

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Version 1.04, Juni 13, 2013

Projektleitung: Kai-Wilm Herbertz (Nordgard)
Natascha Smollen (Nordgard)

Vorlage Regelwerk: Sebastian Kempkens (Talon)
Constantin Loggen (Talon)
Daniel Sauer (Nassau-Saarbrücken)

Homepage: <http://www.Spielfreude-eV.de>
<http://www.Nordgard-Larp.de>
<http://www.Talon-Larp.de>
<http://www.Lievlund-Larp.de>

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Versionsverfolgung

Version	Autor	Datum	Beschreibung
1.00	K. Herbertz	Nov. 08, 2010	Erstveröffentlichung
1.01	K. Herbertz	Nov. 22, 2010	Expliziteres Verbot von rein/umrennen (chargen), Handgemenge (infight) und dem Greifen/Ziehen/Einhaken von Waffen/Schilden
1.02	K. Herbertz	Mär. 29, 2011	Festlegung des Verbots von Kettenwaffen Hervorheben von nicht durchschlagenden Pfeilen/Bolzen in der Einleitung
1.03	K. Herbertz	Sep. 10, 2012	Es gab eine generelle Überholung, die den Rahmen der Versionsverfolgung sprengen würde
1.04	K. Herbertz	Juni 13, 2013	Genauere Beschreibung, wie wir klerikale Magie sehen (Priester und andere Gottesanbeter; Kapitel 5)

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Hallo!

Schön dass du dir die Zeit nimmst und dich mit den Regelbesonderheiten in Nordgard vertraut machst.

Warum überhaupt das DragonSys dritte Edition? Weil es erhältlich ist. Dadurch sind viele (Neueinsteiger) in der Lage, selber Dinge Nachzuschlagen und mit unseren Modifikationen auch direkt etwas anzufangen.

Eine der größten Besonderheiten im Lande Nordgard ist das Fehlen jeglicher Fernmagie, Zauber können nur durch Berührung erfolgen.

Desweiteren hat der Einsatz von Schwarz-/Schießpulver oder ähnlichem keinen Effekt.

Es wird kein Schaden und keine besondere Eigenschaft einer Waffe angesagt, wir wollen auch beim Kampf ein dichtes Ambiente schaffen. Dies beinhaltet nicht das Ansagen des Schadenswertes, oder der Tatsache, dass die Waffe magisch ist. Ein Zweihandhammer macht mehr Wumms als ein Dolch. Wir vertrauen darauf, dass dies Spieler und NSC wissen.

Desweiteren zählen Pfeile und Bolzen als Treffer und nicht als direkter Schaden (keine Rüstung wird durchschlagen). Geschosse (auch magischer Natur) sollten aus Fairness Gründen nicht aktiv (d.h. nach Abschuss/-wurf) zur Seite geschlagen, geblockt oder ihnen ausgewichen werden. Ausgenommen natürlich bei Gefahr der OT Sicherheit (z.B. Kopf).

Die einzigen, die zu kurz kommen werden, sind Schwarzmagier, Halbdrow und Dämonengöttervampire. Wir spielen nach dem Prinzip: "Die Spieler sind die Guten".

Inhaltsverzeichnis

1	Grundregeln	4
1.1	Sicherheit!.....	4
1.2	Auf ein Wort.....	4
1.3	Die SL hat immer recht.....	4
1.4	Spaß	4
2	Grundlagen im Spiel.....	5
2.1	Befehle.....	5
2.1.1	Stopp / Weiter-Befehl	5
2.1.2	Sani / Heiler	5
2.1.3	Time Freeze / Weiter	5
2.1.4	Sicherheit im Kampf	5
2.1.5	Farben	6
2.1.6	Magische Gegenstände, Tränke und Rituale	6
3	Regelmodifikationen für DragonSys III.....	7
4	Rüstungen und Schutzpunkte	9
4.1	Rüstungszonen.....	9
4.2	Rüstungsart und Definition	10
4.2.1	Die Barbaren-Rüstung(!) (oder Barbärchen)	10
4.3	Kaputte Rüstung oder am Ende des Runterzählens.....	11
4.4	Rüstung und Metaphysik (Kumulativität von Schutzpunkten)	12
5	Zaubermodifikationen für DragonSys III.....	13
5.1	Liste der Standard Zauber nach DragonSys III.....	13
6	Fairness oder auch: In der Kürze liegt die Würze	19

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

1 Grundregeln

1.1 Sicherheit!

Sicherheit geht immer vor, sie ist nicht diskutierbar! Das bedeutet auch, die SL nervt mit eventuellen, eigentlich kaum noch vorstellbaren Horrorszenarien. Wenn's gar zu arg wird, kann man immer noch Einwände anbringen, aber grundsätzlich gilt: Spielleiter-Wort ist Gesetz!

Noch ein weiterer Hinweis:

Wir werden zwar einen Waffencheck machen, dies entbindet Euch aber nicht von der Verantwortung selbst darauf zu achten, ob die Waffen noch Kampftüchtig ist. Sollten die Waffen nicht Kampftauglich sein, nehmt sie bitte aus dem Spiel. Aus Sicherheitsgründen können wir beim Waffencheck leider keine Waffen mit aufgeschäumter Klinge oder Kette (Morgenstern o.ä.) und Pfeile/Bolzen mit runden Köpfen zulassen.

1.2 Auf ein Wort

Die Formulierung "Auf ein Wort" wird gebraucht, wenn man einen NSC, SC oder SL, der sich gerade in Rolle und innerhalb des Spiels befindet, OutTime ansprechen will. Derjenige weiß dann, um was es geht und kann sich mit dem/der Gesprächspartner/in aus dem unmittelbaren Spiel entfernen.

