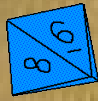


Regelwerk

zum Larpen

Rule – Master





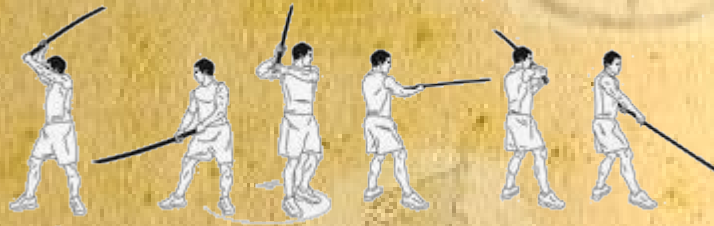
Larp



Life - Action - Role - Playing

„Ein Punkte basierendes Regelwerk, welches Wert auf Ausspielen und Darstellung legt.“
Fühle dich nicht eingeeengt, nimm es als Leitfaden und Wegbegleiter. Die hier aufgestellten Regeln gelten gleichermaßen für Spieler, Nichtspieler und Spielleitungen. Wenn aber Regeln das Spiel behindern, dann spiele. Denn Vielfalt und Ideenreichtum entsteht im Kopf.
Erspielte Punkte sind für dich ein Leitfaden, eine Hilfe mächtige Figuren zu erschaffen. Um diese später auch zu verstehen.

Denke aber immer daran, es ist ein Spiel! Für dich und alle deine Mitspieler.



- Autor -
(RM 6.0 - standart)
Bernd Grudzinski
alias - AvZ, Astor van Zoff,



- Koautor -
- Autor & Illustrator -
(RM 6.0 - Deluxe)
Robert Michalke
alias - Hartmann Rebus



Danksagung

Mein Dank gilt all jenen, die mich und das Regelwerk kritisiert haben um es zu vollenden.

Vielen lieben Dank euch,
Robert

Ich (2012) bester Kumpel

Das Wort, vor dem Wort – „Das Vorwort“



Als Mensch bin ich immer auf der Suche nach neuen Dingen.

So auch im Jahr 2013, als mein erstes Larp ansteht. Ende August auf dem Grimboldseck.
Ein guter Freund fährt dort auch hin und hat (glücklicherweise) sämtliche Ausrüstung. Er hat sogar ein uraltes Regelwerk.
Glück für mich, denn das Dragon Sys – Regelwerk konnte ich nicht auftreiben.

Auf der 8h Fahrt, wurde mir vom Bernd alles noch einmal eingetrichtert, was ich bereits mehrmals gelesen habe.

Das er das Rule Master entwickelt hat, ist mir zu dieser Zeit nicht wirklich bewusst gewesen.

Nach der ersten Con, schrie ich nach mehr. Mehr Con, mehr Larp, mehr Spaß.
Aber nach 2 Jahren kristallisierte sich immer mehr, das alle Regelwerke nicht auf einem modernen Status sind. 10 Jahre alt, viel zu teuer und an die moderne nicht angepasst.
Spieler die sich verhemmt wehren neues anzufassen und umzusetzen.

Aufgrund der besten Lehren, wahnsinnigen Geschichtenerzählern und wagemutigen Kämpfern entschloss ich Bernd zu überzeugen ein neues Rule – Master aufzusetzen.

Aber als Frischling wollte ich ein einfaches, schönes, am besten ein Bilderbuch Regelwerk. ;-)
Auch wenn es sich 2 Jahre gezogen hat, nun ist es fertig.

Ihr glaubt mir nicht, dass das so hoch gelobte Dragon Sys angestaubt ist, beziehungsweise auch andere Regelwerke?

Ich nehme euch mit und überzeuge ich vom Gegenteil. Ich lade euch ab 2020 ein auf diversen Cons mir zu lauschen und neues zu entdecken.

Auf denn,
Robert

Hartmann
(2018)



www.mdd-pictures.de
www.facebook.com/MDD.Pictures

Charakter Erschaffung						
Inhalt		Seite		Inhalt		Seite
Charaktererschaffung		8		Charakterbogen leer		12
↳ Beispiel eines Char's		13				

Larp Einstieg						
Inhalt		Seite		Inhalt		Seite
Klassen		17		Alchemie & Giftkunde		49
↳ Untergruppe I		18		↳ Alchemistische Macht		50
↳ Untergruppe II		20		↳ Komponenten		51
↳ Untergruppe II Kauf		21		Magie & Zauber		53
Rasse		22		↳ Zaubermacht		53
Waffen, Trefferpunkte		25		↳ Kraftquelle		56
Rüstung, Schutzhaut		27		↳ Spruchzauber		57
↳ Tp berechnen		28		↳ Rituale		59
Fertig.- Fähigkeiten & Resistenzen		29		↳ Regenerieren/leiten		60
↳ Erklärungen		32	Kommandos		63	
			Begriffe & Wörter		65	

Erfahrungspunkte & Konvertierung							
Inhalt		Seite			Inhalt		Seite
Erfahrungspunkte		70			Konvertierung zu R-M		72

Alchemie (Salben, Tränke, Puder)				
Inhalt	Seite		Inhalt	Seite
Alchemie	76		↳ Körper	80
↳ Allgemeiner Aufbau	77		↳ Kampf	81
↳ Heilung	78		↳ Gift	84
↳ Gegengift	79		↳ Beherrschung	87

Zauberlisten						
Inhalt		Seite		Inhalt		Seite
Einstieg und Erläuterung		90		Kanalisierung		149
Anti - Magie		92		Kraftentzug / Schwäche		155
Beherrschung		97		<u>Krankheits</u> & Giftmagie		159
Beschwörung		103		Nekromantie		163
Bewegungsmagie		108		<u>Schelmenmagie</u>		169
<u>Dimensionstore</u>		112		Schutz & Abwehrmagie		172
Elementar Magie		114		<u>Stärkungsmagie</u>		178
Haushaltsmagie		120		Thaumaturgie		181
Heilmagie		124		Verwandlung		183
Illusionen		130		Weißen & Verzaubern		188
Info & Analyse		135		Geisterwelt		195
Kampfmagie <i>Erklärung</i>		140		Wunder		199
Kampfmagie		142		Dämonologie		203

Anhang				
Inhalt	Seite		Inhalt	Seite
Ausführliche Erklärung	207		Niedere, Mittlere, Hohe	210
Vampire & Werwesen	208		Wesen	
Magische Wesen	209		Copyright	211

Aufbau vom Buch:

Abschnitt

Oberkapitel

Unterkapitel

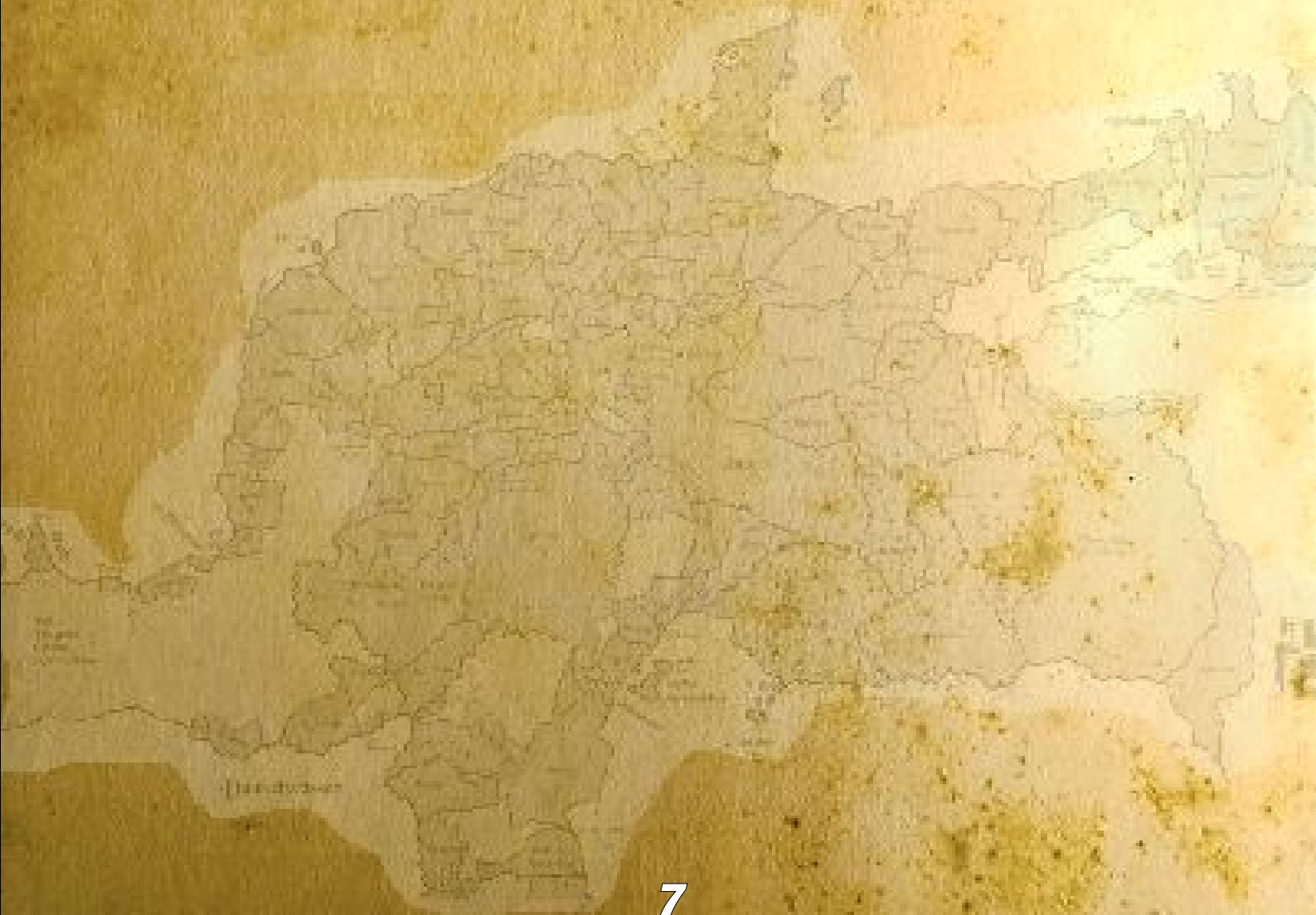
Für Alle	Larpanfänger		Ideen und Zauberanregungen		Für Alle
Charakter Erschaffung	Larp Einstieg	Erfahrungspunkte & Konvertierung	Alchemie	Zauberlisten	Anhang
	Klasse	EP	Alchemie	Antimagie	Ausführliche ...
	↳ Gruppenklasse		↳ Heilung	Wunder	Vampire & ...

Anmerkung von mir:

Anfänger sollten sich zuerst mit dem Abschnitt „Larp Einstieg“ und dem Unterkapitel „Erfahrungspunkte“ befassen. Bevor es zur „Charakter Erschaffung“ geht.

Erfahrene werden im Abschnitt „Larp Einstieg“, mit dem Unterkapitel „Waffen, Trefferpunkte“, „Alchemie & Giftkunde“ und „Magie & Zauber“, durchaus Neuerungen finden.

Suchende für Ideen und Anregungen, speziell in der Alchemie oder der Magie finden in den Abschnitten „Alchemie und Zauberlisten“ ihr Glück :)





Charakter Erschaffung

Charaktererschaffung

Einleitung:

Die Charaktererschaffung ist der erste Schritt um im Larp Fuß zu fassen. Da nicht immer leicht verständlich, ist auf dieser Seite beschrieben wie du vorgehst. Schritt für Schritt.

Auf Seite 10 befindet sich ein leerer Charakterbogen, wo alles eintragen werden kann.

Auf Seite 13/14 ein Beispiel von einem fiktiven Charakter.

Anmerkung:

Jeder fängt klein an. Dazu zählt die Hintergrundgeschichte als auch der Name.

Schritt für Schritt Anleitung:

Schritt	Frage	Beschreibung	Seite
<u>Grundlegende Fragen</u>			
I.	Was kann ich als Spieler darstellen?	Bin ich dick oder dünn? Klein oder groß? Was traue ich mir zu?	--
II.	Meine finanziellen Mittel?	Ausgefallen = teuer schlicht = bezahlbar	--
<u>Charakter Fragen</u>			
III.	Wer bin ich?	Klasse(Magier,Krieger)	15
IV.	Was bin ich?	Rasse (Mensch,Elf)	16 - 20
V.	Wie heiße ich?	Name	--
VI.	Wo komme ich her?	Herkunft (Land,Stadt)	--
<u>Charakterhintergrund</u>			
VII.	Familie, Freunde, (Feinde?)		--
VIII.	Vorliebe, Abneigung, Verhalten		--
IX.	Wieso und Warum bist du auf Reisen?		--
<u>Charaktergeschichte</u>			
X.	Alles fertig? Nun schreibe deine Charaktergeschichte :)		

Denke immer daran: Deine Geschichte soll verständlich und für dich spielbar sein.

Noch Fragen? Unverständlich? Ihr wollt mehr?

Besucht mich in Stuttgart oder auf Con's – aber ansprechen müsst ihr mich selber. ;-)



Charaktername

Klasse

Rasse

Spielername

Contage SC/NSC

Punkte gesamt

Gesinnung

gut

neutral

böse

Punkte MP

Trefferpunkte

Beine

Torso

Arme

Zauber I

Fähigkeiten & Resistenzen

Artefakte & Magische Gegenstände

Zauber II

Kurzbeschreibung



Charaktererschaffung:

Beispiel eines Charakter's

Schritt	Frage	Beschreibung	Hinweise
<u>Grundlegende Fragen</u>			
I.	Was kann ich als Spieler darstellen?	1,64m groß mit Bierbauch und langen Bart	--
II.	Meine finanziellen Mittel?	Verkäufer 40€/Monatlich über für Larp	Für den Start etwa 300€
II.I	Ausrüstung für den Start, Rüstung kommt nach und nach: Hemd 30€ // Hose 34€ // Waffenrock 35€ // Gürtel 20 € // Umhängetasche & Gürteltasche 45€ // Waffen 140€ alles Zusammen: ~205€ Hier fehlt die Con Anmeldung, Schuhe, Anreise, Verpflegung, etc. ... das kost extra.		
<u>Charakter Fragen</u>			
III.	Wer bin ich?	Klasse - Krieger	
IV.	Was bin ich?	Rasse-Zwerg (Schmied als Untergruppe)	
V.	Wie heiße ich?	Tâin Abraxas vom Clan der Donhan	Leichte Namen sind besser
VI.	Wo komme ich her?	Irgendwo bei Mittellande - aus einem Loch (DAS Loch!)	Kann später genauer festgelegt werden
<u>Charakterhintergrund</u>			
VII.	Familie, Freunde, (Feinde?) Mutter und Vater bekommen Namen. Der Clan wird in groben Zügen beschrieben. Feinde gibt es bis auf Ratten keine.		--
VIII.	Vorliebe, Abneigung, Verhalten Tâin zeichnet sich durch einen Spaten auf dem Rücken aus (Wiedererkennungswert) und trägt einen großen Schmiedehammer. Er meidet alles Wasser und malt seine Stirn immer schwarz. Das Zeichen des Clans. Unser Verhalten ist sonst eines Zwerges.		-- Larp Hammer 50€ Spaten 90€
IX.	Wieso und Warum bist du auf reisen? Du suchst eine neue Heimat, da eure Höhlen durch Erdrutsche immer mehr verschüttet werden.		-- Während des Larp wird sich das eventuell ändern.

Charaktername

Tâin Abraxas vom Clan der Donhann

Klasse

Krieger

Rasse

Zwerg

Spieleiname

Robert Michalke

Contage SC/NSC

0 / 0

Gesinnung

gut

Punkte MP

0

Punkte gesamt

60

Trefferpunkte Beine 2
 Torso 3
 Arme 2

(+1TP durch Prügelknabe)



Beispiel bei Robert :)

by
Rule-Master

Zauber: I

Fähigkeiten & Resistenzen

Reiten

Meucheln

Prügelknabe

geschenkt

Beruf (Schmied) (15Punkte)

Waffen&Rüstung reparieren (5 P.)

Bauen&Reparieren (15Punkte)

Feuer machen (10P.)

Lesen & Schreiben (5P.)

Artefakte & Magische Gegenstände

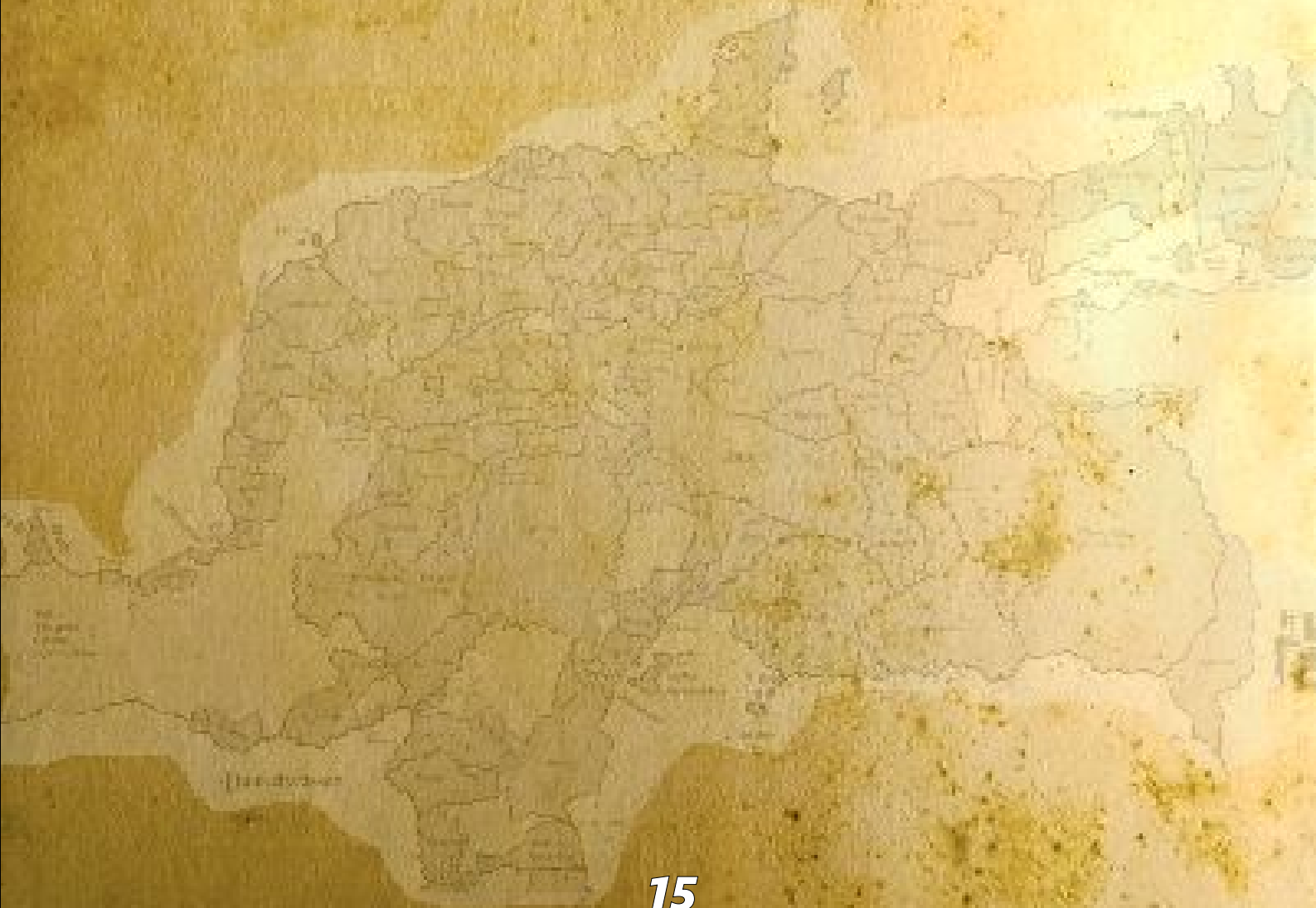
Larp Anfänger!

Zauber II

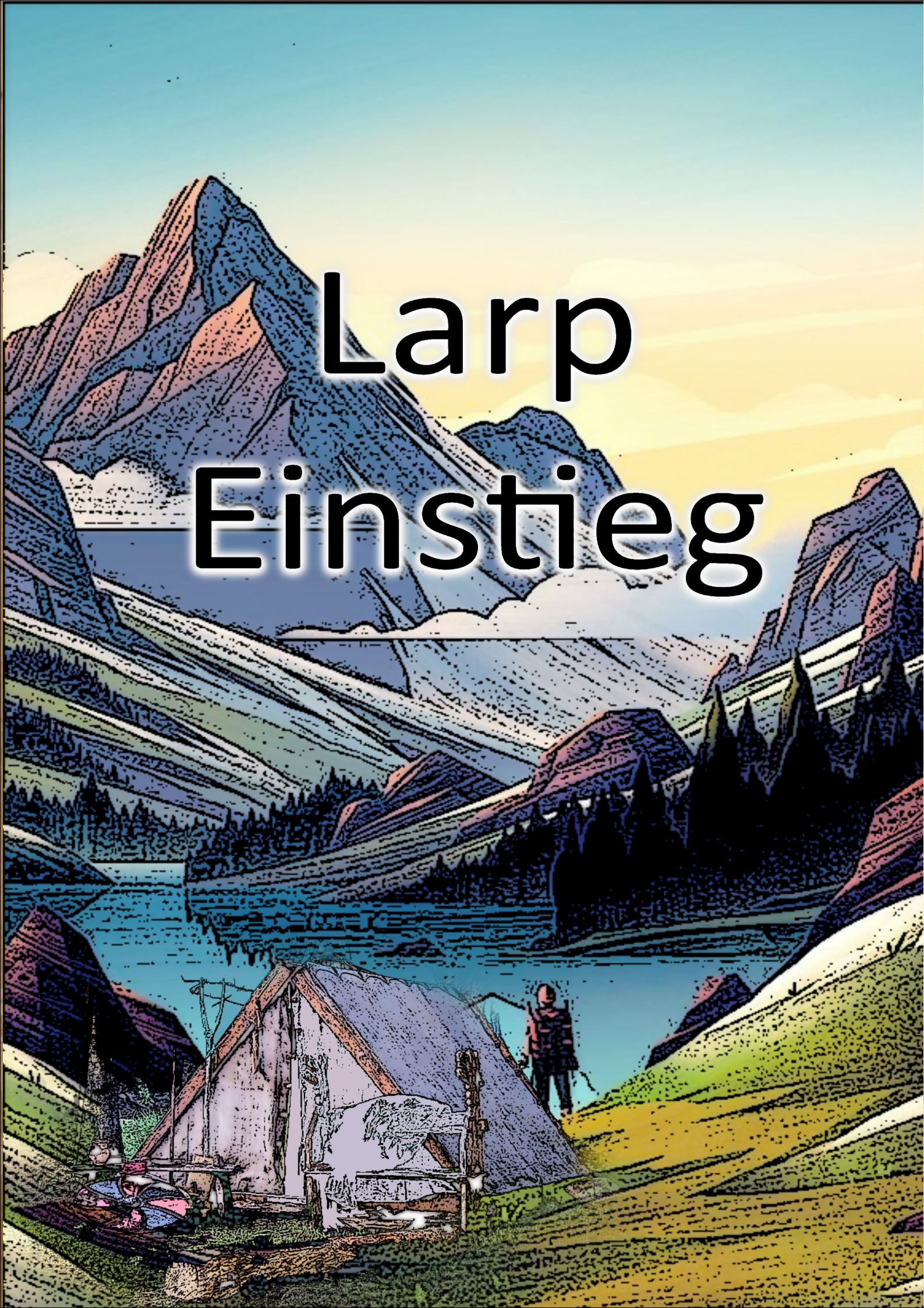
Kurzbeschreibung

Ein erneuter Erdbeben zwingt uns tiefer in die Erde. Aber je tiefer wir graben, desto schlimmer die Beben.

So werde ich, Tâin der jüngste Zwerg auf Reisen geschickt eine neue Heimat zu finden. Nur Gefahren lauern überall.



Larp Einstieg



Klassen

Der Allrounder

Beherrscht die Magie und den Kampf gleichermaßen gut, kann aber niemals ein Großmeister werden. Schließlich kann er dafür auch fast alles.

Startfertigkeiten : Reiten, Meucheln, Lesen & Schreiben, Runen Lesen & von Rolle Zaubern

Startpunkte: 50 | spielbare Tagespunkte: 5 | spielbarer Bonus am Tag: max. 5
(= + 0% auf Punkte am Ende des Con's)

Der Krieger

Krieger sind bewaffnete Kämpfer wo Magie in weiter Ferne liegt. Mut und Ehre repräsentieren sie gern.

Startfertigkeiten : Reiten, Meucheln

Startpunkte: 60 | spielbare Tagespunkte: 6 | spielbarer Bonus am Tag: max. 6
(= + 20% auf Punkte am Ende des Con's)

Der Zauberer

Magie wirken, Rituale halten und Lehren sind die Grundfeste des Universums. Die Zauberer haben den steinigsten Weg, denn Kämpfen ist meist ein hohes Risiko.

Startfertigkeiten : Lesen und Schreiben, Runen Lesen & von Rolle Zaubern

Startpunkte: 60 | spielbare Tagespunkte: 6 | spielbarer Bonus am Tag: max. 6
(= + 20% auf Punkte am Ende des Con's)

Der Abenteurer

Was macht man wenn man weder Zaubern, noch kämpfen kann? Überleben, Tricksen oder den Verstand benutzen. Berufe erlernen oder vielleicht ein Handwerk ausüben.

Startfertigkeiten : (keine)

Startpunkte: 70 | spielbare Tagespunkte: 7 | spielbarer Bonus am Tag: max. 7
(= + 40% auf Punkte am Ende des Con's)

Klassen

Untergruppen I

Alchemisten

Alchemisten sind Wissenschaftler, welche die indirekte Zusammenstellung mystischer Stoffe zu Tränken, Giften oder Kampfalchemie wirken. Und das dem direkten Wirken von Magie vorziehen.

Assassinen

Assassinen sind Mörder, die ihre Opfer sehr genau auswählen. Oftmals haben sie einen klaren Ehrenkodex. Assassinen - Gilden, Einzelkämpfer für die Armee oder unschuldig wirkende, freundliche Gestalten sind gute Beispiele für sie.

Barbaren

Barbaren sind Kämpfer, deren Wildheit und Stärke ihren Wert im Clan ausmachen. Warum nicht nehmen, wenn jemand zu schwach ist es zu verteidigen? Doch Gastrecht ist Heilig. Ein Wort ist wie ein Schwur.

Barden, Glücksspieler und Gaukler

Barden, Glücksspieler und Gaukler leben was sie von anderen für die Unterhaltung bekommen. Musik, Tanz, Akrobatik und Schauspielerei verbinden sie mit den anderen käuflichen Kurzweilern der Huren und Wahrsager.

Bauer

Ein Bauer?, Ja! Ein sehr einfaches, aber extrem Unterhaltsame Untergruppe. In der Gestaltung völlig frei im weiteren Spielverlauf.

Druiden

Druiden wirken Naturmagie, welche sie aus Wäldern, Seen oder der Erde entnehmen. Sie gelten als Weise Lehrer der Bauern. Doch hüten sie ihr Wissen.

Essenz - Magier

Essenz - Magier wirken arkane Magie, welche auf der Urkraft der Magie basiert, welche benutzt wird bevor die Elemente daraus extrahiert werden. Da sie nicht spezialisiert haben wirken sie ihr großes Repertoire mit mehr Aufwand. Sie sind bekannt dafür, dass sie von einem Element in ein anderes wandeln können.

Händler

Händler sind Reisende, welche an dem einen Ort einkaufen um es woanders Gewinnbringend zu verkaufen. Sie wirken friedlich und sind ein gern gesehenes Ziel für Räuber. Deswegen umgeben sie sich mit Wachen oder Weggefährten.

Handwerker

Handwerker sind jene eher friedlichen Bürger oder Abenteurer, welche Helden lieber begleiten und unterstützen, als neben ihnen im Helden-Grabe zu liegen.

Klassen

Untergruppen I

Hexer und Intuitiv-Magier

Hexer oder Intuitiv-Magier wirken arkane Magie, ohne diese wissenschaftlich zu begreifen und gehen nach Gefühl. Oftmals sind sie begabte aus dem Volk, welche eine richtige magische Ausbildung nicht erlangen konnten.

Heiler

Heiler wirken auf viele unterschiedliche Arten, dass sie oftmals andere Namen haben. Vom Apotheker über den Feldscher bis zu den heilenden Priestern und arkanen Schlachtenheilern. Sind sie in jeder Gruppe willkommen.

Magier und Akademie - Magier

Magier und Akademie - Magier wirken arkane Magie die oftmals viel mit Elementen und klaren Zauberformeln zu schaffen haben. Oftmals haben sie die Gerichtliche Macht, wenn es um Streitfälle mit Magie geht.

Nekromanten

Nekromanten nutzen negative Lebensmagie, welche sie aus Friedhöfen oder Schlachtfeldern ziehen. Sie erschaffen Untote und verursachen Leid, Gift und Verfall. Gruften, verlorene Tempel und Sümpfe sind bei ihnen üblich.

Ordenskrieger

Ordenskrieger sind Krieger welche für einen Gott und dessen Lehren streiten. Sie beschützen die Priester und bewachen die göttlichen Tempel oder Jagen die Ungläubigen Seelen.

Priester

Priester wirken klerikale Magie, welche ihnen von ihren Göttern gewährt werden. Sie folgen deren Lehren, da sie ansonsten in Ungnade fallen können.

Runenschmied / Runenmagier

Runen – Schmiede/Magier sind jene, welche Magie wirken ohne sie selbst zu können. Bei Ritualen wo sie ihre Magie aus Runensteinen ziehen, welche von anderen verzaubert wurden.

Schamanen

Schamanen wirken Naturmagie, welche sie von den lebenden Tieren der Umgebung sowie von den Geistern der Urahnen bekommen. Sie wandern durch Geister und Traumebenen.

Söldner

Söldner sind zumeist Krieger, die gegen Bezahlung einem Herrn dienen.. Sie erledigen Aufgaben oder schützen. Aber wer weiß welcher Söldner treu ist, wenn es einmal ernst ist?

Waldläufer

Waldläufer sind mehr Kundschafter als Krieger und kennen Pfade, Pflanzen und Tiere. Trotzdem sind Jagd, anschleichen und kämpfen ihnen nicht fremd.

Klassen

Untergruppen II (gesondert)

Elementaristen (Feuer, Wasser, Erde, Luft)

Diese Charaktere haben es gemeistert mit nur einem einzelnen Element zu Zaubern. Sie können zwar wie andere Magier auch jeden Zauber lernen, aber zusätzlich haben sie den Zauber „Elementarmagie improvisieren“ gelernt.

Je investierte 25 Mp steigt die Grenze die sie improvisieren können um 5 Mp an. Nebenher sollten sie dennoch die Zaubermacht steigern um auch mächtigere Magie wirken zu können. Es besagt keine Regel, dass es nicht möglich wäre mehrere Elemente zu improvisieren.

Wenn sie einen Element improvisieren möchten, müssen sie sich eine Magietheorie überlegen. Wenn dies abgeschlossen ist, wird der Zauber mit den gleichen Voraussetzungen dargestellt (Darstellung, Gestik, Worte, Komponenten) wie der ursprünglich Zauber. Nur eben mit ausgesuchten Element.

Liegt die Stärke vom Zauber über der Grenze mit der sie Improvisieren können, so verlieren sie die Kontrolle darüber. Der Zauber scheitert und die bisher aufgebrauchten Mp fließen im gleichen Umfang, aber unkontrolliert, noch einmal zusätzlich heraus. Diese richten üblicherweise Elementaren Schaden an, bevor sie verpuffen.

(bis 10Mp 1Tp im 2m Radius, bis 100Mp 2Tp im 5m Radius, bis 1000Mp 3Tp im 10m Radius)

Runenmagier

Runenmagier verwenden verschiedene Runen (Matrix & Fokus), um Rituale zu wirken. Da sie aber keine direkte Magische Quelle besitzen, ist es ihnen nicht möglich sofortige Spruchzauber zu wirken. Erst bei einem Ritual können sie die Kräfte um sich herum nutzen. Dabei wird die Kraft durch die Runen geleitet um sie an sich anzupassen. Die Zauber die beim Ritual angewendet werden, können aus den Zauberslisten entnommen werden.

Runenmagier müssen keinen Zauber lernen, da sie jeden Ritualisieren können. Die einzige Beschränkung haben sie durch Ihre Zaubermacht.

Wenn sie beim Ritualisieren Zauber anwenden nutzen sie ihre Verwendungsrune. Um das dazugehörige Element wirksam nutzen zu können, ist ihre Krafrune erforderlich. Dies wird mit der Liste, der folgenden Seite, gelernt. Krafrunen kann man auch selbst kreieren.

Je mehr Ritualpunkte sie verbrauchen, desto Anstrengender wird es. Hungergefühl bis hin zu tauben Armen und extremer Müdigkeit sind normale Begleiterscheinungen. Nach einem durchgängigen, erholsamen und langen Schlaf sind die Anstrengungen vom Vortag vergessen.

Zum Schluss sollte man Wissen, dass auch Runenmagier in der Zaubermacht aufsteigen müssen. Die dazugehörigen Regeln findet ihr im Kapitel „Zaubermacht“

Ritualpool (Rtp) berechnen

I. Ihr rechnet jede bereits erlernte Krafrune, die dafür ausgegeben Punkte zusammen.

Bsp: Lehrling mit Erde(5Ep)& Chaos(5Ep), Meister mit Natur(15Ep)= 25Ep

II. Hinzu die bereits ausgegebene und erlernte Zauberstufe.

Bsp: Meister (10 Ep durch Lehrling + 50 Ep durch Meisteraufstieg) = 60 Ep

III. Geschenkte Mp durch die Aufstiege (da Runenmagier alle Zauber können)

Bsp: Meister aufstieg 40 Ep (SL entscheidung) und zum Geselle 10 Ep = 50Ep

Nun alles zusammenrechnen (Ep's) und durch 50% ($\div 2$) teilen. Das ist die gröÙe des Rtp.

Bsp: 25Ep(Krafrunenpunkte)+60 Ep(Machtstufe)+50Ep(geschenkte Ep)=135Mp $\div 2 = 68\text{Rtp}$

Klassen

Untergruppen II - Kauf

Ep - Kosten zum Nutzen der Krafrunen (eigene Krafrunen entwickeln möglich):

Krafrune (art)	Lehrling	Geselle	Meister	Großmeister
Normalerweise aufzuwendende Mp	5 – 10	15 – 30	35 – 100	105 +
Äther	5	10	15	45
Erde	5	10	15	45
Feuer	5	10	15	45
Luft	5	10	15	45
Wasser	5	10	15	45
Chaos	10	20	30	90
Geistermagie	10	20	30	90
Leben	10	20	30	90
Natur	10	20	30	90
Ordnung	10	20	30	90
Seelenkraft (Wille)	15	30	30	135
Drache	15	30	30	135
Göttlich	15	30	30	135
Hölle	15	30	30	135
Zeit	15	30	30	135

Rituale:

Bei einem Runen Ritual läuft alles fast genauso ab, wie bei einem normalen Ritual. Erst bindet er die beiden Runenarten (Verwendungs. & Krafrune) ein. Dazugehörige Kanalisierungsfokies sollten nicht fehlen. Verbrauchskomponenten, Runenrollen oder andere Komponenten runden das Ritual ab.

Sein großer Vorteil ist, dass er mehr Ritualisieren kann als ein normaler Zauberkundiger. Aufgrund seines größeren Pools an Ritualpunkten.

(Die weiteren Vorgehensweisen von Ritualen werden unter dem Kapitel „Rituale“, genauer erklärt.)

Rassen

Mensch

Im Larp die häufigste Rasse. Simpel zu Spielen und kommt ohne Maske aus.

