

*Werte Freunde, Weggefährte, Reisende, Freunde Danglars,*

*ich wende mich heute mit einer persönlichen Bitte an euch. Wenn ich daran denke, wie oft unser Falghorat schon durch Hilfe aus dem Ausland in den dunkelsten Stunden geschützt und verteidigt wurde, bin ich voller Hoffnung, dass vielleicht einige von Euch auch in dieser Sache helfen können. Zwar geht es nicht um die Sicherheit des Landes, doch ist mir dieses Anliegen persönlich wichtig. Vor wenigen Tagen erreichte mich dieser Brief eines alten Freundes.*

*Mein Lieber Freund,*

*ich weiß, ich habe lange nichts mehr von mir hören lassen, aber heute muss ich dich um deine Hilfe bitten. Du erinnerst dich sicher noch an meine Schwester. Um es kurz zu machen, sie hat den Krieg nicht gut überstanden. Wir dachten wir würden das Richtige tun. Wir dachten dort würde man ihr helfen. Aber mit dem Sanatorium stimmt etwas nicht. Seit einigen Wochen habe ich ein merkwürdiges Gefühl, wenn ich sie dort besuche. Irgendetwas geht dort vor.*

*Ich weiß nicht was, aber der Preardin, der das Haus leitet unternimmt nichts. Er ignoriert die Vorkommnisse und glaubt seinen Patienten nicht, wenn sie von Merkwürdigkeiten berichten.*

*Ich mache mir wirklich Sorgen um meine Schwester und die anderen Menschen dort. Kannst du dir das Ganze vielleicht einmal ansehen? Es ist ein unheimliches und bedrohliches Gefühl, dass bei mir aufkommt, wenn ich dort bin.*

*Ich weiß es geht diesmal nicht um eine große Schlacht oder einen Krieg, aber dennoch bitte ich Euch im Namen der unschuldigen Seelen in diesem Sanatorium um Hilfe.*

*Möge der F...uer Eure Schritte stets auf den sicheren Wegen führen*



In Kooperation mit dem Pilgerlager e.V. präsentieren wir

# Danglar 6

## *Die fabelhafte Welt der Amnesie*

Wir laden euch ein zu einem danglarischen Mystery-Con; das Setting wird ein Sanatorium für Personen mit geistigen/seelischen Gebrechen, wo seltsame Dinge passieren. Es wird kaum bis keine Kämpfe geben!

IT spielt der Con im Osten von Herodin.

Die Veranstaltung richtet sich an alle Charaktere, die sich an der Aufklärung merkwürdiger Ereignisse in einem Sanatorium beteiligen würden.

IT richtet sich die Einladung ebenso an alte Freunde des Landes wie auch an Fremde.

Grund für die Anwesenheit eurer Charaktere:

Den obigen Brief habt ihr erhalten, oder von einem Bekannten erhalten, oder einsam auf einem verlassenen Tavernentisch liegend gefunden, oder ein Gespräch darüber mitgehört.

*Vorkenntnisse oder Teilnahme an vorherigen Danglar-Cons sind nicht notwendig!*

Alle anwesenden Charaktere werden der voranstehenden Einladung gefolgt sein; das Setting eignet sich nicht für Charaktere, die „zufällig vorbeigekommen“ sind. Aufgrund der Größe des Cons eignet sich die Veranstaltung nicht für Gruppen größer als zehn Personen.

An Fantasyrassen lassen wir ausschließlich Menschen, Elfen, Zwerge und Hobbits zu; ebenso werden keine „bösen“ Charaktere zugelassen.

Ein Hinweis vorweg: Die Veranstaltung thematisiert Themen wie Traumata und psychische Störungen. Dieses Thema ist für manche OT sensibel – bitte macht euch vor der Anmeldung Gedanken, ob dieser Con zu euch passt. Wir planen zwar keinen OT Psychoterror, aber etwas Stimmung soll schon aufkommen. Wenn ihr unsicher seid, sprecht uns an und fragt nach.

Info für NSC:

Es wird ein Mystery-Setting mit Festrollen, ggf. brauchen wir gelegentlich Springer-Einsätze. Ausführlichere Infos zu Setting und Rollen findet ihr auf der NSC-Einladung!

**Wo: Die Winterburg (<https://www.schullandheim-winterburg.de/>)**

**Wann: 28. Februar bis 1. März 2020**

Wir haben Plätze für 30 SC und 25 NSC.

Die Unterbringung erfolgt in Jugendherbergs-Zimmern. Wir spielen nach mod. DragonSys; die Modifikationen findet ihr weiter unten auf dieser Einladung sowie auf unserer Homepage.

Es wird (wie ihr euch bei dem Setting wahrscheinlich schon gedacht habt) keine Taverne geben. Aber es wird immer Wasser und Apfelschorle zur Verfügung stehen. Mahlzeiten sind im Conpreis inbegriffen.