1.3 Die SL hat immer recht

Dazu gibt es nicht viel zu sagen außer: Es darf natürlich diskutiert werden, aber nur wenn die Situation es erlaubt und nicht spielstörend ist. Anweisungen während eines Kampfes sind sofort auszuführen.

1.4 Spaß

Es ist einfach Spaß zu haben, aber wichtig ist, dass alle Spaß haben. Wer Spaß auf Kosten von Anderen hat, oder wer verursacht, dass andere keinen Spaß mehr haben, der verstößt gegen die Regeln und wird dementsprechend behandelt.

Aufgrund dessen ist insbesondere sexualisierte Gewalt (Schändung etc.) verboten.

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

2 Grundlagen im Spiel

2.1 Befehle

2.1.1 Stopp / Weiter-Befehl

Es wird im LARP zu Gefahrensituationen kommen, egal, wie vorsichtig man ist. Dafür gibt es den Stopp-Befehl! Dazu gibt es nur wenig zu sagen. Benutz ihn! Wenn jemand einen Meter vor einem Abhang kämpft, zwischen Zeltleinen, wenn einer aufs Feuer zustolpert, aber auch, wenn deine Brille runterfällt. Benutz ihn auch, wenn du nicht sicher bist! Wenn jemand "Stopp" brüllt, dann halten alle inne wo sie standen, man bereinigt die Gefahrensituation, dann gibt entweder die SL oder derjenige, der "Stopp" gebrüllt hat, den Befehl "Weiter" und dann druff! (Yippie yayay) Wenn man im Spiel jemanden aufhalten will, ruft man "Halt". Auch wenn man meistens das Gegenteil erreichen wird.

2.1.2 Sani / Heiler

Es gibt reale Verletzungen, dafür braucht man einen Sani. Auf jeder Veranstaltung ist der eine oder andere Sani, der ziemlich, also wirklich ziiiiiemlich pissig reagiert, wenn er gerufen wurde, obwohl nur eine Spiel-Verletzung vorliegt. "Wer einen Heiler braucht und einen Sani ruft, der wird einen Sani brauchen".

2.1.3 Time Freeze / Weiter

Bedeutet, alle halten inne, schließen die Augen und summen, damit die SL fiese Dinge an ihnen vorbeischmuggeln kann! Wenn du dann das "Weiter" hörst spiel ganz normal weiter, als wäre nichts gewesen.

2.1.4 Sicherheit im Kampf

1. Verboten sind Stiche generell, Schläge gegen Kopf, Hals oder Unterleib! Weil viel zu hohes Verletzungsrisiko!
2. Kein Umrennen, kein Stoßen mit dem Schild! Wegen des hohen Unfall- und UmfallRisikos! Dies bedeutet auch kein stürmen (aka chargen) in Gegner oder deren Schildreihen!
3. Keine Handgreiflichkeiten (aka infight)! Dies gilt auch für Schildstöße, Bodychecks, Tritte etc. Verboten ist auch jegliche Handlung, die einen Mitspieler/eine Mitspielerin am Sprechen hindert. Das Zuhalten des Mundes wird nur angesagt und angedeutet.
4. Neben Kampfmanövern, die die Sicherheit der Mitspieler beeinträchtigen, sind auch solche Manöver verboten, die besonders geeignet sind, Ausrüstung zu beschädigen, also z.B. Waffen einklemmen, festhalten, weghakeln, mit dem Schild zu Boden drücken etc. Wenn ein Schild oder eine Paradewaffe durch einen parierten Schlag gegen den Körper des Trägers/der Trägerin prallt, zählt dies nicht als Treffer. Treffereffekte wie Schreckenswaffe, Klingengifte werden daher nicht ausgelöst.
5. Nur gezielte und abgebremste Schläge! Wildes herum rudern und hirnloses Prügeln führen zu schmerzhaften Verletzungen und sorgen für böses Blut. Pass auf das Gelände auf. Abhänge, Feuerstellen, Zeltschnüre, viele große Steine, abschüssige Stellen und so weiter, alles scheiße zum Kämpfen! Wenn es nicht mehr geht, dann wird der Kampf verlagert. Hauptsache, alle Teilnehmer können den Con aufrecht verlassen!
6. Benutz den "Stopp"-Befehl!
7. Es sind nur von der SL beim Waffencheck genehmigte Waffen, Schilde und Rüstungen erlaubt! Du hast trotzdem die Verpflichtung, deine Ausrüstung auch während der Veranstaltung ständig auf ihren einwandfreien Zustand zu kontrollieren. Wenn Zweifel aufkommen sollten, Gegenstand aus dem Verkehr ziehen, bis die zuständige SL ihn ein zweites Mal gecheckt hat!
8. Lass dein Gehirn eingeschaltet. Wenn du nicht mehr Herr über deine Handlungen bist, dann bist du eine Gefahr für deine Mitmenschen!

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

2.1.5 Farben

Es kann sein, dass gewisse Personen (oder Gegenstände) ein farbiges Band haben und wild gestikulierend auf dieses Band verweisen, wenn man sie trotzdem haut. Also, nur damit keine Missverständnisse aufkommen:

- Rot bedeutet bei Personen SpielLeiter.
- Gelb bedeutet bei Personen, dass diese Person nicht da ist, weil Sie mit OutTime-Dingen beschäftigt ist, wie fotografieren, NSC auf dem Rückweg zum Lager oder nur Teil eines größeren Gegners.
- Blau bedeutet bei Personen, dass diese unter der Einwirkung einer metaphysischen Rüstung steht.