Rassenpaket: Regeneration maximal Meister
Maske/Schminke: - keine



Elf

Egal ob Hochelfen, Sonnenelfen, Nachtelfen, Mond.- oder Waldelfen. Auch die Namen Alben oder Elben zählen hier rein. Nur die Dunkelelfen (Drow) nicht.

Rassenpaket: Geschichten und Mythen „Allgemein“ Keine Resistenz gegen Gift
 Regeneration maximal „Lehrling“ Gutes Gehör & Dämmerlicht
 Handwerk Holz Spurenlesen
 Wundresistenz max „Lehrling“ kostenlos 5 Zauber zu je 5 MP gelernt
 Regenerieren 5 MP in jeder Stunde

Maske/Schminke: - spitze Ohren und ein bevorzugt ein schlanker Körperbau, eventuell Hautfarbe

Halbelf

Stammen aus einer Verbindung zwischen Elfen und einer anderen Rasse. Sie sind nicht ganz so langlebig, tendieren aber dennoch oft zu den Idealen der Elfen.

Rassenpaket: Gutes Gehör & Dämmerlicht Wundresistenz max „Geselle“
 Regeneration maximal „Geselle“ kostenlos 3 Zauber zu je 5 MP gelernt
 Spurenlesen
 Keine Resistenz gegen Gift

Maske/Schminke: - spitze Ohren



Dunkelelf (Drow)

Dunkelelfen, auch Drow genannt, leben selten sehr lange auf einem Larp. Sollte ein Larpanfänger nicht nehmen.

Rassenpaket: Resistenz Gift „Hausfrau“ Wundresistenz max „Geselle“
 Regeneration max „Geselle“ Rüstungsparade 1
 Nachtsicht (darf LV-Brille nutzen) KEINE Resistenz Elementarmagie
 Überempfindlich Licht (Blind—Tag) Giftkunde & Alchemie „Hausfrau“

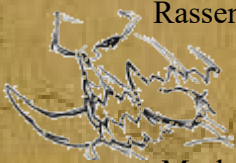
Maske/Schminke: - spitze Ohren, eventuell Hautfarbe

Ork

Ein Ork zu spielen ist schwierig und ist wohlüberlegt. Auch sollte man sich mit der Maske oder Schminken mühe geben.

Rassenpaket: Regeneration max „Meister“ schnelles Altern
 Dummheit Kurzsichtig (Maske)
 Wundresistenz „Prügelknabe“ Resistenz Gift „Hausfrau“
 Giftkunde „Hausfrau“

Maske/Schminke: - Orkmaske, Hautfarbe



Rassen

Goblin

Zumeist sind die Goblin die schwächeren und kleineren der sogenannten „Grünhäute“. Dadurch auch leichter zu spielen und leben oft weit länger im Larp.

Rassenpaket:	Resistenz Gift „Lehrling“	Schnelles Altern
	Regeneration max „Geselle“	Dummheit
	Giftkunde „Hausfrau“	Spurenlesen
	Kurzsichtig	

Maske/Schminke: - Orkmaske



Oger

Für einen Oger sollte man die Größe und Statur haben.

Rassenpaket:	Wundresistenz „Lehrling“ (2 TP/Zone)	Dummheit
	Regeneration max „Geselle“	Kurzsichtigkeit (Maske)
	Ogerstärke (Waffe Schaden +1 TP)	Magie nicht lernbar

Maske/Schminke: - Orkmaske, großer massiver Körperbau bevorzugt

Lizard (Echse)

Sind aufrecht gehende Echsenwesen, welche in den normalen Landen eher selten zu finden sind.

Rassenpaket:	Wundresistenz „Prügelknabe“ (1 TP/Zone)	
	Regeneration max. „Meister“	Kaltblüter (Langsam in Kälte)
	Schuppenhaut (2 TP/Zone)	Kurzsichtig

Maske/Schminke: - Echsenmaske, Schuppenhaut

Minotauren

Große Ogerähnliche Wesen mit einem Stierkopf. Sie sind gefährliche Kämpfer und tendieren dazu sehr in Wut zu geraten.

Rassenpaket:	Wundresistenz „Lehrling“	Ogerstärke	Berserker
	Regeneration max „Grund“	Keine Rüstungsparade	

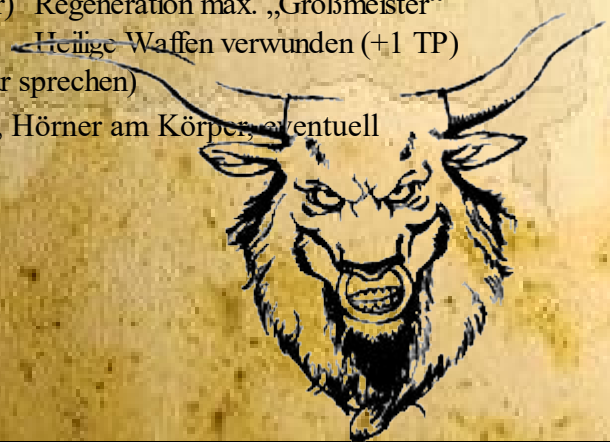
Maske/Schminke: - Stiermaske, Großer Körperbau bevorzugt

Halbdämon

Halbdämonen sind oft erkennbar an teils schwarzer oder Roter Haut, Hörner, Klauenhänden, Raubtiergebissen und dergleichen. Aber nicht gerne gesehen und sie müssen hart um Ihre Existenz ringen.

Rassenpaket:	Klauen – Hände (1 TP - Waffe)	Weihwasser ist wie Säure
	Dämonenblut (anfällig für Zauber)	Regeneration max. „Großmeister“
	Regeneration „Grund“	Heilige Waffen verwunden (+1 TP)
	Mentale Stimme (Berührung / nur sprechen)	

Maske/Schminke: - Dämonenmaske, Klauenhände, Hörner am Körper, eventuell Hautfarbe



Rassen

Skaven (Ratte)



Die Rattenwesen sind so selten wie ein Lizard.

Rassenpaket:	Geruchssinn	Giftkunde „Lehrling“
	Regeneration max „Geselle“	KEINE Wundresistenz
	Resistenz Gift „Lehrling“	Haut-Rüstung Fell (1 TP/Zone)
	KEINE Resistenz „Magie“	

Maske/Schminke: - Rattenmaske, Fell, Schwanz

Zwerge

Für einen Zwerg sollte man den Körperbau oder eben einen deftigen Bart haben.

Rassenpaket:	Regeneration max „Großmeister“	Wundresistenz „Prügelknabe“
	Angst vor dem Reiten, Fliegen, Schwimmen und arkaner Magie	

Maske/Schminke: - Bart (auch Frauen), kleiner / fülliger Körperbau bevorzugt

Churr (Katze)

Möchte man als Katzenwesen durchgehen, sollte man sich bei der Maske nicht lumpen lassen.

Rassenpaket:	Regeneration max „Meister“	Frei klettern „Lehrling“
	nicht für filigrane Arbeit	Gutes Gehör & Dämmersicht
	Krallenhände & Biß (1 TP-Waffen)	Geruchssinn (Anfällig für Gestank)
	Hautrüstung Fell (1 TP/Zone)	Kurzsichtig
	Schwanz ist wichtig für Gleichgewicht	
	Gutes Gehör & Dämmersicht (Anfällig für Lärm)	

Maske/Schminke: - Katzenmaske, Krallenhände, Fell, Schwanz



Kobolde

Sind kleine Waldwesen, welche sich mit Unfug und Schabernack Ihre Langeweile vertreiben. Gerüchteweise haben sie Fell, dadurch sehen sie ganz harmlos aus.

Rassenpaket:	Regeneration max „Lehrling“	Hautrüstung Fell (1 TP/Zone)
	Resistenz Gift „Hausfrau“	Keine 2-Hand-Waffen
	Wundresistenz max „Lehrling“	Gestaltwandler „Mensch“
	Resistenz vor Beherrschung & Bezauberung	

Maske/Schminke: - vielfältig, eventuell Hautfarbe



Fee



Feen stammen in vielen Fällen aus dem Feenreich und sind mit Magie vollkommen durchwachsen.

Rassenpaket:	Kann 5 Zauber zu je 5 MP	Wundresistenz max Lehrling	keine Zweihandwaffen
	Regeneration max Lehrling	Gutes Gehör & Dämmersicht	
	Angebohrener magischer Zauber (Rückkehr ins Feenreich)		

Maske/Schminke: - viel Kreativität, Kleiner schlanker Körperbau bevorzugt

Waffen und Trefferpunkte

Trefferpunkte & Waffen:

Waffen werden recht grob eingeschätzt und verursachen meist 1 TP Schaden, siehe Liste. Dieser Schaden gilt als verletzend, was eine ernsthaft blutende Schnittwunde entstehen lässt. Wenige Waffen werden als Prellung eingestuft, was Schmerzen aber keine Wunde verursacht. Aber dennoch als Tp's gewertet werden.

Waffe	Grundschaden (TP)	Schadensart / Besonderheit
Faust	1/2	Prellung
Kurze Klingen	1	Messer, Tanto, Dolch, Khukuri, etc
Folgend Einhand:		
Schwerter	1	Breit & Ritterschwert, Säbel, Rapier, etc
Äxte	1	Beil, Axt, Streitaxt, Doppelbeil, etc
Hämmer	1	Kriegs & Zwerghämmer, Rabenschn.
Keulen	1	Prellung (Keule, Knüppel, Stuhlbein)
Magierstab (Artefakt)	1	magischer Schaden
Kampfstab	1	Prellung
Speere	1	nur Stichfähig (im Larp verboten)
Folgend Anderthalbhänder:		
Anderthalbhänder	1	Lang./ Breit./ - Schwert, Katana, etc mit Ansage "Schwerer Schlag" 2 TP
Folgend Zweihand:		
Kampfstab	1	Prellung
Magierstab (Artefakt)	1	magischer Schaden
Speere	1	nur Stichfähig (im Larp verboten)
Schwerter	2	schwer zu parieren mit 1 Handwaffe
Äxte	2	schwer zu parieren mit 1 Handwaffe
Hämmer	2	schwer zu parieren mit 1 Handwaffe
Keulen	2	Prellung
Lanzenschwert	2	mit Ansage "Schwerer Schlag" 3 TP
Helebarde (schlagend)	2	schwer zu parieren mit 1 Handwaffe
Wurfaffen	1	Wurf,- messer,- scheiben,- dolch, etc
Bögen (kurz, lang)	1	Durchschlägt Leder und Kettenrüstung
Armbrust (leicht, schwer, Jagd)	1	Durchschlägt Leder, Kette und Platte
Armbrust Pistole	1	
Schwarzpulver – Pistole	1	Durchschlägt Leder und Kettenrüstung
Schwarzpulver – Muskete	1	Durchschlägt Leder, Kette und Platte.

Darstellung „schwerer Schlag“:

Beim ausholen "schwerer" sagen, langsame 180° Drehung durchführen und dabei „Schlag“ sagen. Es ist ein besonders deutlich ausgespielter und spielerisch wertvoller Angriff.

Ogerstärke:

Erlaubt mit Schlagwaffen aller Art +1 TP Schaden zu verursachen. Dies ist nicht kompatibel mit dem Schweren Schlag, der ja den gleichen Effekt hat. Bei Stich & Fernkampfwaffen ist der Zusatzschaden nicht verwendbar.

Waffen und Trefferpunkte

Allgemein:

Jede Verletzung durch einen Treffer am Körpers entsteht eine blutende Wunde - 1 TP zusätzlich in 10 min, danach endet die Blutung - .

So lange eine Körperzone mehr als die Hälfte der Punkte hat, ist sie Kampffähig. Denkt aber daran, je mehr Trefferpunkte ihr später haben werdet, umso mehr müsst ihr Darstellen. Jede Wunde wird schmerzen, behindern und Bluten. Dazu verliert man an Kraft und Geschick.

Ist jedoch die „halb-Marke“ erreicht oder unterschritten, so ist kein wirklich effektives Kämpfen mehr möglich.

Sind alle TP einer Zone auf null, so kann sie gar nicht mehr eingesetzt werden. Alle weiteren Schäden, von dieser Zone aus, werden auf den Torso weitergeleitet. Ist der Torso bei „Null“ so ist die Figur bewusstlos. Fallen die Torso - TP ins Minus, so liegt die Figur im Sterben.

Kopf:

Der Kopf ist keine legitime Trefferzone für den Kampf.

Torso:

Ist der Torso verletzt so sollten alle Bewegungen langsamer werden. Bei der „halb-Marke“ kann sich die Figur kaum auf den Beinen halten.

Der Torso hat immer 3 TP

Arm:

Ist ein Arm verletzt, so sollte jeder Angriff von einem Schmerzlaut begleitet werden.

Auch die Angriffe sollten vergrößert oder verlängert werden. Bei der „halb-Marke“ ist der Arm zu schwach, um eine normale Waffe alleine zu führen.

Der Arm hat immer 2 TP

Bein:

Bei einem verletzten Bein ist weder Dauerlauf noch rennen möglich, sondern bestenfalls zügiges humpeln. Bei der „halb-Marke“ kann das Bein die Last kaum tragen und nur langsames humpeln würde funktioniert.

Das Bein hat immer 2 TP

Zusätzliches:

Eine Amputation setzt die entsprechende Körperzone direkt auf 0 TP und verursacht eine starke Blutung.

Ein Kehlschnitt (Meucheln) verursacht 3 TP, eine Blutung von 1 TP pro Minute.

Diese endet nicht von selbst, so das die meisten Opfer direkt zusammenbrechen. Der Schaden entsteht am Torso.



Rüstungen und Schutzhaut

Rüstungen:

Rüstung (wirkt nur dort wo getragen)	TP / Zone
Weiches Leder, Fell, Wattierter Waffenrock	+ 1
Dickes Leder, Hartleder, weiches versterstärktes Leder	+ 2
Kettenrüstung, hartes verstärktes Leder, leichte Schuppe	+ 3
Plattenrüstung, Ketten – Leder – Kombi, Schwere Schuppe	+ 4
Ketten – Platten – Kombi	+ 5
Helm Hartleder	+ 1 an Zone Torso
Helm Metall	+ 2 an Zone Torso

Rüstungen halten nur Treffer ab, die ein Rüstungsteil getroffen haben. An einer ungeschützten Stelle geht der Angriff durch. Damit ist sowohl die Körperzone, als auch die Körperstelle gemeint. Hier kann die Fähigkeit „Rüstungsparade“ helfen. Denn eine Wunde ist normalerweise stark Kampfentscheidend (ausspielen). Wird hingegen ein Rüstungsteil getroffen, sollte man dies durch verschiedene Arten darstellen. Keuchen, Grunzen, Taumeln, Schwanken oder aber auch durch „Telling“ („Rüstung“ sagen).

Rüstungen erweitere Regeln:

Liegen auf einer Figur normale Rüstung und eine gezauberte Rüstung, so wird die bessere voll gerechnet und die Schwächere, bei halben (0,5), aufgerundet. Nun wird beides zusammenaddiert und schützt auch zusätzlich ungeschützte Stellen.

Gezauberte Rüstungen:

Bedecken den gesamten Körper, helfen aber nicht gegen die heimlich und langsame Klinge. Diese muss Vorsichtig in Position gebracht werden, bevor diese eine kleine Wunde (1 TP) verursacht.

Verzauberte Rüstungen (zumeist Artefakte):

Schützen die Körperzonen wo sie auch vorhanden sind. Sie haben wie gezauberte Rüstungen keine offenen Stellen am gesamtem Körper, sofern an jeder Trefferzone ein Rüstungsteil anliegt. Sind zwischen der normalen Rüstung freie Stellen können diese aber dennoch mit einer langsamen Klinge durchdrungen werden (siehe gezauberte Rüstungen).

Schutzhäute:

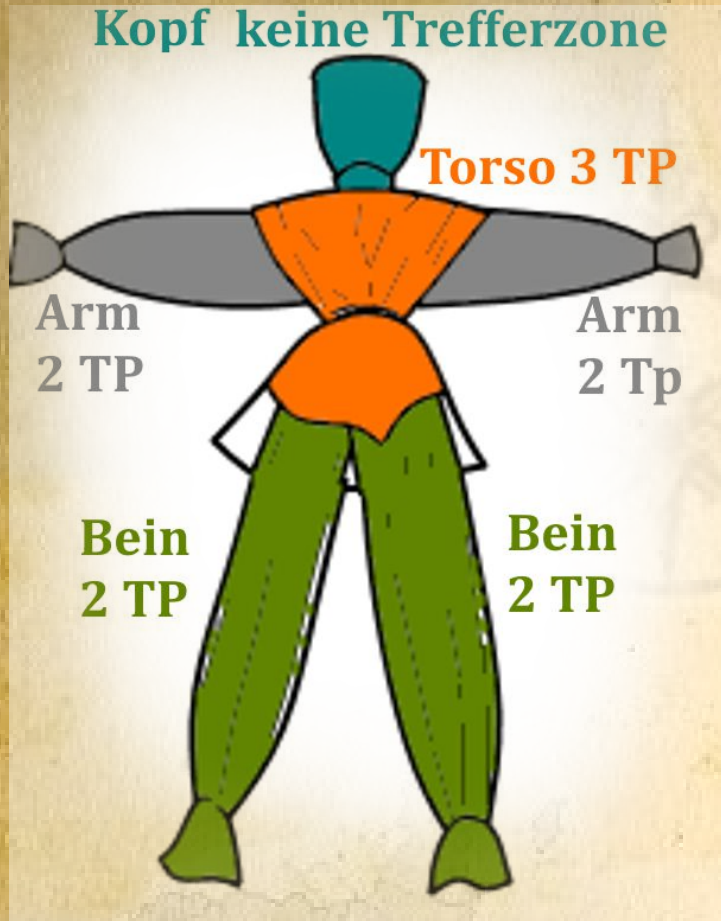
Wirken mehrere verschiedene Schutzhäute auf eine Figur, sind sie nicht additiv. Ein Fell (1 TP), eine gezauberte Hornhaut (2 TP) und ein Steinhaut-Trank (3 TP) ergeben also nur +3 TP/Zone mehr. Da nur die Stärkere zählt. Diese Schutzhaut ist heilbar auch wenn sie auf 0 TP's herabsinkt.



Waffen und Trefferpunkte

Rüstungen und Schutzhaut

Tp Berechnen



Berechnung Trefferpunkte der Haut:

Torso = 3 Tp (immer) + Wundresistenz + Hautrüstung/Zauber

Arme = 2 Tp (immer) + Wundresistenz + Hautrüstung/Zauber

Beine = 2 Tp (immer) + Wundresistenz + Hautrüstung/Zauber

Bsp.: Arme(8TP) = 2 Tp (immer)+Geselle (3Tp) + Steinhaut (3Tp)

Berechnung Trefferpunkte der Rüstung:

Helm = auf Torso rauf rechnen

Torso = Rüstung + Rüstungszauber + Helm

Arme = Rüstung + Rüstungszauber

Beine = Rüstung + Rüstungszauber

Bsp.: Torso (8TP) = Ketten-Leder-Kombi (5TP) + Magische Rüstung Kette (3TP)

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Fertigkeiten / Fähigkeiten / Resistenzen	Allrounder	Krieger	Zauberer	Abenteurer
Titelanspruch				
Landlord,Edelmann	30	30	30	30
Markgraf	+30	+30	+30	+30
Baron	+30	+30	+30	+30
Graf	+30	+30	+30	+30
Fürst	+30	+30	+30	+30
König	+30	+30	+30	+30
Beruf (frei wählbar)	15	15	15	15
Berserker	-10	-10	—	—
Dummheit	-10	-10	—	-10
Elementarmagie improvisieren je 5 Mp	25	—	25	—
Fallen stellen und entschärfen				
„Lehrling“	10	15	20	10
„Geselle“	+20	+30	+40	+20
„Meister“	+30	+45	—	+30
„Großmeister“	—	—	—	+40
Feuermachen (mit Feuerstein / ohne Magie)	10	10	10	5
Frei klettern				
„Lehrling in normaler Kleidung (Stoff)	10	10	20	10
„Geselle“ in leichter Rüstung (Leder)	+20	+20	+40	+20
„Meister“ in mittlerer Rüstung (Kette)	+30	+30	—	+30
„Großmeister“ in schwerer Rüstung (Platte)	—	+40	—	+40
Geschichten & Mythen				
„Allgemein“ in 1 Gebiet	10	20	10	10
„Lehrling“ in 1 Gebiet	+10	+20	+10	+10
„Geselle“ in 1 Gebiet	+20	+40	+20	+20
„Meister“ in 1 Gebiet	+30	—	+30	+30
„Großmeister“ in 1 Gebiet	—	—	+40	+40
Geruchssinn (Spuren lesen nach Geruch)	30	30	30	30
Gestaltwandler	var	var	var	var
Gutes Gehör & Dämmerlicht	20	20	20	20
Giftkunde & Alchemie				
„Hausfrau“	20	40	20	20
„Lehrling“	+40	+80	+40	+40
„Geselle“	+60	+120	+60	+60
„Meister“	+80	—	+80	+80
„Großmeister“	—	—	+100	+100
Handwerk-Holz (Bogenbau, Schreiner..)	10	10	10	10
Handwerk-Leder (Rüstung, Zelte, u.ä.)	15	15	15	15
Handwerk-Metall (Schmied, Wagner)	10	10	15	15
Handwerk-Stein (Steinmetz, Maurer)	10	10	10	10

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Fertigkeiten / Fähigkeiten / Resistenzen	Allrounder	Krieger	Zauberer	Abenteurer
Haut Rüstungen				
Fell +1 TP / Zone	20	20	30	30
Schuppen +2 TP / Zone	+40	+40	+60	+60
Steinhaut +3 TP / Zone	+80	+80	+120	+120
Kristallhaut +4 TP / Zone	+120	+120	+180	+180
Heilkunde				
„Lehrling“ Wunden versorgen	10	20	10	10
„Geselle“ Krankheiten	+10	+20	+10	+10
„Meister“ Operationen	+20	+40	+20	+20
„Großmeister“ Rettung bis 1 min nach Tod	—	—	—	+30
Heraldic (Wappenkunde)	5	5	5	5
Lesen und Schreiben (hilfreich)	0	5	0	5
Magische angeborene Fähigkeit 1/Tag	MP x 2	MP x 3	MP x 2	MP x 3
Meucheln (Betäuben, Meucheln, Griffe)	0	0	10	10
Nachtsicht (Nachtsichtbrille) Tag-blind	10	10	10	10
Navigation (Kartenkenntnis)	5	5	5	5
Regeneration				
„Grund“ Blutung langsamer, alle TP in 6h	50	50	70	70
„Lehrling“ 1 TP/h, alle TP in 3 h	+80	+80	+100	+100
„Geselle“ 1 TP/10 min, alle TP in 1h	+120	+120	+150	+150
„Meister“ 1 TP/ 1 min, alle TP in 10 min	+160	+160	—	—
„Großmeister“ 1TP/10 sec., alle TP 1 min	—	+200	—	—
Reiten	0	0	5	5
Runen Lesen und von Rolle zaubern	0	5	0	5
Rüstungsparade				
1 / Szene ca 1h	20	20	30	30
2 / Szene ca 1h	+30	+30	+40	+40
3 / Szene ca 1h	—	+40	—	+50
Resistenzen ..				
.. gegen Bezauberung & Beherrschung	—	50	—	50
auch vor ritualisierter Beherrschung	50	+20	50	+20
.. gegen Elementarmagie (max. 1 Element)	100	200	100	200
.. gegen Furcht (Magie & Psychologisch)	25	25	30	30
.. gegen Gift				
„Hausfrau“	20	20	40	40
„Lehrling“	+40	+40	+80	+80
„Geselle“	+60	+60	+120	+120
„Meister“	+80	+80	—	+160
„Großmeister“	—	+100	—	—
.. gegen Magie				
„Lehrling“ bis 30 MP	150	200	150	200
„Geselle“ bis 50 MP	+150	+200	+150	+200
„Meister“ bis 100 MP	+300	+400	+300	+400
„Großmeister“ bis 300 MP	—	—	+450	+800
.. gegen Magieentzug	30	—	30	—

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Fertigkeiten / Fähigkeiten / Resistenzen	Allrounder	Krieger	Zauberer	Abenteurer
Resistenzen ..				
.. vor magischer Analyse (Info-Magie)	25	30	25	30
.. vor Schwäche-Zauberei	20	20	30	30
.. vor Verwandlungs- & Heil-Zauber	20	20	20	30
.. vor Waffen (nur eine Art wählbar)				
Normale Waffen (Waffenschaden TP -1)	150	150	200	200
Magische Waffen (Waffenschaden TP -1)	250	250	300	300
Heilige Waffen (Waffenschaden TP -1)	250	250	300	300
Unheilige Waffen (Waffenschaden TP -1)	250	250	300	300
Schlösser-Kunde				
„Depp“	5	10	10	5
„Lehrling“	+10	+20	+20	+10
„Geselle“	+20	+40	+40	+20
„Meister“	+30	+60	+60	+30
„Großmeister“	—	—	—	+40
Spurenlesen	20	30	30	20
Dauerhaft erhöhte Stärke				
Überstärke (Faust-Schaden +1 TP)	50	50	75	75
Ogerstärke (Waffenschaden +1 TP)	+150	+150	—	—
Waffenspezialist (eine Waffe)	100	100	—	—
Waffenmeister (50 Con – Tage +)	20	20	50	35
Waffen & Rüstung				
Flicken & pflegen	50	5	10	15
Bauen & reparieren	+15	+15	+25	+25
Wundresistenz				
„Prügelknabe“ +1 TP / Zone	30	30	50	50
„Lehrling“ +2 TP / Zone	+60	+60	+100	+100
„Geselle“ +3 TP / Zone	+120	+120	—	+150
„Meister“ +4 TP / Zone	+180	+180	—	+200
„Großmeister“ +5 TP / Zone	—	+240	—	—
Zauber erlernen	MP x 1	—	MP x 1	—
Zauberermacht / Aufstieg in der Magie/				
Lehrlingsmagier / Akkolyth (5 MP+)	0	—	0	—
Gesellenmagier / Priester (50 MP +)	+5	—	+5	—
Meistermagier / Hohepriester (100 MP+)	+50	—	+50	—
Großmeister / Erz-Kleriker (500 MP+)	—	—	+100	—
Zusatz-Sprache				
„Gosse“	5	10	5	5
„Fließend“	+10	+20	+10	+10
„Poet“	+20	+40	+20	+20
„Gelehrter“	—	—	—	+30
Runen – Magier Kraffrune	x1	x1	x1	x1
Runen – Magier Verwendungsrunen	x1	x1	x1	x1

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

In diesem Kapitel wird die Fertigungsliste sehr umfangreich beschrieben. Die Liste ist Alphabetisch aufgebaut.

Titelanspruch:

Da es zu viele Amtsbezeichnungen gibt, werden hier die üblichen genommen. Ihr könnt eure Amtsbezeichnung und der Größe des Reiches oder Einflusses anpassen. Niemand ist gezwungen die Titel hier zu verwenden.

Das Recht Waffen zu tragen, Magie zu nutzen oder Recht zu sprechen sind übliche Grundrechte. Auch das Recht „von meinem König gerichtet zu werden“ gehört dazu.

Eine schulische Ausbildung für ist Adel üblich, daher werden „Lesen und Schreiben“ für 0 Punkte gelernt.

Edelmann, Landlord

Der *Edelmann* ist in den Adel geboren worden. Er besitzt sonst keine gesonderten Rechte oder größere Besitztümer.

Der *Landlord* wiederum besitzt ein klein wenig Land oder Herrenhaus. Ist aber eher ein gespielter Unterschied.

Markgraf

Hier besitzt du eine Burg, eine Handvoll Soldaten und ein kleines Gebiet eines Landes. Ab dieser Stufe könntest du ein Herrscher über ein bespieltes Gebiet, in einem Con sein.

Üblicherweise gehen alle Zölle und Steuer direkt zum König und der Margraf bekommt nur Anteilig von dem etwas. Der Rest wird vom eigenen Besitz erwirtschaftet.

Baron

Der Baron besitzt in den meisten Fällen eine kleine Länderei und eine Handvoll bedienstete. Auch ist die Burg weitaus opulenter. Die Steuern kann er selbst eintreiben.

Graf

Ein Graf ähnelt dem Baron in vielen Dingen, besitzt aber mehr Ansehen am Hofe.

Oft ist er ein Herrscher über bestimmte Gebiete die der König ihm zugesagt hat. Oder auch mehreren Ländereien.

Fürst

Sie herrschen über ein Land, das eines Königs würdig ist. Sind aber immer noch dem König folgsam, daher unterstehen ihm auch alle anderen Adelstitel.

Von den Steuern bekommt der König selten etwas zu sehen. Allerdings sind Handelsverträge mit anderen Fürstentümern üblich um den Wohlstand zu gewährleisten.

König

Ist die Amtsbezeichnung für den höchsten Würdenträger. Er kann über ein gesamtes

Imperium, viele kleine Reiche oder eines Landes herrschen. Es spricht nichts dagegen König einer Insel zu sein oder einer Länderei.



Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Beruf

Barbier, Gastwirt, Pferdezüchter, Bauer, Bäcker, u.v.m.

Dies soll die Möglichkeit geben der Figur mehr Tiefe zu geben. Berufe, die man OT tatsächlich beherrscht, kann man selten IT nutzen. Ein Bäcker kann auf einem Con nur schwer eine Torte richtig zubereiten. Es ist aber möglich diese vorher zu kaufen oder zu Haus selbst zu backen. IT kann man es als Spiel verpacken, eine zu backen, um später die fertige Torte zu präsentieren.

Andersrum ist es möglich als OT ungelernter Tischler, aber IT Tischler (eben mit der Fähigkeit Beruf) Biergarnituren zu bauen. Beispielsweise für das folgende Fest. (Die fertigen lagern dann Beispielsweise im Zelt)

Berserker

Schaum vor dem Mund, ein wilder Kampfschrei und die Gewissheit, denn begonnenen Kampf nicht abbrechen zu können. Kein Verhandeln oder flehen hält die Berserkerwut auf, lediglich den Tod oder ein bewusstloser Berserker.

In der Zeit wo der Berserker seine Berserkerwut nutzt, sind alle Verletzungen deutlich harmloser. Die Grenze, bei der eine Körperzone nicht mehr effektiv eingesetzt werden kann, ist nicht mehr die „halbe Marke“, sondern die „Null Grenze“. Dies bedeutet aber, dass ein Berserker kurz vor dem Tode steht, wenn er zusammenbricht.

Dummheit

Langsames und einfach gestricktes denken und sprechen. Lesen und Schreiben kann nicht erlernt werden. Dies erschwert auch das Lernen von Zaubern. Gerade die arkane Magie bedarf wohl eines wachen Verstandes. Bauernregeln und klare kurze Dogmen sind eine gute Art zu leben.

Elementar Magie improvisieren

Hier ist ein eigenes Kapitel vorhanden, aufgrund des Umfang's. Siehe Kapitel „Elementaristen“.

Fallen stellen und entschärfen

Beinhaltet das Bauen von Fallen, sowie das gefahrlose Entschärfen. Auch kann ein Objekt nach einer Falle untersucht werden ohne es zu berühren oder auszulösen.

Unterscheiden wir zwischen wirklich aufgebaute Fallen, mit funktionierender Mechanik und passenden Larp – Waffen, und Simulierten Fallen. Welche durch einen Zettel und ein paar Aufbauten dargestellt werden. Die Aufbauten sind OT nicht funktionstüchtig!

Funktionierende Fallen

Funktionierende Fallen darf man ab Lehrling aufbauen und sie haben Schäden und Treffer-Effizienz entsprechend dem was sie wirklich können.

Funktionierend aufgebaute Fallen, sind ab der Stufe Lehrling möglich zu entschärfen. Der Erfolg zeigt was wirklich passiert.

Simulierte Fallen

Bei den simulierten Fallen steht auf dem Zettel eine grobe Fallenbeschreibung, die Stufe der Falle (Lehrling - Großmeister) und ein Schadenswert, der manchmal um Gifte erweitert wird. Jeder, welcher die Fallen stufe als Fallen kundiger beherrscht, kann sie entschärfen.

2 TP oder 1 TP / Zone im Wirkungsbereich. Lehrling 2 TP oder 1 TP / Zone, Geselle 4 TP oder 2 TP / Zone, Meister 6 TP oder 3 TP / Zone, Großmeister 8 TP oder 4 TP / Zone

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Feuer machen

Das ist eine Hilfe für Spieler, die mit Feuersteinen kein Feuer entzünden können oder wollen. Um die Darstellung aber nicht leiden zu lassen, nehmen sie ein Feuerzeug oder dergleichen. Damit werden mehrmals Funken erzeugt, um das Feuer selbst zu entfachen. Wer Alchemistische Wege bevorzugt, braucht diese Fähigkeit nicht erlernen.

Frei Klettern

Um versicherungstechnische Angelegenheiten, grobe Pflichtverletzungen (beispielsweise der Sicherheit) seitens der Veranstalter, Spieler und Mitspieler zu unterbinden, ist das Klettern untersagt. (Hier hat sich in den letzten Jahren viel geändert). Dennoch ist es mit der Fertigkeit „Frei Klettern“ Berghänge, Klippen, schmale Grade, Turmmauern, Bäume, Flüsse, Gewässer oder dergleichen zu erklimmen, besteigen oder zu durchschwimmen.

Lehrling

Mit normaler Kleidung (Hemd, Tunika, Bluse, Hose) ist es möglich „Frei Klettern“.

Geselle

Hier zählen Lederrüstungen, schwere Roben oder die Winterkleidung rein.

Meister

Als Meister stellen auch mittlere Rüstungen (Kette) und Ballkleider kein Problem mehr dar. Wobei dies dann schon recht witzig wirken kann.

Großmeister

Einen Großmeister hindert auch eine schwere Rüstung (Platte) nicht mehr. Es sind die wahren Sportler, die in einer Vollplatte einen leichtbekleideten Elfen überhohlen oder mit nur einem Baumstamm unter dem Arm durch das kleine Gewässerchen schwimmen. (Die hat es tatsächlich gegeben :-)) und sie haben Larp gespielt.

Geschichten & Mythen

Viele Orgas wünschen sich Wissen oder Plotinweise über ihre Länder unter den Spielern zu verteilen. Gerade allgemeines Wissen ist wichtig, um Plots fortzuführen. Diese Informationen kann man während des Cons oder davor dem Spieler mit dieser Fähigkeit zukommen lassen. Die zusätzlichen Spezialgebiete wie z.B. Dämonologie, Drachenkunde, Runen - Schrift - Kunde oder dergleichen erlauben es dem Spieler Spezialwissen und Schlüsselinformationen zu geben. Die Menge der Informationen sind natürlich sehr subjektiv eingeschätzt und variieren von Con zu Con.

Geruchssinn

Hunde & Katzennasen oder der trainierte Geruchssinn eines Leichensuchers. Jeder, der eine Tierart spielt oder Spuren mit der Nase folgen möchte, ist mit dieser Fähigkeit gut beraten. Auch ist es bis zu einem gewissen Punkt möglich Alchemie, Flüssigkeiten, Gewürze oder Gerichte zu analysieren, beispielsweise auf Gift.

Geruchssinn ist ähnlich dem „Spuren folgen“, wenn man eben anhand des Geruches einer Spur folgt.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Gestaltwandler

Verfügen über die Fähigkeit ihren Körper ganz oder teilweise zu wandeln. Das ist eine tief innewohnende Magie.

Regel technische Werte der Gestaltwandlung findet ihr in der Monster-Liste für Gestaltwandler. Hier ist nur ein Auszug der Liste für die vorgeschlagenen Gestaltwandler (mit EP-Kosten).

