trankkundiger er wählen möchte. Allerdings kann er das auch im Laufe seiner Spielkarriere tun wenn er schon Punkte auf Alchemie oder Giftkunde hat. Meist ergibt sich das dann aus der generellen Charakterbeschaffenheit. So wird ein Heiler sicherlich auf Tränke auf Kräuterbasis spezialisiert sein, wobei ein Assasin wohl eher auf das Brauen von Giften spezialisiert ist. Die drei Kategorien sind Giftkunde (G), Alchemie (A) und Tränke auf Kräuterbasis bzw. Kräuterkunde (K).

Wenn man sich für eines dieser Gebiete entschieden hat, bringt das den Vorteil, dass man in der Zeit 3 Gebäuden 1 zusätzliches herstellen kann so dies nicht einen Punktwert von 150 übersteigt.

Bei Großmeistern darf das Gebräu max. 250 Punkte haben um ein zusätzliches zu brauen. Dies bedeutet z.B. ein Lehrling der Kräuterkunde kann 4 Körperheiltränke in 90 statt 120 Minuten herstellen, während ein Alchimist dafür weiterhin 120 Minuten braucht. Des weiteren können Meister einer Kategorie tränke im Wert von 20 Punkten und Grossmeister im Wert von 50 Punkten neu entwickeln.

### Meister und Grossmeister

Ab 200 Punkten kann man als Trankkundiger Meister werden. Eine kleine Meisterprüfung ist nicht obligatorisch aber sollte jedem guten Rollenspieler am Herzen liegen. Die Meisterprüfung könnte z.B. das kreieren eines neuen Trankes oder das Erlernen eines komplizierten Trankes sein.

Als Meister sollte jeder Trankkundige das nötige alchemistische Gerät und ein Rezept-/Kräuterbuch besitzen.

Ab 400 ist der Großmeisterstatus anzustreben. Hierzu könnte der Trankkundige z.B. ein permanentes alchemistisches Artefakt herstellen. (Hierzu näheres unter ARTEFAKTE)

### Rezepte

Für jeden Trank oder ähnliches benötigt der Spieler, welcher ihn herstellen möchte ein Rezept, ohne dieses kann er den Trank nicht brauen. Jeder neu- erstellte Charakter kann sich zu Beginn drei Lehrlingsränke aus seinem Spezialgebiet und je einen aus den anderen beiden Gebieten auswählen, soweit er mindestens 50 Ep auf Trankkunde hat. Ab dem Meisterstatus können auch eigene Tränke mit Absprache der SI entwickelt werden.

So man sich ein Rezept selbst "erarbeiten" möchte kann man dies mit Absprache der SI tun.

### Zeitboni

Ein Meister der Trankbraukunst benötigt für eine Mixtur nur noch 75% der angegebenen Brauzzeit. Sobald der Trank aber mehr als 200 Punkte stark ist benötigt er die normale Brauzzeit da der Trank zu komplex ist als das man die Brauzzeit verkürzen könnte. Ein Großmeister benötigt "nur" noch 50% der Brauzzeit bei maximalem Punktwert von 300 Punkten.

Gemeinsames Brauen:

Angegeben ist die Verkürzung der Braudauer in Prozent je nach Stufe. Hierfür müssen sich mindestens 2 und können sich maximal 4 Trankkundige an dem Trank beteiligen.

Jeder der Beteiligten kann sich nur an Tränken innerhalb seines Punktwerts beteiligen.

Lehrling 5%

Meister 10%

Großmeister 15%

Brauen nun ein Meister und ein Lehrling zusammen können sie die Braudauer um 15% verringern.

Die Brauzzeitboni aufgrund ihrer Stufe richten sich immer nach dem Trankkundigen mit der höchsten Stufe und werden nur einmal berechnet. Also in unserem Beispiel brauchten der Meister und der Lehrling für ein 30 Punkte Körperheiltrank also 30 Punkte  $-15\% = 26$  min. (aufgerundet) und davon 75% da ein Meister mitbraut. So benötigen die beiden für den Körperheiltrank 19 Minuten.