Farbbänder an Gegenständen sind stets OutTime Informationen, ausgenommen sichtbarer Wirkungen wie der Flammenwaffe.

- Blau bedeutet bei Gegenständen, dass diese magischer Natur sind.
- Rot und Gelb bedeutet bei Gegenständen, dass diese mit Flammenwaffe belegt sind.
- Weiß bedeutet bei Gegenständen, dass diese gesegnet/heilig sind.
- Schwarz bedeutet bei Gegenständen, dass diese unheilig sind.
- Grün bedeutet bei Gegenständen, dass diese vergiftet sind.
- Silber bedeutet bei Gegenständen, dass diese aus Silber gefertigt (oder versilbert) sind.
- Gelb bedeutet bei Gegenständen, dass diese nicht vorhanden sind.

Alle Bänder sind stets gut sichtbar zu befestigen und zu tragen. Im Falle einer metaphysischen Rüstung durch eine blaue Schärpe um den Oberkörper oder eine blaue Binde um den Oberarm.

2.1.6 Magische Gegenstände, Tränke und Rituale

Sämtliche magischen Gegenstände, ob nun Foki, Talismane, Tränke, Waffen oder was auch immer ist VOR der Con mit der SL abzusprechen. Was nicht von uns abgesegnet wurde, gibt es auch im Spiel nicht bzw. hat keinen magischen Effekt.

Rituale und ähnliche Vorhaben sollten möglichst rechtzeitig bei einer SL angekündigt werden, am besten mit einem kurzen Abriss darüber, was ihr tun wollt und was ihr damit erreichen möchtet. Es sei aber darauf hingewiesen, dass Rituale keine Universallösung sind. Wie auch bei allem anderen magischen Wirken legen wir auch hier großen Wert auf eine schöne Darstellung – ein liebloser Mehlkreis und eine heruntergerasselte Formel reichen nicht aus!

Wer während des Spiels einen magischen Gegenstand herstellen möchte, meldet sich bitte rechtzeitig bei einer SL, die dann (zumindest Zeitweise) dem Vorgang beiwohnt und das Ergebnis absegnet. Auch hier gilt: Was nicht das OK einer SL hat, funktioniert nicht. Neben den regeltechnischen Voraussetzungen ist auch eine schöne Darstellung wichtig – die Zwei-Minuten-Instant-Rührstäbchen-mit-Zaubername-drauf Foki wird es bei uns nicht geben bzw. werden sie nicht funktionieren.

Um einen permanent magischen Gegenstand oder Artefakt (nicht Focus) die Macht und die ihm inwohnende Magie zu entziehen, ist immer ein Ritual notwendig. Es beginnt mit dem Aufsagen des Spruches („Magie zerstören“ / „Zerstören“, 40 bzw. 60 MP) und saugt dann genauso viele MP (und ev. EP) aus dem Magier, wie zur Herstellung des Gegenstandes verwendet worden ist. Es gelten die normalen Ritualregeln, der Magier kann sich also Gehilfen anheuern.

Wir behalten uns vor, zu mächtige oder zu zahlreiche Artefakte nicht zuzulassen. Dies werden wir aber rechtzeitig vor der Con mit euch absprechen. Solltet ihr noch Fragen zur Magie auf unserer Con haben, so stellt diese bitte möglichst schon im Vorfeld und nicht erst beim Check-In oder gar im Spiel. So wisst ihr, worauf ihr euch einlasst und vermeidet unnötige Unterbrechungen im Spielfluss. Man kann mit uns über (fast) alles reden!

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

3 Regelmodifikationen für DragonSys III

Betreff	Änderung	Referenz
Spezialisierung	Die Klasse des spezialisierten Abenteurers ist aus dem DragonSys II übernommen worden. Diese Klasse hat nur Zugriff auf Allgemeine Fertigkeiten und startet mit 70 Punkten (40% Erfahrungsbonus).	Seite 13
Erfahrungspunkte	Die Verteilung der Erfahrungspunkte ist aus dem DragonSys II übernommen worden. Basispunkte pro Tag sind 7, daraus resultieren sich folgende Punkt je Klasse und Tag: 7,0 Punkte für Universelle Charaktere 8,4 Punkte für Kämpfer / Magier 9,8 Punkte für Abenteurer	Seite 14
Kämpferfertigkeiten	Berserker gibt es nur bis Stufe 2 und muss entsprechend dargestellt werden. Berserkerpunkte können bei allen Rüstungen bis zu Kettenpanzer (inklusive) eingesetzt werden. Kämpferschutz gibt es nur bis Stufe 2. Regeneration gibt es nur bis Stufe 2.	Seite 15 bis 16
Allgemeine Fertigkeiten	Entfesseln ist gestrichen. Fallen ist gestrichen. Fachwissen ist gestrichen. Heilkunde siehe unten, Grundzüge der Ersten Hilfe sind jedem Charakter kostenfrei nach eigenem Ermessen bekannt. Immunität gegen Zauber ist gestrichen. Immunität gegen Tränke ist gestrichen. Meucheln ist gestrichen. Niederschlagen ist von jedem kostenlos nutzbar (pömpfen). Schlösser ist gestrichen.	Seite 16 bis 19, 40 bis 45
Heilkunde (Stufen I, II & III)	Die Behandlungszeiten betragen nicht eine Minute pro Stufe, sondern sind nach eigenem Gutdünken entsprechend lange auszuspielen. Verletzte Charaktere (ausgenommen die mit der Kämpferfertigkeit: Kämpferschutz betroffenen Wunden) können sich nicht selber heilen.	Seiten 16, 18, 29, 30
Magierfertigkeiten	Angeborene magische Fertigkeiten sind gestrichen. Der Aufstieg zum (Groß-)Meister muss erspielt und glaubwürdig dargestellt werden.	Seite 19 bis 20, 49 bis 50
Dieben, Fälschen und Betrügen	Dieben, Fälschen und Betrügen ist gestrichen (die Spieler sind die Guten).	Seite 21
Treffer und ihre Folgen	Bögen und Armbrüste durchschlagen keine Rüstungen, sondern verursachen nur regulär einen Treffer.	Seite 23
Rüstungen und Schutzpunkte	Das Kapitel Rüstungen und Schutzpunkte wird vollständig ersetzt, die Hausregel dazu befindet sich im Kapitel 4 Rüstungen und Schutzpunkte.	Seiten 24 bis 26
Rüstung reparieren	Rüstungen regenerieren ihre Punkte nicht automatisch, sondern müssen im Spiel repariert werden (siehe Kapitel 4.3 Kaputte Rüstung oder am Ende des Runterzählens...).	Seite 26