Zuerst muss die normale Gestaltwandlung (normaler Wolf) gelernt werden, bevor die große (großer Wolf) erlernt werden darf. Bedeutet aber auch, dass der Gestaltwandler immer die Wahl hat zwischen der kleinen und großen Wandlung. Es handelt sich hierbei nicht um Lycantrophie. Da es auch Wesen gibt, deren Form einer Tierform gleichen gibt es die Möglichkeit, dass diese sich in ein harmloses Wesen verwandeln können

Bei jedem Charakter muss es ein Grund geben, entweder in der Hintergrundgeschichte oder im Larp ausgearbeitet/erspielt werden, wieso er diese Fähigkeit besitzt.

Üblicherweise wird so ein Charakter zu einem „magischen Wesen“ was bedeutet, so dass diese Magie auch entsprechend erkannt wird.

Gestaltwandlung	EP
normaler Wolf	60
Großer Wolf	+ 100
normale Raubkatze	60
Große Raubkatze	+ 100
Normaler Alligator	50
Großer Alligator	+ 80
Rind	50
Großes Rind	+ 80
Mensch	30
Zwerg	30
Ork	30
Elf	40

Gutes Gehör & Dämmerlicht

Im besten Fall sollte der Spieler selbst diese Fähigkeit besitzen. Dies ist wesentlich leichter dazustellen als immer die SL bei sich haben zu müssen. Gerade bei Dämmerlicht ist es schwer ohne technische Hilfsmittel auszukommen. Und wer Nachtblind oder an Taubheit leidet sollte diese Fähigkeit erst gar nicht wählen.

Wer aber diese Fähigkeit dennoch kauft, kann von der SL diverse Hinweise bekommen.

Giftkunde & Alchemie

Giftkunde und Alchemie werden im Kapitel „Giftkunde und Alchemie“ sehr genau erklärt.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Handwerk

Bauen, reparieren, Planen und auch das erfinden zählt hierzu. Kunstfertigkeit mit diesem einen Handwerk ist eine Gabe, die nicht zu verachten ist. Jeder kann etwas flicken oder etwas „zusammenschustern“, dies Bedarf keines Handwerkes. Wer aber etwas richtig reparieren oder neues erschaffen möchte, kauft eines oder mehrere der unten aufgeführte Fähigkeiten „Handwerk“. Gleichzeitig ist es einem damit Möglich den Wert, Preise, Gefahren und Vorsichtsmaßnahmen zu treffen.

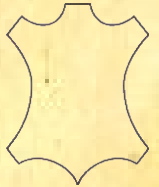


Handwerk – Holz

Befasst sich mit Waffen aus Holz, wie Bögen oder einfache Armbrüste. Mit dem Herstellen von Türen und Toren, dem Bau von Holzhäusern oder dem Inventar wie Betten und Tische.

Handwerk – Leder

Gerbt Felle, stellt Leder her, macht Schuhe, Leder-Rüstungen, Gürtel, Lederseile und beinhaltet auch das Schneiderhandwerk.



Handwerk – Metall

Zu Handwerk-Metall gehört sowohl das schmieden von Metall-Waffen und Rüstungen, als auch das Herstellen von Scharnieren, Wagenrädern, Metallschmuck.

Handwerk – Stein

Bei dem Handwerk-Stein findet sich sowohl der Hausbau mit Stein, als auch das Edelsteinschleifen. Füllmassen wie Zement, Gips oder Ton herzustellen hilft natürlich auch beim Töpfern und Brücken bauen.



Haut-Rüstung

In den meisten Fällen hat jedes Lebewesen nur normale Haut. Das heißt +/- 0 TP. Wenn man aber beispielsweise Gestaltwandler ist oder gar eine andere Rasse bespielt rechnet man Tp dazu. Sofern man die „normale Haut“ nicht besitzt.

Die zusätzlichen Tp (siehe Liste) werden einzeln zu jeder Zone dazugerechnet, inklusive Wundresistenz.

Fell oder Steinhäute schützen in keinster Weise wie eine Rüstung aus Eisen oder Leder. Sie ergeben nur mehr Tp (im Endeffekt kann man mehr Wunden erhalten, was aber auch dargestellt werden muss).

In vielen Rassenpaketen sind „Haurüstungen“ bereits integriert. Daher wird diese Liste hier selten zum Einsatz kommen.

Jeder der diese Fähigkeit kauft, sollte sich bewusst werden, dass auch hier eine sehr gute Begründung vorhanden sein sollte, wieso man plötzlich Schuppen hat.



Fell + 1 TP / Zone - Angenehm warm, lässt sich kralen wie das Fell einer Katze

Schuppen +2 TP / Zone - Recht glatt und Wetterbeständig, bsp eines Fisches oder Echse

Steinhaut + 3 TP / Zone - Bei Frauen ungern gesehen, polierte Dinge bekommen Kratzer

Kristallhaut + 4 TP / Zone - ähnlich eines Reibeisens, aber durchaus schön anzusehen



Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Heilkunde

Mit dieser Fertigkeit kannst du dich um die Verletzungen, Krankheiten, Gifte oder Blutungen kümmern. Im Kapitel „Verletzungen“ wirst du noch weitere Info's finden.

Ein unbehandeltes Wesen ohne Regeneration, heilt alle Wunden nach 24h. Das ist nicht Realitätsnah, sondern der Con – Spielzeit angepasst.

Lehrling

Ein Lehrling kann Blutung stoppen und heilen. Zusätzlich heilen die behandelten Wunden so, als ob Regeneration „Grund“ aktiv wäre (alle TP in 6 h). Die Reinigung der Wunden wendet Wundbrand ab.

Geselle

Das Wissen um Krankheiten, sowie deren Linderung und Heilung. Er kann einfache Gifte der Stufe Hausfrau neutralisieren. Zusätzlich stärkere Gifte verlangsamen und die Wirkung verringern (Zeit verdoppelt, Wirkung halbiert). Dafür muss er sich aber immer wieder (1 mal pro h) um den Patienten kümmern.

Meister

Hier sind Operationen wie das Annähen amputierter Gliedmaßen, Reparieren von Organen, oder das Erstellen eines Fleisch-Golems durchaus möglich. Hierfür werden aber sehr oft alchemistische oder magische Hilfsmittel eingesetzt. Die aus einer Operation fast so etwas wie ein Ritual machen. Zusätzlich heilen die behandelten Wunden so, als ob „Regeneration Lehrling“ aktiv wäre (1 TP/h & alle TP in 3h).

Die Blutung einer „gemeuchelten Person“ zu stoppen stellt keine Probleme dar.

Großmeister

Die Großmeister vermögen bereits verstorbene Personen in das Leben zurückzuführen. Auch wenn dies nur bis 1 Minute nach dem Tod gilt. Hierfür muss er die Wunden so lange versorgen, bis diese komplett verheilt sind.

Auch die besten Heiler sehen es gern, wenn jemand alchemistische Tränke reicht, ein weiterer Heiler oder ein Heilmagus vor Ort sind.

Heraldic



Damit könnt ihr Wappen und Wissen eines Landes in Erfahrung bringen. Auch eventuelle Gesetze oder Adelshäuser fallen darunter.

Um Informationen zu erhalten, ist es ratsam in einem kurzen OT Gespräch mit den Spieler oder der SL darüber zu reden.

Lesen & Schreiben

Schriften lesen, sofern man der Sprache mächtig ist. Briefe aufsetzen oder Runen schreiben. Auch einfaches Rechnen zählt dazu. „Höhere Mathematik“ ist auch inbegriffen, sollte aber zum Charakter passen.

Zauberer erhalten diese Fähigkeit kostenlos.



Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Magische angeborene Fähigkeit

Hierbei geht es um das Wirken von Spruchzauber, ohne das MP aufgewendet werden müssen.

Es ist eine magische Fähigkeit, welche den Anwender zu einem magischen Wesen werden läßt. Er kann einmal am Tag diesen Zauber anwenden, ohne dafür eine Zauberformel, oder Verbrauchskomponenten zu benötigen. Trotzdem sollte die Darstellung darunter nicht leiden. Es ist nicht nötig Zaubermacht zu besitzen um höhere Zauber auf diese Weise zu wirken. Der Magiepool ist nur so groß, wie der eigentliche Zauber.

Bei der magisch angeborenen Fähigkeit solltest du auf eine sehr gute Begründung acht geben, wieso dein Charakter dies kann.

Beispiel zum Darstellen einer Magisch angeborenen Fähigkeit:

Eine Handvoll Untoter fallen nachts in das Lager der Wanderer ein. Panisch verstecken sich die Leute hinter dem in Leder gerüsteten Kämpfer. Dieser fängt an, wild gestikulierend, in der Luft herum zu zeichnen. Die Anstrengung ist so groß, dass Schweißperlen an seiner Stirn herunter laufen. (Der gegenüber sollte sehen, dass es Anstrengend ist – da keine Zauberformel verwendet wird, muss man sehen das etwas magisch gewirkt wird)

Nach wenigen Augenblicken stehen seine Hände in Flammen und er bindet das zu einem Feuerball (Softball) zusammen. Krachend und mit lautem Getöse explodiert dieser in der Reihe der Angreifer.

Meucheln

Grundlegend ist es das Wissen um um kritische Körperstellen. Aber um das „Meucheln“ korrekt darzustellen, sind einige Dinge wichtig.

Das Ziel sollte hilflos oder nicht rechtzeitig reagieren können.

Wenn diese Voraussetzung erfüllt ist, kann die zumeist kleine Larp Klinge dem gegenüber am Hals entlang gezogen werden. Von der einen Seite zur anderen, die Hälfte des Halsumfangs sollte dabei umrundet werden. Und das nicht zu schnell, sonst kommt man durch die eventuelle magische Rüstung nicht durch.

Ist es vollbracht, verursacht der Angriff 3TP am Torso und zusätzlich eine Blutung von 1TP/min. Die Blutung endet nicht von selbst, daher ist wenig Zeit denjenigen zu Retten.

Es geht nicht wirklich darum dem Spieler seiner Figur zu berauben. Sondern um eine wirklich kritische Spielsituation zu erschaffen, in der durch schnell entschlossenes Handeln ein Freund gerettet werden kann. Oder einen bösen NSC effektiv daran zu hindern seine finsternen Machenschaften ungestört weiter zu führen.

Navigation

Jeder Charakter reist in seinem Leben unglaublich viel. Und jeder Spieler hat sich zu Hause über die örtlichen Gegebenheiten vorher informiert. Auch über den Con, in welchen Land oder Gegend.

Normalerweise wissen das die Charaktere aber nicht. Daher gibt es hier die Möglichkeit OT Karten mitzunehmen und während des Cons diese zu nutzen. Auch das Lesen von Karten wird hier erlernt.

Nebenbei kann die SL dem Charakter, im OT, zusätzliche Informationen geben.



Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Nachtsicht

Es gibt durchaus Wesen die in der Lage sind, in völliger Dunkelheit zu agieren. Die Kehrseite dieser Fähigkeit ist, dass man am Tage fast Blind ist. Und in der Nacht blenden Fackeln oder magische Lichtquellen.

Regeneration

Diese Fähigkeit benötigt auch eine gute Begründung. In der ersten Stufe mag es antrainierbar sein, aber der Zweiten sollte eine Mystische Erklärung her. Ohne die Fähigkeit Regeneration heilen alle unversorgten Trefferpunkte in 24h.

Grund

Stoppt und verschließt alle normalen Blutungen in etwa 1 Minute. Alle Wunden heilen in 6h.

Lehrling

Heilt 1 TP je Stunde und alle TP in 3 h. Ab dieser Stufe ist eine gute mystische Erklärung für die Fähigkeit notwendig und der Betroffene wird zu einem magischen Wesen.

Geselle

Heilt 1 TP alle 10 min und alle TP in 1h. Ist die bekannte „Trollregeneration“ über die jeder Troll verfügt. Sie ist schneller als die meisten magischen Heilungen.

Meister

Heilt 1 TP je Minute und alle TP in 10 min. Amputationen oder Gliedmaßen wachsen in 6h nach. Diese Regeneration ist schnell genug, um den „Meuchelschnitt“ zu schließen ohne zu sterben.

Großmeister

Heilt 1 TP alle 10 Sekunden und alle TP 1 min. Amputationen und Gliedmaßen wachsen in 1h nach. Fast unmöglich jemand damit Kampfunfähig zu bekommen.

Reiten

Hier erlernt man das Reiten auf verschiedener Tiere. Pferd, Esel oder eines Drachen. Denn irgendwie müssen die Charaktere ja von Land zu Land reisen. Und das ganze mit Gepäck. Da bietet sich diese Fähigkeit an. Krieger erlernen diese Fertigkeit kostenlos.

Runen lesen & von Rolle Zaubern

Thaumaturgische Zauberrollen beinhalten einen gespeicherten Zauber, der durch Vorlesen gezielt gewirkt wird. Erst mit dieser Fähigkeit kann diese genutzt werden. Auch nicht Zauberkundige können das erlernen- Zauberer bekommen das kostenfrei.

Das Vorlesen und benutzen von Zauberrollen erzeugt mehr Spielflair, als das Zerreißen von einem Zettel / Knickfokies. RM zieht diese Art der Schauspielerei vor.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Rüstungsparade

Erlaubt es im Kampf erhaltende Trefferpunkte, die normalerweise auf „Haut“ oder die „Hautrüstung“ getroffen wäre, auf ein Rüstungsteil umzulenken. Eine Rüstung muss in dieser Zone vorhanden sein und auch genügend Trefferpunkte übrig haben.
Es simuliert den Erfahrenen Kämpfer, der durch Reflexe lieber Rüstung als sich treffen lässt.

Nicht erlaubt ist Rüstung, die bereits 0 TP hat, anzurechnen. Auch unmöglich ist, wenn der Arm getroffen wurde, die Torso oder die Beinrüstung runter zurechnen.

Rüstungsparade Stufe 1 erlaubt 1 mal umlenken, in einer Szene (1h)

Rüstungsparade Stufe 2 erlaubt 2 mal umlenken, in einer Szene (1h)

Rüstungsparade Stufe 3 erlaubt 3 mal umlenken, in einer Szene (1h)

Resistenzen

Alle Resistenzen sind dauerhaft aktiv, Ausnahme hier „Resistenz gegen Magie“, und wirken nur auf einem selber. Zusätzlich sind auch alle Resistenzen auszuspielen. Zwar verhindern sie das Resultat des Zaubers aber nicht jegliche anfängliche Wirkung. Es ist unzureichend zu sagen - „Na, da hat wohl deine Magie nicht funktioniert“- . Die Darstellung sollte nach Möglichkeit dem entsprechen, was einem entgegenkommt. Ob mit Gestik oder ein verzerrtes Gesicht gespielt wird, ist ja jedem selbst überlassen. Am ende könnte man noch „immun“ anhängen (Telling).

Bewusstlose oder schlafende Charaktere können nicht aktiv, durch Darstellen, widerstehen. Dennoch wirkt die Resistenz, oftmals werden durch die Abwehr die Schlafenden geweckt.

Resistenz gegen Bezauberung und Beherrschung

Bis auf Zauberer lernt das jede Klasse in zwei Stufen.

In der ersten Stufe schützt sie vor Zaubersprüchen welche schnell gezaubert werden können.

Ab der zweiten Stufe vor langwieriger und aufwendiger Ritualmagie.

Resistenz Elementarmagie

Diese Resistenz würde zu einem Elementaristen passen. Da die Erklärung relativ leicht wäre.

Ihr könnt hier maximal ein Element wählen. Und jeden erhaltenden Schaden, mit diesem gewählten Element, um 3 TP zu reduzieren. (Ein Feuerelementar kann man mit sehr viel Feuermagie auch zermürben). Auch dürft ihr euch in dieser Elementarebene gefahrlos bewegen. Lediglich das gegenteilige Element macht euch 1 TP mehr Schaden.

Charaktere die diese Resistenz wählen werden zu magischen Wesen.

Wenn ein Charakter ein Element bereits nahe steht, beispielsweise ein Dämon dem Unheiligen oder Nekromant der Toten, kann er nur dies wählen.

Unverträgliche Elemente wählen:

Feuer - Wasser

Erde - Luft

Chaos - Ordnung

Leben - Untod

Heilig - Unheilig

Hölle - Himmel

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Resistenz Furcht

Ist eine der wenigen Resistenzen, welche antrainiert werden können. Hierbei sind meist meditative Techniken, bei wenigen auch einfach Erfahrung damit umgehen zu können. Es ist ein Moment des Zögern's oder ein kurzes Augenschließen welches die Resistenz zeigt.

Resistenz Gift

Auch diese Resistenz kann antrainiert werden. Es bedeutet aber nicht, dass die Giftwirkung völlig aufgehoben wird. Eher das die Wirkung erheblich harmloser ist. Ein tödliches Gift verursacht beispielsweise Sodbrennen, ein Blutgift führt zu Fieber und ein vollständiger Verwandlungstrunk könnte anderer Haarfarbe hervorrufen. „Resistenz Gift“ schützt vor Heil oder Schutzhaut Alchemie, aber gegen Kampfalchemie kann sie nichts ausrichten. Da man sie nicht Willentlich befehlen kann. Es kann aber durchaus sein, dass beim Versagen der Darstellung, der negative Effekt sich verstärkt. Vor alchemistischer Kampfalchemie würde es gar nicht schützen. Allerdings wenn jemand versucht Heil oder Schutzhaut Alchemie anzuwenden, würde es nicht klappen. Es können mehrere Stufen, aber nacheinander, erlernt werden. Jede „Stufe Resistenz“ schützt vor Auswirkungen der gleichstufigen Alchemie.

Hinweis:

Es ist möglich ein Gift herzustellen was die Wirkung und die Stufe eines Meister's entspricht. Wenn dieser aber beispielsweise verstärkt wird, hat es die Wirkung eines Großmeister's. Die Stufe aber entspricht dann die vom Geselle. Da würde eine Resistenz „Stufe Geselle“ reichen um diesen zu widerstehen, obwohl er die Wirkung eines Großmeister's entspricht. Da hier die Stufen verglichen werden, nicht die Wirkungen. Nähere Erklärungen, speziell Stufen und Wirkungen, findet ihr im Kapitel „Alchemie“.

„Resistenz Gift“ Stufe - Hausfrau

Schützt vor normalem Wundbrand durch normal schmutzige Waffen.

„Resistenz Gift“ Stufe - Lehrling

Reduziert die Wirkung von Alkohol auf etwa die Hälfte.

„Resistenz Gift“ Stufe - Geselle

Lässt das gewöhnliche Ghul – Lähm - Gift versagen.

„Resistenz Gift“ Stufe - Meister

Senkt den Säureschaden um - 1 TP / Zone und macht denjenigen zu einem magischen Wesen.

„Resistenz Gift“ Stufe - Großmeister

Der Großmeister kann die Gifte „genießen“.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Resistenz Magie

Eine Aktive Resistenz, wo sich der betroffene gegen die auf ihn gerichtete Magie wehrt. Was dem gegenüber, anhand der eigenen Darstellung, verständlich gemacht werden sollte. Das Telling am Ende mit „immun“, kann angehängt werden.

Ihr solltet aber die Stufe erlernt haben, um die Mächtigkeit der Magie widerstand leisten zu können. Hier ist es möglich die Resistenz willentlich zu Unterdrücken, um Zauber zu wirken wo ihn die Resistenz normalerweise abhalten würde.

Gegen Treffer gebundene Magie wirkt das aber nicht. Auch ist es nicht möglich damit anderen zu schützen. Es wirkt nur auf einem selbst.

Die Befähigung zu dieser Resistenz macht einem selbst zum Magischen Wesen.

„Resistenz Magie Stufe - Lehrling

Wirkt bis 30 Mp und schützt effektiv vor Schelmenmagie. Gegen Rituale hilft das aber nicht.

„Resistenz Magie“ Stufe - Geselle

Wirkt bis 50 Mp und schützt vor magischen Kraftlinien, in der man sonst Schaden nehmen würde. Mit Aufwand kann auch einem Ritual widerstand geleistet werden.

„Resistenz Magie“ Stufe - Meister

Wirkt bis 100 Mp und schützt vor unbemerkten Dimensionswechsel. Man wird darauf aufmerksam und kann es aktiv verhindern.

„Resistenz Magie“ Stufe - Großmeister

Wirkt bis 300 Mp und schützt auch vor den mächtigsten Zauber. (Mehr Mp in einem Zauber zu investieren, um damit die Resistenz zu umgehen, funktioniert nicht)

Resistenz Magieentzug

Man verzaubert seine magische Quelle so, das sie gegen jeglichen Zugriff immun wird.

Resistenz Magischer Analyse

Diese aktive Resistenz bedarf einer guten mystischen Begründung und macht einem selbst zum magischen Wesen.

Hier wird die Aura komplett schwarz, als lege ein Dunkelzauber auf einem selbst. Würde jemand „Aura sehen“ anwenden, sieht man nur einen dunklen Fleck. Bei einem Analyse Zauber oder einen mächtigen Ritual, wo direkter Kontakt aufgebaut wird, ist alles geschwärzt.

Resistenz Schwäche Zauberei

Es ist möglich durch Training, sich diese anzueignen. Da es eine der eigene Wille ist der Lähmung oder Schmerzen zu widerstehen.

Die Zaubersprüche „Kraftentzug“ und „Kampfunfähigkeitsmagie“ gehören größtenteils dazu.

Resistenz Verwandlungs und Heilzauberei

Auch hier ist es möglich, durch Training diese Resistenz zu erlernen.

Die Struktur des Körper's wird so gefestigt, dass Versteinerungs - Schwäche - Verwandlungs - Schutzhaut oder Heilzauber versagen.

Am Anfang zeigt der Zauber Wirkung, doch das Training verhindert das voranschreiten.

Leider kommt es nicht selten zu Krampfanfällen oder Atemnot.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Resistenz vor Waffen

Diese Resistenz ist sehr mächtig. Daher wird hier eine gute Begründung verlangt, wieso jemand von einer Waffenart nicht getroffen werden kann.

Es basiert im groben darauf, eine Art mystische Rüstung über sich selbst zu legen, welche den Körper und Rüstungen (magisch/normal) schützt.

Denkt bei dieser Resistenz daran, dass ihr keinen Schaden bekommt, aber euch die Wucht dennoch treffen wird.

Des weiteren dürft ihr maximal eine der folgend aufgeführten Punkte auswählen. So ist es nicht möglich gegen 2 Waffenarten (bsp. Heilige Waffe und normale Waffen) immun zu sein.

Auch sollte es zu euren Charakterkonzept passen.

Die folgenden Beispiele sind Grundideen, die man ausarbeiten sollte. Durchaus sind andere Begründungen möglich. Aber einem Unheiligen Wesen die Resistenz gegen Unheilige Waffen sollte vermieden werden.

Resistenz normale Waffen

Wurde bei Körperlosen Geistern, bei gehärteten magischen Knochen (Skelette) oder bei Lykantrophen gesehen.

Resistenz magische Waffen

Ist eine Verzauberung einer alten mächtigen Ahnenrüstung. Zumeist Runenmagie, der Zwerge – Thaumaturgen, welche in die Haut der Wächter eingemeißelt sind.

Resistenz heilige Waffen

Man berichtet vereinzelt einer Art göttlichen Hand, welche über ihren Priester schwebt und ihn vor Dienern anderer Götter schützt. Sie soll wohl täglich durch einen Gottesdienst in seinem Nahmen erneuert und aufgeladen werden.

Resistenz unheilige Waffen

Aus den Büchern der Schwarzmagie wurde folgendes übersetzt:

„Eine finstere unheilige Aura, welche täglich mit dem Blut gequälter Opfer gefüttert werden muss um die Kraft zu behalten.“

Info:

Eine komplett ausgearbeitete „**Resistenz gegen normale Waffen**“ könnte also folgendermaßen aussehen. Seht das als Beispiel und nicht als fertige Idee für euren Charakter.



Ihr könnt in einem Ritual eure Seele verzaubern. Da ihr von einem Gott eine heilige Reliquie bekommen habt, die von ihm gesegnet wurde.

Während des Rituals wird die Seele auf die Reliquie vorbereitet. Und durch mehrere sehr wertvolle Edelsteine abgesichert.

Das heilige Objekt wird nun in seine Struktur zerlegt und in die Seele gebettet und gesichert.

Langsam aber sicher scheint sich eure Magiequelle, eure Seele und der Körper sich der Strapaze anzupassen. Das zeigt sich auf der Haut durch mehrere Symbole.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Schlösser - Kunde

Türen, Kisten, Fenster oder Luken können verschlossen & geöffnet werden. Ob die Schlösser aus Eisen, Stein oder Holz bestehen spielt keine Rolle. Denn es wird immer laut, wenn man diese mit Gewalt geöffnet werden.

Ein Schloss-kundiger kann vieles fast lautlos erledigen. Ob Öffnen oder schließen, dazugehörige Fallen entschärfen oder sogar umgehen. Das ist eher eine Frage seiner erlernten Stufe. Denn liegt die Stufe des Schlosses über ihn, endet das zumeist in einer kleinen Katastrophe.

Depp

Deppen schaffen es sehr grobe Schlösser zu öffnen, diese haben meist die Eigenart alle mit dem gleichen Schlüssel (Möbelschlüssel) geschlossen zu werden. Der Wert solcher Schlösser beträgt zumeist nur wenige Kupfer. (Bsp.gemalter Zettel mit einem Schloss)

Lehrling

Mit der Zeit lernt man mit einfachen Schlössern umzugehen. Allerdings weiß man mit Chubbbschlüssel zu hantieren. Nicht nur flache sondern gebogene Formen.

Meist bedarf es hier eines passenden Schlüssel's oder eines Dolches mit einem Haken um es zu öffnen.

Der Preis eines solchen Schlosses liegt bei wenigen Silberstücken.

(Bsp.Ein Vorhängeschloss oder ähnliches Gebilde aus z.B. Pappe oder Tape.)

Geselle

Doppelbartschlösser oder mit mehreren Bärten sind durchaus machbar. Auf den ersten Blick erkennbar, dass diese Schlösser kein durchschnittliches Handwerk sind.

Teilweise laufen Gesellen mit diversen Sorten Schlüsseln herum. Dazu gesellt sich ein Satz Dietriche.

Die Preise solch Schlösser variieren stark. Im groben aber bei einem Gold.

(Bsp. Eine Platte aus Metall / Holz / Kunststoff o.ä.auf deren Vorderseite das Loch für einen Schlüssel angebracht ist.)

Meister

Ab hier sind es filigrane Schlösser. Auch Steckschlösser oder Schatullenschlösser (beidseitiger Bart mit unterschiedlicher Form & mehreren Bärten) sind zu knacken. Neben den „Schlüssellochern“ sind es auch Gegenstände um das Schloss zu öffnen.

Der Wert dieser außerordentlichen Schlösser sind durchaus 5 oder auch 10 Goldmünzen. Aber die Schönheit überwiegt doch meist den Preis.

(Bsp. ein gebastelter Aufbau, mit einer Passform für einen Gegenstand)

Großmeister

Die Schlüssel, zu dem Schlössern in einem großen Schloss, darf man nicht verlieren. Das sind einzigartige Unikate. Diese wurden gegossen und darum dann das Schloss. Allerdings ist es fraglich, dass Multi komplexe Werk noch ein Schlüssel nennen zu können. Denn während 3 Schlösser in einer bestimmten Zeit, nacheinander gedreht werden müssen, darf man den filigranen Gegenstand nicht vergessen einzustecken. Achja, das Zahlenrädchen

Geld spielt hier keine Rolle. Der Inhalt ist Wertvoller. (keine Vorgabe ;-)



Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Spurenlesen

Fährtenleser sind gern gesehen. Ob sie nun Fussspuren, Hasenspuren oder abgeknickte Äste verfolgen, eine SL sollte hier nicht fehlen. Unter den Spielern dürfte wohl kaum jemand diese Fertigkeit tatsächlich beherrschen.

Es ist auch möglich, seitens der SL, anhand von Zettel mit einem Schriftzug oder Pfeile auf den Boden zu zeichnen. Im Abstand von wenigen Metern. Und nur Charaktere mit dieser erlernten Fertigkeit können diese deuten und folgen.

Stärke

Kriegerstärke

Eine Stärke die schon ihresgleichen sucht. Man kann sie durchaus durch sehr hartes und langes Training erlangen, auch durch magische Einwirkung der Muskulatur.

Faustschläge machen hierbei 1 TP Prellung, statt wie üblich ½ TP Prellung.

Ogerstärke

Eine angeborene Fähigkeit bei Wesen wie Ogern oder Trollen, durchaus auch magisch erzeugt. Allerdings wieder mit einer guten Begründung.

Die magische Variante, macht einem Spieler zu einem magischen Wesen.

Ogerstärke ist additiv zur Kriegerstärke. Allerdings wird zusätzlich der Waffenschaden um 1 TP erhöht. Der Faustschlag bei 1 TP Prellung gleich.

Info:

Es sei darauf hingewiesen, wenn zwei sich mit Ogerstärke verhauen und dem einem es an Masse fehlt, um den Oger korrekt darzustellen, wird der mit der geringeren Masse durch die Gegend geworfen.

Ihr könnt das Ausspielen indem ihr 1 – 2m Rückwärts taumelt. Auch sollte euch dafür Zeit gegeben werden.

Waffenspezialist

Eine bestimmte Waffe wird so gut beherrscht, das man damit schwere Schläge verteilen kann, obwohl sie das nicht könnte. Es muss sich allerdings um Schläge handeln, keine Stiche oder Geschosse.

Die Regeln für den schweren Schlag findet ihr unter dem Kaptiuel XXX. Und bei einer erfolgreichen Darstellung erhöht sich der Schaden der Waffe um 1 TP. Das ist nicht kompatibel mit der Ogerstärke.

Diese Fähigkeit kann beliebig oft eingesetzt werden, solange der Charakter nicht verwundet ist. Selbst 1 TP Wunde, an einem selbst, läßt die Fähigkeit versagen.

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Waffenmeister

Erfahrene Krieger erlernen in Ihrem Werdegang einen so guten Umgang mit den Waffen, das man sie auch als Meister bezeichnen kann. Mit einem einzigen Schlag, ist es Ihnen möglich Amputationen herbeizuführen.

Oft sucht er die Herausforderung im Kampf oder drängt unterlegene Feinde zurück.

Diese Fertigkeit sollte nur Erfahrene Larp – Spieler erlernen.

Der „gezielte Schlag“ darf einmal in einer Szene (1h) eingesetzt werden. Das Ziel darf nicht Hilflos oder Bewusstlos sein.

Ist der „gezielte Schlag“ erfolgreich, verursacht dieser +1 TP auf Rüstung und +2 TP zusätzlich auf eventuell vorhandene Schutzhaut. Und Amputiert Gliedmaßen wenn kein Schutz vorhanden ist. Desweiteren, bei einem erfolgreichen Treffer, darf er ein weiteren gezielten Schlag ausführen.

Wurde aber nicht getroffen, so muß die Szene abgewartet werden, weil er z.B. sein Selbstvertrauen verloren hat oder er sich vom den Fehlschlag erholen muss.

Waffen & Rüstungen

Flicken und pflegen

Erlaubt es Rüstungen oder Waffen, nach einem Kampf, durch eine schnelles „Flicken“ wieder Kampftauglich zu machen. Das ersetzt jedoch keine richtige Reparatur oder Instandsetzung.

Daher hält die nur so lange, bis diese geflickte Stelle wieder getroffen wurde.

Bauen und Reparieren

Bei dieser erweiterten und vollständige Fertigkeit ist es möglich, Reparaturen und Instandsetzungen durchzuführen. Hier sagt man grob je 1TP etwa 5 Minuten. Gerne wird aber mehr Zeit investiert.

Gebrochene oder verbogene Waffen, defekte Kettenhemden oder ein beschädigter Wams sind keine großen Hürden. Es fehlt aber meist an Kunstfertigkeiten, sofern kein passender Beruf vorhanden, um Verzierungen, Prägungen oder Fassungen zu erstellen.

Nicht selten bieten Handwerker, mit zusätzlich dieser Fertigkeit, komplette Dienste an. Könnte aber den ein oder anderen Taler mehr kosten.

Wundresistenz

Eine relativ mächtige Eigenschaft die durchaus mit Training erlangt werden kann. Meist spielt der Wille hier eine Schlüsselrolle, um mehr Wunden zu verschmerzen.

Die zusätzlichen Trefferpunkte werden auf die jede Hautzone/Schutzhaut zusätzlich aufaddiert.

Weitere Informationen zur Darstellung und Wunden findet ihr im Kapitel xXx

Prügelknabe	+ 1 TP	für jede Körperzone
Lehrling	+ 2 TP	für jede Körperzone
Geselle	+ 3 TP	für jede Körperzone
Meister	+ 4 TP	für jede Körperzone
Großmeister	+ 5 TP	für jede Körperzone

Fertigkeiten / Fähigkeiten

Erklärungen

Zauber erlernen

Hier werdet ihr ein eigenes Kapitel (xXx) finden um alle Informationen zu erhalten. Es ist einfach zu Umfassend.

Zaubermacht

Hier findet Ihr ebenfalls ein komplett eigenes Kapitel. Belest euch dazu ab Seite 48 im Kapitel „Zaubermacht“.

Zusatz Sprache

Im vielen Fällen beherrscht der Charakter bereits mehrere Sprachen. Ob es nun beispielsweise ein Slogan ist, dazu eine Magier Sprache oder der Spieler seine Sprachen einbringt, völlig egal.

Es geht hier eher darum Plotrelevante oder sehr ungewöhnliche Sprachen zu beherrschen. Mit dieser Fertigkeit ist es also Möglich an die SL zu treten und zu verhandeln, dass ein oder andere doch zu verstehen.

Ungewöhnliche Sprachen könnten durchaus Drakonisch, Abyssich, Celestrie, Dunkle Sprachen, Engel/Göttersprache und ähnliche sein.

Gosse	Wortbrocken, selten zusammenhängende Sätze, relativ grob
Fließend	Normale „Bauernsprache“, ganze Sätze, normale Unterhaltungen
Poet	Lyrik und Kunststsprache, Sprachform des Adels und Wortgefechte
Gelehrter	Allumfassend, selten und alte, auch vergessene Formen

Runen-Magier

Es handelt sich in vielen Fällen um einen reinen Ritualisten, der keine eigene Spruchzauberei beherrscht. Auch eine Magische Begabung muss nicht vorhanden sein.

Runen-Magier Kraftrune

Ein Hinweis auf die Quelle der Ritualkraft, welche es in 3 Stufen gibt.

Runen-Magier Verwendungsrune

Der Hinweis auf eine große Anzahl von Richtungen in welche ein Ritual gehen kann und die einzeln aber recht günstig erlernt werden können.



Alchémicál

guide



Alchemie und Giftkunde

Alchemistische Macht

Allgemein:

Es sind 5 nacheinander erlernbare Stufen, in der sich das Wissen um „Giftkunde & Alchemie“ steigern lässt. Gleichstufig erlernbar ist „Resistenz Gift“ um die gleiche Stufe von „Giftkunde & Alchemie“ zu widerstehen.

Jede Resistenz muss aber separat gelernt werden.

Bitte beachten, es gibt folgende Begriffe:

1. Stufe - In der Deluxe Version wird aber nur von „Stufen“ die Rede sein. Stufe oder Stärke bedeutet nichts weiter als Stufe Lehrling oder Stärke Lehrling.
2. Wirkung heißt, „Was der Trank oder die Salbe verursacht, eben sein Effekt“.

Stufen:

Hausfrau

Kochen, Backen, Lebensmittelkunde, Hausmittel und sehr bekannte Heilkräuter
Kann eine erfolgte Vergiftung erkennen, ohne sie klassifizieren zu können. Erkennt verdorbenes Essen und kann einfache Tränke oder salben herstellen, die direkt (ca 1h) nach der Herstellung verwendet werden müssen. Ein Trunk benötigt 2 triviale Komponenten, welche man vielerorts findet.

