

Einführung. Diese Kurzfassung der Regeln richtet sich an erfahrene Liverollenspieler, die sich einen kurzen Überblick über unsere Regeln verschaffen wollen. Es wird empfohlen, die Vollversion zu lesen, die folgende Adresse hat:

<http://www.dria.de/regeln/>

Die lustigen Zahlen am Rand der Seite sind Kapitelnummern des Regelwerks, um das Nachschlagen einfach zu machen.

2.2		Sicherheitsregeln:	
		1. Es ist nicht erlaubt, sich selbst oder andere durch Spielhandlungen in Gefahr zu bringen.	
		2. Jeder Teilnehmer hat sich an die Anweisungen der Spielleitung zu halten.	
		3. Larp-Kämpfe sind gewaltfrei und nur mit zugelassenen Polsterwaffen auszuführen. Kopf, Hals und Unterleib dürfen nicht getroffen werden. Stechen und das Werfen von Waffen oder Komponenten ist in der Regel verboten.	
		4. Tränke bestehen nur aus Wasser und Farbe.	
		5. Der Einsatz von Pyrotechnik ist in der Regel verboten.	
		Die "Du kannst.."-Regel. Alles, was ausgespielt werden kann, soll ausgespielt werden. Damit erübrigen sich weitere Regeln.	
		Nicht ausgespielt, sondern simuliert werden Kampf, Magie, Alchimie und bestimmte Fertigkeiten.	
3.2		Vorteile sind Sachen, die nicht jeder kann. Vorteile kann man sich mit Charakterpunkten (ChaP) kaufen. SCs mit bis zu 90 Contagen haben 10 ChaP plus 1 ChaP je drei volle Contage.	
3.1			
		Vorteile	Anzahl Stufen
		ChaP/ Stufe	
3.2		Hehlerei, Lederarbeiten, Pflanzenkunde, Schlösser öffnen, Schreinern, Schmieden, Spuren lesen, Wohlstand, Fremdsprache, Wunden behandeln, Krankheiten behandeln	7
3.4			1
3.3		Kampf mit Klingen, Kampf mit klingenlosen Waffen, Kampf mit Schusswaffen, Kampf mit Wurfwaffen, Kampf mit zwei Waffen	1
		Kämpferpunkt (KäP)	4
		Schildbrecher-Manöver	1
			2
3.4		Lesen, Schreiben, Rechnen, Untote abwenden	1
			1
3.5		Alchimiepunkt (AIP)	beliebig
		Lehrlingsrezepturen: Substanz der Hellsicht, Analysepulver, Kaltes Licht, Reinigungs-Trank, Trank des Vergessens, Substanz der Gesundheit, Rüstsalbe, Substanz der Furcht, Substanz der Lähmung, Substanz der Ohnmacht, Substanz der Blindheit	1
			1
		Meisterrezeptur: Substanz des Siechtums	1
			1
3.6		Regeneration	3
		Magieresistenz, Alchimieresistenz	3
		Krankheitsresistenz	3
			1
4.1		Magiepunkt (MaP)	beliebig
			1
4.2		Spruchfreie Magie	7
			1
4.5		Lehrlingssprüche: Magie spüren, Magie verstehen, Alchemische Substanzen spüren, Hellsicht, Nahrung reinigen,	
-		Magische Waffe, Artefakt binden, Furcht, Lähmung, Bewusstlosigkeit, Blindheit;	
4.9		Metall erhitzen, Magisches Geschoss, Wunde heilen, Körper reinigen, Körper heilen, Magische Rüstung	1
			1

Vorteile	Anzahl Stufen	ChaP/ Stufe	
Meistersprüche: Magie aufheben, Gegenstand verzaubern, Flammenwaffe, Wahrheit, Freundschaft, Vergessen, Auftrag, Kugel des physischen Schutzes, Kugel des magischen Schutzes, Kugel des Friedens	1	1	4.5 ~ 4.9
Artefaktpunkt (ArP)	beliebig	1	4.10

Rüstungspunkte (RüP). Zur Berechnung der RüP wird der Körper in vier Zonen unterteilt: Kopf, Torso, Beine und Arme. Lederrüstung schützt mit einem RüP, wenn sie die Zone <i>vollständig</i> bedeckt, mit 1/2 RüP, wenn sie die Zone <i>überwiegend</i> bedeckt, und ansonsten mit 0 RüP. Kette bringt zweifachen, Schuppe dreifachen und vierfachen Schutz. Die Rüstung schützt im Kampf mit der Summe aller RüP (aufgerundet) an allen gerüsteten Stellen. Trefferzonen gibt es nicht.	2.8
Schilde werden benutzt, um Angriffe zu blockieren. Sie bieten keine zusätzliche RüP und können von Experten mit einem Schildbrecher-Manöver zerstört werden.	
Waffen. Zum Kämpfen braucht man die zur Waffe passende Fertigkeit, außer man benutzt einen Dolch. <i>Zweihänder</i> aus Metall machen zwei Punkte Schaden. <i>Bögen</i> und <i>zweihändige Armbrüste</i> machen zwei Punkte und ignorieren Rüstung. Alle anderen Waffen machen einen Punkt. Magische Geschosse machen drei Punkte Schaden und ignorieren Rüstung.	
Treffer und Tod. Treffer reduzieren zuerst die KäP, dann die RüP und dann die Lebenspunkte (LeP). Jeder SC hat 3 LeP. Verliert er sie, wird er bewusstlos und stirbt ohne Heilung nach einer Stunde. Hilflose (z.B. bewusstlose) SCs können auch durch Todesstoß sterben. Dazu wird ein Stich zum Torso angedeutet und "Todesstoß" gesagt. Eine Fähigkeit Meucheln gibt es bei uns nicht. Außerhalb eines Kampfes kann jeder SC einen anderen mit einer Polsterwaffe am Hinterkopf berühren und Niedergeschlagen sagen. Der Charakter wird sofort bewusstlos.	2.7
Alchimie. Zum Herstellen einer Substanz braucht man Komponenten, ein bis drei <i>AIP</i> und die passende <i>Rezeptur</i> . Die Herstellung dauert 15min pro Alchimiepunkt. Die Wirkung einer Substanz endet in der Regel nach 30 Minuten.	3.5
Spruchmagie. Zum Wirken eines Spruches braucht man ein bis vier <i>MaP</i> und den passenden <i>Spruch</i> . Das Wirken dauert 1min pro <i>MaP</i> . Die Wirkung einer Verzauberung endet in der Regel nach 15 Minuten.	4.3
Spruchfreie Magie. Zum Wirken braucht man <i>MaP</i> und <i>Spruchfreie Magie</i> . Jede Anwendung muss von der SL genehmigt werden.	4.2
Meditation. Durch Meditation oder tiefen Schlaf kann ein Magiekundiger alle 10 Minuten 1 <i>MaP</i> zurückgewinnen.	4.10
Magische Gegenstände. Für den Einsatz mancher magischer Gegenstände braucht man <i>Arp</i> .	4.1