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Betreff	Änderung	Referenz
Magischer Schutz	Das gleichzeitige Tragen von weltlicher und magischer Rüstung ist im Kapitel 4.4 Rüstung und Metaphysik (Kumulativität von Schutzpunkten) beschrieben. Zaubernden Charakteren ist in unserem Regelwerk das Tragen von bis zu 5 Punkten Lederrüstung bei gleichzeitiger Magieausübung gestattet. Die Magier sind gehalten generell keine zu große Menge Metall zu tragen.	Seite 26
Das Tranksystem	Der Trank Heilung heilt nur eine Wunde.	Seite 35
Magie darstellen	Verletzte Charaktere (ausgenommen die mit der Kämpferfertigkeit: Kämpferschutz betroffenen Wunden) können nicht zaubern. Treffer (nicht nur Schaden) unterbrechen in der Magiewirkung und führen zu einem Zauberpatzer.	Seite 47
Zaubersprüche lernen	Zauberstufen bauen aufeinander auf und müssen in Reihe gekauft und gelernt werden.	Seite 49
Zugang zu Großmeistersprüchen	Großmeister können nur Sprüche bis 5 Punkte kostenlos wirken. Der Meisterschutz gegen Zauber bis 30 Punkte entfällt.	Seite 49

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

4 Rüstungen und Schutzpunkte

Kluge Leute tragen Rüstung, weil die nämlich vor "Aschermittwoch" schützt! Eine Rüstung wird in (leider, leider) Punkten gemessen, die man runter zählt. Zur Ermittlung des Rüstungsschutzes gibt es eine kleine Tabelle! (Barbaren dürfen einen Gelehrten benutzen!)

4.1 Rüstungszonen

Es gibt 6 Rüstungszonen:

Kopf, Torso, rechter Arm, linker Arm, rechtes Bein, linkes Bein

Ist die jeweilige Rüstzone voll abgedeckt, dann darf man sich den unten aufgeführten Wert voll anrechnen, ansonsten geht's anteilig. Beim Waffencheck gibt es meistens auch einen Rüstungscheck, wo man sich den Wert ausrechnen lassen kann.

Wichtig: Der Kopf ist Rüstungszone, nicht Trefferzone. Das ist, damit sich Helme mehr lohnen und eine höhere Sicherheit erreicht wird. Aber Kopftreffer sind verboten, auch bei Helmträgern!

- Ein Arm ist erst voll abgedeckt, wenn da ein Handschuh mit Rüstwert dranhängt!
- Bein- und Armpanzerung muss zumindest partiell geschlossen sein, sonst gelten sie nicht als voll! Regenrinne ist keine Vollplatte
- Zur Kopfrüstung gehört auch ein vernünftiger Halsschutz!
- Lederhemden und Hosen bringen nur Wetterschutz, keinen Rüstschutz!
- Dicke, verkrustete Schmutzschichten von den letzten drei Zeltcons an den Schuhen, gelten nicht als Rüstung, auch wenn sie zwei Kilo wiegen!

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

4.2 Rüstungsart und Definition

Rüstungsart	Definition	Rüstpunkte bei voller Abdeckung	Unterrüstung	
Platte		4	1/2	
Lamellar	Schuppe überlappend, Coat of Plates	3	1/2	
Kette	offene Schuppe; ~5mm dickes, gehärtetes Leder	2	1/2	
Leder	Beschlagenes Leder, dünnes, gehärtetes Leder, dickes ungehärtetes Leder 3-6mm	1	0,5	1 (Torso)
Gambeson		0,5	0,5	1 (Torso)
Ungerüstet		0	0	
Unbekleidet	Unbedeckter Körperteil, keine andere Rüstung vorhanden	1		
Bis zu 4 Pkt. können zusätzlich vergeben oder abgezogen werden, wenn besonders gute oder besonders schlechte Rüstungsteile mitspielen.		-4 bis +4		
Aufrundung (mathematisch) ab 0,5 Rüstpunkte		Ja		
Maximal erlaubter physischer Rüstungsschutz		24		
Maximal erlaubter metaphysischer Rüstungsschutz		7		

Wenn mehrere Rüstungen übereinander getragen werden, dann wird die dickste voll gezählt und die leichteren darunter oder darüber geben einen Bonus, den du aus der Spalte Unterrüstung ablesen kannst. Der jeweils höhere Wert steht für den Torsowert.

