

## REGELWERK KARYS/Freie Silbermark

### KAMPFSYSTEM

1. Jede Waffe verursacht eine Wunde, wenn sie eine ungerüstete Stelle trifft. (Ausnahmen durch SL festgelegt.)
2. Die Auswirkungen von Treffern und Wunden sind entsprechend auszuspielen.
3. Je nach Art und Fertigung von Rüstung vergibt die SL beim Einchecken RS-Punkte. Rüstung schützt dort wo sie getragen wird. Rüstung addiert sich auf. Sind die RS-Punkte der Rüstung aufgebraucht, ist der nächste Treffer eine Wunde.
4. Zusätzliche Auswirkungen von Wunden:
  - Bei der insgesamt dritten Wunde, fällt der Charakter für 60s in Ohnmacht und stirbt nach 600s.
  - Zwei Wunden auf einen Arm oder Bein machen dieses unbrauchbar.
5. Bögen und Armbrüste, größer als Handarmbrüste, durchschlagen Rüstung.
  - (A) Robuste Rassen (Orks, Zwerge, Oger, Trolle etc.) haben einen LP mehr
  - (B) magisch begabte Charaktere haben einen weniger
6. Wieviel Rüstpunkte welche Rüstung bringt
  - 1 - Leichtes Leder. Gilt nur für Rüstungen, keine Kleidung!
  - 2 - Rüstleder
  - 3 - beschlagenes Leder
  - 4 - Kette
  - 5 - Schuppenpanzer
  - 6 – Plattenrüstung
7. Verschiedene Rüstungsarten auf einer Zone addieren sich.
8. Im Gegensatz zu Lebenspunkten "heilt" Rüstung nicht und muß von einem Schmied oder ähnlichem repariert werden, wenn die Rüstung angeschlagen wurde.

### MAGIE

1. Hier gilt einfach DKWDDK – Du Kannst Was Du Darstellen Kannst! Jeder Spieler, der möchte, sollte seine Zaubersprüche gut ausarbeiten und noch besser ausspielen.
2. Schlecht dargestellte Zauber schlagen sofort fehl.
3. Jeder Zauberspruch ist vorher mit der SL durchzusprechen und eventuell vorzuführen.
4. Jeder Zauber besteht mindestens aus einem Intimespruch von angemessener Länge, weiteren Komponente (Geste, Material, Gegenstand,...) und danach der Wirkungsansage.
5. Ein Magier beherrscht maximal 10 Zaubersprüche.
  - SL teilt deine Zauber in 4 Kategorien ein:
  - (Kat.1) Leichte Zauber dürfen beliebig oft am Tag gewirkt werden! Bsp: Licht, Magie spüren
  - (Kat.2) Mittlere Zauber darf der Magier maximal 5 Stück am Tag wirken. Bsp: mag.Geschoss, Heilzauber
  - (Kat.3) Mächtige Zauber darf der Zauberer genau einen am Tag wirken. Bsp: Gift neutralisieren, Freundschaft
  - (NO!) verbotene Zauber darf der Zauberer gar nicht wirken

Der Zauberer kann versuchen jeden beliebigen Zauber zu ritualisieren. Die SL legt nach erfolgter Darstellung die Kosten und Wirkung fest.

Die SL behält sich vor, Magiewirker, die Rüstung und untypische Waffen verwenden, in ihren magischen Fähigkeiten stärker einzuschränken, als andere Magiewirker. Bsp: Ein Paladin in Rüstung benötigt mehr magische Kraft um die Wirkung des Metalls zu überwinden, deswegen erhöhen sich alle Zauber um eine Kategorie. Somit verbraucht ein Heilzauber, der normalerweise Kat. 2 ist einen Kat. 3 Spruch, trägt er zusätzlich Morgenstern und Schild, so kostet ihn ein Lichtzauber der Kat. 1 plötzlich einen Kat. 3 Spruch.

Folgende Zauber fallen in die Kategorie NO! (Liste kann durch die SL ergänzt werden):

- Immunitäten
- Rüstungs- und Waffenschadenverstärker
- Heil- und Schadenszauber mit mehr als 1 LP Wirkung

Diese Zauber müssen auf jedenfall in Anwesenheit einer SL ritualisiert werden.

## FÄHIGKEITEN

1. Einfach alles ausspielen! Um anderen Spielern nicht den Spielspaß zu nehmen, darf sich jeder gern selbst in seinen Fähigkeiten beschränken. Dies gilt auch für die Magie. Bei uns gibt keine Fähigkeiten wie Spurenlesen, Handeln oder Dieben, selbst ist der Mann bzw. Frau.
2. InTimeschlösser werden durch ein rotes Band gekennzeichnet, um eine Verwechslung den richtigen zu vermeiden.
3. Beutelschneiden wird durch das anbringen eines geeigneten Bandes ausgespielt.
4. Jeder mit entsprechendem Werkzeug und Material kann versuchen Rüstung zu reparieren dies ist auszuspielen (5-15 min pro RP, je nach Fähigkeiten des Charakters