## **Das Mindestalter für Teilnehmer beträgt 18 Jahre.**

<b>Die Preise</b>	<b>SC</b>	<b>NSC</b>
bis 15.11.2019	105 €	65 €
bis 14.02.2020	115 €	69 €
ab 15.02.2020	130 €	69 €

**Conzahler** (nur nach Absprache!) zahlen einen Aufpreis von **15 €**.

**Das ausgefüllte Anmeldeblatt schickt bitte mit eurem Charakterbogen an:**

Danglarorga@gmx.de

### **Für Magierspieler:**

Wollt ihr andere Sprüche als die aus dem DragonSys benutzen, schreibt bitte eine Beschreibung eurer Darstellung und der Auswirkung dazu

### **Für DKWDDK-Spieler:**

Ihr müsst nicht extra einen DragonSys-Charakterbogen erstellen, aber fasst bitte zumindest die Fähigkeiten eures Charakters kurz zusammen

**Anmeldungen sind verbindlich!** Wird bei Absage eurerseits kein Ersatzteilnehmer gefunden, seid ihr dennoch zur Zahlung des Conbeitrages verpflichtet bzw. der Conbeitrag kann euch leider nicht erstattet werden.

Findet sich ein Ersatzteilnehmer, bekommt ihr bei Absage euer Geld zurück.

### **Ansprechpartner bei Fragen:**

Annkathrin Jannek:

Danglarorga@gmx.de

Handy 01756541094

**Wir freuen uns auf euch!**

**Liebe Grüße,**

**Annkathrin, Doro, Katha, Lukas und Stefanie**

## Regelmodifikationen:

Grundsätzlich spielen wir nach DragonSys, aber „the code is more what you'd call 'guidelines'“. Wir bezeichnen unseren Spielstil daher auch als „punktegestütztes DKWDDK“. Das heißt, auf eine handvoll Punkte mehr oder weniger kommt es uns nicht an, und es ist okay, mal zwei Treffer mehr auszuhalten und dafür ein anderes Mal etwas eher umzufallen. Das bedeutet bitte nicht, bei den Zaubern alle Komponenten wegzulassen und Berührungsauber auf Sicht zu wirken ;)

Mit folgenden Grundsätzen kommt man bei uns eigentlich immer gut durch:

1. Was immer Du tust, tue es mit Stil.
2. Wir drehen einen Film – die Kamera, das sind die anderen.
3. Versuch einfach, immer irgendwie mit Spiel zu agieren und zu reagieren.

Ein paar DragonSys-Regeln haben wir abgeändert; auch wenn wir nicht alles 100tig genau nehmen, hilft es, sie einmal gelesen zu haben:

### 1. Dieben

Dieben ist bei uns generell untersagt, wir sehen darin keinen Spielspaßgewinn.

Als einzige **Ausnahme** dürfen Plotgegenstände gediebt werden. Und dann sagt bitte der Orga Bescheid, damit wir wissen, wo sich unser Kram aufhält!

### 2. Kampf

Zunächst: Wir spielen, was Charaktertod angeht, nach Opferregel. Es gibt bei uns kein Verbluten (es sei denn, der Spieler entscheidet es freiwillig) sowie keinen Todesstoß. Euer Charakter stirbt, wenn ihr entscheidet, dass er stirbt.

**Schutzpunkte:** Es ist frustrierend, vor einem Gegner zu stehen, der unkaputtbar scheint. Es ist daher nicht möglich, ohne Rüstung mehr als insgesamt 6 Schutzpunkte zu erhalten, egal welcher Herkunft (z.B. Kämpferschutzpunkte und magische Schutzpunkte). Auch zusätzlich zur Rüstung kann eine Person maximal 6 Schutzpunkte haben. Ansonsten gelten die normalen Rüstungsregeln.

### 3. Heilung

Die Heilungszeiten im DragonSys sind einfach zu lang für kurze Cons. Wir möchten euch auch keine neuen festen Zeiten vorschreiben. Spielt einfach so lange verwundet, wie es

gut passt und gut aussieht. Uns ist es lieber, jemand geht humpelnd und mit schmerzverzerrtem Gesicht wieder ins Geschehen, als dass er mit mürrischer Miene im Lazarett liegen bleibt, weil er seine 2 Stunden noch nicht abgesehen hat.

Auch nach magischer Heilung ist es schöner, nicht sofort aufzuspringen, sondern noch ein wenig seine Wunden zu lecken!

## 4. Alchemie

Da die „alten“ DragonSys-Regelwerke keine Regeln zur Alchemie beinhalten, richten wir uns hierfür nach dem Alchemiesystem aus DragonSys 3.

Leider hat sich ja bisher kein Alchemiesystem völlig durchgesetzt, so dass es überall anders geregelt ist. Wenn ihr nach einem anderen Alchemiesystem spielt, müsst ihr nicht unbedingt konvertieren. Schreibt uns einfach, wie ihr eure Alchemie regeltechnisch normalerweise handhabt, wir schauen dann, ob wir damit zurechtkommen.

Eins noch: Verzichtet bitte auf Übelkeits-Gifte. Die sind einfach nicht episch! ;)

## 5. Magie

Komponenten können beliebig durch gleichwertige Komponenten ersetzt werden, ebenso sind die Formeln nicht festgeschrieben und die Darstellung könnt ihr verschönern, wie ihr möchtet.