Lehrling

Identifiziert Tränke, Vergiftungen und Gifte bis Stufe Lehrling und kann die Stufe anderer erraten. Stellt einfache Tränke und Gegengifte mit 24h Haltbarkeit her, Kann einfache Kampfalchemie her stellen, die aber nur als Falle funktionieren. Ein einfacher Trank benötigt 2 Triviale und 2 einfache Komponenten wie man sie in einer gut sortierten Küche findet.

Geselle

Identifiziert Tränke, Vergiftungen und Gifte bis zu einer beliebigen Stufe. Steilt normale Tränke und Gegengifte mit einer Haltbarkeit von ca 1 Woche her. Kann normale Kampfalchemie erstellen, welche geworfen werden kann. Ein normaler Trank benötigt 2 Triviale, 2 einfache und 2 normale Komponenten, wie man sie vorher stundenlang vorbereitet haben muss.

Meister

Stellt komplexe Tränke und Gegengifte mit langer Haltbarkeit her. Ist in der Lage komplexe Kampfalchemie mit komplizierten Zündmechanismen her zu stellen. Ein komplexer Tank benötigt 2 Triviale, 2 einfache, 2 normale und 2 komplexe Komponenten, wie man sie nur teuer von Alchemisten kaufen kann.

Großmeister

Tränke, Haltbarkeit, Zündmechanismen sind doch nur Detailfragen in seinem unedlichen Geschick. Großmeisterliche Tränke benötigen 2 Triviale, 2 einfache, 2 normale, 2 komplexe und 2 Großmeisterliche Komponenten, welche nur durch langwierige Questen zu bekommen sind.



Alchemie und Giftkunde

Komponenten

Komponenten:

Die folgenden Komponenten sind Anhaltspunkte und keine Pflicht, denn das Spiel und dessen Show geht vor.

Triviale Komponenten

Wasser, Gras, Erde, Tannenzapfen, Menschenhaar, Speichel, u.v.m.

Einfache Komponenten

Gewürze, Kartoffel, Tierhaare, Hartholz, Butter, Blut u.v.m.

Normale Komponenten

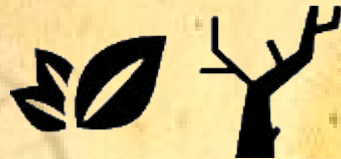
Getrocknetes Hartholz, Elfenhaar-Büschel, Kräuterbutter, orientalisches Kaffeepulver, Petroleum, in Bier eingelegtes und getrocknetes Brot, Tee-Pulver, Elfenblut, u.v.m.

Komplexe Komponenten

Ein Fläschchen Sumpfnebel, Einhornblut, Alchemistisches Gold, Knochenmehl vom Untoten Skelett, Drachenschuppen, Elementare Erde, u.v.m.

Großmeister Komponenten

Pulver vom Horn eines Einhorn, ein Drachenaugen, Scherben des Seelengefäßes eines Liches, Versteinertes Böses, Das Herz einer Dryade, u.v.m.



! Wichtige Hinweise für das Gebräu, Trank, Gift, Puder, etc. !

Falls es am Ende getrunken, aufgetragen oder bestäubt wird, darf es niemanden Gefährden.
Allergien und Verfallsdaten immer beachten!
Keine Medikamente beimischen!
Keine Kräuter beimischen!

Wasser verdirbt. Es könnte nach 3 Monaten, auf einem anderen Con (IT), verkauft werden. Daher schreibt ihr am besten immer auf einem fest angebundenen Beipackzettel die komplette OT verwendete Zutatenliste nieder, sowie das Herstellungsdatum. Auch das Kräutersalz wird aufgeschlüsselt.

PS: Auf dem Beipackzettel könnte OT stehen ob er IT funktioniert und eventuelle Nebenwirkungen hat (merkt man IT schließlich erst nachdem man es benutzt hat). Auf der anderen Seite steht IT was IT passieren sollte (das weiß man vorher). Bei einem Gift steht IT wohl etwas anderes.

Alchemie und Giftkunde

Komponenten

Billigere Komponenten verwenden

Stufe der Alchemie sinkt um - 1

Ihr geht um eine Stufe, mit den Komponenten, nach unten gehen. Es bedarf größerer Menge, der günstigeren Komponenten, bei Gleichbleibender Wirkung. Aber es kommt eine Nebenwirkung hinzu, welche der Stärke der eingesparten Komponente entspricht.

Nebenwirkungen Dämpfen

Stufe der Alchemie sinkt um - 1

Ihr geht um eine Stufe, mit den Komponenten, nach oben. Es bedarf kleinerer Menge, der besseren Komponenten, aber bei gleichbleibender Wirkung. Zusätzlich wird die Nebenwirkung harmloser oder vergeht sogar komplett.

Beschleunigen der Trankwirkung

Stufe und Wirkung der Alchemie sinkt um - 1

Benötigte Komponenten bleiben gleich. Die Heilzeit verringert sich auf 1/ [Lehrling 2 / Geselle 3 / Meister 4 / Groß-M 5) der üblichen Zeit. Hierbei ist das Können des Alchemisten ausschlaggebend und nicht die Stufe des Trankes.

Verlängerung der Trankwirkung oder der Haltbarkeit

Stufe und Wirkung der Alchemie sinkt um - 1

Benötigte Komponenten bleiben gleich. Die Wirkungszeit verlängert sich auf Faktor [Lehrling 2 / Geselle 3 / Meister 4 / Groß -M 5) der üblichen Zeit. Hierbei ist das Können des Alchemisten ausschlaggebend und nicht die Stufe des Trankes.

Trank verstärken

Stufe der Alchemie sinkt um - 1 aber die Wirkung steigt um +1

Benötigte Komponenten verdoppeln sich. Auch ist die Nebenwirkung genauso stark wie der gewünschte Effekt. Im einzelnen sogar stärker (SL- Entscheidung). Wird manchmal angewandt um tödliche Gifte zu neutralisieren.

**Stufe der Alchemie bedeutet wie leicht / schwer es ist dem zu widerstehen.

**Wirkung ist das was in der Beschreibung angegeben ist.

**Nebenwirkungen sind Auswirkungen, welche nicht direkt mit der gewünschten Wirkung konform gehen.



Magical
'guide

Magie & Zauber

Zauberermacht

Allgemein:

Zauberermacht bedeutet welche Spruchzauber und Ritualmächte, vom Zaubernenden, maximal gewirkt werden können. Es wird es in vier Stufen aufgeteilt.

Aufteilung:

Lehrlinge

Haben es gerade so geschafft die simpelste und kleinste Magie zu wirken. Sie benötigen einen Lehrer oder müssen sich in eine Akademie einschreiben. Um ihren Weg zu finden. Sie zeigen die Gefahren eines Fehlversuches und schützen sie im Notfall auch davor. Bringen das richtige Ritualisieren bei und lehren die Magie.

Sie dürfen Zauber bis 30 Mp lernen, können aber nur bis 10 Mp sicher wirken. Für Zauber von 15 bis 30 MP benötigen sie die Hilfe eines zerstörbaren Fokus. Ein hölzerner Stab, eine Schriftrolle mit Runen oder ein geflochtener Kranz. Ganz gleich welcher Fokus gewählt wurde, dieser zerfällt wenn sie beim Zaubern einen Fehler machen.

Der Verzicht auf den Fokus bedeutet bei einem Fehler einen Tp Schaden am Zaubernenden Arm zu erhalten.

Aufstieg zum Gesellen

Um ein Geselle zu werden ist ein Magiepool von mindestens 50 MP nötig. Dazu 5 Ep für den Aufstieg zum Geselle. Und es muss jeder gelernte Zauber einmal gezaubert werden.

Alternativ mindestens 50 Mp an verschiedenen Zaubern. Das ganze muss an einem Tag fehlerlos passiert sein. Bei einem Fehler ist es möglich dies am nächsten Tag zu wiederholen.

Bei erfolgreicher absolvierter Prüfung erlernen sie einen zusätzlich kostenlosen 5 Mp Zauber (mit SL reden). Dadurch wandern die ausgegeben 5 Ep und die zusätzlichen 5 Mp in den Magiepool mit ein.

Gesellen

Sind Gesellen, welche die einfache Magie beherrschen können. Sie sind frisch von der Akademie oder von ihrem Lehrmeister entlassen worden. Daher benötigen sie keinen der sie vor Fehler schützt, da sie mit fehlgeleiteter Magie sicher umgehen können.

Zauber & Rituale bis 30 Mp können sie Problemlos wirken, sofern der Pool ausreichen ist. Die Grenze liegt demnach immer noch bei 30 Mp.

Um ein Geselle zu werden ist ein Magiepool von mindestens 50 MP nötig. Dazu 5 Ep für den Aufstieg zum Geselle. Und es muss jeder gelernte Zauber einmal gezaubert werden.

Alternativ mindestens 50 Mp an verschiedenen Zaubern. Das ganze muss an einem Tag fehlerlos passiert sein. Bei einem Fehler ist es möglich dies am nächsten Tag zu wiederholen.

Bei erfolgreicher absolvierter Prüfung erlernen sie einen zusätzlich kostenlosen 5 Mp Zauber (mit SL reden). Dadurch wandern die ausgegeben 5 Ep und die zusätzlichen 5 Mp in den Magiepool mit ein.

Magie & Zauber

Zauberermacht

Aufstieg zum Meister

Zum erfolgreichen Aufstieg zum Meister benötigt man einen Magiepool von mindestens 100 MP. Ein Ritual, welches du erfolgreich leitest und 50 überschüssige Ep.

Die Imposanz des Rituals bestimmt welchen Zauber man zusätzlich kostenlos lernt (SL - Entscheidung). Schwache Rituale liegen bei 5 Mp und steigt bis zu hervorragenden Ritualen mit maximal 50 Mp an.

Auch hier fließen die 50Ep und zusätzlich der neue Zauber in den Magiepool ein. Solltest du später erneut versuchen eine Prüfung zu wirken, egal ob geschafft oder nicht, so darf er den eventuell erhaltenden Meisterzauber mit Ep kaufen. Und sich danach einer neuen Prüfung stellen, die dann neu bewertet wird. Bei einer bereits erfolgreichen absolvierten Prüfung verliert man den Rang des Meisters nicht.

Meister

Sind mächtige Magiekundige, die den großen Schritt zu den höheren Wiesen erfolgreich überlebt haben. Sie können Zauber und Rituale bis 100 Mp (Grenze) ohne Probleme wirken. Zusätzlich erlangen sie die Fähigkeit einen Zauber, in einer Rune, auf Boden zu wirken. Für jede Stunde die dieser Zauber länger wirken soll, rechnest du die normalen Magiepunkte dazu (bsp. Zauber „Licht“ (5Mp) soll 3h wirken. $5 \times 3h = 15Mp$ kost dies) . Dieser Zauber in der Rune schwebt sichtbar und unausgelöst darüber. Der erste Kontakt, mit dem darüber schwebenden Zauber, löst die Rune mit dem Zauber aus. Ein Kampfzauber beispielsweise, in dieser Rune, explodiert. Ein Reinigungszauber reinigt denjenigen.

Desweiteren darfst du einfache Komponenten von Zaubern einsparen. Der Qualitätsanspruch der Darstellung bleibt aber erhalten. Zusätzlich spüren sie ob ein in der Hand gehaltenes Objekt, magisch ist.

Magie & Zauber

Zauberermacht

Aufstieg zum Großmeister

Zum erfolgreichen Aufstieg zum Großmeister benötigt man einen Magiepool von mindestens 500 MP. Ein Ritual, welches du erfolgreich leitest und 100 überschüssige Ep.

Die Imposanz des Rituals bestimmt welchen Zauber man zusätzlich kostenlos lernt (SL - Entscheidung). Schwache Rituale liegen bei 5 Mp und steigt bis zu hervorragenden Ritualen mit maximal 100 Mp an.

Auch hier fließen die 100Ep und zusätzlich der neue Zauber in den Pool ein.

Solltest du später erneut versuchen eine Prüfung zu wirken, egal ob geschafft oder nicht, so darf er den eventuell erhaltenden Großmeisterzauber mit Ep kaufen. Und sich danach einer neuen Prüfung stellen, die dann neu bewertet wird. Bei einer bereits erfolgreichen absolvierten Prüfung verliert man den Rang des Meisters nicht.

Auch hier fließen die 100Ep und zusätzlich der neue Zauber in den Magiepool ein.

Solltest du später erneut versuchen eine Prüfung zu wirken, egal ob geschafft oder nicht, so darf er den eventuell erhaltenden Meisterzauber mit Ep kaufen. Und sich danach einer neuen Prüfung stellen, die dann neu bewertet wird. Bei einer bereits erfolgreichen absolvierten Prüfung verliert man den Rang des Meisters nicht.

Großmeister

Großmeister sind unglaublich mächtige Wesen. Manchmal sind diese so mit der Magie verbunden, dass sie oftmals selbst schon magische sind. Nicht selten haben Großmeister ihre magische Quelle ihren Bedürfnissen angepasst. Mittels Ritualen das unmögliche wahr werden lassen und Wunder vollbracht.

Sie können Zauber und Rituale jeglicher Stärke nutzen und wirken. Zusätzlich können sie „Magie verändern“, „verstärken“ oder „negative Effekte neutralisieren“. Sie müssen sich entscheiden was sie umsetzen wollen. Auch können sie mittels Konzentration Auren sehen.

Verändern - beinhaltet die Quelle der Kraft eines Zaubers gegen eine andere zu tauschen. Die Wirkung so zu ändern, dass es ein ähnlicher Zauber mit gleicher Macht ist. Oder sie verzichten beim Zaubern auf eine normal notwendige Komponente.

Verstärken - Kampfzauber verursachen +1 TP mehr pro Softball. Rüstungszauber regenerieren oder werden um eine Stufe stärker gewirkt. Andere Zauber werden um ca 20% verstärkt.

Negative Effekte wie das Zufügen einer 1 TP Wunde beim Zaubern, entfallen.

Magie & Zauber

Kraftquelle

Allgemein:

Wer auch immer magisch ist, Zauber wirkt oder Rituale leitet, benötigt eine Kraftquelle. Kraftquellen können im Körper sein oder durch Götter repräsentiert. Andere Quellen wären zum Beispiel magische Tränke, magische Edelsteine oder Runen. Ohne eine Kraftquelle kann niemand Zauber oder Rituale wirken.

Größe der Kraftquelle:

- Magiepunkte (Mp) – (gelernte Zauber [Punktzahl] + Punkte in Zaubermacht)
- Ritualpunkte (Rtp) – (Gesamtpunkte Mp ÷ 5)

Kraftquellen:

Arkane Kraftquelle

Die bekanntesten arkanen Kraftquellen sind die am einfachsten zu kontrollierenden Quellen:

Feuer – Wasser – Erde – Luft – Äther – Licht – Dunkelheit

Seltenere und auch gefährlichere Kraftquellen. Einige sind sogar vielerorts verboten.:

- Chaos & Ordnung – Körperliche Kraftquelle – Lebenskraft (Blut) – Willenskraft –
- Kraft der Zeit – Ordenskrieger

Klerikale Kraftquelle

Klerikale Kraftquellen bedürfen einer dazu passenden Lebenseinstellung, denn diese tragen den Geschmack eines Bewusstseins.:

Drachen – Göttlich – Hölle – Natur – Unleben

Diese göttlichen Kräfte tendieren nicht selten dazu den Anwender zu beeinflussen oder ihn zu versklaven.

Andere Kraftquellen/speicher

Andere Kraftquellen sind zum Beispiel magische Orte, magische Wesen oder die Natur selbst. Kraftspeicher dagegen müssen erst erschaffen werden. Hier könnte man magische Runen, magische Edelsteine oder magische Tränke nennen. Auch der Zauber „Magieraub“ bedient sich eines Speichers.

Größe der Quelle berechnen:

Magiepool (Mp)

Ihr rechnet von jedem bereits erlernten Zauber, die dafür ausgegeben Punkte zusammen.

Bei „Feuerfinger“ (5 Mp) und „Magie lösen“ (10 Mp) wären das dann 15 Mp.

Hinzu kommt die bereits ausgegebene und erlernte Zauberstufe.

Als Beispiel seid ihr Zaubergeselle (5 Mp + 5 Ep) mit „Feuerfinger“ (5 Mp), „Magie lösen“ (10 Mp), „Dimensions – Tür“ (30 Mp) und „Metall erhitzen“ (15 Mp). Zusammengerechnet wären das dann 70 Mp in eurem Pool. Es kann passieren, dass ihr mehr Mp besitzt als ihr Ep's investiert habt.

Ritualpunkte (Rtp)

Der Ritualpool beträgt 1 Rtp pro volle 5 Mp. Dies wird als zusätzliche Quelle angesehen.

Die einzelnen Zauber, aus den Zauberlisten, sind so unterschiedlich, dass sie nur mit wenigen Kraftquellen kompatibel sind. Eine klare Magietheorie, wie die Zauber wirken, ist daher unerlässlich.

Magie & Zauber

Spruchzauber

Allgemein:

Jeder Zauber ruht auf einer ausgearbeiteten, verständlichen und nachvollziehbaren Idee (IT als auch OT). Auch wie der Zauber wirkt muss verständlich sein. Lest zum Schluss das Kapitel „Zaubermacht“ durch, da ihr in der Größe der Zauber limitiert seid.

Ihr seht hier verschiedene Möglichkeiten neue Zauber zu erlernen (siehe Abschnitt „Zauber Lernen“).

Jeden Zauber müsst ihr mit Ep erwerben.

Die Magie, wie sie angewendet wird, sollte dem eigenen Magiekonzept angepasst werden.

Das schwierige am Zaubern ist es andere Spieler, den gerade wirkenden Zauber verständlich rüber zu bringen.

Jeder Zauber hat eine lange und eine kurze Formel, dazugehörige Komponenten und eventuelle Gestik. Infos diesbezüglich findet ihr unter den Abschnitt „Spruchzauber“

Wir haben versucht mit Beispielen und Ideen euch einiges näher zu bringen. Diese findet ihr meist hinter jedem Abschnitt oder auf einen der folgenden Seiten.

Zauber-Lernen

Der einfachste Weg

Am einfachsten geht es wenn ihr den neu gewählten Zauber mit Ep bezahlt. Diesen danach mit einem selbst ausgedachten Spruchzauber zu versehen und aufzuschreiben.

Doch beraubt, diese Möglichkeit, einer Menge Spielspaß auf dem Con.

Bessere Alternative

Die bessere Alternative ist es sich im Spiel diesen Zauber selbst beizubringen. Durch Literatur oder wie beim einfachsten Wege, sich das ganze auszudenken.

Beste Variante

Die beste und schönste Variante ist es IT einen Lehrmeister zu suchen. Oder der Akademie einen Besuch abzustatten. Diese gehen mit dem lernenden den neuen (OT abgeklärten) Zauber durch. Sie werden es auf die unterschiedlichsten Art und Weisen beibringen. Bei einem Ritual, durch Lesungen (Akademisch) oder durch den Beistand eines Gottes.

Sie üben zusammen, zeigen Fehler und korrigieren. Warnen die jungen Akademiker oder Zauberlehrlinge vor Gefahren. Und zeigen Hilfsmittel wie einen Fokus zu nutzen oder die Spruchformel auf seine eigene Magie anzupassen.

Das ritualisierte Lernen

Der ein oder andere wird ein Charakterkonzept entwickeln, wo man nur Ritualisieren kann. Und selbstverständlich ist es möglich auch im Ritual ein Zauber zu lernen.

Da hier sehr schönes Spiel geschaffen werden kann, bietet es sich an diese mit der „besten Variante“ zu vermischen.

Üblicherweise wird der neue Zauber einmal Ritualisiert und erprobt ihn danach mehrmals unter Aufsicht.

Ideen und Beispiele:

Ritualisiertes anrufen eines alten Geistes der Mentor ist. Die Suche nach Beschreibungen in Bibliotheken oder Akademien. Man kann auch Göttliche Visionen erhalten, klerikale Gottesdienste abhalten oder einen Schrein aufbauen zu Ehren des Gottes. Es spricht auch nichts dagegen bei jemand das Zauberbuch leihen.

Diese Dinge werden gern gesehen und durch die SL und Spieler unterstützt.

Magie & Zauber

Spruchzauber

Spruchzauber:

Aus jedem gelernten Zauber ergeben sich Spruchzauber mit langer und kurzer Formel. Mit den dazugehörigen Komponenten und Gestiken.

Um Spruchzauberei zu wirken investiert man so viele Mp, aus seiner Kraftquelle, wie der jeweilige Zauber benötigt.

Die Kraftquellen und die Größe derer, werden im nächsten Kapitel genauer beschrieben.

Komponente

Entnehmt ihr bitte dem jeweiligen Zauber mit der dazugehörigen Zauberliste.

Gestik

Kampfzauber könnten mit kräftiger Stimme gesprochen werden. Den Heilzauber dagegen mit sanften Singsang. Und der Schutzzauber zusätzlich mit viel Gestik. Und ob ihr euch dabei im Kreis dreht oder dem gegenüber die Hand streichelt ist komplett dir überlassen – aber stellt etwas dar. Nichts ist langweiliger, als wie ein Zaubernder der euch die Formel runter leiert und wieder verschwindet.

Lange Formel

Hier sagt man etwa 10 Arkane Wörter je 10 Magiepunkte. Da dies den Zauber wesentlich genauer beschreiben soll, als die daraus resultierende kurze Formel.

Kurze Formel

Die kurze Formel wird laut gesprochen und im Kopf die lange gedacht.

Je 5 Mp ist ein Arkane Wort oder fünf normale Wörter auszusprechen. Hierbei kann in der Anzahl der gesprochenen Wörter variiert werden, sollten aber niemals weniger sein.

Beispiel anhand eines arkanen Magier's:

Wir wollen den Zauber „Kampfmagie- Schutzrunen“ wirken. Aus der Thaumaturgieliste entnehmen wir im OT, dass wir 25 Mp benötigen, sowie Papier.

Wie gehen wir nun IT vor?

Als erstes zeichnen wir auf der blanken Haut eine Rune „P“. Nun reiben wir uns die Hände und pusten sanft auf die Rune. Danach sprechen wir die kurze Arkane Spruchformel.

Ganz zum Schluss Aktivieren wir diese indem wir in unserer Hand eine kleine Flamme entzünden.

Kurze Spruchformel:

Creo Runai versus Arcanum Combatam ondo Creatura

Lange Spruchformel:

**Creo magica runai de protectum ondo creatura. Deflectum arcanum combatam indo tera.
Movo poveralis fiat lux indo runai. Activatis arcanum combatam primai.**

Magie & Zauber

Rituale

Allgemein:

Der Ritualist ritualisiert einen Zauber, den er nicht beherrscht. Dazu baut er mit den Kräften der Magie, am besten durch eine Matrix, das ganze vorsichtig und langsam zusammen. Rituale sind erheblich freier in Form und Gestaltung der Magie. Niemand schreibt vor welche Sprachen, Sprüche oder Komponenten genutzt werden müssen. Dafür dauert ein Ritual auch oft viele Stunden. Bei einigen sogar Tage und das ohne Unterbrechung (kein Scherz!). Ein Ritual funktioniert besser, je eindrucksvoller es ist. Dabei sollte die Magische Theorie fehlerlos und das ganze ohne Zwischenfälle aufgebaut und abgebaut werden. Dabei können mehrere Ritualisten ihre Kräfte bündeln. Hier muss der Ritualleiter aber sehr vorsichtig sein, dass er nichts unternimmt was die Grenze seiner Zaubermacht überschreitet. Denn gerade Rituale beinhalten Mächte, welche die Ritualisten Verletzen, ausbrennen und auch töten können.

Beispiel einer Ausführung mit Schablone:

- Überlegungen für den Inhalt des Rituals
- Vorbereitung des Ortes (Platz und Zeitpunkt)
- Aufstellen der Ritualwachen (zahlt lieber ein Kupfer mehr :))
- Abstimmung der Kraftquellen und der Ritualisten
- Erstellen eines Ritualkreises, welcher die Magie von innen und außen trennt
- Reinigung des inneren Ritualkreises
- Positionieren von Ritualisten
- Positionieren der Fokies, durch welche die Magie geleitet werden soll
- Errichten eines Schutzkreises um Gefahren ein oder aus zu sperren
- Das Rufen der Kraftquellen (von jedem Spieler, am besten nacheinander)
- Im Notfall normale MP in RTP umwandeln (5 MP = 1 RTP)
- Verbinden der Magie mit den Zaubermatrixen welche sie umformen
- Verändern und bauen der Magie
- Lösen der Magie von der erschaffenen Magie
- Trennen und zurück geben der Magie
- Abbau der Schutzkreise und des Ritualkreises
- Medizinische Hilfe für verletzte Ritualisten

Info:

Es ist Sinnvoll Heiltränke vorzubereiten. Und einen Ritualisten dabei zu haben der sich nur um das wohl anderen Ritualisten kümmert.

Genauso können Aufgaben wie das Hüten des Ritualkreises oder das Beobachten der magischen Ströme einzelnen Ritualisten zugeordnet werden.

Da die Darstellung einen starken Einfluss auf den Erfolg des Rituals haben, sollte diese Beurteilung auch zu gut 50% in die Bewertung der SL einfließen. Schlechte Darstellung kann also ein Ritual schwächen während eine herausragende diese deutlich verstärken kann.

Fehler die vorkommen sollten von den Ritualisten wahrgenommen werden und im Ritual „repariert“ werden. Trotzdem macht jeder Fehler das Ritual schlechter.

Werden Fehler nicht bemerkt, so können sie schlimmer werden und zu Verletzungen führen.

Magie & Zauber

Magie Regenerieren & weiterleiten

Allgemein:

Jeder Charakter der Magie nutzen kann regeneriert Mp's. Dies kann man auf drei Unterschiedliche Arten erreicht werden.

Zusätzlich limitiert „Zaubermacht“ einige der unten genannten Punkte. Lest zum Schluss das Kapitel „Zaubermacht“ durch, da ihr in der Größe limitiert seid.

Elfen Regenerieren zusätzlich 5 Mp pro Stunde, egal was sie in der Zeit machen.

Magiepunkte regenerieren & weiterleiten:

Schlafen

In einem normalen, festen und durchgängigen Schlaf regeneriert man seinen Magie & Ritualpool vollständig. Bei 8 Stunden Schlaf sind das 100%. Bei 4h Schlaf nur 50%. Und bei noch weniger Schlaf, nur Anteilig dessen.

Meditieren

Einmal pro Tag darf zusätzlich zur Schlafregeneration Meditiert werden. Lehrlinge und Gesellen erhalten hierbei etwa 1 Mp je Minute, Meister etwa 2 Mp je Minute und Großmeister sogar 3 Mp je Minute.

Für Charaktere mit kleinem Vorrat ist das viel, für großmächtige hingegen nur ein Tropfen auf heißen Stein.

Weiterleiten

Magie kann auch in einem Ritual oder durch den Zauber „Magie übertragen“ an einen anderen Magier Weitergeleitet werden. Je nachdem wie übertragen wird, ist es entweder vom Zauber oder von der Machtstufe her begrenzt.

Zusätzliche Info:

Zauber „Magieraub“

Auch mit dem Zauber „Magieraub“ füllt man seinen eigenen Speicher auf. Doch ist man hier durch die Zaubermacht und den Zauber selber limitiert.

Aufladen durch Speicher

Ihr könnt eure Quelle auch durch einen Speicher (Edelsteine, Tränke, etc.) füllen







Kommandos

Befehle / Kommando's der Gefahrenabwendung die OutTime erfolgen:

Es gibt mehrere, zwingend bindende Ruf/Sprechbefehle (auch Kommando's genannt) im Larp die absolut jeder Einhalten und auswendig können muss.

Diese sind wurden nicht zum „Spaß am Spiel“ entworfen sondern um Reale Gefahren abwenden zu können! Auch sind diese Befehle übergreifend in allen Regelwerken wider zu finden und auf jedem Larp gleich!

Stopp

Er beendet sofort das Spiel zur Abwehr einer realen Gefahr oder Straftat (Bsp. Ungewollte oder „psychologische“ Übergriffe).

Time Out (kurz: OT)

Ende oder Unterbrechung der Spielzeit, auch als Stopp Kommando benutzt. Auch zum Anzeigen das man selbst OT ist.

Time In (kurz: IT)

Beginn der Spielzeit oder Wiederaufnahme des Spieles nach einem Time Out oder Stopp Befehl

Ohne Stich

Es darf nicht gestochen werden. Hinweis nicht mehr zu zu stechen. (siehe Punkt: Pseudostich)

Sani (Sanitäter)

Ruf nach realer medizinischer Hilfe. (Nicht verwechseln mit dem Heiler) Nur im realen Notfall anwenden! Handlungen im Umfeld werden eingestellt.

In Time (kurz: IT)

Der Larpwelt zugehörig.

Out Time (kurz: OT)

Der realen, wirklichen Welt angehörig. Dazu können die Toiletten, Duschen, Speiseräume, Küchen und abgesperrte Gebiete zählen. Auch Spieler, SL, NSC's oder Charaktere.

Out Time Blase

Gruppe oder Gruppen von Spielern, SL oder NSC's die durch OT Gespräche das Ambiete stören.

Kommandos

Befehle Kommando's „Telling“ die InTime erfolgen:

Hier sind weitere Befehle/Kommandos die man kennen sollte. Diese hier unterliegen dem Telling, was das Ambiente stört.

Time Freeze

Ist ein IT Zeitstopp, eine Art Pausetaste, von der SL oder dem Charakter für einen kurzen Zeitraum um „Dinge plötzlich erscheinen zu lassen“, sich jemand „Teleportiert“ oder Charaktere in eine andere Welt/Dimension kommen.

Einige Spieler handhaben das indem sie Augen und Ohren schließen dabei Summen und sofort alle Handlungen einstellen.

„Eins“ oder „zwei“ oder „drei“

Ist die Schadenansage im Spiel.

„Magisch“, „Unheilig“, „Heilig“, „Gift“, etc

Zeigt an welchen Schaden die Waffe auf andere Charaktere macht.

Todessstoß

Angekündigtes Töten eines Charakters. Muss gesondert gezeigt und Dargestellt werden.

Feuerball drei Schaden

Ansage eines Kampfzauber's mit dessen Schaden.

Darunter fallen alle Tellingansagen von Kampfzaubern.

Pömpf oder auch gepömpft

Jemand IT K.O. Hauen oder schlagen. Dies ist ein angedeuteter Schlag von hinten mit dem Larpknauf eines Schwertes oder Messer auf den Hinterkopf eines Charakters.

gemeuchelt

Hinterhältiges Töten eines Charakters. Oft durch angedeuteten Kehlschnitt und ein geflüstertes gemeuchelt!

Feuerball drei Schaden

Ansage eines Kampfzauber's mit dessen Schaden.

Darunter fallen auch alle anderen Tellingansagen von Kampfzaubern.

Heiler

IT ruf nach einer IT Verletzung. Versorgt eure Wunden schnellstmöglich.

Begriffe und Wörter

A Abenteuer-Con

- Hierbei handelt es sich um den "Standard-Con".

Ambiente-Con

- Eine Con wo die SL versucht die Fantasywelt in den Vordergrund zu rücken. Hier steht das Ambiente an erster Stelle und etwaige Plots sind wenig bis gar nicht anzutreffen.

Ambiente

- Ist die Atmosphäre des Spieles.

Artefakt

- Der mächtigste Magische Gegenstand den ein Charakter erstellen kann. Kann mehrmals Zauber auslösen oder Dauerhaft einen Zauber auslösen.

Astrale Ebene

- Der Astralraum ist eine Art Parallele Geisterwelt zur unseren.

Ausrüstung

- Ist all das, was ein Charakter bei sich trägt. Zelt, Kleidung oder Waffen.

Ausspielen

- Ausspielen heißt, Dinge zu spielen, zu simulieren, die nicht wirklich geschehen sind.
- Dies umfasst zum Beispiel die Verwundung nach einem Kampf, aber auch Hunger, etc.

C Charakter

- Eine fiktive Figur, die ein Spieler spielt.

Charakterebene

- Wahrnehmung, Fertigkeiten und Fähigkeiten des Charakter's (in der Spielwelt).

Charakterhintergrund

- Hintergrundgeschichte zu seinen selbst erstellen Charakter. So wie du ein reales Leben hast und erlebt hast, hat auch dein erdachter Charakter eines!

Charakterkonzept

- Fließt direkt in den Hintergrund ein. Definiert seine Werte, Handlungen, Ideale und Berufe.

Characterspiel

- Das eigentliche Rollenspiel, wie dein Charakter die Welt sieht und agiert.

Check In

- Anweisungen der SL/Orga vor dem Con. Wo schläft ihr, was macht eurer Charakter, ist meine Larpwaffe sicher genug?

D DKWDDK oder DKWDK

- "Du kannst, was du darstellen kannst", "Du kannst, was du kannst". Ein Punkteloses Spiel

Dieben

- Dieben (nicht mit Stehlen oder Klauen verwechseln) sind Aktionen, in denen ein Charakter einem anderen Charakter etwas entwendet. Wer Dieben möchte spricht vorher mit der SL.
- Diebesgut wird der SL übergeben und dem gediebenen Charakter nach der Con zurückgegeben.
- Wer OT stiehlt oder klaut, also laut unserem Strafgesetzbuch laut § 242 Diebstahl begeht, macht sich Strafbar!

E Einladungscon

- Ein Con wo die SL Einladungen an einen bestimmten Personenkreis schickt.

EP / Erfahrungspunkte

- Sind Punkte die ein Spieler für seinen Charakter erhält.

Begriffe und Wörter

F Fallen

- Larpfallen sind meist durch ein Zettel symbolisiert. Selten es auch mechanische Vorrichtungen.

Fesseln

- Fesseln sind nur angedeutet. Werden so gelegt, dass sich der Spieler Sofort daraus selbst befreien kann.

Fokus

- Gegenstand, der Magie "fokussiert" und damit einem Magieanwender das Zaubern erleichtert oder erst ermöglicht. Oft auch ein Gegenstand, an den ein Zauber gebunden wurde.

Fumble

- Englisch für Patzer. Bedeutet das man etwas richtig falsch gemacht hat. (Sieht man oft am Grinsen der SL)

G GSC

- "gesetzter Spielercharakter" oder auch "geführter Spielercharakter". Wird in dem Plot eingebunden und erhält mehr Infos als ein SC.

H Hand-Out

- Schriftliche Info der SL, Bsp. über den Zustand des Charakters oder des Landes die nur ein Charakter erhalten soll.

Heiler

- Ein Charakter der Heilen kann. Meist als Zauber oder Fertigkeit erkauf.

Hofhaltung

- „Höfisches Con“ oder „Hof Con“. Meist werden hier Gesellschaftliche Elemente bespielt.

I Interaktion

- Kommunikation zwischen Charakteren oder Spielern, Charakteraktionen (Interaktion mit Charakteren oder anderen Aspekten der Spielwelt).

K Kampagne

1. Eine Serie/Reihe von Con's einzelner oder mehrerer bespielter Länder, die thematisch aufeinander aufbauen und einen gemeinsamen Plot haben.

Kampf

- Realer Kampf zwischen Charakteren mit Latexwaffen oder Fäusten. Bei Fäusten wird alles nur angedeutet! Teilweise auch mit Telling. Kopf- und Genitaltreffer sind verboten!

Komponente

- IT eine Zutat, OT ein Gegenstand, der zur Darstellung eines Zaubers verwendet wird

L Larpi

- Kleiner und kurzer Con, Ein Tages LARP

LARP

- Live-Action Role Playing, zuweilen auch als Live Adventure Role Playing ausgeschrieben.

Latexwaffen

- Polsterwaffen wo der Schaumstoffkern wird mit einer Latexschicht überzogen wird.

Lichtie

- Umgangssprachliche Bezeichnung für Charaktere, die sich dem Guten (Licht) verschrieben haben.

