



Liebe Teilnehmer,

eigentlich wollten wir unser Spiel so einfach wie möglich und uns von Regelwerken fern halten. Aber wie sich heraus stellte, braucht man für manches einfach doch Regelungen. Die haben wir aber so kurz und übersichtlich wie möglich gehalten, auch wenn sie sich aus der Erfahrung heraus weiter entwickeln.

Viel Spaß beim Spielen

Inhalt

A. Allgemeines	2
B. Kampf	3
C. Laran	4
1. Grundlegendes	4
Bedeutung der Kugeln	4
Das Zusammenwirken der Kugeln	4
2. Stärke und Ausbildung	5
Ausbildungsgrade	5
Stärke	5
3. Erschöpfung	5
4. Ausrüstung / Komponenten	6
a. Dämpfer	6
b. Gitter	6
c. Raivannin	6
e. Kirian	7
f. Tränke	7
D. Heilen	7
E. Tod eines Charakters	8
1. Grundlegendes	8
2. Tod im Kampf	8
3. Meucheln	8

A. Allgemeines

1. Die SL hat den Überblick und deshalb immer recht.
2. STOP bedeutet Spielunterbrechung
3. Bei realen Verletzungen braucht Ihr einen SANITÄTER, keinen Heiler.
4. Spielbereich ist ausschließlich das gebuchte Gelände
5. Out-time-Diskussionen sind zu vermeiden. Wenn Probleme auftreten an die SL wenden und nicht mit Spielern diskutieren.
6. Generell gilt das Prinzip des DuKannstWasDuDarstellenKannst.
7. Nicht jeder hat ein "Mitspracherecht" bei allem, sondern muss In-time-Entscheidungen der anderen Spieler auch als solche akzeptieren oder im Zweifelsfall in-time darüber reden. Wenn diskutiert wird, dann in-time von Charakter zu Charakter. Zeitschleifen oder Wiederholungen einer Szene sind zu vermeiden.
Kurz: In-time-Situationen müssen IN-TIME bewältigt werden.
8. Es gibt einen Out-time-Bereich. Der Rest des Geländes ist In-Time-Zone und wird bespielt.
9. Geraucht werden kann während des In-time, ohne dass dies als in-time Eigenschaft betrachtet wird und mit darkovanischen Gepflogenheiten kollidiert.
(Gezielt affektiertes Rauchen zur spielerischen Gestaltung ausgenommen.)
10. Wählt einen Charakter, den Ihr gut und gerne darstellen könnt/wollt. Es muss nicht immer ein Comyn sein.

Und bedenkt: Darkover ist eine gefährliche Welt!

B. Kampf

- ❖ Jeder Charakter kämpft nur so gut, wie der Spieler, der dahinter steht. Auch hier gilt das Prinzip des DKWDDK.
- ❖ Entsprechend sollten Treffer auch als solche ausgespielt werden. Ein Körperteil, insb. Extremitäten, sind nach 2 Treffern nicht mehr einsatzfähig.
- ❖ Zwei Treffer gegen den Torso führen zur Kampfunfähigkeit, drei Treffer zur Bewusstlosigkeit.
- ❖ Der Charakter stirbt, wenn die Verletzungen nicht innerhalb von 30 Minuten versorgt werden, oder wenn der Gegner ihn explizit tötet!
Nach drei Treffern an einem Körperteil muss dieses unbedingt von einem Heiler versorgt werden, um nicht zu verbluten.
- ❖ Rüstung schützt nur an den Stellen, die sie auch bedeckt.
 1. Leder/Gambeson erhöhen die Trefferpunkte bis zur Kampfunfähigkeit um 1, metallverstärktes Leder erhöht sie um 2.
Anderes muss mit der SL im Vorfeld abgeklärt werden.
 2. Rüstung muss als Rüstung erkennbar sein / so aussehen. Auch wenn sie durch Laran funktioniert, muss dies den anderen Spielern ohne Ansage erkennbar sein.

C. Laran

1. Grundlegendes

Über den Erfolg eines Laraneinsatzes wird entschieden, indem der Laranzu eine Kugel aus seinem bei Spielbeginn an ihn ausgegebenen Beutel zieht.

Laraneinsatz sollte aber auch entsprechend rollenspielerisch ausgestaltet werden. Das alleinige ziehen einer Kugel reicht nicht aus um eine Wirkung zu erzielen.

Die Kugel kommt nach dem ziehen zurück in den Laranbeutel, so dass bei jedem Einsatz, dieselbe Wahrscheinlichkeit der ausgegebenen Kugeln besteht.

Auch die Familien-Donas müssen durch Kugeln bestätigt werden!

Bedeutung der Kugeln

- ❖ Weißer Kugel: das Ziel ist erreicht
- ❖ Rote Kugel: Zu starke Wirkung, es wurde über das Ziel hinausgeschossen
- ❖ Blaue Kugel: stark abgeschwächte Wirkung
- ❖ Schwarze Kugel: kompletter Fehlschlag
- ❖ Bunte Kugel (blau-rot): Bei Aldones...es entfaltet sich das Chaos... am besten, ihr fragt die Spielleitung

Das Zusammenwirken der Kugeln

ein paar Beispiele, wie sich die Kugeln z.B. in einem Kreis auswirken.