Beispiel:

Ich trage einen Gambeson unter dem Coat of Plates. Das gibt 4 Punkte für die volle Abdeckung am Torso plus 0,5 Punkte pro Arm für den Gambeson minus 0,25 Punkte, weil ich keine Handschuhe habe. Auf dem Torso trage ich den Gambeson unter dem Coat, daher bekomme ich dort einen Bonus in Höhe von einem Punkt für den Gambeson als Unterrüstung.

4.2.1 Die Barbaren-Rüstung(!) (oder Barbärchen)

Es soll ja so Charaktere geben, die sich lieber nicht in enge, harte Rüstung zwängen und ihrer ungestümen Wildheit durch Nacktheit (!) Ausdruck verleihen wollen. Diese kriegen ein paar Rüstungspunkte für unbedeckte Körperteile. Genauer gesagt, einen pro unbedecktem Körperteil. Diese "Muskelrüstung" ist nicht mit anderen Rüstungen kombinierbar, sobald der Barbar auch nur einen Gambeson trägt, ist nur noch dieser gültig. Die Rüstung gilt auch nur für echte Barbaren und Barbarinnen, das heißt eine dünn bekleidete Tempeltänzerin hat keine Barbarenrüstung!

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

4.3 Kaputte Rüstung oder am Ende des Runterzählens...

Natürlich geht eine Rüstung nicht von einem Augenblick zum Anderen einfach so kaputt und verschwindet, als hätte man nie eine getragen. Eine gutgemachte Vollrüstung ist im Grunde nicht zu durchdringen. Es gibt eine gewisse, geringe Chance, eine Schwachstelle zu treffen. Aber in den meisten Fällen wird der Träger in seiner Rüstung einfach weich geprügelt, bis er vor Erschöpfung und vor Schmerz einfach umkippt. Tja, so sieht's aus. Wie auch immer. Wir haben festgelegt, dass selbst die beste Rüstung spätestens nach 35 Treffern nicht mehr wirkt. Wenn wir jedoch das als Vorgabe nehmen, muss eigentlich nicht die Rüstung in die Wartung, sondern ihr Träger. Wir gehen jetzt mal davon aus, dass der Kämpfer irgendwann seine zerdepperte Rüstung auszieht (alle Schankmaiden johlen laut) und sie wieder zurechtfudelt (man spricht auch vom "Proschen nach dem Moschen!"). Er wird wahrscheinlich die Gelegenheit nutzen, die verspannten Muskeln zu dehnen, sich einen Moment auszustrecken und vielleicht diesen fiesen Bluterguss direkt unter der Kniescheibe behandeln zu lassen. Dann quetscht er sich wieder in sein vollgeschwitztes Polsterzeug und fummelt die Rüstung zurück an ihren Platz.

Das ist zwar nicht gerade das Trockendock, aber immerhin kann es jetzt wieder losgehen. Jedenfalls funktioniert so unsere Regel:

Der Rüstungswert wird ununterbrochen runter gezählt. Selbst wenn sie auf Null sinkt und der Träger schwer verletzt wird, kann er sie danach mit wenigen Handgriffen in einer Viertelstunde wieder Einsatzbereit machen. Wenn er sie dann wieder anzieht, hat immerhin wieder die Hälfte ihrer ursprünglichen Punkte.

Eine Rüstung kann natürlich auch Fachmännisch repariert werden. Dazu fragt man Leute, die sich mit so was auskennen. Diese können dann Abhängig von Werkzeug, Erfahrung und Komplexität der Rüstung ein Rüstungsteil in 10 bis 30 Minuten wiederherstellen. Und ja, das heißt, dass Reparaturen ausgespielt werden müssen!

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

4.4 Rüstung und Metaphysik (Kumulativität von Schutzpunkten)

Hier behandeln wir die Kombinationsmöglichkeiten von physischer Rüstung und metaphysischer Rüstung (alchemisch, klerikal, magisch oder sonstiger Herkunft).

Die Frage, welche Schutzpunktquellen (Rüstung, Kämpferschutz, Zaubersprüche etc.) mit welchen kumulativ sind, d.h. welche Schutzpunkte aufaddiert werden können, wird vom Regelwerk nur unvollständig und verworren beantwortet. Es gilt die folgende Tabelle:

	getragene nicht-magische Rüstung	getragene magische Rüstung	Kämpferfertigkeit "Kämpferschutz"	Zauberspruch "Kampfschutz"	Zauberspruch "Magische Rüstung"	Zauberspruch "Berserker"	Zauberspruch "Magischer Schutz"	Zauberspruch "Magischer Segen"	Seelenschutz
getragene nicht-magische Rüstung		nein	ja	nein	nein	ja	ja	ja	ja
getragene magische Rüstung	nein		ja	nein	nein	ja	ja	ja	ja
Kämpferfertigkeit "Kämpferschutz"	ja	ja		ja	ja	ja	ja	ja	ja
Zauberspruch "Kampfschutz"	nein	nein	ja		nein	ja	ja	ja	ja
Zauberspruch "Magische Rüstung"	nein	nein	ja	nein		ja	ja	ja	ja
Zauberspruch "Berserker"	ja	ja	ja	ja	ja		ja	ja	nein
Zauberspruch "Magischer Schutz"	ja	ja	ja	ja	ja	ja		ja	nein
Zauberspruch "Magischer Segen"	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja		nein
Seelenschutz	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein	

Über die Kumulation von nicht in dieser Aufstellung enthaltenen Schutzpunktquellen entscheidet die Spielleitung.