Location

- Veranstaltungsort für ein Con. Von Con zu Con unterschiedlich. Häufig Jugendburgen, alte Ruinen oder Zeltplätze. Gerade für kurze LARPs werden auch gerne große Waldstücke genutzt.

Begriffe und Wörter

M MP

- Magiepunkte. Der Pool

Meucheln

- Hinterhältiges Töten eines Charakters.

N NSC / NPC

- Nichtspieler Charakter – Charaktere, die den Großteil des Hintergrunds von der SL bekommt.

O Orga

- kurz für Organisation, Beauftragte des Veranstalters, die für Organisatorisches zuständig sind.

P P&P

- Pen and Paper auch Papierrollenspiel . Das P&P Rollenspiel ist ein Spiel, bei dem die Mitwirkenden fiktive Rollen einnehmen und gemeinsam durch Erzählungen ein Abenteuer erleben.

Pappnase

- Ein Charakter, der übertrieben, unglaublich oder mit unfairen Mitteln dargestellt wird.

Plot

- Geplante Geschichte der SL um den Con zu bespielen. Meist unterteilt in einem Hauptplot und etlichen Nebenplots. Also eine fiktive Geschichte zum bespielen, für Charaktere.

Powergamer

- Spieler, die die Regeln so auslegen oder Regeln so verstehen, dass ihr Charakter möglichst mächtig ist. Wird oft mit der Pappnase gleichgesetzt.

Powerlevel von Con's (hier kann man auch das Power Level von Charakteren festlegen)

Historisch (pseudo)

- Ein Spielstil wo es nur Menschen gibt. Keine Magie, Schamanismus, Hexen oder Alchemie.
- Hier sind auch nur Menschen zu finden, mehr als ein Kerzenlicht kann der Magier nicht wirken und Schamanismus findet im verborgenen statt.

Mid Power

- Hier trifft man man alle bekannten Rassen an. Elfen, Zwerge, Orks und eben Menschen. Es gibt Alchemie, Schamanismus und (hermetische) Magie. Aber diese trifft man eher selten an. Hier ist es auch möglich mit der ein oder anderen Dimeonsion in Kontakt zu treten.

High Power

- Elfen, Zwerge, Ork's, Tierwesen, Gnome, etliche Halbwesen und Menschen wandeln hier. Magie ist durchaus jedem geläufig, vereinzelt sind Magiebegabte darunter. Alchemie sowie Priester und Schamanismus sind allgegenwärtig. Hier kommen langsam die Flugschiffe, fliegende Städte und Reittiere. Fantasy Mineralien sind verbreitet genauso wie Dimensionstore die betreten und verlassen werden.

Highest Fantasy

- Alles was oben nicht erwähnt wurde. Dazu zählen Engel, Höhere Mischwesen, Astralwesen, Halbgötter. Die Magie ist dem einfachsten Volk allgegenwärtig und kann selbst kleinere Haushaltsmagie anwenden. Alchemie erweckt Tote zum Leben und Schamanismus erweckt ganze Wälder.
- Dimensionstore sind normale Handelsrouten und die Götter können einen über dem Weg laufen. Götterkriege oder eine Weltenschöpfung sind durchaus normal.

Pyro

- Pyrotechnik zur Darstellung von Effekten.

Begriffe und Wörter

R Real Life (RL)

- Englisch für das reale Leben.

Rolle

- Eine fiktive Figur, die von einem Spieler verkörpert wird und bespielt wird.

S Schaukampf

- Abgesprochener Kampf mit der SL / Orga und ungepolsterten Waffen.

Spielerebene

- Das Wissen und die Handlungen eines Spielers.

Spielerwissen

- Das Wissen des Spielers, das der Charakter nicht hat. Trennt vom Spieler und dem Charakter!

Spieler

- Teilnehmer am Larp der einen Charakter besitzt.

SC (Spielercharakter)

- Eine fiktive Figur, die ein Spieler spielt.

Spielgelände / Spielzone

- Auch bespieltes Gelände. Wird in Ansprachen festgelegt.

SL

- Spielleitung. Für Organisation und Ablauf des Plot sowie Spielerfragen erster Ansprechpartner.

T Taverne

- Eine Gaststätte oder ein Schankraum.

Telling

- Ein Aktion, die nicht dargestellt wird oder ausgespielt werden kann, wird vor Ort nacherzählt. Beginnt oft mit "Du siehst jetzt wie..." oder "Stellt euch vor...". Generell sehr unbeliebt.

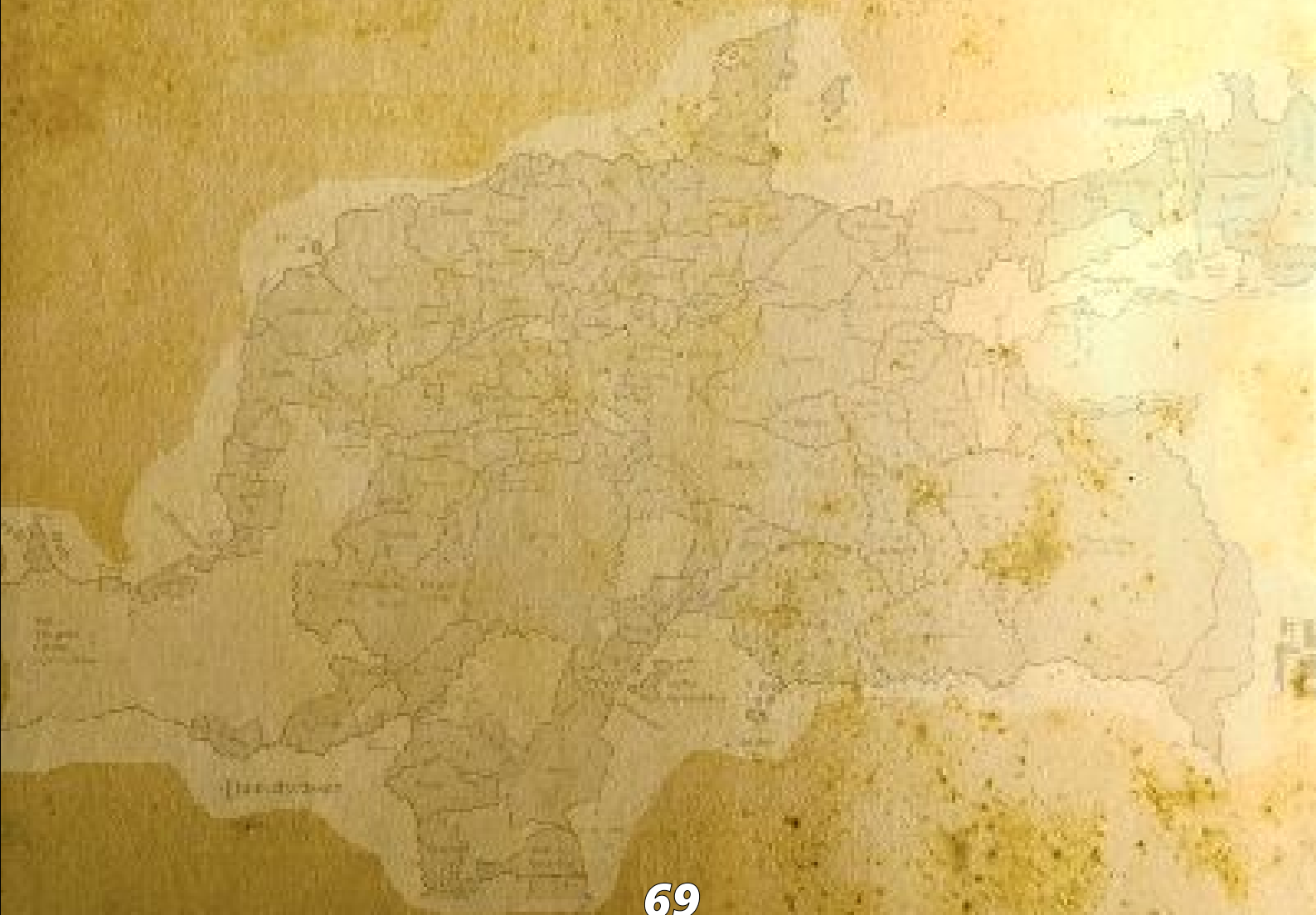
W Waffe / Larp Waffe / IT Waffe

- Sobald man sich damit Verteidigen kann oder Angreifen, ist das eine Waffe.

Waffencheck

- Vor Spielbeginn werden alle Polsterwaffen von der SL untersucht, genehmigt oder abgelehnt.







Erfahrungs- punkte & Konvertierung

Erfahrungspunkte

Zusatzregel für Erfahrungspunkte:

- **NSC - Spieltage**
- **alte abgelegte Charaktere**

NSC

An Nichtspieler Tagen sammelt man einen Erfahrungspunkt pro Tag. Diese sind für jeden Charakter frei verfügbar und auch so zum verteilen gedacht.

Werden NSC – Punkte nicht auf eine bestehende Figur übertragen, kann man damit einen neu erschaffenen Charakter mächtiger machen. Die zusätzlichen Punkte werden in Zukunft zu jedem neu erstellten Charakter hinzugerechnet. Das gilt aber nur für NSC – Punkte die nicht an bereits bestehenden Figuren übertragen wurden.

Abgelegte Charaktere

Wird die eigene Figur jedoch aus dem Larp vollends entfernt, durch Tod, Altersschwäche oder ähnliches, gilt folgendes. Jeder nachweislich gezählte Tag, ergibt einen Punkt für den neuen Charakter.

Dazu zählen die NSC – Tage wie auch die SC – Tage.

Dies lässt sich nachträglich zurückrechnen, da sollte man nicht tricksen. Seid also behutsam mit dieser besonderen Regel.

Diese Punkteregel soll verhindern, dass unerfahrene Neulinge sofort mit mächtigen Figuren starten. Da hier Spielerfahrung verlangt und vorausgesetzt wird, um den Charakter ordentlich darstellen zu können.

Im Gegensatz dazu, dass erfahrene Spieler mit vielen Con - Tagen nicht von vorn Anfangen müssen.

Und das, dass NSC - Dasein eine kleine Aufmerksamkeit bekommt. :)

Anmerkung (bsp.):

Unser Charakter Abraxas ist bei dem letzten Con überrumpelt worden und liegt nun in einer Grabstätte. Er selbst würde es nicht gutheißen wiederbelebt zu werden.

Auch Moradin, meint nur das er Schmied der Seelen ist. So ist Abraxas aus dem Larp ausgeschieden.

Wir haben ihn aber knapp 3 Jahre gespielt mit 65 Con- Tagen. NSC – Tage sind keine dabei.

Da besitzen wir genügend spielerische Erfahrung im Larp um mit gerechtfertigten +65 Punkten einen neuen Charakter zu erschaffen zu dürfen.

Erfahrungspunkte

Allgemein:

Jeder Spieltag ist ein Con – Tag. Ob 4h, auf einem Larpi oder 14 Tage am Stück. Spielt im Endeffekt keine Rolle. Denn nach und nach wird einem das Spiel wichtiger als die verdienten oder gesammelten Punkte. Schließlich sind es die Erfahrungen, für den Charakter als auch für den Spieler, die einem wirklich weiter bringen.

Rituale führen, mit dem Schwert kämpfen oder IT Freunde gewinnen lernt man nicht durch Punkte und kann man auch nicht „kaufen“.

So wird man mit der Zeit mächtiger und Erfahrener. Ähnlich dem Pen & Paper. Mit einigen großen Ausnahmen. Einerseits ist der Larp Charakter teurer und jede Entscheidung trifft einem selbst. Man spürt es, man „schmeckt“ es. Im Pen & Paper spürt man keine Klinge am Hals oder wird von realen brüllenden, sabbernden Orkgruppen angegriffen.

Daher spielt man in vielen Fällen auch seinen Charakter erheblich länger. Und überlegt sich sehr genau, ob man in den „Tod“ rennt.

Berechnung:

Ausgehend von 5 EP eines Allrounders, 6 EP eines Kriegers und Zauberers sowie 7 EP vom Abenteurer, bekommen zweite 20% und dritte 40% mehr. Das wird aber in der Fertigkeitenliste, durch Punkteanpassung, wieder ausgeglichen.

Nun ist es aber Möglich durch gutes Schauspiel, Mitarbeit oder sonstiges, Boni's zu erhalten. Diese erstrecken sich auf alle Klassen unterschiedlich. Beim Allrounder mit + 5 EP, beim Krieger und Zauberer mit + 6 EP und beim Abenteurer mit + 7 EP, je Con – Tag, mehr.

Die folgende Liste ist eine kleine Hilfestellung inwieweit, man etwas „belohnen“ kann. Für eine SL und deren Helfer ist es schwer den Überblick zu behalten, daher ist es „normal“ wenn man mit 2 – 3 Ep, je Tag, mehr belohnt wird.

+ 1	Die Gesamte Zeit „In - Time“
+ 1	Blieb seinem Charakterkonzept treu
+ 1	Durch Schauspiel begeistert (Ritual, Alchemistisch, Übungen)
+ 1	Schwierige Aufgabe gelöst
+ 1	Passend gekleidet/geschminkt (was Optisch eine Bereicherung ist)
+ 1	In Kämpfen die Treffer ausgespielt
+ 1	Erschuf selbst ein Nebenplot (gewollt oder ungewollt)

Konvertierung zu Rulemaster

Es werden zwei Möglichkeiten gezeigt nahe Regelwerke in Rulemaster zu Konvertieren. Wähle einer der beiden Möglichkeiten, denn manchmal ist eines unpraktisch oder nicht gewünscht.

1. Die leichtere Variante ein nahes Regelwerk zu Konvertieren besteht darin alle gesammelten Punkte, Fertigkeiten, Fähigkeiten sowie Zauber aus dem Rulemaster zu entnehmen. Lest bitte bei „Erweitert zu Punkt 1“ weiter.
2. Du kannst auch alle Con - Tage als SC zusammenrechnen. Pro Tag bekommst du dann 5 EP + 2 EP Bonus (als Allrounder). Die NSC - Tage mit der Zusatzregel rechnest du gesondert dazu, sofern diese nicht schon verteilt wurden. Hinzu kommen die Startpunkte deiner jeweilig gewählten Klasse und die dazugehörigen Prozente.

2.1. Kurzes Rechenbeispiel an einem Zauberer (60 Startep + 20% Boni/Tag)

100 Con - Tage SC = 700 EP (5 EP/Tag + 2 EP Bonus/Tag)

Klasse Zauberer = 60 Startpunkte (Zauberer haben 60 Startpunkte)

macht zusammen = 760 Ep + 20 % (Zauberer) = 912 Ep für den Zauberer in RM (eventuell NSC-Tage) 3 Con - Tage NSC = 3 EP (da nicht verteilt) + 912 = 915 EP

Wir haben also aus einem anderen Regelwerk den Zauberer/Magier, nach Rulemaster erfolgreich umgerechnet. Mit 915 Punkten würden wir einen Zauberer erstellen.

Erweitert zu Punkt 1:

Schutzpunkte durch Kämpfer Fertigkeiten in Wundresistenz umgewandelt. Für 2 Wundresistenz-Stufen wird zusätzlich eine Rüstungsparade geben.

Zauber bleiben im groben erhalten, müssen aber den Ansprüchen an Darstellung gerecht werden. Die Größe eines Magiepools sieht etwa folgend aus:

Lehrling ca 50 MP, Geselle ca 100, Meister ca 250, Großmeister ca 1000

Knickfokies oder *Zerreiß-Rollen* verlieren sofort ihre Wirkung. Sie können gegen vorzulesende Zauberrollen oder aufwendig zu verwendende Schmuckstücke eingetauscht werden. Der Wert darf beim Tausch nicht erhöht werden. Die dazugehörigen Meister/Großmeister Fähigkeiten sollten soweit es möglich ist, erhalten bleiben.

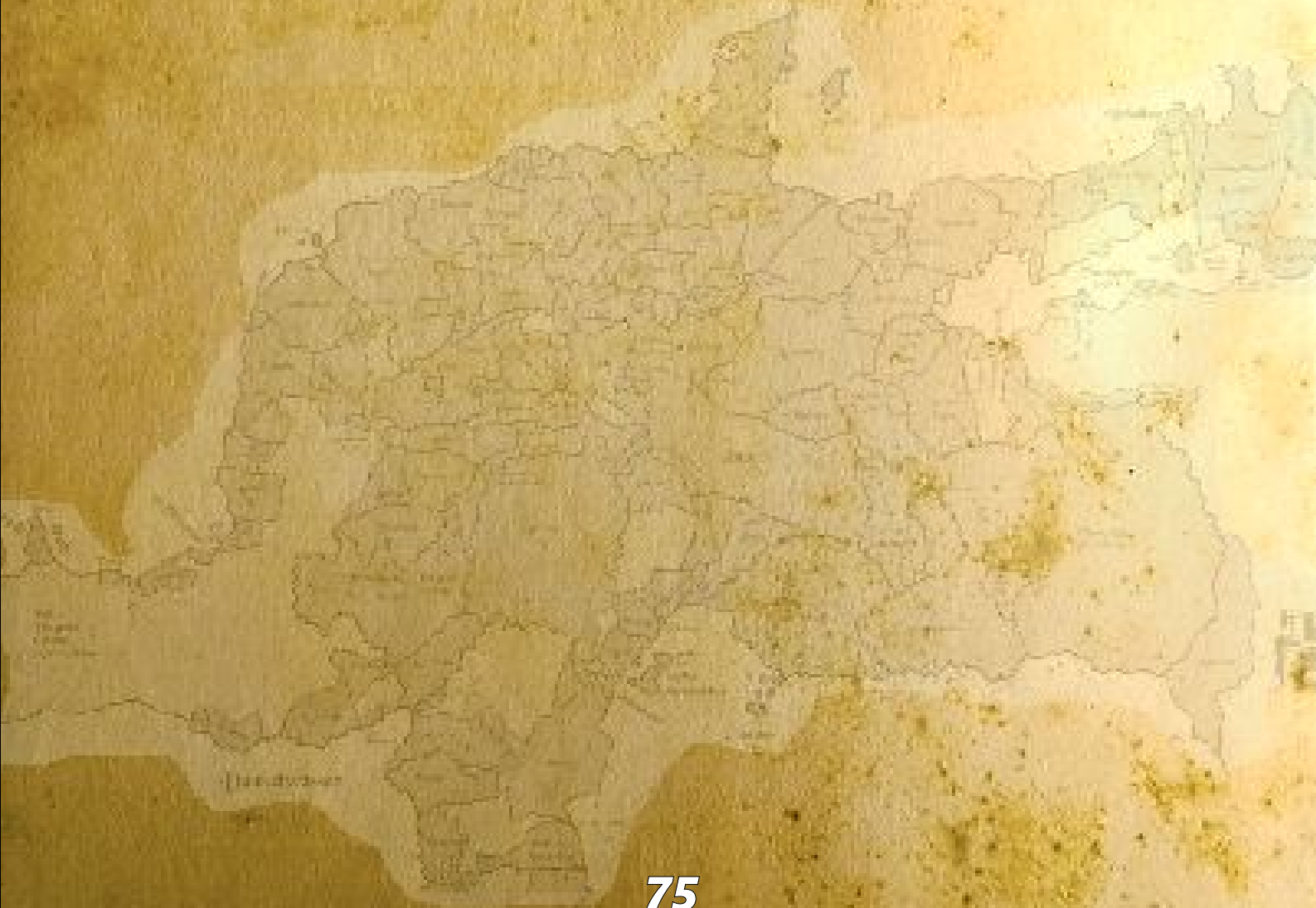
Resistenzen gegen Magie oder *speziell definierten Magien* (Ausnahme hier: *Elementarer Resistenz - max 1 Element*) wirken nicht gegen Treffer gebundenen Komponenten (Softball/ Reissäckchen/ etc). Die aus der Zauberliste „Kampfmagie“ entspringen. Die Restlichen Zauberlisten sind davon unberührt. Zusätzlich sind Resistenzen auszuspielen. Zwar verhindern sie das Resultat des Zauber's aber nicht jegliche anfängliche Wirkung.

Seelenschutz wird gewandelt zu *Resistenz gegen Beherrschung und Bezauberung*. Wie in den anderen Resistenzen verpflichtet es einem zum Ausspielen.

Schriftkunden oder *Geschichtskunden* werden zu *Geschichten und Mythen*, sowie deren Spezialgebieten.

Zusätzliche Sprachen werden übernommen und normal gesprochen.







Alchemie

(Salben, Tränke, Puder)

Alchemie

Allgemeiner Aufbau

Allgemein:

Wie kann man diese Tränke/Salben verstehen und wie funktionieren sie?

- Eines Vorweg, eine Erfahrene Spielleitung sollte bei dieser Aktion dabei sein! -
Es ist eine Zusammenarbeit von Alchemisten und Magiern. Der Alchemist stellt den Trank/Salbe so her, wie alle anderen auch (Regel & Punkte technisch). Nur ab einem bestimmten Punkt, bettet der Magier seinen Zauber (Regel & Punkte technisch) dort ein.

Dies ist die Alchemistische Form vom einem Zauber, einen Zauber in einem Trank einzubetten.

Da hier Alchemie und Zauberei gleichzeitig wirken, wenn der Trank getrunken wird, reicht eine Resistenz aus Magie oder Gift um immun zu sein. Dann zeigt der Trank oder die Salbe keine Wirkung.

Es ist nicht Möglich mit dieser Form der Alchemie Resistenzen oder „Schutz“ zu umgehen oder zu negieren. Sollte jemand etwas in dieser Richtung versuchen ist dies ein sofortiger Fehlschlag. Gilt für Kampfmagie ebenso.

Die fertig hergestellte Endform ist nur auf ein Ziel anwendbar, egal wie viel Trank oder Salbe vorhanden ist.

Nicht nur das Trinken, sondern auch das Wirken der eingebetteten Magie soll ausgiebig dargestellt werden. Denn es ist Magie einer anderen Person die durch euren Körper fließt. Bei der Salbe hat man zwar das Problem nur an der aufgetragenen Stelle, aber die Salbe wird es erheblich schwerer haben. Da sie auf der Haut wirkt, nicht im gesamten Körper. Bei Heilmagie ist es wieder andersrum.

Mit Bedacht auf schönes Spiel könnt ihr folgende Arten der Magie listen nutzen:

Antimagie | Beherrschung | Heilmagie | Kraftentzug | Krankheit und Giftmagie | Nekromantie |
Stärkung | Verwandlung | Geisterwelt

Geringer Zauber - Trank (Magisch & Gift)

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24 h	Einbettung max 10MP. Wirkung wenn vollständig ausgetrunken. Nicht jeder Zauber kompatibel.

Normaler Zauber - Trank (Magisch & Gift)

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Einbettung max 30MP. Wirkung wenn vollständig ausgetrunken. Nicht jeder Zauber kompatibel.

Starker Zaubertrank (Magisch & Gift)

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Einbettung max 100MP. Wirkung wenn vollständig ausgetrunken. Nicht jeder Zauber kompatibel.

Mächtiger Zaubertrank (Magisch & Gift)

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x	2x		Einbettung max 300MP. Wirkung wenn vollständig ausgetrunken. Nicht jeder Zauber kompatibel.

Alchemie

Heilung

Allgemein:

Wie auch in den vorherigen Kapiteln sind die nächsten Listen Hilfestellungen und Ideen. Niemand muss sich zwanghaft danach richten. Ihr könntet die Haltbarkeit der einzelnen Tränke oder Salben ein wenig kürzen, doch verlängern ist da schon schwieriger.. Auch könnten andere Nebeneffekte auftreten. Denn ihr seid die Spieler. Aber es ist eine ratsame Hilfestellung für jede einzelne Stufe, mit den Komponenten und deren Haltbarkeit. Denn ihr werdet Tränke anfertigen, die hier nicht aufgelistet sind.

HEIL-Alchemie

Wundsalbe

Mindestens Stufe	Komponenten					Haltbarkeit	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Reinigt eine Wunde und heilt eine Blutung in 1 min.

Heilsalbe

Mindestens Stufe	Komponenten					Haltbarkeit	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24 Stunden	Reinigt die Wunde, heilt eine Blutung in 1 min und heilt 1 TP in 1 h.

Heiltrank

Mindestens Stufe	Komponenten					Haltbarkeit	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Reinigt alle Wunden, heilt alle Blutungen in 1 min und heilt alle TP in 1h.

Trank der Regeneration

Mindestens Stufe	Komponenten					Haltbarkeit	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Reinigt alle Wunden, heilt alle Blutungen in 1 min, heilt alle TP in 1 h und lässt amputierte Körperteile in 6h nachwachsen

Schluck des Lebens

Mindestens Stufe	Komponenten					Haltbarkeit	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x	2x	?	Reinigt alle Wunden, heilt alle Blutungen in 1 min, heilt alle TP in 1 h, lässt amputierte Körperteile in 6 Nachwachsen, belebt das Ziel wieder in 12h.

Alchemie

Gegengift

GEGENGIFT-Alchemie

Hausmittelchen

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Neutralisiert ein Gift der Stufe „Hausfrau“ in 1 h.

Einfaches Gegengift

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24 Stunden	Neutralisiert ein Gift der Stufe „Lehrling“ in 30 min.

Normales Gegengift

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Neutralisiert ein Gift der Stufe „Geselle“ in 20 min.

Komplexes Gegengift

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Neutralisiert ein Gift der Stufe „Meister“ in 12 min.

Mächtiges Gegengift

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x		?	Neutralisiert ein Gift der Stufe „Großmeister“ in 10 min.

KörperTrank-Alchemie

Seifenschaum

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Reinigt den Körper von Dreck und Krankheitskeimen.

Hautfarben-Salbe

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Wechselt die Farbe der Haut in 5 min für 6h.

Alchemie

Körper

Lederhaut-Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Leder (1 TP /Zone) in 1 min für 1 h

Schuppenhaut-Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24 Stunden	Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Schuppe (2 TP /Zone) in 1 min für 1 h

Steinhaut-Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Stein (3 TP /Zone) in 1 min für 1 h

Versteinerungs-Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Verwandelt die gesamte Person in harten Stein in 1 min für 24h

Verwandlungs-Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Verwandelt die gesamte Person in ein Tier in 1 min für 24h

Rückverwandlungs-Salbe

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Verwandelt die gesamte Person zurück (aus Stein o.ä) in 1 min

Kristallhaut Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Verwandelt die Haut in eine Schutzhaut Kristall (4 TP /Zone) in 1 min für 1 h

Alchemie

Kampf

Versteinerungs-Wurf-Phiole „Magisch & Gift -Körperzauber“

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Verwandelt die gesamte (Softball) Person in harten Stein in 1 min für 24h. Die Phiole muss „gezündet“ werden bevor sie geworfen wird.

Verwandlungs-Wurf-Phiole „Magisch & Gift-Körperzauber“

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Verwandelt die gesamte (Softball) Person in ein Tier in 1 min für 24h Die Phiole muss „gezündet“ werden bevor sie geworfen wird.

KAMPF-Alchemie

Kampf Alchemie unterscheidet sich in folgenden Dingen. Die Paste zum Auftragen. Eine Phiole zum Werfen (Softball) und dem Pfeil zum schießen. Die Bombe (Fußballgroßer Softball) ist eher selten zu finden.

Brand-Paste

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	verursacht +1 TP Feuer zusätzlich, neigt dazu das Ziel anzuzünden.

Stinkende Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Die Phiole wird zerbrochen und verströmt danach einen üblen Gestank bis zum Ende der Haltbarkeit

Pyromanen-Schlauch

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Weinschlauch (1 Liter Wasser) verspritzt brennbares Öl welches seperat entzündet werden muss. Feuerschaden verdoppelt.

Säure-Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24 Stunden	Die zerbrechliche Phiole hinterlässt einen Säurefleck, der in 1 Minute 3 TP Säure schaden verursacht, wenn nicht schnell entfernt.

Alchemie

Kampf

Feuerball Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24 Stunden	Die Phiole muss gezündet werden, bevor sie auf den Feind geworfen wird. 3 TP Feuer-Schaden.

Eis Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Die leicht zerbrechliche Phiole wird auf den Feind geworfen 1 TP / Zone Kälte-Schaden.

Explosionspfeil

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Ein Pfeil wird gebaut, welcher mit einem Bogen oder Armbrust verschossen wird. Explodiert bei treffen mit 3 TP (nicht Rüstungsdurchdringend)

Feuerpfeil

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Ein Pfeil wird gebaut, welcher mit einem Bogen oder Armbrust verschossen wird. Er explodiert beim auftreffen für 3 TP Feuerschaden (nicht Rüstungsdurchdringend)

Bombe

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Diese Kugel (Fußball großer Softball) muss gezündet werden. Explodiert nach 10 sek. im Radius von 10m. Fügt Wesen 1TP/Zone an Splitter und Feuerschaden zu.

Flammen-Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Phiole muss gezündet werden, bevor sie geworfen wird. 5 TP Feuerschaden.

Blitz-Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Phiole muss gezündet werden, bevor sie geworfen wird. 5 TP Blitzschaden

Alchemie

Kampf

Starke Säure-Phiole

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Diese leicht zerbrechliche Phiole verursacht einen Säurefleck. In 1 min 3 TP/Zone

Odem Schlauch

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Weinschlauch (1/2 liter Wasser) verspritzt eine Flüssigkeit welche sich in der Luft entzündet. Je Zone 1TP. Mehrere Ziele möglich

Brennende Klinge des Alchemistischen Feuers

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Funktioniert nur auf Eisen ohne Ver/Bezauberung. Vor Benutzung wird sie entzündet und brennt für 1h bei +1 TP Feuerschaden zum normalen Waffenschaden. Nach 1h ist die Waffe zerstört.

Drachen Odem-Schlauch

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x	2x	?	Weinschlauch (1/2 liter Wasser) verspritzt eine Flüssigkeit welche sich in der Luft entzündet. Je Zone 2TP. Mehrere Ziele möglich

Terror-Kugeln

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Es werden Kügelchen (exakt 12 kl. Softbälle) hergestellt oder wiederaufgeladen, welche alle zusammen geworfen werden. Ein Kügelchen 1TP. Nach 1 Minute ist die Wirkung vorbei.

Alchemie

Gift

Gifte

Juckpulver

Mindestens Stufe	T.K.	Komponenten				G.K.	Wie lange haltbar	Info
Hausfrau	2x						1 Stunde	Ein Beutelchen Pulver. Bei Hautkontakt starker Juckreiz.

Magenverstimmung

Mindestens Stufe	T.K.	Komponenten				G.K.	Wie lange haltbar	Info
Hausfrau	2x						1 Stunde	Gift ins Essen untermischen. Sorgt für starke Magenverstimmung, welche sich nach 1h Erbrechen auflöst. Kein direkter Schaden.

Schlaftrunk

Mindestens Stufe	T.K.	Komponenten				G.K.	Wie lange haltbar	Info
Hausfrau	2x						1 Stunde	Gift dem Getränk beimischen. Sorgt, in 1h, für steigende Schläfrigkeit. Kann zu einem guten und ruhigen Schlaf führen. Opfer kann sich weigern.

Krämpfe

Mindestens Stufe	T.K.	Komponenten				G.K.	Wie lange haltbar	Info
Lehrling	2x	2x					24h	Eingenommen in Essen oder Getränk gibt es 1min harmlose Krämpfe. Danach verliert das Opfer 6h je einen TP pro Stunde, aufgrund innerer Blutungen

Blutende Haut

Mindestens Stufe	T.K.	Komponenten				G.K.	Wie lange haltbar	Info
Geselle	2x	2x	2x				1 Woche	Eingenommen in Essen oder Getränk gibt es in 1min für 1h Blutungen auf der Haut. 1TP/10min am Torso

Atemnot

Mindestens Stufe	T.K.	Komponenten				G.K.	Wie lange haltbar	Info
Geselle	2x	2x	2x				1 Woche	Staubwolke die eingeatmet wird verursacht in 1min, 1h Atemnot. Einsetzende Schwäche ist vergleichbar mit halber TP, obwohl unverletzt.

Alchemie

Gift

Klingengift-Verletzung

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			

Nachdem das Gift auf die Klinge aufgetragen wurde zerfällt das Gift nach 4h oder 4 Treffern komplett. Nach jeder Stunde und jedem Treffer verliert es eine Giftstufe.

Bei einer Wunde verursacht es an der getroffenen Körperzone Wundbrand. 1TP/10min bis die Restzeit abklingt.

Klingengift-Lähmung

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			

Nachdem das Gift auf die Klinge aufgetragen wurde zerfällt das Gift nach 4h oder 4 Treffern komplett. Nach jeder Stunde und jedem Treffer verliert es eine Giftstufe.

Bei einer Wunde verursacht es an der getroffenen Körperzone Lähmung in 1min. 10 Minuten Wirkung.

Klingengift-Schmerzen

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			

Nachdem das Gift auf die Klinge aufgetragen wurde zerfällt das Gift nach 4h oder 4 Treffern komplett. Nach jeder Stunde und jedem Treffer verliert es eine Giftstufe.

Bei einer Wunde verursacht es am gesamten Körper fürchterliche Schmerzen. 10 Minuten Wirkung.

Zauberer brauchen doppelte MP für Zauber.

Klingengift-Tod

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			

Nachdem das Gift auf die Klinge aufgetragen wurde zerfällt das Gift nach 4h oder 4 Treffern komplett. Nach jeder Stunde und jedem Treffer verliert es eine Giftstufe.

Bei einer Wunde bringt es nach 24h den Tod. Ziel spürt den nahen Tod und kann versuchen dies zu verhindern.

Alchemie

Gift

Zombienation, Magisch & Gift

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x	2x	?	Der Trank kann ohne zusätzliches Essen oder weitere Getränke eingenommen werden. Das bittere Gebräu verwandelt das Ziel innerhalb von 24h in einen Untoten Zombie.

Die Verwandlung ist schleichend. Beginnt mit trockener Haut, viel Durst und Hunger. Nach 6h liegen die Augen in tiefen Höhlen und der Verstand nimmt merklich ab. Ab der 12h ist die Haut grau und gammelig. Die 18h verheißt Heißhunger auf lebende. Nach 24h stirbt das Opfer und wird zu einem willigen Diener demjenigen, der ihm jeden Tag einen Tropfen des Trankes einflösst.

Kontakt-Gift

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x	2x	?	Wandelt ein anderes Gift in ein Kontaktgift. Es behält seine alte Alchemiestärke. Wirkt aber nun bei Hautkontakt, statt durch Essen/Trinken oder Verwundung.

BEHERRSCHUNGS-Alchemie

Massage-Öle

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Hausfrau	2x					1 Stunde	Reinigt von Gestank und wandelt ihn scheinbar in Wohlgerüche um. Ziel entspannt sich und fühlt sich dem Masseur/in positiv zugetan.

Parfüm

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Lehrling	2x	2x				24h	Nach Anwendung hält dieser einige Stunden. Der Geruch überdeckt Gestank und wirkt positiv auf das gegenüber.

Aphrotisiaka

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Angewendet hält dies 3h. Das berauschende Getränk weckt die Lebensgeister, läßt die Haut empfindlicher werden und verstärkt die Libido.

Alchemie

Beherrschung

Freundschaftstrunk

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Geselle	2x	2x	2x			1 Woche	Zu zweit getrunken verbindet es nach 1 min 2 Wesen in Freundschaft für 24h. Sie fühlen wie es dem anderen geht, ähnlich dem Seelenbund.

Liebestrank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Ausgetrunken dauert es etwa eine Stunde, bis sich da Ziel leicht schwindelig hat und die Augen schliesst. Öffnet man die Augen wieder, verliebt es sich das erste Gesicht in das es Blickt (auch Portrais und Fremdwesen).

