

DragonSys 3 Regelmodifikationen in Dartarios

Inhaltsverzeichnis

DragonSys 3 Regelmodifikationen in Dartarios.....	1
Grundsätzliches.....	2
Gestrichene Fertigkeiten.....	2
Modifizierte Fertigkeiten.....	2
Gestrichene Zauber.....	3

Grundsätzliches

In Dartarios wird nach modifiziertem Dragonsys 3 gespielt.

Es gelten die, beim Spielfreude e.V. Gültigen Befehle und Kampfregeln, auf die bei der SL-Ansprache vor Beginn des Cons noch einmal hingewiesen werden wird.

Alle Fertigkeiten müssen dargestellt werden, sonst funktionieren sie nicht, unabhängig davon, wie viele Punkte da rein investiert wurden.

Gestrichene Fertigkeiten

Gestrichen sind die Fertigkeiten:

- Meucheln
- Dieben

Modifizierte Fertigkeiten

- Heilkunde ist eine offene Fertigkeit

<i>Punkte</i>	<i>Heilzeit pro fachgerecht verbundener Wunde</i>	<i>Fähigkeiten</i>
10		Erste Hilfe: Blutungen stoppen, Wunden reinigen
30	3 Stunden (max 9 Stunden)	grundlegendes Wissen, Heilen von Erkältungen Brauen von Wundwassern, Wundreinigungstinkturen etc. ohne Notwendigkeit einer weiteren Fähigkeit Sämtliche ausgespielte Akutchirurgie (Entfernen von Fremdkörpern, Schienen von Brüchen, Amputationen, etc.)
40		Heilen von einfachen Kinderkrankheiten
50		Grundlagen der Geburtshilfe, Assistenz bei Geburten Kenntnis von Ausleitungsverfahren (Blutegel, Schröpfköpfe)
60	2 Stunden (max, 6 Stunden)	Heilen schwerer Kinderkrankheiten
70		Heilen von grippalen Infekten, Darmgrippe
80		Heilen von Grippe
90		Heilen von Wundkrankheiten

100		Heilen von Geschlechtskrankheiten
110		Betreuung von normalen Geburten
120	1 Stunde (maximal 3 Stunden)	Heilen von Lungenentzündung
130		Heilen von Pocken Betreuung schwerer Geburten
140		Heilen von Ruhr
150		Heilen von Parasitenbefall
180		Heilen von Tuberkulose
190		Heilen von Cholera
200		Heilen von Pest Möglicher Aufstieg zum Meisterheiler
210		Heilen von Lepra
240	30 Minuten (max 1,5 Stunden)	

- Rüstungen regenerieren nicht von alleine, müssen also repariert werden
- Immunitäten gegen bestimmte Zauber kosten das selbe, wie der entsprechende Zauber

Gestrichene Zauber

Grundsätzlich sind die im DragonSys 3 vorhandenen Zauber erlaubt, bis auf folgende Ausnahmen:

- Mentaler Bolzen
- Mentaler Nagel
- Mentaler Dolch
- Übernatürliches Wesen beschwören
- Übernatürliches Wesen kontrollieren

Alle Zauber, die ein Charakter beherrscht und die nicht im Regelwerk stehen, werden einzeln betrachtet.