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

5 Zaubermodifikationen für DragonSys III

Als Grundsatz der Magie in Nordgard gilt folgendes:

- es gibt keine Fernmagie! Ein Zauberer muss sein Opfer berühren, um es zu beeinflussen.
- Es gibt keine Skills oder angeborene Fertigkeiten.
- Alle Zauber, die in Stufen angegeben sind, müssen in Reihe gelernt werden.
- Die Vorgaben im DragonSys müssen genau eingehalten werden, was Komponenteneinsatz und Spruchlänge angeht. Dies beinhaltet auch den Einsatz einer Wurfkomponente, mit der das Opfer berührt werden muss. Wer eine andere Komponente als im Buch benutzen will, darf das tun wenn:
 - sie beim Check In angemeldet wird
 - Wenn sie genauso schwer oder schwerer zu erhalten ist. (Also kein Edelstein durch einen Kiesel vom Burghof ersetzen usw.)
 - Wenn sie genauso schwer oder schwerer zu handhaben ist. (Ein Federfächer nicht durch ein Tuch ersetzen)
- Ähnliches gilt für die Sprüche, ein Zauber benötigt pro 5 Punkte Kosten ein Wort mindestens, wobei die (spielerisch wertvolle) Grenze nach oben offen ist.
- Ein boosten von Spruchzaubern (Freundschaft 100, Exorzismus 3000 o.ä.) ist nicht möglich. Zauber wie Gift neutralisieren und Magie aufheben benötigen keine weiteren Magiepunkte.
- Leider sind Priester, Schamanen und andere Gottesanbeter weiterhin nicht als eigene Gruppierung im Regelwerk aufgeführt und müssen daher weiterhin als Magier gezählt werden. Im Gegensatz zu den Spruchmagiern benötigen diese jedoch keine Komponenten (neben ihrem heiligen Symbol) und sollten ihre klerikale Magie ihrer Rolle entsprechend mit Gebeten (er)wirken. Die Spieler sind angehalten, die Wahl ihrer Zauber dementsprechend anzupassen.

5.1 Liste der Standard Zauber nach DragonSys III

Zauber	Änderung	Erforderliche Komponente	Referenz
Abstand	Gestrichen.	Kohlenstaub	Seite 56
Alarm	---	Ein paar Feilspäne von einer Glocke	Seite 56
Auftrag	---	Ein Lorbeerblatt, eine Schriftrolle mit Anweisungen	Seite 57
Berserker	---	Etwas Blut (Filmblood, Farbe, Saft) und einen Tropfen Met	Seite 57
Binden	---	Ein rotes und ein schwarzes Band	Seite 57
Blindheit	---	Ein Stoffstreifen, welcher zur Augenbinde (Schlinge) geknotet ist	Seite 57

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Zauber	Änderung	Erforderliche Komponente	Referenz
Eisatem	<p>Dieser Zauber umhüllt eine Wunde und gibt nicht zwei Lebenspunkte zurück.</p> <p>Treffer auf eine vereiste Stelle lassen die Wunde samt vereistem Gewebe aufplatzen, was die Wunde schlimmer wieder auftreten lässt. Die Folge ist ein Wundschock (unbrauchbares Körperteil) und optionale Ohnmacht.</p> <p>Ab dem dritten (aktiv vorhandenen) Eisatem werden die Bewegungen merklich steif, ab der vierten temperiert der Körper soweit runter, dass nur noch staksige Bewegungen möglich sind.</p>	Eine Handvoll Mehl	Seite 57
Energiebolzen	Gestrichen.	Bunter Kreidestaub, Softball	Seite 58
Energiefeld	Der Zaubernde kann sich unter Einfluss des Energiefeldes nicht bewegen. Es ist möglich, eine weitere Person mit in das Feld zu nehmen, was die Spruchkosten jedoch verdoppelt.	Ein Stück Schnur (ca. 150 cm), ein verzierter Softball	Seite 58
Energiehand	---	Bunter Kreidestaub	Seite 58
Energiewall	Ein Energiewall muss aufrechterhalten werden, der Zaubernde ist in dieser Zeit nicht in der Lage, eine andere Aktion durchzuführen.	Etwas Salz, ein wenig Silberstaub (silbernes Pulver)	Seite 58
Erwachen	---	Eine kleine Messingglocke	Seite 59
Exorzismus	---	Etwas Asche, Salz und etwas Holzkohle	Seite 59
Feueraugen	---	2 Stück Wunderkerzen	Seite 59
Feuerball	<p>Es gibt zwei Stufen des Feuerballs. Den Feuerball für 30 Punkte kosten und drei verursachten Trefferpunkten und den Großen Feuerball für 50 Punkte und fünf verursachten Trefferpunkten. Der Große Feuerball ist erst nach Erlernen des Feuerballs verfügbar.</p> <p>Eine Wurfkomponente ist erforderlich, mit der das Opfer berührt werden muss.</p>	Verzierter Softball	Seite 59
Feuerfinger	---	Feuerzeug	Seite 59
Feuerschild	---	Ein ca. 3 m langes Band	Seite 59
Flammenwaffe	Ignoriert (metaphysische) Rüstung, wird von der Kämpferfertigkeit: Kämpferschutz aufgefangen.	Eine magische Flamme, ein Bernstein	Seite 60