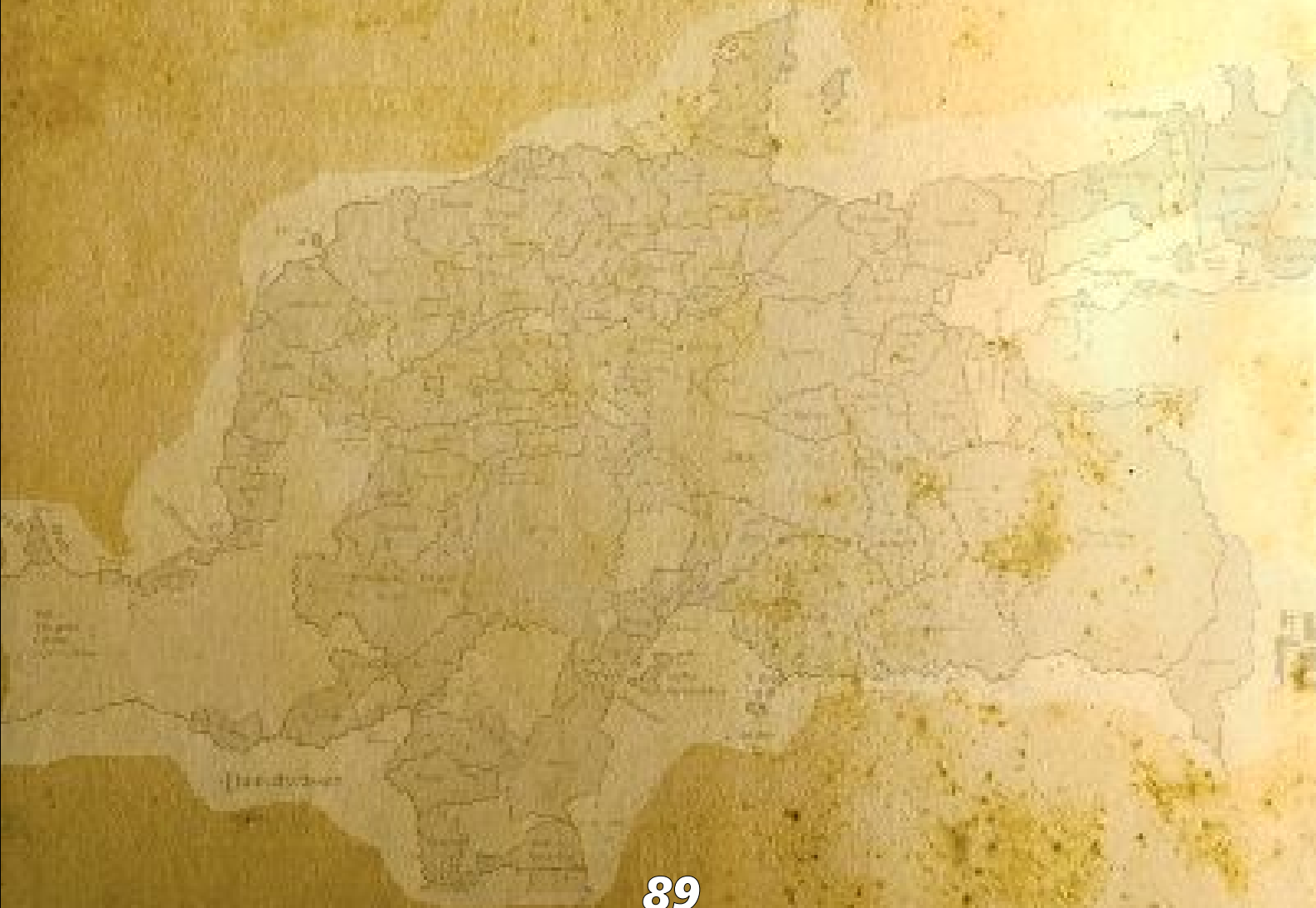
Gehorsams-Trank

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Meister	2x	2x	2x	2x			Ausgetrunken dauert es eine Minute bis das Ziel seinen eigenen Willen verliert und 1 Stunde die letzte Anweisung auszuführen versucht. Egal von wem oder was, so lange es sich dabei weder verletzt noch etwas von sich selbst hergeben muss. (Kleider, Waffen inbegriffen)

Fremde Seele „Magisch & Gift-Beherrschung“

Mindestens Stufe	Komponenten					Wie lange haltbar	Info
	T.K.	E.K.	N.K.	K.K.	G.K.		
Großmeister	2x	2x	2x	2x	2x	?	Ein alchemistischer Gegenstand wird auf die Haut nahe des Herzens gelegt. Eine Paste aus den Überresten des zu rufenden wird auf alle Körperzonen geschmiert. Nach etwa eine Minute wird die Seele und der Verstand des Zieles verdrängt und verschlossen. Der Gegestand muss bei jeder Dämmerung erneut auf diese Stelle gelegt werden, oder die Verbindung erlischt und die ursprüngliche Seele kommt wieder frei. Bis da hin kann die gerufene Seele aber normal agieren, wie es mit dem Körper und der Macht des Opfers möglich wäre.





The background of the image is a textured, aged parchment-like surface. Faintly visible in the background is a map of Europe, with various countries and regions outlined. Overlaid on the map is a large, faint compass rose with eight points, centered in the upper right quadrant. The title 'Zauberlisten' is prominently displayed in the center of the image.

Zauberlisten

Zauberlisten

Einstieg & Erläuterungen

Allgemein:

Jeder Zauber hat seine eigenen Wortdefinitionen oder Abkürzungen. Diese werden unter „Wortdefinition“ genauer erklärt.

Der Aufbau, eines jeden Zauber's wurde in einer immer gleich Aussehenden Tabelle zusammengetragen – siehe „Aufbau von einem Zauber“.

Auf vorgefertigte Vorschläge in Arkanum (Küchenlatein) wurde hier verzichtet. Diese sind in einem anderen Buch zu finden, was wir speziell angefertigt haben. Dies findet ihr auf www.Rulemaster.de auf der Downloadseite unter „Wortb(r)uch Arkanum“.

Auch hier weisen wir darauf hin, dass alle Zauber Vorschläge sind. Daher auch der Verzicht auf eine Arkane Sprache, da es an jedem Charakter angepasst wird.

Weitere Hinweise findet ihr im Kapitel „Zauber und Alchemie“ in der Unterkategorie „Wie wirke ich Zauber“. Seite 44.

Aufbau von einem Zauber:

MP Verbrauch = EP Kosten für diesen Zauber	Mindeststufe der Zaubermacht
Reichweite des jeweiligen Zauber's	Benötigte Komponenten
Regeltechnische Wirkung des jeweiligen Zauber's. Beim Zaubern selbst und die Auswirkungen.	
Die „Allgemeine Beschreibung“ sind Ideen wie man diesen Zauber umsetzen könnte	

Wortdefinitionen:

Berührung	Das Ziel muss berührt werden.
Dämmerung	Zeitraum von Dämmerung bis Dämmerung. Am Ende einer Dämmerung bricht/versiegt/löst sich der Zauber.
Limitzauber	Sind die mächtigsten Zauber für einen Charakter. Für SL: Ende der Fahnenstange.
Körperzauber	Die Magie/Zauber greift direkt den Körper an.
Permanenter Z.	Ein permanenter Zauber bricht nicht von selbst zusammen.
Nicht perma. Z.	Ein nicht permanenter Zauber bricht, nach einiger Zeit, von selbst zusammen.
Ritual	Kann nur durch ein Ritual gewirkt werden. (Erst erwerben, dann Ritualisieren)
Softball	Eine Trefferkomponente die meist geworfen wird. (z.B. Reissäckchen, Silikonball)
XXXX	Platzhalter für Dämon, Drache, Elementar-Wesen, Fee, Geisterwesen, Untote, magische Wesen u.ä.

Zauberlisten

Anti - Magie

Anti Magie erkennen

5	Lehrling
Sicht	-
Eine Anti Magiezone kann kurz in ihren Ausmaßen erkannt werden. Dies beinhaltet Größe und ungefähre Stärke.	
Ihr zeichnet einen Kreis in die Luft, während ihr die Arkanen Worte sprecht.	

Magie Schwächen

5	Lehrling
Etwa 2 Meter	Ausgehende Kerzenflamme
Mit jeder Anwendung wird ein Zauber um 5 MP geschwächt, fällt er dadurch auf Null, so bricht er zusammen. Mit diesem Zauber ist es maximal bis 30 MP möglich, Zauber zu schwächen.	
Während ihr die Kerze anzündet, verbindet ihr die zu schwächende Magie an die Kerze, beim ausgehen der Flamme, wird ein teil der Magie geschwächt.	

Gegenzauber

5 +	Lehrling
Sicht	Fokus / Energiequelle
Ein ankommender und treffender Zauber wird neutralisiert. Hierbei darf die Zaubermacht des ankommenden Zaubers nicht die des Zauberswirkers übersteigen. Wenn ein Feuerball (Geselle) auf euch geworfen/gezaubert wird, könnt ihr ihn als Lehrling nicht aufhalten. Etwas genauer beschrieben: Der Zauber muss direkt gegen einen bestimmten Zauber gewirkt werden, während dieser gezaubert wird oder er auf euch geworfen wird. Die MP-Kosten steigen mit der Stufe des Zaubers, der neutralisiert wird. Lehrlings-Zauber 5 MP, Gesellenzauber 10 MP, Meister Zauber 15 MP und Großmeister Zauber 45 MP. Ihr könnt ihr auch nur kurz aufrecht erhalten. Je früher ihr erkennt das ein Kampfzauber auf euch gewirkt werden soll, desto eher könnt ihr reagieren. Ihr seht also ein Magus ein Blitz heraufbeschwören. In diesem Moment fangt ihr an ein Gegenzauber zu wirken. Beispielsweise sammelt ihr mit Mimik und diversen Sprüchen Kraft in euren Händen. In dem Augenblick wo euch der Blitz treffen sollte, entlädt ihr mit einem lauten Schrei eure Kraft entgegen dem Blitz.	

Lähmung aufheben

15	Geselle
Etwa 2 Meter	Hasenpfote
Eine Lähmung durch Magie oder Gift wird neutralisiert	
Legt die Hasenpfote auf den gelähmten, sprecht die Arkanen Worte und bewegt die Lähmung in die Pfote hinein. Entfernt ihr diese nun und derjenige ist geheilt.	

Zauberlisten

Anti - Magie

Magie lösen

10	Lehrling
Etwa 2 Meter	Rune, die durch eine Klinge gezeichnet wird
Ein nicht permanenter Zauber bis 50 MP wird gelöst.	
Die Klinge verzaubert ihr mit Antimagie. Dabei zeichnet ihr eine Rune in die Luft oder den Boden. Dadurch verbindet sich der Zauber mit dem Ziel. Dann schneidet ihr mit der Klinge die Rune entzwei, wodurch Flüchtige Magie sich auflöst und der Zauber sich auflöst.	

Körperzauber lösen

10	Geselle
Etwa 2 Meter	Rune, die durch eine Klinge gezeichnet wird
Ein Körperzauber von max 100 MP wird aufgelöst, unter anderem Schwäche und Verwandlungen. Permante Zauber werden für eine Stunde unterdrückt, sofern diese die 100MP nicht übersteigen.	
Ihr zeichnet mit der Klinge eine Rune über dem Körper und verbindet sie mit der Magie, welche direkt auf dem Körper liegt. Dann wird die Rune durchtrennt und so die Magie zerschnitten.	

Magie aufheben

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Etwas zerbrochen
Ein nicht permanenter Zauber wird neutralisiert.	
Während ihr die Zauberformel sprecht, wird die Magie auf einen zerbrechlichen Fokus gebunden. Zerbrecht ihr diesen, hebt es einen nicht permanenten Zauber auf. Zerbrecht ihr den Fokus nicht sofort, verflüchtigt sich die Magie wieder und es passiert nichts.	

Bezauberung brechen

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Akustisches Signal
Eine Beherrschung bis 100 MP wird neutralisiert	
Ihr könnt erst einmal mit ein wenig Gemurmel die Magie im anderen Wesen suchen und sie danach mit arkanen Worten entziffern. Mit einer Glocke oder Horn brecht ihr die Bezauberung.	

Tuch der Antimagie

25	Geselle
Berührung	verziertes Runentuch
Das Tuch liegt auf einem Objekt / Wesen und fängt für eine Stunde den ersten darauf gewirkten Zauber auf und neutralisiert ihn. Das Entfernen des Tuches beendet den Zauber. Ansonsten neutralisiert es den ersten Zauber, der binnen einer Stunde versucht auf das Objekt zu wirken.	
Das Runentuch wird mit dem Zauber belegt und an ein Objekt /Wesen gebunden, welches es bedecken sollte.	

Zauberlisten

Anti - Magie

Bannkreis gegen XXXX

30	Geselle
Etwa 5 Meter	Geschlossener Kreis (Bsp. mit Seil)
Ein XXXX kann den Kreis entweder nicht betreten oder verlassen, solange er intakt ist. Er hält bis zur nächsten Dämmerung und kann neutralisiert werden. Ein zerschneiden des Seiles hilft nicht.	
Das Seil wird zu einem Kreis gelegt und verbunden. Dann werden Runen gegen die zu Fangende Wesensart in den Zauber eingewoben und die Magie gefestigt. Bekannte Wesensarten sind Dämonen, spezifische Elementar-Wesen (Luft-Wasser Erde-Feuer...), Geisterwesen, magische Wesen, Natur-Geister, Untote. Der Bankreis hält nur begrenzte Zeit und vergeht bei der nächsten Dämmerung.	

Zauberspiegel

40	Meister
Berührung	Spiegel
Der Zauber bleibt bis Dämmerung aktiv und wirft den ersten Zauber zurück.	
Es gibt viele Möglichkeiten einen Zauberspiegel auf sich selbst oder andere zu Wirken. Allerdings sollte der Spiegel, nach Möglichkeit, Sichtbar getragen werden.	

Schild der Antimagie

40	Meister
Berührung	Infanterie Schild
Das verzauberte Schild wird getragen und neutralisiert eine Stunde lang maximal 4 Zauber, die direkt dieses Schild treffen.	
Ihr könnt auf ein Schild ein weißes Band anknöten und Runen darauf zeichnen. In diesem legt ihr dann den Zauber „Schild der Antimagie“ drauf. Die Arkanen Worte, die ihr dabei sprecht, macht das ganze zu einem schönen Spektakel. Ein Hinweis sollte denjenigen gegeben werden, was dieser Zauber genau macht. Hat sich der Zauber aufgelöst oder wurden vier Zauber neutralisiert so nimmt derjenige das Band ab und das Schild ist wieder „normal“.	

Starker Bannkreis gegen XXXX

50	Meister
Etwa 5 Meter	Geschlossener Kreis (Bsp. mit Seil)
Ein XXXX kann den Kreis nicht betreten oder verlassen. Magie welche nur dem XXXX entstammt wird auch ein/aus gesperrt. Der Bannkreis hält 7 Dämmerungen und kann neutralisiert werden. Ein Zerschneiden des Kreises hilft nicht. (xxxx siehe Bannkreis 30 MP)	
Das Seil wird zu einem Kreis gelegt und verbunden. Dann werden Runen gegen die zu Fangende Wesensart in den Zauber eingewoben und die Magie gefestigt. Bekannte Wesensarten sind Dämonen, spezifische Elementar-Wesen (Luft-Wasser Erde-Feuer...), Geisterwesen, magische Wesen, Natur-Geister, Untote. Der Bankreis hält nur begrenzte Zeit und vergeht bei der nächsten Dämmerung.	

Zauberlisten

Anti - Magie

Magie neutralisieren

50	Meister
Etwa 10 Meter	Edelstein
<p>Neutralisiert alle Zauber auf einem Ziel. Verbraucht so viel MP, wie er am Ziel als Zauber vorfindet. Wenn also Dummheit (15MP - Geselle) und Schutz vor normalen Waffen (100 MP - Meister) auf denjenigen liegt, verbraucht man selbst 115 MP und sollte mindestens die Stufe Meister sein. Es ist Ratsam denjenigen erst mit einem Identifikationszauber zu untersuchen. Mit diesem Zauber ist es möglich jeden Zauber zu lösen. Daher kostet er auch genau so viele MP's wie er neutralisieren möchte. Ist euer Pool kleiner als die zu Neutralisierende Magie des Zieles, gilt das bei euch als Fumble. Zusätzlich habt ihr einen leeren Magiepool.</p> <p>Diesen Zauber auf einer Gruppe anzuwenden bedeutet, sich meist auszubrennen oder kurz davor zu stehen. Also seid vorsichtig. Auch eine auf eine „Magiesicherung“ oder ein „Zauberspiegel“ sollte vorher aufgespürt werden.</p>	

Bannen des XXXX

60	Meister
Etwa 2 Meter + Kreis oder Berührung	Geschlossener Kreis oder Ritualdolch
<p>Ein XXXX-Wesen wird angegriffen um es aus der Welt zu bannen und in seine Heimat zurück zu werfen, welche in einer anderen Dimension liegen muss.</p> <p>Habt ihr ein beispielsweise ein Dämon in einem Bannkreis gefangen, so könnte auch mittels Antimagie gebannt werden. Dies exorziert ihn sowohl aus der Welt, als auch aus seinem Opfer, welches er beseelt. Ihr könnt auch ein Ritualdolch, statt einem Bannkreis, benutzen um ihn zu exorzieren. Allerdings sollte der Dolch komplett in dem Wesen gehauen werden.</p>	

Zone der „Kampfmagie neutralisieren“

75	Meister
Etwa 15 Meter Radius	gefülltes Gefäß mit Flüssigkeit
<p>Solange der Zauberwirker das Gefäß (Krug, Vase, Becher, Topf, etc.) in die Luft hält, die Worte der Antimagie spricht und sich auf den Zauber konzentriert, werden Zauber der Kampfmagie (bis 15m) neutralisiert. (Chaosgeschoss & Geschoss der Verdammnis widerstehen der Zone)</p> <p>Hier ist ein wenig Taktgefühl gefragt. Zu früh oder zu spät könnte der Zauber nicht die volle Wirkung entfalten.</p> <p>Bei diesem Zauber ist ein wenig Einfallsreichtum gefragt. Ihr könntet diesen Zauber aber mit einem verschließbaren Gefäß aus Ton (mit Wasser oder ähnlichem) schnell Darstellen. Zückt euren prall gefüllten Lederbeutel und murmelt (am besten immer lauter werdend) Arkane Worte und verteilt einige Schlucke um euch herum.</p> <p>Leider muss hier mit Telling gearbeitet werden um volle Wirkung zu garantieren.</p>	

Zauberlisten

Anti - Magie

Zone der „Magie Neutralisieren“

75	Meister
Etwa 15 Meter Radius	gefülltes Gefäß mit Flüssigkeit
Solange der Zauberwirker das Gefäß (Krug, Vase, Becher, Topf, etc.) in die Luft hält, die Worte der Antimagie spricht und sich auf den Zauber konzentriert, werden Zauber (bis 15m) neutralisiert. (Chaosgeschoss & Geschoss der Verdammnis widerstehen der Zone)	
Hier ist ein wenig Taktgefühl gefragt. Zu früh oder zu spät könnte der Zauber nicht die volle Wirkung entfalten. Auch ist ein wenig Einfallsreichtum gefragt. Ihr könntet diesen Zauber aber mit einem verschließbaren Gefäß aus Ton (mit Wasser oder ähnlichem) schnell Darstellen. Zückt euren prall gefüllten Lederbeutel und murmelt (am besten immer lauter werdend) Arkane Worte und verteilt einige Schlucke um euch herum. Soll jeder hören können! Leider muss hier mit Telling gearbeitet werden um volle Wirkung zu garantieren.	

Magie vernichten

150	Großmeister
Etwa 2 Meter	Fokus
Neutralisiert Zauber bis Großmeister oder zerstört ein Artefakt. Eine Magie-Sicherung hält den Zauber auf.	
Ihr könnt zwei gegensätzliche Mächte rufen, etwa Wasser und Feuer. Setzt diese nacheinander in den Fokus mit einer Trennung und lasst beide gleichzeitig mit dem Zauber „Magie vernichten“ wirken. Im Zusammenhang mit den entgegengesetzten Kräften und der Magie, bleibt nur Staub von der zu vernichtenden Magie übrig.	

Antimagie binden

200	Großmeister
Berührung	Amulett/Ring aus oder mit edlen Metallen
Verbindet, beispielsweise mittels Magiefäden/ Seelenfäden, das Amulett oder den Ring mit dem Körper. Hierdurch erlangt ihr oder derjenige die „Resistenz gegen Magie bis 100 MP (Meister)“, bis auf Trefferkomponenten gebundene Kampfmagie. Doch verliert man die Fähigkeit Zauber zu wirken, bis da Amulett entfernt wird. Entfernen der Komponente hebt den Zauber von der Person auf, Zeitgleich auch vom Amulett oder dem Ring. Dauer die der Ring oder das Amulett anhält: eine gesamte CON Die Komponente die ihr bei euch tragt oder jemand anderes auferlegt schützt vor sämtliche	
Um eine so wertvolle Sache herzustellen könnt ihr gerne ein wenig mehr Auffahren. Vielleicht ein wenig Rauch, Gesänge oder eine ganze Reihe Spruchzauber. Nicht nur Magische, auch Elfische oder anderweitige Sprachen. Legt den Ringe auf einer LED-Glaskugel oder lasst das Amulett zwischen euren Armen schweben (Angelsehne). Hier ist viel Spielraum :)	

Zauberlisten

Beherrschungsmagie

Lächeln

5	Lehrling
Etwa 5 Meter	Ein Lächeln
Schenkt dem Gegenüber ein Lächeln mit einen oder zwei Arkanen Worten. Wird das lächeln erwidert, so wird der Zauberwirker für eine Stunde Sympathisch empfunden.	
Dieser Zauber ist für Ausdruckslose wenig vorteilhaft.	

Angst

10	Lehrling
Etwa 5 Meter	fixierender Blick und ein deutender Finger
Das Ziel fühlt Angst und greift 10 Minuten nicht als erster an.	
Stellt euch eurem Gegenüber und sagt mit erhabener, lauter Stimme: Angst und Bange, dem kleinen Manne! - Extimesco! Ein Beispiel von vielen. Mit ein wenig Übung, geht das ohne Telling ;-)	

Waffenstillstand

10	Lehrling
Berührung	kurzer Stoß mit der Hand und das Wort „Nein“
Der Verzauberte kann euch bis zur nächsten Dämmerung nicht angreifen, sofern ihr keine Waffe in der Hand habt und auch keinerlei sichtbare Magie wirkt.	
Nachdem ihr es geschafft habt euch durch die Klingen hindurch zu winden, packt euren Gegenüber am Arm und ruft „Nein“.	

Dummheit

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Rune der „Beherrschung“ in der Hand
Für etwa eine Stunde ist derjenige Dumm. Aufgrund von Konzentrationsmangel ist es nicht möglich Magie zu nutzen. Auch das reden fällt ihm schwer. Allerdings kann derjenige sich selbst verteidigen und erhält Wundresistenz „Prügelknabe“ (+1TP)	
Einen guten Effekt erzielt ihr beispielsweise indem ihr die Rune vorbereitet in der Hand haltet. Einige Arkane Worte eurem Gegenüber an den Kopf hämmert. Und ihr während dessen die Rune auf euren Feind „druckt“. (wasserlösliche Farben oder Stempelfarbe/Hautfarbe - beachtet Allergien!)	

Tierkontrolle

15	Geselle
Etwa 5 Meter	Leckerbissen für das Tier
Ihr könnt für eine Stunde ein normales Tier befehlen.	
Wenn ihr keine Schlangenflüsterer seid oder ihr vor echten Bären wegrennen wollt, nehmt am besten einen NSC. Ab und an hilft auch ein Stofftier.	

Zauberlisten

Beherrschungsmagie

Freundschaft

20	Geselle
Berührung	Geschenk
Wird das Geschenk angenommen, wird der beschenkte verzaubert. Er hält den Zauberwirker bis zur nächsten Dämmerung für einen guten Freund und versucht ihm zu helfen oder kleine Gefallen auszuführen. Er wird aber nichts tun was ihm selbst schadet.	
Im Zusammenhang mit dem Zauber „Lächeln“ kommt ihr meist an der Stadtwache vorbei.	

Frage

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Heiliges Symbol oder ähnliches
Die gesprochene Frage, aus maximal 10 Worten, muss wahrheitsgemäß mit „Ja“, „Nein“, oder „Ich weiß es nicht.“ beantwortet werden.	
Man muss kein Priester sein, es reicht auch ein Magierstab den ihr auf das Wesen richtet. Überlegt aber eure Frage sehr genau, auch die Sprache spielt hier eine Rolle.	

Befehl

25	Geselle
Etwa 5 Meter	Rune der Beherrschung in der Hand
Der Betroffene führt einen Befehl „wortgetreu“ aus! Dieser mit „Ich befehle dir & maximal 5 Worte“ ausgesprochen werden soll. Andernfalls kann dieser Zauber zerbrechen. Auch wird er sich selbst, noch seine Freunde Verletzten wollen. Spätestens bei der nächsten Dämmerung löst sich der Zauber von alleine auf.	
Dieser Zauber ist auf vielseitige Art Darstellbar. Jedoch weniger für den Kampf geeignet. Ihr könnt allerdings ähnlich vorgehen wie bei dem Zauber „Dummheit“.	

Berührung des Succubus

30	Geselle
Berührung	Sanftes Kraulen auf der Haut
Das Ziel erlebt die Freuden eines Liebesspieles, in seinem Geiste und ist abgelenkt. (wenige minuten)	
Hier fallen mir so viele Lustige Möglichkeiten ein, dass ich mich nicht entscheiden kann. Gewitzte Charaktere schaffen das sicher auch ohne Beispiel ;)	

Zauberlisten

Beherrschungsmagie

Kontrolle über niedere XXXX

35	Meister
Etwa 5 Meter	1 TP Blut des Zaubernden
Mit euren eigenen Blut wird der niederer Dämon benetzt und an euch gebunden. Dies hält bis Dämmerung und erlaubt ihm Befehle zu geben, welche er wortwörtlich ausführen muss.	
Niedere Dämonen wären beispielsweise ein Scoutdämon, ein Aufpasser oder ähnliche schwache Dämonen. Ob ihr diese vorher beschwört oder er euch über den Weg läuft, mach keinen Unterschied.	

Liebeszauber

40	Meister
Etwa 5 Meter	Gegenseitige Besenkung
Die Geschenke werden zwischen zwei Lebewesen ausgetauscht. Das Ziel verliebt sich in euch oder in die andere Person für eine Con. Jedoch bricht wahre Liebe diesen Zauber. Ihr legt die Beherrschung in/auf die Geschenke, nicht auf euch oder jemand anders.	
Für welchen Spaß ihr diesen Zauber nutzen wollt, sei euch überlassen. Um ein Geschenk vom Gegenüber zu bekommen könnt ihr diverse Dinge inszenieren, wer schenkt euch sonst einfach so ein Geschenk?	

Angstwolke

50	Meister
Etwa 5 Meter	Schrilles Piepsen/Alarm
Die gesteigerte Fähigkeit des Zauber's „Angst“. Ertönt der schrille Alarm, bekommt man Angst und rennt weg. Ist das nicht möglich verschwindet die Angst nach spätestens 10 Minuten von selbst.	
Da ich als Spieler selbst keine hohen Töne oder schrille Töne hören möchte, setze ich diesen Zauber etwas anders um. Mein Charakter isst das Feuer in der Hand und pustet danach die Angst, als Rauchwolke, wieder aus. Ihr könnt auch mit einer hoch fiefenden Pfeife diesen Zauber inszenieren.	

Befragung

50	Meister
Etwa 2 Meter	Heiliges Symbol oder ähnliches
Das Ziel wird gezwungen für 10 Minuten Wahrheitsgemäß mit „Ja“, „Nein“ oder „Ich weiß es nicht.“ auf Fragen zu antworten. Fragen anderer brechen den Zauber, ebenso Waffengewalt die auf das Ziel wirkt.	
Als Zauberkundiger werdet ihr gebeten den Gefangenen zu befragen. Ihr bekommt eine Liste mit einigen Fragen und geht in das schwer bewachte Zelt. Wenn ihr Glück habt, spricht das Gefangene Wesen eure Sprache.	

Zauberlisten

Beherrschungsmagie

Wort des Befehls

60	Meister
Etwa 10 Meter	Rune der Beherrschung
<p>Bis zu 5 Lebewesen vor dem Zaubernden führen einen Befehl „wortgetreu“ aus! Dieser mit „Ich befehle dir & maximal 5 Worte“ ausgesprochen werden soll. Andernfalls kann dieser Zauber sofort zerbrechen. Auch werden die bezauberten weder sich selbst noch ihre Freunde Verletzten wollen. Spätestens bei der nächsten Dämmerung löst sich der Zauber von alleine auf.</p>	
<p>Diesen Zauber darzustellen ist nicht leicht. Um Spieler zu zeigen wer gemeint ist, deutet mit deutlichen Gesten auf Ihnen und redet dabei lautstark Arkane Worte.</p>	

Geistiger Sklave

60	Meister
Berührung	Rune auf der Stirn des Zieles
<p>Das Ziel wird gezwungen jeden Befehl des Zauberwirkers zu gehorchen, was permanent ist! Dies beinhaltet Vergessen, Willenlosigkeit und dass Abschütteln anderer Beherrschungen. Die Erlebnisse, während man „Geister Sklave“ ist, verliert man nicht wenn der Zauber gelöst oder gebrochen wird. Aber sie hinterlassen einen bösen Nachgeschmack im Geiste.</p>	
<p>Um einen geistigen Sklaven zu erschaffen, könnt ihr auch ein Ritual abhalten. Wem das zu umständlich ist sollte bedenken, dass dieser Zauber durchaus Mächtig ist und der eventuelle NSC/SC auch eine schöne Show haben möchte.</p>	

Seelenschutz

70	Meister
Berührung	Rune auf der Stirn
<p>Das Ziel steht bis Dämmerung unter einer Beherrschung, welche in dieser Zeit jegliche andere Beherrschung abwehrt. Das Ziel kann den Zauber vorzeitig beenden.</p>	
<p>Mit mächtigen Arkanen Worten ruft ihr eine Rune auf euer Ziel herbei. In dieser legt ihr den Zauber und verbindet ihn mit dessen Geiste.</p>	

Gedankenschmerz

80	Meister
Etwa 10 Meter	Laute Hupe
<p>Jedes Lebewesen in etwa 10 Meter Umfeld, auch der Zauberwirker, erleidet starke Kopfschmerzen. Dadurch bricht man den Kampf ab und muss sich Zwangsweise zurückziehen. Diejenigen die den Drang widerstehen sich zurück ziehen zu wollen, verlieren die Hälfte ihrer Trefferpunkte.</p>	
<p>Vielfältige Mimik, Gestik als auch Arkane Worte verhelfen schon einmal Aufmerksamkeit zu bekommen. Die Drucklufthupe(Achtung mit der Lautstärke!) oder eine elektrische Hupe kann dabei sehr helfen.</p>	
<p>Darstellungen die Kopfschmerzen zeigen, können durchaus bewirken das kein Telling nötig ist.</p>	

Zauberlisten

Beherrschungsmagie

Kontrolle über XXXX

105	Meister
Etwa 5 Meter	Blut des Zaubernden & Blut des Zieles
Dem XXXX wird ein Opfer durch dessen Blut versprochen und der Pakt mit dem Blut des Zauberwirkers besiegelt. Daraufhin wird ein permanenter Pakt geschlossen bei dem der XXXX die Befehle wortwörtlich ausführen muss. Der Pakt bricht, wenn das Opfer stirbt, bevor es übergeben wird.	
Normale Dämonen wären beispielsweise ein . Ob ihr diese vorher beschwört oder er euch über den Weg läuft, macht keinen Unterschied.	

Schlaf – Lied

125	Großmeister
Etwa 25 Meter	Musikinstrument mit einer sanfter Musik
Dieser Zauber funktioniert im Kampf nicht. Außerhalb des Kampfes schlafen alle langsam ein, solange die Musik hörbar ist. Werden die schlafenden Verletzt oder geweckt, bricht der Zauber.	
Als Barde stehen die Chancen bestens diesen Zauber erfolgreich dazustellen. Wie genau, kann sich jeder selbst vorstellen.	

Lied des Wahnsinns

200	Großmeister
Etwa 25 Meter	Musikinstrument und wilde Musik
Lässt jedes Lebewesen Wahnsinnig werden die die Gesänge vernehmen. In einem Kampf greifen sich alle gegenseitig an. Dieser Zauber hält so lange, wie die Musik spielt. Wer als Charakter schwerhörig oder Taub ist, wird davon nicht betroffen. Derjenige der diesen Zauber wirkt, wird nicht wahrgenommen.	
Wählt in einem Kampf am besten ein lautes und gut hörbares Instrument. Auch eure Stimme sollte vernommen werden können. Wie ihr dann „Wilde Musik“ euch selbst vorstellt, ist jedem selbst überlassen. Für den einen sind völlig schrille Töne, für den anderen einfach schrilles Kreischen der Wahnsinn.	

Zauberlisten

Beherrschungsmagie

Limit-Zauber:

Wort der Verzweiflung

300	Großmeister
Etwa 25 Meter	Totenschädel
<p>Alle Lebewesen, im Umkreis von etwa 25 Meter, sind in pure Verzweiflung gehüllt. Hierdurch verliert man bis zu Dämmerung alle Kriegerfertigkeiten sowie eventuelle Zauber die man aufrecht erhalten muss. Jeder Spruchzauber kostet mehr Magiepunkte (+10MP) und Zeit diese zu Wirken.</p>	
<p>Wenn der Totenschädel mit LED betrieben werden kann, ist dies schon einmal klasse. Wenn der noch Rauchen kann wäre das perfekt. Dazu Arkane Worte in heiser und Verzweifelter Stimme. Zwischendurch das direkte Gegenteil und die passende Gestik können das Bild schon einmal verbessern.</p> <p>Eine Leibgarde an eurer Seite halten euch Feinde fern, die euch dabei stören könnten diesen Mächtigen Zauber zu wirken ;)</p>	

Zauberlisten

Beschwörungsmagie

XXXX – Kurier beschwören

10	Lehrling
Etwa 2 Meter	Niedergeschriebene Botschaft („leicht“)
Ein kleiner XXXX erscheint, um eine Nachricht bis spätestens zur Dämmerung zum gewünschten Ort zu bringen. Die Geschwindigkeit ist mit einem normalen Vogel zu vergleichbar.	
Eine Brieftaube aus dem Hut zu ziehen, wird wohl nicht möglich sein. Ihr könnt auch einen kleinen Wirbelwind oder Fuchs bewswören. Es spricht auch nichts gegen einer Katze oder Maus.	

XXXX – Scout beschwören

15	Geselle, Lehrling (eingeschränkt)
Etwa 2 Meter	Leckerbissen für den „Scout“
Ein kleiner XXXX erscheint um als Kundschafter zu fungieren. Er kann ein kleines Gebiet ausspähen und später Bericht erstatten. Der Scout verschwindet nach etwa einer Stunde. Einen Bericht kann man über mehrere Möglichkeiten erhalten.	
Je nach Situation und Gebiet könnte ihr Unterschiedliche Wesen beschwören. Für unwegsames Gelände wäre ein Vogel gut, für ein Haus oder Burg eine Maus und für ein übersichtliches Gelände ein Adler. Allerdings ist der Adler nicht klein und verbraucht wohl den ein oder anderen RTP/MP Punkt mehr.	

XXXX – Aufpasser beschwören

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Münze (o.ä.) für dem Aufpasser
Ein kleiner XXXX erscheint und kann auf einen Ort, Person oder Gegenstand aufpassen. Je nachdem was dem Wesen gesagt wurde, schlägt dieser Alarm. Am Anfang jeder Dämmerung verblasst langsam der Aufpasser, ist die Dämmerung vorbei löst sich der Zauber komplett auf. Aber er kann mit neuer Kraft gefüllt werden. (20MP)	
Ihr habt wertvolle Dinge oder wollt beim erwachen eines Gefangenen benachrichtigt werden? Dann wäre dieser Zauber ausreichend. Auch Diebe oder neue Kunden, beispielsweise in der Taverne, kann dieser super signalisieren.	