### **Magieimmunität:**

Komplette Magieimmunitäten gegen Lehrlings-, Meister-oder alle Zauber lassen wir nicht zu, immunisiert euch bitte einzeln gegen die Zauber. Übertreibt es dabei bitte nicht, schließlich immunisieren sich Magier auch nicht gegen sämtliche weltlichen Waffentreffer.

### **Lehrlinge/Meister/Großmeister:**

- Das Schriftrollensystem, das im alten DragonSys und Liber Magicae beschrieben ist, ist überholt und wird ersatzlos gestrichen. Niemand braucht irgendwelche Schriftrollen zu beschreiben, um zaubern zu können, es sei denn auf eigenen Wunsch.

- Großmeister können nur Zauber bis 5 MP kostenlos wirken, **keine** teureren Zauber.

### **Folgende Zauber lassen wir generell NICHT zu:**

- Zeitkontrolle
- Götterfluch
- Göttliche Weisheiten

- Blutung stoppen
- Alarm
- Krankheit
- Schloss öffnen

Wenn euer Charakter versucht, einen dieser Zauber zu wirken, funktioniert er einfach nicht, es ist wie verhext!

Eine Anmerkung zu Zaubern mit **Wurfskomponenten**: Feuerballkomponenten und ähnliches tragt bitte in einer Tasche bei euch, nicht sichtbar am Gürtel hängend!

Und noch ein Darstellungshinweis: Wir möchten **keine Schärpen** sehen als „Darstellung“, egal in welcher Farbe! Schon gar nicht mit OT-Schriftzügen wie „Magische Rüstung“ versehen. Breite, verzierte Schärpen mit Segenssprüchen, Runenstickereien, magischen Symbolen o.ä. sind hingegen prima, ebenso wie im Kostüm versteckte Leuchtelemente o.ä. Nur bitte hängt euch keine dünnen Bänder als Magiedarstellung um!

Anmerkung zu magischen **Schutzpunkten**: Es ist nicht möglich, ohne Rüstung mehr als insgesamt 6 Schutzpunkte zu erhalten, egal durch welche Kombinationen (z.B. Kämpferschutzpunkte und magische Schutzpunkte). Auch zusätzlich zur Rüstung kann eine Person maximal 6 Schutzpunkte haben.

### **Folgende Zauber gelten in modifizierter Form:**

**Berserker**: wirkt sofort nach dem Sprechen

**Eisatem**: bitte kein Kühlspray verwenden

**Feuerball**: als Komponente bitte leuchtende Silikonbälle oder Schaustoffbälle in Feuerballoptik verwenden; kein Streuschaden

**Fluch**: nur nach vorheriger OT-Absprache mit dem "Opfer" erlaubt. Verflucht wird nur, wer OT einverstanden ist!

**Furcht**-unverändert, aber denkt dran: Es ist ein Berührungsauber!

**Körper heilen**: der Zauber säubert keine Wunden und richtet keine Knochen, er verschließt die Wunden so, wie sie sind

**Magiespiegel**: unverändert, aber mal Klartext: Wir spielen kein Zaubertennis! Nach dem ersten abgewehrten Zauberspruch ist der Magiespiegel vorbei! Wird der Zauber mit einer Komponente übertragen, so muss der gespiegelte Zauber zurückgeworfen werden, also z.B. der Feuerball, und wirkt nur, wenn er trifft. Mehrere Magiespiegel auf einmal sind nicht möglich, ebenso wenig permanente Magiespiegel in irgendwelchen Artefakten

**Magische Suche**: unverändert, allerdings die Ausführung ist etwas modifiziert. In der Regel zeigt die Komponente nur in die Richtung des gesuchten Dinges -dann kann der

Zauberer losgehen wie mit einem Kompass. Zudem können magische Barrieren eine Suche blockieren, z.B. Magische Zirkel

**Magischer Schutz:** unverändert, ist aber nur arkanen Zauberern zugänglich

**Magischer Segen:** unverändert, ist aber nur klerikalen Zauberern zugänglich

**Verwandeln:** ist bei uns ein Berührungsauber. Die Verwandlung ist nur in mindestens menschengroße Tiere möglich, und der Magier muss ein Ganzkörperkostüm für den Verwandelten bereitstellen (das bitte nicht nach Karnevalskostüm aussieht). Kann er das nicht, misslingt der Zauber.

**Anerkannte Fremdzauber:**

**Eisball I + II:** wirkt wie Feuerball, fügt Wunden allerdings durch Kälte und nicht durch Feuer zu. Komponente analog zum Feuerball (s.o.)

**Magie identifizieren:** Dieser Zauber gibt die Möglichkeit, einen Zauber zu identifizieren. Es kostet 10 Punkte plus die Kosten des zu identifizierenden Spruches. Kennt der Zaubernde den Spruch, kann er ihn identifizieren, kennt er ihn nicht, kann er zumindest die Klasse des Spruches in Erfahrung bringen, wenn er einen Spruch aus der betreffenden Klasse beherrscht.