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Zauber	Änderung	Erforderliche Komponente	Referenz
Fluch	Jede Stufe dieses Zaubers unterliegt dem SL Entscheid.	Ein paar Tropfen Essig, ein Feuer (Fluch I) Ein heiliges Symbol, ein paar Früchte, ein Trankopfer (Fluch II)	Seite 60
Freundschaft	---	Ein kleines Geschenk	Seite 61
Furcht	---	Eine Trophäe eines früher besiegten Gegners wie z.B. Dämonenhaut, Orkohren, Trollhaare, Knochen, etc. Die Komponenten sind wiederverwendbar	Seite 61
Gift neutralisieren	---	Eine Handvoll Salz, eine scharfe Klinge	Seite 61
Gift spüren	---	Ein ca. 10 cm langes Stäbchen aus hellem Holz (selbst geschnitzt), schwarze Farbe	Seite 61
Göttliche Weisheiten	---	Ein Trankopfer an die Götter (Spilleitung), z.B. ein Krug Met	Seite 62
Kampfschutz	Kampfschutz wirkt ausschließlich auf den Magieanwender, selbst als gebundene Magie. Der Zauber kann nicht innerhalb eines Kampfes (erneut) gewirkt werden.	Weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)	Seite 62
Körper heilen	---	Wundsalbe, heilende Dämpfe (Räucherstäbchen oder Feuer in dem Kräuter verbrannt werden)	Seite 62
Krankheit	SL Entscheid bezüglich Art und Dauer der Krankheit.	Ein wenig Rauch, etwas Holzkohle	Seite 62
Lähmung	---	Ein Bündel kleiner Zweige, ein Stück Schnur	Seite 63
Licht	Der Zauber Licht erhellt nur einen kleinen Bereich unmittelbar vor dem Zaubernden, es ist nicht ohne weiteres möglich in weite Ferne zu leuchten. Das Leuchten über den nächsten Bereich hinaus kostet ein Vielfaches an Kraft, hierzu bitte situationsbedingt eine SL hinzuziehen. Leider muss festgeschrieben werden, dass der Versuch jemanden OT zu blenden VERBOTEN ist, hierfür bitte den IT Zauber Blindheit verwenden.	Lichtquelle	Seite 63
Lösen	---	Eine Klinge	Seite 63

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Zauber	Änderung	Erforderliche Komponente	Referenz
Magie aufheben	---	Ein kleiner Holzstab (ca. 20 cm), in den Runen o.ä. eingeschnitzt sind	Seite 63
Magie identifizieren	---	---	Seite 63
Magie spüren	---	---	Seite 63
Magie zerstören	---	Schwarzes und weißes Pulver	Seite 64
Magiesicherung	---	Etwas Baumharz, drei Haare des Zaubernden	Seite 64
Magiespiegel	---	Ein kleiner Spiegel	Seite 64
Magische Rüstung	<p>Der Zauber Magische Rüstung muss ritualisiert werden und ist kein Spruchzauber. Sie entfaltet ihre Schutzwirkung erst nach 15 Minuten</p> <p>Die magische Rüstung regeneriert ihren vollen Schutzwert 15 Minuten nach einem Kampf, sofern keine Verletzung mehr vorliegt.</p> <p>Eine angeschlagene magische Rüstung muss erst entfernt (Magie aufheben) werden, bevor sie erneut gewirkt wird. Sie kann nicht durch einfaches „drüber zaubern“ wieder auf ihren vollen Wert aufgeladen werden.</p>	<p>Ein Stück weiches Leder (Stufe I)</p> <p>Ein Stück hartes Leder (Stufe II)</p> <p>Etwas Kettengeflecht (ein paar Kettenringe, Stufe III & IV)</p> <p>Ein Stück Rüstungsblech (Stufe V & VI)</p>	Seite 64
Magische Suche	---	Ein Stück klares Glas, ein Stück Metall	Seite 65
Magische Waffe	---	<p>Ca. 100 ml klares Quellwasser, ein Stück Tuch, welches schon einmal einen permanent magischen Gegenstand berührt hat, ein Stück rotes Band (Stufe 1)</p> <p>Ein Stück rotes Band, einen permanent magischen Gegenstand, einen Edelstein (Stufe 2)</p>	Seite 65
Magischer Gegenstand	Die Kosten müssen je Stufe des zu bindenden Zaubers aufgebracht werden.	Etwas Erde, etwas Wasser, ein kleines Feuer und ein Fokus	Seite 65
Magischer Riegel	---	Ein Stück Draht, ca. 30 cm	Seite 66
Magischer Schutz	---	Eine Prise Staub von einem sehr harten Stein	Seite 66
Magischer Zirkel	---	Farbiger Kreidestaub	Seite 66
Mentaler Bolzen	Gestrichen.	Ein Tropfen Blut (Filmb Blut, Farbe, Saft)	Seite 66

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Zauber	Änderung	Erforderliche Komponente	Referenz
Mentaler Dolch	Gestrichen.	Ein Stück Holzkohle aus einem Feuer aus sieben verschiedenen Holzsorten, in dem ein Bündel Haare und Stücke von allen zehn Fingernägeln des Zaubersnden verbrannt worden sind	Seite 67
Mentaler Nagel	---	Etwas Lehm, ein längliches Holzstück	Seite 67
Mit Toten sprechen	---	Ein Trankopfer für den Toten (nach Geschmack des Verstorbenen)	Seite 67
Schlaf	---	Eine Handvoll Sand	Seite 67
Schreckensbolzen	Gestrichen.	Ein Stück Holzkohle, ein Softball	Seite 68
Schreckenshand	---	Ein Stück Holzkohle	Seite 68
Schreckenswaffe	---	Ein Stück eines schwarzen Steins, ca. 100 ml Quellwasser	Seite 68
Schutz vor Magie	---	Etwas Kristallpulver, etwas Silberdraht, ein magischer (Einweg-) Gegenstand	Seite 68
Schweigen	---	Ein Stück Tuch, eine Feder	Seite 68
Seelenspiegel	---	Ein Tropfen Honig, eine Prise Salz	Seite 69
Todeshand	Gestrichen.	Ein tödliches Gift (mindestens Stärke 500)	Seite 69
Totaler Magieschutz	Der Zaubersnde kann sich unter Einfluss des totalen Magieschutzes nicht bewegen. Es ist möglich, eine weitere Person mit in das Feld zu nehmen, was die Spruchkosten jedoch verdoppelt.	Ein Stück Schnur (ca. 150 cm), ein (runen)verzierter Softball	Seite 70
Übernatürliches Wesen beschwören	---	Ein Feuer, sieben Haare vom Kopf des Zaubersnden, eine Opfergabe	Seite 70
Übernatürliches Wesen kontrollieren	---	Ein Haar des Zaubersnden, ein wenig Asche und ein paar Tropfen Blut (Farbe, Saft etc.)	Seite 71
Vergessen	---	Ein paar Tropfen Alkohol	Seite 71
Versteinern	---	Steinstaub von einem Fossil	Seite 71