XXXX – Rüstung beschwören

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Überwurf & Beschwörungsfokus
Das Tuch wird zu einer Rüstung mit RS = 2 TP/ Zone. Zusätzlich richten Waffen die als gleiche XXXX-Waffen gelten (gleich der beschworenen Rüstung) 1 TP weniger Schaden an.	
Wie ihr eine Rüstung beschwört und diese den anderen auch präsentieren könnt, sei euch überlassen. Nur ein Beispiel.: Ihr beschwört mit Feuer & Erde eine Eisenrüstung. Diese schützt euch dann mit ihren eigenen 2 TP je Zone vor anderen normalen Eisenwaffen. Heilige, Magische und ähnliche Waffen sind ausgenommen, selbst wenn diese aus Eisen wären! Auch macht eine normale Eisenwaffe, an eurer beschworenen Rüstung, 1 TP weniger Schaden.	

Zauberlisten

Beschwörungsmagie

XXXX – Heiler beschwören

25	Geselle
Etwa 2 Meter	Krug Met, Wein,
Ein kleiner XXXX erscheint, welcher für eine Stunde Verletzungen behandelt und versorgt. Er kann viele kleine Wunden (1TP) , einige Körperteile (Körperzone) oder nur einige wenige komplette Körper behandeln. 1 Tp wird dann in 3h regeneriert.	
Hier könnt ihr mit Stofftieren sehr schön arbeiten. Beispielsweise mit einer Katze die sich auf die Wunden legt und schnurrt. Oder mit einem Waldgeist der Moos und Rinde auf Blutungen legt.	

XXXX – Waffe beschwören

30	Geselle
Etwa 2 Meter	Heiliges Symbol oder ähnliches
Ihr beschwört eine vorbereitete Larpwaffe, die bis zur Dämmerung hält. Diese ist magisch und gilt es als magisch zu kennzeichnen. Sie macht bis auf das gegenteilige Element (+1TP), normalen Schaden (siehe Tabelle S.23).	
Ob ihr die (Larp)Waffe aus euren Mantel beschwört, in einem Ritual heraufbeschwört oder diese aus einem Felsen (Steinschwert) reisst, ist euch überlassen. Denkt aber daran diese macht an dem Gegenteiligen Element +1TP Schaden. Also Ein Eisschwert macht einem Feuerelementar +1TP!	

XXXX – Traumwächter beschwören

30	Geselle
Etwa 2 Meter	Traumfängerfokus
Ein kleiner XXXX erscheint und hält, nahe dem Fokus, Wache über den Schlafenden. Bei der 2 Dämmerung (24h) verblasst der Zauber allmählich, kann aber aufgefrischt werden (30MP). Er steht in Träumen bei als sei er ein großer mächtiger XXXX. Fängt auch andere Träume ab und berichtet beim Erwachen darüber.	
Traumwächter könnt ihr mit Stofftiere oder mit „Traumfänger“ darstellen. Hier gibt es viele Möglichkeiten, einen Traumwächter dazustellen.	

Seele beschwören

35	Meister
Etwa 2 Meter	Name der Person oder dessen toter Körper
Wenn ihr während der Beschwörung nur den Namen der Seele habt, so kann diese zu euch gehen. Wenn diese allerdings „verankert“ oder eingesperrt wurde, so klappt das nicht. Egal ob die Seele möchte oder nicht. Wenn ihr den Seelennamen habt, so muss die Seele erscheinen. Da spielen Seelenanker oder andere Zauber, die vor einer Beschwörung schützen/abhalten, nicht. Die Seele eines beliebigen Toten kann gerufen werden und mit dem Zaubern den reden.	
Dieser Zauber ist bei toten SC interessant oder auch NSC die noch einmal befragt werden müssen. Am besten arbeitet man hier mit einem Ritual. Wenn das Lebewesen erst vor wenigen Augenblicken verstorben ist, geht das zumeist auch ohne. Da diese noch an Ort und Stelle ist.	

Zauberlisten

Beschwörungsmagie

XXXX – Träger beschwören

35	Meister
Etwa 2 Meter	Heiliges Symbol oder ähnliches
Ein normal großes XXXX erscheint, was bis zur nächsten Dämmerung dem dem Beschworenen gehorcht. Der Träger kann nicht kämpfen keine Zauber wirken, noch hat er eine hohe Intelligenz.	
Ob ihr einen Esel, Pferd oder ein NSC als Lastenträger beschwört, sei jeden selbst überlassen.	

Starke XXXX – Rüstung beschwören

40	Meister
Etwa 2 Meter	Überwurf & Beschwörungsfokus
Das Tuch wird zu einer Rüstung mit RS = 3 TP/ Zone. Zusätzlich richten Waffen die als gleiche XXXX-Waffen gelten (gleich der beschworenen Rüstung) 1 TP weniger Schaden an.	
Wie ihr eine Rüstung beschwört und diese den anderen auch präsentieren könnt, sei euch überlassen. Nur ein Beispiel.: Ihr beschwört mit Feuer & Erde eine Eisenrüstung. Diese schützt euch dann mit ihren eigenen 3 TP je Zone vor anderen normalen Eisenwaffen. Heilige, Magische und ähnliche Waffen sind ausgenommen, selbst wenn diese aus Eisen wären! Auch macht eine normale Eisenwaffe, an eurer beschworenen Rüstung, 1 TP weniger Schaden.	

XXXX – Krieger beschwören

40	Meister
Etwa 5 Meter	Bezahlung für den Krieger (Bsp. 1 Silber)
Ein normal großer XXXX erscheint der bis zur nächsten Dämmerung hält und gut Kämpfen kann. Gilt als mittleres Elementar-Wesen. Dieser ist ohne weiter Magie aber nicht kontrollierbar.	
Hier werdet ihr um einen NSC nicht vorbeikommen. Gebt ihm ein wenig Rüstung und eine Waffe in die Hand und ihr habt einen halbwegs vernünftigen Krieger.	

XXXX – Wächter beschwören

50	Meister
Etwa 5 Meter	Bezahlung für den Wächter (Bsp. Gold)
Ein normal großer XXXX erscheint, der bis zur nächsten Dämmerung hält und den Zaubernden als Wächter dient. Aufgrund seiner Dummheit (Fähigkeit), kann dieser ohne weiteres Zutun Kontrolliert werden.	
Gilt als mittleres Elementar-Wesen. Dieser ist ohne weiter Magie aber nicht kontrollierbar.	
Hier werdet ihr um einen NSC nicht vorbeikommen. Gebt ihm ein wenig Rüstung und eine Waffe in die Hand und ihr habt einen halbwegs vernünftigen Wächter.	

Zauberlisten

Beschwörungsmagie

Seele festhalten

50	Meister
Etwa 2 Meter	Gefängnis Schmuckstück
Die gesprochene Frage aus maximal 10 Worten muss Wahrheitsgemäß mit „Ja“, „Nein“ oder „Ich weiß es nicht“ antworten. Fragen anderer brechen den Zauber, ebenso Waffengewalt die auf das Ziel wirkt.	
Der Inquisitor hält sein heiliges Symbol dem Ketzer vor das Gesicht und donnert mit seiner geheiligten Stimme die Frage ins Gesicht. Der Heiligkeit des Gottes kann die schwache Seele nicht Widerstehen und so kommt die Wahrheit ans Licht.	

Starker XXXX – Krieger beschwören

70	Meister
Etwa 5 Meter	Bezahlung für den Krieger (Bsp. 3 Silber)
Ein großer XXXX erscheint der bis zur nächsten Dämmerung hält und sehr gut Kämpfen kann. Gilt als starkes Elementar-Wesen.	
Hier werdet ihr um einen NSC nicht vorbeikommen. Gebt ihm eine gute Rüstung und eine prächtige Waffe in die Hand und ihr habt einen sehr vernünftigen Krieger.	

Mächtige XXXX – Rüstung beschwören

80	Meister
Etwa 5 Meter	Überwurf & Beschwörungsfokus
Das Tuch wird zu einer Rüstung mit RS = 4 TP/ Zone. Zusätzlich richten Waffen die als gleiche XXXX-Waffen gelten (gleich der beschworenen Rüstung) 1 TP weniger Schaden an.	
Wie ihr eine Rüstung beschwört und diese den anderen auch präsentieren könnt, sei euch überlassen. Nur ein Beispiel.: Ihr beschwört mit Feuer & Erde eine Eisenrüstung. Diese schützt euch dann mit ihren eigenen 4 TP je Zone vor anderen normalen Eisenwaffen. Heilige, Magische und ähnliche Waffen sind ausgenommen, selbst wenn diese aus Eisen wären! Auch macht eine normale Eisenwaffe, an eurer beschworenen Rüstung, 1 TP weniger Schaden.	

Beschwören des „Name“

105	Großmeister
Etwa 5 Meter	Kreis und Name desjenigen
Wenn ihr während der Beschwörung nur den Namen des Lebewesen habt, so kann dieser zu euch gehen. Wenn „es“ allerdings „verankert“ oder eingesperrt wurde, so klappt das nicht. Egal ob er möchte oder nicht. Wenn ihr den Seelennamen habt, so muss das Lebewesen erscheinen. Da spielen Seelenanker oder andere Zauber, die ihn vor einer Beschwörung schützen/abhalten, nicht.	
Da ihr mit diesen Zauber alles beschwören könnt, von Objekten (sofern diese einen Namen oder Seelennamen besitzen, bis hin zu aller Art von Lebewesen, solltet ihr ein Ritual abhalten. Ihr könnt das als Spruchzauber verwenden, aber seht davon ab. Macht lieber ein Ritual um eurer Selbstwillen.	

Zauberlisten

Beschwörungsmagie

Seelen - Gefängnis

120	Großmeister
Etwa 2 Meter	„wertvolles“ Gefängnis Schmuckstück
Eine freie Seele wird eingefangen und in das Schmuckstück gesperrt. Dieses hält permanent.	
Der Wächter des Todes hält das goldene Amulett über den zerbrochenen Leib des Seelendiebes und zwingt dessen Seele hinein. Dann nimmt er dieses mit, um sie dem TOD persönlich zu übergeben..	

Mächtiger XXXX - beschwören

200	Großmeister
Etwa 5 Meter	Bezahlung f. den hohen Elementar (bsp 3 Gold)
Ein großer XXXX erscheint der bis zur nächsten Dämmerung hält und sehr gut Kämpfen kann. Gilt als mächtiges Elementar-Wesen.	
Hier werdet ihr um einen NSC nicht vorbeikommen. Gebt ihm eine gute Rüstung und eine prächtige Waffe in die Hand und ihr habt einen sehr vernünftigen Krieger.	

Limit-Zauber:

XXXX – Horde beschwören

300	Großmeister
Etwa 5 Meter	Ritual und ein wertvolles Opfer
Darf nur, mit diesen gelernten Zauber, ritualisiert werden!	
Eine Anzahl an Lebewesen werden beschworen, diese legt die SL fest. Diese kann aus niedersten bis sehr mächtige Wesen bestehen. Das hängt von der Art des Rituals, der Beschwörung an sich und auch vom Ritualmeister ab. Auch von den Elementen oder Kräften die ihr ruft. (SL Entscheid)	
Sie gehorchen dem Ritualmeister, sofern dieser alle unter Kontrolle bekommt. Es reicht auch den mächtigsten Befehlen zu können, da niedere ihn sich unterordnen.	
Der Elementalist steht in seinem Ritualkreis und ruft die Kräfte des Feuers an. Die Zeit vergeht, so dass aus dem Nachtbar-Dorf sich dutzende von Soldaten und Abenteurern efinden und versuchen dem Wahnsinn ein Ende zu bereiten. Dann endlich beginnt die Wiese zu brennen und ein feuriges Tor öffnet sich, während der Elementalist erschöpft zu Boden sinkt. Der brennende Avatar des Feuers blickt gnädig auf ihn hinab, segnet ihn mit einem Brandmal und geht dann auf die anderen zu. Dort spricht er „Ihr hättet mich willkommen heißen sollen.“ Mit einem Wink folgen dutzende von kleineren Elementaren durch das Tor.	

Info:

Dieser Zauber ist ein LIMIT-Zauber und darf erst ritualisiert werden wenn man diesen „erworben“ hat.

Das Ritual muss gut genug sein, dass die SL die NSC dafür bereit stellen möchte. Da aber meist ein Mangel an NSC herrscht, ist es wohl auch in einigen Fällen Plotwichtig. Hier kann man durchaus mit der SL reden, dass hier kein NSC beschwört sondern man selbst.

Zauberlisten

Bewegungsmagie

Stubsen

5	Lehrling
Etwa 5 Meter	-
Ein Finger wird leicht magisch. Dieser kann, ein maximal 5 Meter entferntes Glas umwerfen oder jemand „anstupsen“.	
Deutet mit einem ausgestreckten Finger auf jemand oder etwas und hofft einfach es klappt. Ihr könnt, wenn derjenige das mitbekommen, ein „etwas wegschnippen / etwas wegschnippen“ deuten.	

Gegenstand wandern lassen

5	Lehrling
Etwa 5 Meter	Dünner Faden
Ihr bindet ein magischen Faden an ein Objekt und könnt ihn in langsamen Bewegungen bewegen.	
Hier könnt mit Sehne oder dünnen Garn arbeiten. Es bietet sich an diesen vorbereitet zu haben.	

Deppen – Schlösser Öffnen

5	Lehrling
Etwa 2 Meter	Magierstab oder Schlüssel
Ihr könnt ein Schloss der Stufe „Depp“ auf oder zuschließen.	
Ihr könnt den Riegel, auf der anderen Seite der Tür, mit diesen Zauber öffnen (Hilfe durch SL/NSC auf der anderen Seite ;)).	

Lehrling – Schlösser Öffnen

10	Lehrling
Etwa 2 Meter	Magierstab oder Schlüssel
Ihr könnt ein Schloss der Stufe „Lehrling“ auf oder zuschließen.	
Deutet mit eurem Schlüssel und einigen Worten auf ein Schloss. Ob ihr eine SL, versteckte Elektrik oder ähnliche Dinge nutzt, ist ja eine Darstellungssache. Schlossarten in Fertigkeitenliste beschrieben.	

Faustschlag

10	Lehrling
Etwa 20 Meter	-
Verursacht bis 20 m ein Faustschlag der als Prellung (1/2TP) gilt. Er kann ganz normal geblockt werden. Ob mit Magie, Ausweichen oder ähnlichem. (Seht das als IT-Kampf auf Entfernung.)	
Ein durchaus witziger Zauber. Ihr könnt ihn sogar in Kämpfen anwenden. Bei guter Darstellung versteht der Gegenüber das ohne Probleme.	
Deutet auf jemand, zeigt das ihr ihn schlagen wollt und nutzt dabei Arkane Worte. Durch die Schauspielerei versteht er das ohne Telling. Und haut dann zu.	

Zauberlisten

Bewegungsmagie

Druiden Schritte

15	Geselle, Lehrling (eingeschränkt)
Berührung	Feder
Der Verzauberte schwebt leicht über festen Boden (kein Wasser, Schlamm oder ähnliches). Was seine Spuren erheblich undeutlicher werden lässt und erheblich leiser. Wer versucht sie zu verfolgen wird es sehr schwer haben. Spurenlesen mit „Geruch“ wird keinen Erfolg bringen.	
Bindet eine oder mehrere Federn an euren Schuhen oder an der Knöchelgegend. Wirkt hier den Zauber drauf und gebt am besten der SL Bescheid. Wer es darstellen kann, muss keiner SL Bescheid geben. ;)	

Gesellen - Schlösser öffnen

30	Geselle
Etwa 2 Meter	Magierstab oder Schlüssel
Ihr könnt ein Schloss der Stufe „Geselle“ auf oder zuschließen.	
Deutet mit eurem Schlüssel und einigen Worten auf ein Schloss. Ob ihr eine SL, versteckte Elektrik oder ähnliche Dinge nutzt, ist ja eine Darstellungssache. Schlossarten in Fertigkeitenliste beschrieben.	

Hast

40	Meister
Selbst	Heiliges Symbol oder ähnliches
Ihr habt damit etwa 50 m Vorsprung gewonnen oder ihr hebt damit „Verlangsamungen“ auf.	
Ich selbst stelle ihn ohne Telling dar. Im Larp bewege ich mich einfach nicht mit voller Geschwindigkeit. Wenn mein Charakter nun im Kampf ist, wo es eng ist oder ich einen „Vorsprung“ im rennen benötige, wirke ich diesen Zauber auf mich und bin wesentlich flinker.	

Spinnen - Klettern

45	Meister
Selbst	Spinnenbein
Der Zaubernde erlangt für 1 min die Fähigkeit an senkrechten Wänden hinauf oder herab zu klettern.	
Dieser Zauber ist unter anderem dafür gedacht heikle Kletteraktionen und Verletzungen zu vermeiden. Sprecht mit der SL wenn ihr eine Bsp. eine Wand erklettern wollt.	

Meister - Schlösser Öffnen

50	Meister
Selbst	Magierstab oder Schlüssel
Ihr könnt ein Schloss der Stufe „Meister“ auf oder zuschließen.	
Deutet mit eurem Schlüssel und einigen Worten auf ein Schloss. Ob ihr eine SL, versteckte Elektrik oder ähnliche Dinge nutzt, ist ja eine Darstellungssache. Schlossarten in Fertigkeitenliste beschrieben.	

Zauberlisten

Bewegungsmagie

Kämpfende Waffe

50	Meister
Etwa 10 Meter	beliebige nicht magische Waffe
Eine Geisterhand führt eine Waffe (Nicht sichtbarer NSC), solange sich der Magier darauf konzentriert. Sie kann mit Ogerstärke oder einem schweren Zweihandschlag, aus der Hand „geschlagen“ werden,	
Ohne einen NSC wird das schwierig darzustellen.	

Personen schleudern

70	Meister
Berührung	Handschuh
Ein Lebewesen bis Ogergröße wird in eine Richtung geschleudert. Sie fliegt dabei bis zu 20m und erleidet Prellungen (1TP) an jeder Körperzone, sofern ein Hindernis im weg ist.	
Sammelt Magie mit beispielsweise Arkanen Worten in einer Hand und entlädt sie an eurem Gegenüber. Ob ihr dabei einen leuchtenden Handschuh oder mit viel Bewegungen das ausführt sie dahingestellt. Das (leidende) Wesen sollte allerdings Wissen was ihn da getroffen hat.	

Flugzauber

100	Meister
Etwa 2 Meter	Heiliges Symbol oder ähnliches
Das Ziel kann für 10 Minuten, in der Geschwindigkeit eines schnellen Laufes, fliegen. Allerdings ist die Fluglage nicht gut kontrollierbar.	
Flugzauber sind nur mittels teuren Geräten richtig Darstellbar. Daher ist auf die Fantasie der anderen Spieler gefragt.	

Großmeister – Schlösser Öffnen

105	Großmeister
Etwa 2 Meter	Magierstab oder Schlüssel
Ihr könnt ein Schloss der Stufe „Großmeister“ auf oder zuschließen.	
Deutet mit eurem Schlüssel und einigen Worten auf ein Schloss. Ob ihr eine SL, versteckte Elektrik oder ähnliche Dinge nutzt, ist ja eine Darstellungssache. Schlossarten in Fertigkeitenliste beschrieben.	

Zauberlisten

Bewegungsmagie

Flugboot

200	Großmeister
Berührung	Hölzerndes Boot
Für etwa eine Stunde fängt ein kleines Boot an zu schweben. Das kann nun, wie ein normales Segelboot auf dem Wasser, gesegelt werden. Bevor die Stunde vorbei ist sinkt das Boot langsam zu Boden,	
Dieser und der nächste Zauber sind mehr für eine Hintergrundgeschichte als wirklich dazu gedacht im Spiel eingesetzt zu werden.	

Flugschiff navigieren

250	Großmeister
Etwa 2 Meter	Windspiel & ein Flug-Schiff/Boot
Wenn ihr ein vorhandenes Flugboot besitzt, könnt ihr es mit diesen Zauber Navigieren (anstatt nur zu segeln). Er hält 12 Stunden und sollte in einen Fokus gewirkt werden. Ihr seid unabhängig vom Wind und ist deutlich stabiler. Generell seid ihr wendiger und zügiger.	
Der passende Zauber zum „Flugboot“. Es gibt durchaus Möglichkeiten diesen super darzustellen. Aber ob die Kosten und der Aufwand das rechtfertigen muss jeder selbst Wissen.	

Limit-Zauber:

Rune des Flugschiffes (siehe auch Thaumaturgie)

300	Großmeister
Berührung	Gruppe von Runen aus Edelmetall (1Kg)
Es werden einige Runen aus Edelmetall verzaubert um ein Flugschiff zu erschaffen. Abhängig von dem Edelmetall (Reinheit), dem Ritual (Dauer & Anzahl) sowie der Größe des Schiffes, desto mehr Unterschiede in der Manövrierfähigkeit wird es geben. Die Runen werden auf einen bestehenden Schiffsrumpf genagelt und meist Zentral zu einem Kontrollfokus zusammengebunden. Es ist möglich diese auf sich zu legen, aber wesentlich aufwendiger. Wenn das nicht geht, kann dennoch mit dem Wind segeln.	
Das ganze könnt ihr nur in einem oder mehrere Rituale schaffen.	

Info:

Je größer ein Schiff, desto mehr Runensätze werden angefertigt. Als Beispiel mal eine Pinasse (1 -3), Brig (2-6), Karavelle (3-9), Fregatte (4-12), Galeone (5-15).

Das ganze ist ein Limit-Zauber, bei dem das Ritual erst gewirkt werden kann, wenn der Zauber vom Ritualleiter erlernt wurde.

(Borraccascher Hintergrund: Diese Magie ist außerhalb Borraccai's oft nur in der Theorie bekannt und wird kaum praktiziert.)

Zauberlisten

Dimensionstore

Tür

25	Geselle
Berührung	Farbe
Auf eine normale Mauer/Wand von maximal 20 cm Dicke wird eine Tür aufgetragen. Diese ihr dann aktiviert und nach etwa 10 Sekunden wird der Zauber von selbst erlöschen.	
Achtet bei diesem Zauber darauf, auf was ihr zeichnet! Notfalls spricht vorher mit der SL. Es bietet sich Kreide an, diese ist leicht zu entfernen. Oder auch Statische Stoffe, fallen durchaus auch von alleine wieder ab.	

Dimensionstür

30	Geselle
Berührung	Farbe & Runen
Bringt eine Tür mit Runen auf eine möglichst Ebene Fläche. Diese ihr dann aktiviert und nach etwa 10 Sekunden wird der Zauber von selbst erlöschen. Diese Art der Tür ist eine Einweg - Richtung in eine klar definierte Dimension.	
Achtet bei diesem Zauber darauf, auf was ihr zeichnet! Notfalls spricht vorher mit der SL. Es bietet sich Kreide an, diese ist leicht zu entfernen oder auch statische Stoffe.	

Transportkreis

40	Meister
Etwa 5 Meter	Kreis mit etwa 1 - 5 Meter Radius
Bereitet, ähnlich einem Ritualkreis, einen Kreis für den Transport vor oder schickt den Inhalt in einen vorbereiteten Kreis. Ihr könnt auch, in einem bereits vorbereiteten Kreis, den Inhalt in den eben erstellten Kreis rufen. Funktioniert nur in der gleichen Dimension, bei einem vorbereiteten Transportkreis.	
Man kann das ähnlich einem normalen Ritual, vorbereiten.	

Zeitkontrolle

50	Meister
Selbst	Sanduhr
Ihr selbst könnt die Zeit bis maximal 10 Sekunden anhalten. Dabei könnt ihr euch frei bewegen aber keine weiteren Zauber wirken oder jemand verletzen.	
Haltet eure Sanduhr oder andere Zeitgeber in eurer Hand und sprecht eure Worte. Bei verständlichem Schauspiel versteht man das ohne Telling.	

Zauberlisten

Dimensionstore

Tor

50	Meister
Berührung	Runen Kreide oder Runden Farbe
Auf eine normale Mauer/Wand von maximal 50 cm Dicke wird ein Tor aufgetragen. Diese ihr dann aktiviert und nach etwa einer Stunde wird der Zauber von selbst erlöschen.	
Achtet bei diesem Zauber darauf, auf was ihr zeichnet! Notfalls spricht vorher mit der SL. Es bietet sich Kreide an, diese ist leicht zu entfernen oder auch statische Stoffe.	

Dimensionstor

60	Meister
Berührung	Farbe und Runen
Bringt ein Tor, mit Runen, auf eine möglichst Ebene Fläche drauf. Dieses ihr dann aktiviert und nach etwa einer Stunde wird der Zauber von selbst erlöschen.	
Diese Art des Tores ist eine Einweg - Richtung in eine klar definierte Dimension.	
Achtet bei diesem Zauber darauf, auf was ihr zeichnet! Notfalls spricht vorher mit der SL. Es bietet sich Kreide an, diese ist leicht zu entfernen. Oder auch Statische Stoffe, fallen durchaus auch von alleine wieder ab. Dazu mehrere Runen neben der Tür und ihr habt eine Einweg Dimensionstor.	

Dimensionstransportkreis

100	Meister
Berührung	Ausgelegter Kreis mit etwa 5 – 10 Meter
Bereitet einen Kreis für den Transport vor oder schickt den Inhalt in einen vorbereiteten Kreis. Ihr könnt auch, in einem bereits vorbereitem Kreis, den Inhalt in den eben erstellten Kreis rufen.	
Ihr könnt euch in einer anderen Dimension befinden um euren vorbereiten Transportkreis zu nutzen.	
Man kann das ähnlich einem normalen Ritual, vorbereiten.	

Dimensionswanderer

200	Großmeister
Berührung	5 Elemente & 1 TP Verletzung je Körperzone
Ein Lebewesen wird verzaubert, dass es einmal je Stunde in eine andere Dimension wechseln kann.	
Dieser Zauber ist nicht ganz ungefährlich und ist ein kleines Schauspiel.	

Artefakt Dimensionstor

300	Großmeister
Berührung	„gebautes“ Tor mit Runen
Baut ein permanentes Tor, welches mit einem anderen verbunden wird.	
Wenn ihr euch diesen Zauber leisten könnt, braucht ihr keine Vorschläge mehr.	

Zauberlisten

Elementarmagie

Feuerfinger

5	Lehrling
Berührung	-
Über einem Finger erscheint eine kleine Flamme (etwa Kerzen groß). Die kann, nachdem einmal 5 MP ausgegeben wurde, etwa einen halben Tag ohne weitere MP gerufen werden.	
Versteckt das Feuerzeug hinter einer Hand und zündet die Flamme.	

Luftige Brise

5	Lehrling
10 m	-
Erschafft eine angenehme Luftige Brise (~ 22°C).	
Fächer, Pusten, kleiner Luftballon in der Hand oder ähnliche kleine Hilfsmittel, sind gut nutzbar.	

Erdkreation

5	Lehrling
Berührung	-
Erschafft einen normalen, bis maximal 15cm großen Stein.	
Zieht im euren Larpstein oder eine andere Wurfkomponente und „beschwört“ sie in die Hand.	

Wasser reinigen

5	Lehrling
Berührung	1 Liter Wasser
Reinigt 1 Liter Wasser und macht daraus elementares Wasser. Eventuell enthaltende Giftstoffe gehen dabei auf den Zauberwirker über.	
Zugegeben, braunes Wasser kristallklar zu bekommen ist wohl kaum möglich. Aber nichts spricht dagegen das Wasser heimlich auszutauschen.	

Wasser erschaffen

5	Lehrling
Berührung	-
Erschafft aus dem nichts ein Glas (~200ml) normales Wasser.	
Ihr könnt das leere Glas gegen ein volles austauschen. Am Unterarm befestigtes Flasche geht auch...	

Zauberlisten

Elementarmagie

Schildbrecher

10	Lehrling
Berührung	Hammer
Mit dem Hammer wird ein schwerer Schlag dargestellt, welcher ein Schild zertrümmert. Schwächt auch eine normale Wand.	
Sprecht eure Worte auf euren Hammer oder ähnlich großen Hammer und stellt danach den „schweren Schlag“ dar.	

Metall erhitzen

15	Geselle, Lehrling (eingeschränkt)
Etwa 10 Meter	Kleine Flamme
Erhitzt Metall und lässt es heiß, solange man sich darauf konzentriert. Eine heiße Waffe, die festgehalten wird, verletzt je 1 TP/min. Eine Rüstung quält den Träger ebenfalls mit 1 TP/min.	
Mit deutschen und Arkanen Worten kann man das so Verpacken das kein Telling nötig ist.	

Erdmauer erheben

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Erde
Kreiert eine Mauer, aus groben Stein die 2x2 Meter und 25cm Dick ist. Hält bis Dämmerung. (60TP)	
Hier kann man sich mit einem Seil und einer OT Info (Zettel am Seil) behelfen oder auch einem Stück Stoff/Plane wo Steine aufgemalt/aufgedruckt sind.	

Eismauer erheben

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Wasser
Kreiert eine Mauer, aus Eis die 2x2 Meter und 25cm Dick ist. Hält bis Dämmerung. (60TP)	
Hier kann man sich mit einem Seil und einer OT Info (Zettel am Seil) behelfen oder auch einem Stück Stoff/Plane wo eine Eismauer aufgemalt/aufgedruckt ist.	

Flammenmauer erheben

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Holzkohle
Kreiert eine Feuermauer die 2x2 Meter und 25cm Dick ist. Hält bis Dämmerung. Verletzt mit 1TP beim durchschreiten.	
Hier kann man sich mit einem Seil und einer OT Info (Zettel am Seil) behelfen oder auch einem Stück Stoff wo Flammen zu sehen sind.	

Zauberlisten

Elementarmagie

Windstoß

25	Geselle
Etwa 2 Meter	Fächer
Erzeugt vor euch einen sehr kräftigen, aber kurzen, gezielten Wind der eine Person etwa 5 Meter zurückwirft. Beim Aufprall auf einem Hindernis erleidet man 1TP Prellung.	
Allgemein bekannt: Wenn ein Fächer mit Arkanen Worten geschwungen wird, erfolgt ein Windstoß.	

Heransaugen

25	Geselle
Etwa 2 Meter	Rohr
Ein Wind der das Lebewesen zu dem Zaubernden weht.	
Rohr in Richtung Fein halten und Arkane Worte sprechen.	

Flammenkreis erheben

30	Geselle
Etwa 2 Meter	Holzkohle
Kreiert einen Kreis aus Feuer der 3-10 Meter Durchmesser hat. Hält bis Dämmerung. Verletzt mit 1TP beim durchschreiten.	
Verteilt die Holzkohle im Kreis und ruft die Kraft des Feuers hinein.	

Sturmkreis erheben

30	Geselle
Etwa 2 Meter	Duftöl
Kreiert einen unbeweglichen, punktuellen Sturm der 3-10 Meter Durchmesser hat. Im „Auge des Sturmes“ (Mitte Kreis) ist nichts zu spüren. Hält bis Dämmerung. Verletzt mit 1TP beim durchschreiten (Luft).	
Ihr müsst nicht Zwangsweise Duftöl verteilen, es geht auch mit einem Seil was im Kreise liegt.	

Schutz vor Feuer

35	Meister
Berührung	Schutzamulett
Reduziert Feuerzauber um 3 TP für 10 Minuten. Es wirkt maximal ein Schutzamulett gleichzeitig.	
Nehmt euch ein Amulett und bindet mit Arkanen Worten den Zauber hinein.	

Zauberlisten

Elementarmagie

Schutz vor Eis & Wasser

35	Meister
Berührung	Schutzamulett
Reduziert Wasserzauber um 3 TP für 10 Minuten. Es wirkt maximal ein Schutzamulett gleichzeitig.	
Nehmt euch ein Amulett und bindet mit Arkanen Worten den Zauber hinein.	

Schutz vor Erde

35	Meister
Berührung	Schutzamulett
Reduziert Erdzauber um 3 TP für 10 Minuten. Es wirkt maximal ein Schutzamulett gleichzeitig.	
Nehmt euch ein Amulett und bindet mit Arkanen Worten den Zauber hinein.	

Schutz vor Luft & Wind

35	Meister
Berührung	Schutzamulett
Reduziert Luft/windzauber um 3 TP für 10 Minuten. Es wirkt maximal ein Schutzamulett gleichzeitig.	
Nehmt euch ein Amulett und bindet mit Arkanen Worten den Zauber hinein.	

Orkan Stoß

50	Meister
Berührung	Fächer oder Horn
Erzeugt vor euch einen sehr kräftigen, aber kurzen Wind der jeden, vor dem Zaubern den (Blickfeld), etwa 5 Meter zurückwirft. Beim Aufprall auf einem Hindernis erleidet man 1 TP Prellung.	
Allgemein bekannt: Wenn ein Fächer mit Arkanen Worten geschwungen wird, erfolgt ein Windstoß.	

Elementarkreis erheben

60	Geselle
Etwa 2 Meter	Seil und Rune
Kreiert eine kreisförmige Elementarmauer aus einem gewählten Element, der 3-10 Meter Durchmesser hat. Hält bis Dämmerung. Weitere Einzelheiten findet ihr in den kleineren Zaubern wie: „Flammenkreis“, „Sturmkreis“, „Erdmauer“, „Eismauer“, bezüglich Tp und Art.	
Legt euer Seil im Kreis aus, befestigt Runen und fangt an mit Sprüche, Mimik und Gestik eurer Element zu rufen.	

Zauberlisten

Elementarmagie

Schutz vor Elementarmagie

70	Geselle
Etwa 2 Meter	Schutzamulett
Reduziert ein, beim Zaubern gewähltes Element um 3 TP für 1 Stunde. Es wirkt maximal ein Schutzamulett gleichzeitig.	
Nehmt euch ein Amulett und bindet mit Arkanen Worten den Zauber hinein.	

Elementarquelle erschaffen

100	Meister
Berührung	Elementares Feuer, Erde, Wasser oder Luft
Erschafft, an/in einem stationären Gegenstand, eine Quelle der Magie. Diese hält bis zu nächsten Dämmerung und erlaubt daraus zu „trinken“. Die enthaltende Magie entspricht dem einen reinen Element, nicht dem des Zaubernenden. Sie enthält 100 MP und kann bei Benutzung auch wieder geladen werden.	
Hier bietet es sich an ein Gefäß oder etwas zu nutzen was man „Essen“ kann. Man kann auch Kanalisieren und aus einer Flamme sich bedienen. Wird das Gefäß aber „entfernt“ erlischt der Zauber.	

Bund des Elementes aus Feuer, Erde, Wasser oder Luft

100	Meister
Berührung	Fokus
Wählt beim Zaubern euer Element aus was bis zu Dämmerung +1 TP Schaden verursacht. Und „Nichtkampfzauber“ kosten 1/4 weniger MP. Es ist nicht möglich mehrere Elemente oder diesen Zauber mit Unterschiedlichen Elementen zu wirken, da immer nur ein Element gleichzeitig wirkt. Es ist möglich sich diesen Zauber mit einem Ritual permanent zu geben (nicht Verwechseln mit Resistenz „Elementarmagie“).	
Da es hier viele Möglichkeiten gibt, welchen Fokus ihr nehmt bietet es sich beim Zaubern an, dass gewählte Element Darzustellen. Beispielsweise bei Wasser tröpfelt ihr Wasser darauf.	

Kontrollierten Elementarkreis erheben

120	Großmeister
Etwa 2 Meter	Seil und Rune
Kreiert eine kreisförmige Elementarmauer aus zwei Elementen der 3-10 Meter Durchmesser hat. Hält bis Dämmerung. Er wird so gut kontrolliert das ein herein/heraustreten schadlos Möglich ist. Gegenteilige Elemente sind möglich. Weitere Einzelheiten findet ihr in den kleineren Zaubern wie: „Flammenkreis“, „Sturmkreis“, „Erdmauer“, „Eismauer“, bezüglich Tp und Art.	
Legt euer Seil im Kreis aus, befestigt Runen und fangt an mit Sprüche, Mimik und Gestik eure Elemente zu rufen.	