- ❖ 1x rot & 1x blau → wirkt wie 2 weiße → Erfolg
- ❖ 2x rot & 1x schwarz → wie 2 weiße und neutralisieren die schwarze → Erfolg
- ❖ nur weiße & 1x schwarz → Fehlschlag / beinahe Fehlschlag
- ❖ nur weiße Kugeln → Erfolg
- ❖ mehrere weiße & 1 oder mehrere blaue → stark abgeschwächte Wirkung
- ❖ mehrere weiße & 2 oder mehrere schwarze → Fehlschlag

2. Stärke und Ausbildung

Damit die SL und auch der/die Spieler den Charakter besser einschätzen können, ist das Laran / die Donas aufgeteilt in dessen Stärke und wie der Träger ausgebildet ist.

Die Kugeln im Laranbeutel richten sich ausschließlich nach dem Ausbildungsgrad!

Ausbildungsgrade

- ❖ Grad 0: nicht bzw. minimal Laranbegabt: keine Kugeln / kein Beutel
- ❖ Grad 1: Dilettant / wilder Telepath: 10 Kugeln (1weiße, 1 bunte, 3 schwarze, 2 rote und 2 blaue)
- ❖ Grad 2 : Novize / Ausbildung Hausleronis: 10 Kugeln (3 weiße, 2 schwarze, 3 rote und 2 blaue)
- ❖ Grad 3 : Anwärter auf einen weiterführenden Posten: 10 Kugeln (5 weiße, 2 schwarze, 2 rote und 1 blaue)
- ❖ Grad 4: Mechaniker/Techniker/Überwacher: 10 Kugeln (7 weiße, 1 schwarze, 1 rote, 1 blaue)
- ❖ Grad 5 : Bewahrer: 10 Kugeln (9 weiße, 1 schwarze)

Stärke

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| ❖ Stärke/Potential 0: Kopfbblind | ❖ Stärke/Potential 3: gut |
| ❖ Stärke/Potential 1: schwach | ❖ Stärke/Potential 4: sehr gut |
| ❖ Stärke/Potential 2: befriedigend | ❖ Stärke/Potential 5: beachtlich |

3. Erschöpfung

- ❖ Laranarbeit ist anstrengend!

Zur Regeneration muss etwas gegessen werden oder 20 Minuten vollkommener Ruhe eingehalten werden.

4. Ausrüstung / Komponenten

a. Dämpfer

- ❖ abhängig von der Raumgröße
- ❖ abhängig von der Anzahl der anwesenden laranbegabten Spieler
- ❖ abhängig von der Stärke der zu dämpfenden Quelle / Person
- ❖ kann nur von einem ausgebildeten Laran zu eingesetzt werden

b. Gitter

- ❖ nur von Laran zu einsetzbar
- ❖ Wirkungsweise mit SL absprechen (bei Spontanaktionen) bzw. im Charakterbogen schon vermerken

c. Raivannin

- ❖ blockt sämtliche Laranfähigkeiten des betreffenden Charakters (aktiv und passiv)
- ❖ Dauer pro Tropfen: 10-15 Min.
- ❖ Nebenwirkungen: Wer Raivannin genommen hat, erlebt starke Wahrnehmungsstörungen, hämmernde Kopfschmerzen und ein dumpfes Gefühl im Körper. Die Sinneswahrnehmung ist stark eingeschränkt. Nach zehn bis fünfzehn Minuten kehren die Sinne langsam zurück. Realitätsempfinden und Sinneswahrnehmung normalisieren sich Stück für Stück, nicht schlagartig.
- ❖ Raivannin sollte für die Darstellung mit roter Lebensmittelfarbe eingefärbt werden.

e. Kirian

- ❖ aktiviert latentes Laran bzw. hilft blockiertes Laran frei zu legen. Falls jemand sich nicht in einen Kreis einfügen kann, kann Kirian gegeben werden, um eine Anpassung zu gewährleisten.
- ❖ die Wirkung hält pro Tropfen 10-15 Min an.
- ❖ Nebenwirkung können leichter Schwindel und Übelkeit sein. Eine große Dosis führt zu extrem starken Krämpfen.
- ❖ aphrodisierende Wirkung KANN unter Umständen und bei einer relativ hohen Dosis eintreten.
- ❖ Kirian sollte für die Darstellung mit blauer Lebensmittelfarbe eingefärbt werden.

f. Tränke

- ❖ mit der SL absprechen (am besten bei Charaktereinreichung) hinsichtlich der Wirkung u. Spielbarkeit.
- ❖ Außerdem für Tränke nur Wasser mit Lebensmittelfarbe oder ähnliches nehmen, um einen eventuellen Allergiefall oder ähnliches zu vermeiden.

D. heilen

- ❖ Jeder Charakter kann einen notdürftigen Verband anlegen, was über Leben und Tod entscheiden kann (Erste Hilfe).
- ❖ Heiler können verbinden, nähen, Knochen richten, Arzneien mischen amputieren, mit entspr. Ausrüstung operieren etc. Ein Heiler erfordert also gewisse Zivilcourage, da die Leben anderer von ihm abhängen.
- ❖ Überwacher können außerdem die Wundheilung beschleunigen, Narben verhindern, Operationen durchführen und laranbedingte Verletzungen heilen.

E. Tod eines Charakters

1. Grundlegendes

- ❖ Charaktere können auch ohne Zustimmung des Spielers getötet werden/sterben!

2. Tod im Kampf

- ❖ Verletzungen töten erst, wenn sich nach 30 Min. noch niemand darum gekümmert hat. Einen notdürftigen Verband, der vor dem Verbluten rettet, kann JEDER Charakter anlegen. Dieser verlängert die Zeit um weitere 30 Minuten. Bis dahin muss ein Heiler oder Überwacher gefunden werden.

3. Meucheln

- ❖ möglich, muss aber definitiv mit der SL abgesprochen werden. Das bedeutet nicht, dass Charaktere sterben werden! Jeder hält sein Schicksal in der Hand!