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

Zauber	Änderung	Erforderliche Komponente	Referenz
Voodoo	Gestrichen.	Eine Puppe, welche das genaue Abbild des Opfers darstellt, ein Haar des Opfers, eine Nadel	Seite 72
Waffe erhitzen	---	Eine Flamme (magisch oder auch nicht), ein Streichholz	Seite 72
Wahrheit	---	Eine kleine Waage, ein Schwert	Seite 72
Wiederkehr	---	Etwas Erde, ein wenig Baumharz, Quellwasser	Seite 73
Windstoss	Wird als "Großer Schubser" gewertet und kann nicht aufrechterhalten werden.	Drei Federn von verschiedenen Vögeln	Seite 73
Wunde heilen	Wunde heilen heilt nur eine Wunde und dauert 10 Minuten.	Etwas Wundsalbe (Hautcreme), Wundöl (Olivenöl) oder zur Not Wundtinktur (Wasser)	Seite 73
Wunde übertragen	---	Ein Stück Draht	Seite 73
Wunde zufügen	---	Ein Stück Kupferdraht, etwas Holzkohlestaub, etwas Wundsalbe	Seite 73
Zauber binden	---	Ein Fokus	Seite 74
Zerstören	---	Salz, Holzkohlestaub, Zucker, Staub von einem Stein, Asche, Holzstaub	Seite 75
Zombie	---	Etwas Asche, das geweihte Symbol eines Todesgottes, eine Leiche	Seite 75

Nordgard Errata zum DragonSys dritte Edition

6 Fairness oder auch: In der Kürze liegt die Würze

Es ist einfach Spaß zu haben, aber wichtig ist, dass alle Spaß haben. Wer Spaß auf Kosten von Anderen hat, oder wer verursacht, dass andere keinen Spaß mehr haben, der verstößt gegen die Regeln und wird dementsprechend behandelt

Sicherheit geht immer vor, sie ist nicht diskutierbar!

Die Spieler sind die Guten

Kein Schaden wird angesagt

Einhand- & stumpfe Stabwaffen verursachen 1 Trefferschaden

Zweihandwaffen (große Schwerter/Hämmer/Äxte, Schwertlanzen, Hellebarden, Speere) verursachen 2 Trefferschaden

Bögen/Armbrüste/Wurfwaffen: 1 Trefferschaden, kein Durchschlag

Schildbrecher werden nur auf SL Anweisung angesagt

Es ist dem Spieler überlassen, seinen Schild in normaler Kampfhandlung als beschädigt anzusehen

Geschosse/n nicht ausweichen/aktiv blocken

Aus Sicherheitsgründen können wir beim Waffencheck leider keine Waffen mit aufgeschäumter Klinge oder Kette (Morgenstern o.ä.) und Pfeile/Bolzen mit runden Köpfen zulassen

Rituale, Trank- und Fokuserstellung bitte bei der SL vorher anmelden

Berserker/Kämpferschutz/Regeneration nur bis Stufe 2 verfügbar

Rüstung zählt nur dort, wo sie getragen wird

Maximale physische Rüstung beträgt 24 Punkte

Maximale metaphysische Rüstung beträgt 7 Punkte

Eine Heilung ist niemals Instant!

Die Heilzeiten sind wie folgt (Voraussetzung sind gesäuberte Wunden):

- Wunde Heilen: 10 Minuten
- Körper Heilen: 15 Minuten
- Heilkunde I: 4 Stunden
- Heilkunde II: 2 Stunden
- Heilkunde III: 1 Stunde
- Regeneration I: 8 Stunden ungestörter Schlaf
- Regeneration II: 1 Stunde
- Trank Heilung: Je nach Wirkungsbeginn, frühestens nach 10 Minuten
- Trank Körperheilung: Je nach Wirkungsbeginn, frühestens nach 15 Minuten

Magische Schutzpunkte (aus gleichem Zauber) sind nur mit einer Pause von mindestens 10 Minuten erneut auf der gleichen Person anwendbar

Magie funktioniert nur auf Berührung und entbindet nicht von der Komponentenpflicht (klerikale Anwender dürfen ihr heiliges Symbol als universelle Komponente hinzuziehen, sollten jedoch die Wahl ihrer Zauber entsprechend ihrer Rolle anpassen)

Ein eingesteckter Treffer, egal ob auf Rüstung oder nicht, sollte sichtbar angezeigt werden, es reicht ein zurückzucken, um dem Gegenüber, egal ob SC oder NSC, seinen Treffer zu bestätigen. Dies ist keine Sache des Gewinnes oder des Verlierens, sondern des Respekts gegenüber den Mitspielern und dem gemeinsamen Hobby, das wir hier betreiben.

Gebt euer Bestes Spiel - Erwartet nichts zurück

Seid ein Vorbild für alle Mitspieler