Zauberlisten

Elementarmagie

Mächtiger Schutz vor Elementarmagie

140	Großmeister
Berührung	Schutzamulett
Reduziert den ersten Elementzauber um 3 Tp, bis zur nächsten Dämmerung. Es wirkt maximal ein Schutzamulett gleichzeitig.	
Ob ihr ein Amulett, Kette oder Armband nutzt, ist ja frei gestellt. Aber gebt euch bei dem Zauber Mühe diesen Darzustellen. Beim Zaubern als auch beim Auslösen des Zaubers :) .	

Mächtigen Kontrollierten Elementarkreis erheben

180	Großmeister
Etwa 2 Meter	Seil und Fokus
Kreiert eine kreisförmige Elementarmauer aus vier Elementen der 3-10 Meter Durchmesser hat. Hält bis Dämmerung. Er wird so gut kontrolliert das ein herein/heraustreten schadlos Möglich ist. Weitere Einzelheiten findet ihr in den kleineren Zaubern wie: „Flammenkreis“, „Sturmkreis“, „Erdmauer“, „Eismauer“, bezüglich Tp und Art.	
Es bietet sich an verschiedenfarbige Seile zu legen (Feuer ist rot, Wasser Blau,..) oder auch diverse Runen dazu zu legen. Nichts spricht dagegen, bei Dunkelheit, ein beleuchtetes Seil dazu zu legen. Aber wer sich diesen Zauber leisten kann, hat bestimmt auch eigene Ideen.	

Limit-Zauber:

Elementar Nekromantiequelle

300	Großmeister
Berührung	Ritual, Elementares Wasser, Runen im Gebiet
Ihr erschafft eine Elementar Nekromantiequelle die nicht beweglich ist. Im Umkreis von 25 Meter wandeln sich Tote zu einer speziellen Form der Untoten. Jedoch müssen sie eine zufällige Zeit dort verbringen.	
Das gleiche wie bei allen andere teuren Zaubern, wer das kaufen kann, weiß selbst am besten wie er das Darstellen kann.	

Zauberlisten

Haushaltsmagie

Aufmerksamkeit

5	Lehrling
Sicht	-
Einmal gekauft kostet der Zauber danach 0 MP in der Anwendung.	
Fingerschnippen, ein lautes Wort oder eine Geste um Aufmerksamkeit zu bekommen.	

Blumenduft

5	Lehrling
Sicht	Parfüm, Deo, etc
Ein herrlicher und gut riechender Duft umweht das betroffene Lebewesen.	
Achtung!, nicht in Augen Sprühen! Getränkte Lappen in Duft funktionieren auch.	

Dreckweg

5	Lehrling
Sicht	-
Jegliche Dinge die der betroffene als Dreck an seinem Körper sieht, fällt zu Boden. (Blut, Schmutz)	
Nichts für einen Zwerg, aber die meisten anderen freuen sich darüber.	

Feuerlöschen

5	Lehrling
Sicht	-
Ihr löscht das Feuer einer Fackel oder eines kleinen Lagerfeuer. Andere Feuer -1TP für etwa 1Minute.	
Arkane Worte und ihr löscht die nervende Fackel. (Bewusst kein explizierter Vorschlag)	

Geisterbesen

5	Lehrling
Sicht	Besen
Verzaubert einen Besen oder ähnliches der den Boden reinigt.	
Unsichtbarer NSC/SC sollte hier bereitstehen oder ein Saugroboter (sollte gut getarnt werden).	

Kleidung trocknen

5	Lehrling
Sicht	-
Trocknet Kleidung oder andere kleinere Objekte in kürzester Zeit.	
Mehr eine Darstellung & Überzeugungssache als wirklich effektiv jemand in wenigen Sekunden zu trocknen ;)	

Zauberlisten

Haushaltsmagie

Regenschutz

5	Lehrling
Sicht	Regenschirm (Bsp.: durchsichtig & beleuchtet)
Erschafft eine magische Barriere die Regen für 1 Stunde fernhält. Oder auch Wasserzauber um -1Tp schwächt.	
Durchsichtiger Regenschirm der von unten beleuchtet wird oder ein durchsichtiger Regencape. Alternativ geht auch dickes Leder, Loden oder stark imprägnierter Stoff.	

Rüstung reparieren

5	Lehrling
Sicht	Leder und Metall
Eine normale Rüstung wird maximal um 2 TP repariert.	
Der Inquisitor hält sein heiliges Symbol dem Ketzer vor das Gesicht und donnert mit seiner geheiligten Stimme die Frage ins Gesicht. Der Heiligkeit des Gottes kann die schwache Seele nicht Widerstehen und so kommt die Wahrheit ans Licht.	

Trompetenschall

5	Lehrling
auf sich selbst	Sehr laute Hupe oder Fanfare
Der laute Ton kann Alarm oder Aufmerksamkeit hervorrufen.	
Achtung! Nicht direkt neben einen Spieler nutzen, Gehörschäden! Ja, drückt die Hupe/ Fanfare, Aufmerksamkeit ist Gewiss!	

Verbände reinigen

5	Lehrling
Berührung	Verbände
Ein blutiger, dreckiger und Keimiger Verband reinigt sich selbst nach kurzer Zeit.	
Tauscht heimlich den Dreckigen gegen einen sauberen aus.	

Wasser erhitzen

5	Lehrling
Sicht	-
Ihr erhitzt in kurzer Zeit Wasser bis maximal zum Siedepunkt.	
Elektrische Helfer die Wasser zum Erhitzen bringen oder Tabletten sind hier zumeist zu Gange.	

Zauberlisten

Haushaltsmagie

Arkane Schlafrolle

20	Lehrling
Etwa 2 Meter	Selbst aufblasbare Matratze
Eine Decke oder eine ähnliche weiche Unterlage entrollt sich auf den Boden.	
Als Spieler geht ihr zu Boden und liegt dort eine ganze Weile bis euch jemand bemerkt. Wer wünscht sich hier nicht eine Decke dazwischen? Selbst aufblasbare Matratzen oder ähnliches sind echt klasse:)	

Geisterhand

10	Lehrling
Etwa 5 Meter	-
Erschafft eine halbdurchsichtige Hand, die schwach ist. Sie kann einen Schlüssel halten oder ein Taschentuch. Der Zaubernde hat mit der Hand Tastsinn als auch Schmerzempfinden (1 TP Prellung).	
Ihr könnt einen unsichtbaren NSC nutzen oder „euch selbst“. Drohnen sind mit vorsichtig zu nutzen!	

Arkane Zelt

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 5 Meter	Selbstaufbauendes Zelt
Baut euer Zelt einfach mit Arkanen Worten auf. Besitzt keine TP, kein Schutz oder dergleichen.	
Werft das „Selbstaufbauende Zelt“ in die Luft und staunt das es sich selbst aufbaut ;)	

Alarmkreis

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 5 Meter	Seil
Euer Kreis wird anfangen Töne von sich zu geben wenn jemand durchschreitet. Funktioniert nur wenn auch vorhandenes oder aufgebautes ausgelöst wird. (Dazu zählt auch die SL)	
Hier gibt es so viel Technik das man wohl kaum eine SL benötigt. Und auch keine weitere Idee ;)	

Arkaner Diener

20	Geselle
Etwa 2 Meter	Figur
Eine kleine Figur wird zu einer fast durchsichtigen (schemenhaften) Diener vergrößert. Der Zauber zerfällt sobald der Diener beschädigt, gehauen oder sonstige negative Dinge auf ihn einwirken. Er hilft eine Weile im Haushalt und versucht immer die Befehle auszuführen.	
Hier werdet ihr um einen NSC/SC oder euch selbst (verkleidet) nicht herum kommen.	

Zauberlisten

Haushaltsmagie

Limit-Zauber:

Arkane Miniatur Burg

100	Meister
Etwa 2 Meter	Kiste mit einigen Teilen einer Burg o.ä.
<p>Aus der Kiste springen kleine Türme und eine kleine Burg. Zum Betreten ist ein Schlüssel (Wort, Spruch, Zeichen, o.ä.) notwendig. Wer die Burg betritt, wird kleiner und reist in eine andere Dimension.</p> <p>Von außen sieht das ganze wie eine Illusion aus. Ohne TP oder Schutzzauber. Es ist ohne Probleme möglich aus dem Burg nach draußen zu sehen, sieht aber wie eine Fenster aus. Nur hören ist etwas Problematisch. Sollte es jemand geschafft haben diesen Zauber zu lösen, werden die Insassen aus der anderen Dimension gezogen und werden wieder normal groß.</p> <p>Ein Zauber den man erfolgreich darstellen kann. Es gibt „Burgzelte“ und auch kleine Türme oder Mauern. Bemalte Stoffe und ähnliche Dinge. Ihr könnte aus der Burg auch ein Haus machen...</p>	

Info:

Dieser Zauber gilt als Limit-Zauber für Haushaltsmagie. Und kann Spielern behilflich sein, die aus OT Gründen nicht in einem Zelt übernachten können. IT Schlafen sie zwar in der Burg, sind aber OT in einem festen Gebäude untergebracht.

Oder auch Spieler die kein Seil um ihr Zelt legen wollen. :)

Zauberlisten

Heilmagie

Wunden reinigen

5	Lehrling
Berührung	Tuch & Wasser
Wunden werden von Dreck, Keimen und Giftreste beseitigt. Hilft aber nicht vor Gift, was den Körper bereits befallen hat.	
Feuchtes Tuch, Licht, Knicklichter, Moos, Rinde, Mimik und Gestik. Hier gibt es viele Ideen.	

Zahn behandeln

5	Lehrling
Berührung	Kieselstein
Der Stein ersetzt einen Zahn, braucht aber 1h Heilzeit	
Es geht auch etwas Süßes, wie ein Bonbon.	

Blutung stoppen

5	Lehrling
Berührung	Blut
Die Blutung (inkl. Meuchelangriff) stoppt für eine Stunde. Reißt danach wieder auf. Verletzung ist damit aber nicht geheilt.	
Man kann mit einem Stift „genäht“ aufmalen oder eine Runde die danach wieder verschwindet.	

Wunde übertragen

10	Lehrling
Berührung	Blut
Transferiert eine einzelne Wunde (max 3TP) auf ein freiwilliges, Lebendes Lebewesen. Die Heilzeit beträgt eine Minute.	
Fragt jemand ob er nicht eure Wunde übernehmen kann. Oder hilft dem Krieger wieder aufzustehen.	

Wunde verschieben

10	Lehrling
Selbst	Blut
Verschiebt eine Wunde (max 3TP) auf eine andere Körperzone.	
Bewegt mit einigen Arkanen Worten eure Wunde zu einer anderen Körperzone.	

Zauberlisten

Heilmagie

Leichte Wunden behandeln

10	Lehrling
Berührung	Heilkunde + Verbände, Wasser oder Moos
Nachdem die Wunde mit „Heilkunde“ vor versorgt wurde, kann die Heilzeit auf Minimum 1 Stunde reduzieren. Heilt maximal 1 TP	
Ohne einen Heilkundigen solltet ihr diesen Zauber nicht auf eine Wunde wirken. Siehe „Heilkunde“.	

Wunden übernehmen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Blut
Man übernimmt selbst, alle Wunden eines anderen lebendes Lebewesen auf sich selbst. Heilzeit 1min.	
Arkane Worte, Mimik und Gestik helfen hier meist schon. Aber achtet auf eure eigene Gesundheit.	

Leichte Wunden heilen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Verbände, Wasser oder Moos
Eine Wunde mit maximal 1Tp wird in 15 Minuten geheilt.	
Ihr solltet kontrollieren ob jemand vergiftet wurde und die Wunde gereinigt. Danach könnt ihr heilen.	

Mittlere Wunden behandeln

20	Geselle
Berührung	„Heilkunde“ + Verbände, Wasser oder Moos
Nachdem die Wunde mit „Heilkunde“ vor versorgt wurde, kann die Heilzeit auf Minimum 1 Stunde reduzieren. Heilt maximal 2 TP	
Die Reisegruppe trägt ihre Kiste über den Zeltplatz. Dann öffnet der Inquisitor die Kiste und spricht mit donnernden Worten die Befehls-Gebete. Aus der Kiste hüpfen kleine (Wurf-Zelte] und andere Teile, welche zurecht gerückt werden und sich zu einer Illusion einer Burg verdichten.	

Erholsamer Schlaf

20	Geselle
Berührung	Schlafgift
Der Verzauberte fällt in einen tiefen Schlaf, der Gifte und Krankheiten bis Meister in 3h neutralisiert.	
Verzaubert das „Gift“ und leert es. Und dann zieht euch zurück.	

Zauberlisten

Heilmagie

Gift neutralisieren

25	Geselle
Berührung	Zauberstab
Jedes Gift und Krankheit wird von der Magie neutralisiert. Neutralisiert bis Lehrling ab der Stufe Geselle +10MP, Meister +20MP und Großmeister +40MP. Heilzeit 1 Minute	
Untersucht euer Gegenüber oder lokalisiert das übel. Sprecht Arkane Worte und benutzt nebenher euren Zauberstab.	

Schwere Wunden behandeln

30	Geselle
Berührung	„Heilkunde“ + Verbände, Wasser oder Moos
Nachdem die Wunde mit „Heilkunde“ vor versorgt wurde, kann die Heilzeit auf Minimum 1 Stunde reduzieren. Heilt maximal beliebig.	
Ihr braucht kein Moos oder Rinde auf euren Verletzten zu legen. Es geht auch Edelsteine, Wein oder ähnlich kosten intensivere Materialien. Gut kommt immer mit ein wenig Licht und Arkane Worte. Auch Gesang klingt sehr gut.	

Annähen

30	Geselle
Berührung	(Larp) - Nähmaterialien und „Arkaner“ Faden
Ein amputiertes Körperteil wird so angenäht, dass es in 3h komplett geheilt ist.	
Mit dem Arkanen Faden verbindet ihr die vorhandenen und getrennten Körperteile. Hier könnt ihr Wolle mit einer Larpnadel nutzen. Auch Runen an der Naht sind nicht verkehrt. Ihr seid gut darin beraten die Wunde zu reinigen und zu säubern (behandeln).	

Wunden heilen

30	Geselle
Berührung	Verbände, Wasser oder Moos
Alle Wunden einer Körperzone, in etwa 15 Minuten, werden geheilt.	
Auch hier ist Licht, Singsang oder Arkane Worte angebracht.	

Körper heilen

45	Meister
Etwa 2 Meter	Verbände, Wasser oder Moos
Alle Wunden werden in 15 Minuten geheilt.	
Licht, Singsang, Arkane Worte, Wasser, Runen oder ihr pustet Mehl (Achtung Allergien!) in die Luft.	

Zauberlisten

Heilmagie

Regeneration

50	Meister
Berührung	Runen
Heilt Blutungen in 1 min, normale Wunden in 1h und lässt alle Amputationen in 6h nachwachsen.	
Licht, Singsang, Arkane Worte, Wasser, Runen oder ihr pustet Mehl (Achtung Allergien!). Kunstblut, bestickte Tücher und dazugehörige Gestik runden das gut ab.	

Verjüngen

50	Meister
Etwa 2 Meter	Heiliger Hain, Ritual oder Sanduhr
Mit Hilfe dieses Zaubers wird unnatürliche Alterung wieder rückgängig gemacht. Mit einem Ritual ist es möglich auch natürliche Alterung zurück zu drehen. kann zu Gedächtnis & Macht-Verlust führen. Heilzeit 1h.	
Mit einer Uhr, Sanduhr oder ähnlichem lässt sich gut Darstellen das man etwas mit der Zeit anstellt.	

Wahnsinn heilen

50	Meister
Etwa 2 Meter	Heiliger Hain, Ritual
Unnatürlicher Wahnsinn wird geheilt, mit einem Ritual auch natürlicher. Heilzeit etwa eine Stunde.	
Da sich jeder „Wahnsinn“ anders vorstellt, ist es schwer mit einer Idee. Kann mir aber vorstellen eine Glaskugel mit schwarzen Wolken (Briefbeschwerer) und eventuell Rauch oder auch Weihrauch.	

Blitzheilung

60	Meister
Berührung	Mitrill Münze
Alle Wunden bis auf Amputationen werden in einer Minute geheilt.	
Anstatt einer Münze würde ich hier wohl mit einer kleinen Sanduhr und Verbandsmaterial arbeiten. Dazu Mehl, Puder, Creme oder ähnlichem.	

Aura der Heilung

75	Meister
Etwa 3 Meter	Heilstein oder Fokus sowie Blut
Rund um den Heilstein, mit 6 Meter Durchmesser, werden alle leichten 1TP Wunden in einer Stunde geschlossen. Alle Gifte bis Lehrling werden auch in einer Stunde vernichtet. Solange der Heilstein nicht bewegt oder angefasst wird, mit Magie bearbeitet oder andere äußerliche Einflüsse ferngehalten halten, hält der Stein bis zur nächsten Dämmerung.	
Das ist eine sehr mächtiger Zauber, dementsprechend könnte man das ähnlich einem Ritual vorbereiten und oder Ausführen.	

Zauberlisten

Heilmagie

Wiederbelebung Klerikal

100	Meister
Etwa 2 Meter	Blut oder Wein
Verbindet eine Seele mit einem Körper und lässt diesen wieder Erwachen. Voraussetzung sind keine Verletzungen oder Gifte im Körper. Wenn die Seele fort ist, muss diese erst gerufen werden. Nach der Wiederbelebung ist derjenige, für etwa 1 Stunde, noch sehr schwach.	
Mal den eigenen Gott fragen wie er eine Wiederbelebung sieht ;)	

Wiederbelebung Arkan

105	Großmeister
Etwa 2 Meter	„Lebensfunke“
Verbindet eine Seele mit einem Körper und lässt diesen wieder Erwachen. Voraussetzung sind keine Verletzungen oder Gifte im Körper. Wenn die Seele fort ist, muss diese erst gerufen werden. Nach der Wiederbelebung ist derjenige, für etwa 1 Stunde, noch sehr schwach.	
Würde ich nur in einem Ritual machen, keine „sofortige“ Wiederbelebung. Daher: „Do it Yourself“ ;)	

Große Aura der Heilung

150	Großmeister
Etwa 2 Meter	Heilstein oder Fokus sowie Blut
Rund um den Heilstein, in 6 Meter Durchmesser, werden alle leichten 1-2 TP Wunden in einer Stunde geschlossen. Alle Gifte bis Meister werden auch in einer Stunde vernichtet. Solange der Heilstein nicht bewegt oder angefasst wird, mit Magie bearbeitet oder andere äußerliche Einflüsse ferngehalten halten, hält der Stein bis zur nächsten Dämmerung.	
Nebelbrunnen oder ein Kelch mit Weihrauch in leicht erhöhter Position.	

Wiederkehr

200	Großmeister
Etwa 2 Meter	einige Liter Blut (mind. 10TP) und Asche vom Toten
Erschafft einen gesunden und unverletzten Körper. Die Seele hat die Wahl als Vampir zurückzukehren oder wartet ab bis die Wiederbelebung fertig ist.	
Anstatt Literweise rotes Wasser und Asche aus dem Feuer geht auch ein Skelett oder einige Organe. Die Trefferpunkte würde ich selbst nicht nutzen wollen, eher Dinge verfaulen lassen.	

Zauberlisten

Heilmagie

Limit-Zauber:

Lebensessenz

300	Großmeister
Etwa 2 Meter	Ritual
Im 25m Radius werden alle, in etwa einer Minute, Wunden geheilt, alle Amputationen regeneriert, Alle Toten wiederbelebt, jede beschädigte Rüstung und Waffe repariert. Getrunzene Tränke, die kurz vor dem Kampf eingenommen wurden, werden reaktiviert und Thaumaturgie stellt sich wieder her.	
In einem Kampf das Ritual zu nutzen ist „etwas“ umständlich. Aber für einen Hinterhalt sehr angenehm.	

Zauberlisten

Illusionsmagie

Info:

Illusionen beruhen auf der Brechung des Lichtes. Sie können mit sauberen, reinen Wasser aufgelöst werden. Mit verschmutzten oder alkoholischen Getränken, geht das nicht. Der Geist wird nicht beherrscht, das wäre dann eine Beherrschung!

Leuchtaugen

5	Lehrling
Berührung	keine
Die Augen beginne zu leuchten. Desweiteren könnt ihr mit diesem Zauber andere Illusionen, auf höchsten 5 Meter durchschauen. Hält etwa 30 Minuten.	
Kleine Led's oder Knicklichter können hier gut helfen.	

Licht

5	Lehrling
Berührung	Eine Münze
Ihr erschafft ein Licht, was euch den Weg ausleuchtet. Ihr könnt diesen Zauber auch an etwas binden.	
Das meist genutzte Gerät ist die Taschenlampe.	

Gesichtsmaske

10	Lehrling
Berührung	Wasser (OT Maske mit Schminke oder ähnliches)
Der gesamte Kopf, mit Gesicht wird von einer Illusion überdeckt. Hält bis Dämmerung.	
Mit Schminke oder einer Maske ist hier geholfen.	

Falschmünze

10	Lehrling
Berührung	Eine Münze
Eine Münze wird mit der Illusion belegt, was sie anders aussehen lässt. Hält bis Dämmerung.	
Lasst euch nur nicht erwischen ;)	

Aura verschleiern

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Bild eine Spielkarte oder Tarotkarte
Die Aura wird mit einer Illusion überdeckt, kann aber nicht genau bestimmt werden. Es ist etwas da, was die eigene „verschleiert“. Erfahrene Analysemagier sind in der Lage, dass als „Verschleierung“ zu erkennen. Hält bis Dämmerung.	
Ist meist nur Notwendig wenn man eine Aura verschleiern möchte. Und nutzt man Telling.	

Zauberlisten

Illusionsmagie

Verbergen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Halbdurchsichtiges Tuch
Betrachtet man das halbdurchsichtige Tuch so sieht es wie ein Stuhl, Tisch oder Truhe aus. Und verbirgt damit das eigentliche, abgedeckte Objekt. Hält bis Dämmerung.	
Es gibt viele Stoffarten die halb durchsichtig sind.. Die Idee dahinter ist Dinge zu verbergen die für beispielsweise Diebe nicht ersichtlich sein sollen. Oder Fallen, Ausgänge oder ähnliche Dinge.	

Körpermaske

25	Geselle
Etwa 2 Meter	Wasser (OT Schminke oder ähnliches)
Über ein Lebewesen wird eine Illusion gelegt. Diese kann sogar „kleine“ Geräusche imitieren. Wie das klappern einer Rüstung oder das Rascheln von Leder. Hält bis Dämmerung.	
Ob ihr einen NSC als „Ersatz“ nutzt oder komplett schminkt, sollte jeder selber Wissen.	

Kurze Unsichtbarkeit

30	Geselle
Berührung	Silberstaub oder ähnliches
Für Zehn Minuten werdet ihr komplett unsichtbar. Fasst ihr andere Dinge an (Lebewesen, große oder kleine Objekte) werden diese nicht unsichtbar. Diese „schweben“ in der Luft. Erhaltet ihr Schaden oder führt einen Angriff aus, werdet ihr wieder sichtbar. Ihr seid Unsichtbar!, ihr könnt immer noch gerochen oder gehört werden.	
Ein Überwurf mit der Aufschrift „Unsichtbar“ oder Telling wird hier zumeist genüge getan.	

Illusionswand

30	Geselle
Etwa 2 Meter	Etwas Wasser (OT Plane)
Erschafft eine maximal 3x5 m große Wand/Decke/Boden als Illusion. Durchschreiten möglich. Hält bis Dämmerung.	
Decke, Plane, Türvorhänge sind alles gute Darstellungsmöglichkeiten. Alternativ.. Seil mit OT Info.	

Stationäre Illusion

40	Meister
Berührung	Alchemistischer Rauch oder ähnliches
Erschafft bis Dämmerung eine Geländeillusion von maximal 10m x10m x 5m. Diese kann bewegte Teile wie ein Mühlrad oder einen Bach beinhalten. Lebewesen sind sehr stupide und besitzen keine Eigeninitiative.	
Eine bemalte Plane/Decke oder einige aufgebaute Gegenstände, die als Illusion zählen.	

Zauberlisten

Illusionsmagie

Illusionskrieger

45	Meister
Etwa 100 Meter	Kristallkugel
Ein Illusionskrieger (NSC oder man selbst) wird heraufbeschworen. Welcher nur von einer magischen Waffe, Kampfzauber oder Wasser verletzt wird. Besitzt 6 TP Torso und je 5 TP Arm/Bein. Verursacht 1 TP Prellung mit ihren Waffen. Kann keine Sachen bewegen, Türen öffnen oder ähnliches. Zauber bricht wenn der Illusionist sich nicht mehr auf die Kristallkugel konzentriert.	
Hier ist ein NSC hilfreich. Mit wenigen absprachen kann man ganz nette Dinge Darstellen.	

Gruppenmaske

50	Meister
Berührung	Wasser (OT – Maske mit bsp Schminke
Bei maximal 10 Lebewesen wird der gesamte Kopf, mit Gesicht, von einer Illusion überdeckt. Hält bis Dämmerung.	
Nun könnt ihr Zehn Leute schminken...	

Unsichtbarkeit

60	Meister
Berührung	Goldstaub oder ähnliches
Für eine Stunde werdet ihr komplett unsichtbar. Kleinere Dinge (Stift, Papier) werden unsichtbar sobald ihr diese berührt. Größere (Stuhl, Schwert) Dinge oder Lebewesen werden nicht unsichtbar. Erhaltet ihr Schaden oder führt einen Angriff aus, werdet ihr wieder sichtbar. Ihr seid Unsichtbar!, ihr könnt immer noch gerochen oder gehört werden.	
Ein Überwurf mit der Aufschrift „Unsichtbar“ oder Telling wird hier zumeist genüge getan.	

Aura fälschen

50	Meister
Berührung	Spiegel
Die Aura wird mit einer Illusion überdeckt, welche genauer defeniert werden kann. Auch erfahrene Analysemagier können das nur sehr schwer erkennen, dass die Aura verfälscht wurde. Hält bis Dämmerung.	
Ist meist nur Notwendig wenn man eine Aura fälschen muss. Und nutzt man Telling.	

Zauberlisten

Illusionsmagie

Illusionsheer rufen

100	Meister
Etwa 100 Meter	10 kleine Figuren und eine Kristallkugel
Zehn Illusionskrieger (NSC's) werden heraufbeschworen, welche nur von einer magischen Waffe, Kampfzauber oder Wasser verletzt werden können. Besitzt 6 TP Torso und je 5 TP Arm/Bein. Verursacht 1 TP Prellung mit ihren Waffen. Kann keine Sachen bewegen, Türen öffnen oder ähnliches. Zauber bricht wenn der Illusionist sich nicht mehr auf die Kristallkugel konzentriert.	
Hier sind einige NSC's hilfreich. Mit wenigen Absprachen kann man ganz nette Dinge darstellen.	

Projektionskrieger

105	Großmeister
Etwa 100 Meter	Kristallkugel und 2 Goldmünzen
Ein Projektionskrieger (NSC oder man selbst) wird heraufbeschworen. Welcher weder von Waffen, Kampfzauber noch Wasser verletzt werden kann. Er verursacht keinen Schaden, kann aber mit Magie neutralisieren und gebannt werden. Die Münzen sind dazu gedacht die Illusion zu „führen“. Um eine Waffe zu nutzen oder Dinge zu bewegen. Trennt man die Verbindung zu den Münzen wird der Projektionskrieger zu einem Illusionskrieger. Hält dann solange, wie man sich auf die Kristallkugel konzentriert.	
Hier ist ein NSC hilfreich. Mit wenigen Absprachen kann man ganz nette Dinge darstellen.	

Selbstständiger Illusionskrieger

105	Großmeister
Etwa 100 Meter	1 TP des Zauberwirkers
Eine Illusion (NSC oder man selbst) wird heraufbeschworen. Welche nur von einer magischen Waffe, Kampfzauber oder Wasser verletzt werden kann. Besitzt 6 TP Torso und je 5 TP Arm/Bein. Verursacht 1 TP Prellung mit ihren Waffen. Kann keine Sachen bewegen, Türen öffnen oder ähnliches. Unterschied zu den anderen: Der Zauberer muss sich darauf nicht konzentrieren.	
Hier hilft ein NSC. Da man sich hier nicht konzentrieren muss, kann man das sogar selbst machen.	

Zauberlisten

Illusionsmagie

Limit-Zauber:

Burgen verbergen

200	Großmeister
Etwa 50 Meter	Kreis um die Burg und ein Ritual
<p>Ihr lasst nach und beim Ritual langsam die Projektion entstehen. Diese befindet sich als Kuppel auf dem Kreis, der um die Burg gezogen wurde.</p> <p>Bewegte projizierte Dinge bewegen sich „eingeschränkt“, aber nicht anormal. Da diese einen festen Bewegungsablauf besitzen. Unbewegte Dinge wie Landschaften, Steine oder ein Berg sind dagegen völlig „normal“.</p> <p>Geht man durch die Projektion wird man langsam kleiner, für diejenigen der von außen zusehen. Man ist nicht einfach „verschwunden“.</p> <p>Erkennt man den Zauber als einen Zauber, kann man ihn mit „Magie neutralisieren“ auflösen. Durch das mächtige Magiekonstrukt löst es sich eher behäbig auf, als das es sofort entfernt wurde.</p> <p>Mit Wasser, Waffen oder Kampfzauber kann man den Zauber allerdings nicht beikommen.</p> <p>Ist man innen in der Burg, ist es eine sanft leuchtende Kuppel zu sehen. Man kann demnach nicht nach außen sehen. So hat man immer Licht im inneren.</p> <p>Gut nutzbare Projektionen würde ein Berg, diverse Wüstenlandschaften oder eine Reisterrasse sein. Dinge mit vielen Tieren, Regen und fließendes Wasser wirken eher „störrisch“. Und eine Schlucht, eine Ebene oder ein Tal zu projizieren, sollte das überdeckende Objekt auch erheblich tiefer liegen. Da der Zauber über der Burg als Kuppel zusammenläuft.</p> <p>Der General freut sich über seine neuen Kriegsballons. Er möchte diese als Berg getarnt haben und setzt das als Befehl.</p> <p>Wenige Tage später freut er sich über den Erfolg, dass die Ballons als Berg getarnt werden konnten. Die Magier haben sogar einen drauf gesetzt und das ganze in mehrere mächtige Fokuse gezaubert.</p> <p>Die Feinde staunen nicht schlecht als die fliegenden Berge auf sie zukommen.... ;-)</p>	

Zauberlisten

Informationsmagie

Magie spüren

5	Lehrling
Etwa 5 Meter	Analyse Fokus
Ein Objekt, Person oder ein Ort wird auf Magie untersucht. Hier sind 3 Fragen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ gefragt werden dürfen, erlaubt.	
Folgende Fragen wären beispielsweise möglich und auch sinnvoll: Ist das Arkan? Ist das ein eingebetteter Kampfzauber? Übersteigt dieser eingebette Kampfzauber meine Fertigkeiten, ihn zu lösen?	

Gift Spüren

5	Lehrling
Etwa 5 Meter	Analyse Fokus
Ein Objekt, Person oder ein Ort wird auf Gift untersucht. Hier sind 3 Fragen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ gefragt werden dürfen, erlaubt.	
Folgende Fragen wären beispielsweise möglich und auch sinnvoll: Ist das Essen vergiftet? Ist das Gift für mich Schädlich? Kann ich ihn mit einen schwachen Gegengift entgegenwirken?	

Aura Spüren

10	Lehrling
Etwa 5 Meter	Analyse Fokus
Ein Objekt, Person oder ein Ort wird auf die Farbe dessen Aura untersucht. Hier sind 3 Fragen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ gefragt werden dürfen, erlaubt.	
Folgende Fragen wären beispielsweise möglich und auch sinnvoll: Ist die Aura verfälscht? Ist diese Lebend? Liegt diese Aura über einen Meistergrad?	

Gefühle empfinden

10	Lehrling
Sichtweite oder bekannte Person	Gegenstand der dem Ziel am Herzen liegt
Ihr verspürt für etwa eine Minute die Gefühle des Gegenüber. Allerdings merkt der bezauberte diese Berührung auf der Seele (gilt als eine Bezauberung)	
Das ist reine Darstellungssache, aber durchaus witzig in hitzigen Gefechten.	

Zauberlisten

Informationsmagie

Traumvision

10	Lehrling
Selbst	Raucherstäbchen oder ähnlich
Man selbst meldet sich freiwillig für einen Traum bei der SL. Diese ist völlig frei ob sie euch eine Vision schickt, oder nicht.	
Euch ist langweilig im Larp?, fragt die SL nach einer Traumvision.	

Mentale Unterhaltung

10	Lehrling
Berührung	Analysefokus
Zwei lebende Wesen können sich mittels Telepathie für 10 min unterhalten.	
Der Zauber ist gut wenn man nicht in Hörweite ist. Technische Spielerei gibt es da genügend.	

Einfache Magie Identifizieren

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 1 Meter	Rauch und Analysefokus
Ein einzelner Zauber wird klar identifiziert. Er darf in einen Gegenstand eingebettet und Magie gesichert sein um identifiziert zu werden. Zu dem Wissen gehören Kraftquelle, Zaubermacht, MP, Zauberliste, Wirkung. Bei zwei oder mehr Zauber, an einem Objekt/Ort, merkt man nur das es mehrere sind.	
Ein sehr hilfreicher Zauber der vielen weitergeholfen hat. Meist reicht auch ein Fokus aus.	

Alchemie Gift identifizieren

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 1 Meter	Brennende Kerzen und ein Analysefokus
Ihr erkennt Alchemistisches Gift. Auch mehrere Gifte werden erkannt. Ihr erhaltet Informationen zu der Gift-Stärke und Art der Alchemie.	
Ihr könnt die Kerze hinter dem Fokus halten (Led-Kerze) und Arkane Worte sprechen. Eine Kugel zwischen euren Händen schweben lassen oder kleine Edelsteine auslegen.	

Mit Tieren sprechen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 5 Meter	Tierfell
Ihr könnt, für etwa eine Stunde, euch auf ein Tier konzentrieren und dessen Sprache sprechen, als auch verstehen. Viele Tiere haben aber nur begrenzte Ausdrucksweisen.	
Durchaus für Aufklärungen geeignet oder um den Weg zu finden. Sprecht das aber mit der SL ab.	

Zauberlisten

Informationsmagie

Aura sehen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Selbst auf Sicht	Kristall Analysefokus
Auf Sichtweite könnt ihr Auren der anderen sehen. Sofern diese sichtbar sind. Durch eventuelle blockende oder Schutzzauber könnt ihr nicht durchsehen. Ihr seht allerdings die Farbe und Aussehen. Nur was ihr mit der Info anfangt, müsst ihr selbst wissen. Entweder durch Erfahrung oder andere Spieler fragen. Hält bis ihr euch nicht mehr konzentriert	
Anstatt einen Fokus sieht es auch gut aus mit dem „dritten“ Auge zu sehen. Für die Dauer auf die Stirn kleben. Oder eine Kette mit einem eingearbeiteten Auge nutzen.	

Sprache verstehen und Lesen

20	Geselle
Selbst	Monokel oder ähnliches
Für eine Stunde kann man sich selbst auf eine Person oder ein Schriftstück konzentrieren und dessen Sprache verstehen und Sprechen.	
Die schnelle Variante diverse Rollen zu entziffern. Auch dem Gelehrten die Arbeit zu entreißen. Aber bei wenig Zeit sehr sinnvoll.	

Gedankensonde

25	Geselle
Etwa 2 Meter	Silbernes Netz
Euer Gegenüber wird nach Erinnerungen „durchsucht“. Ihr könnt das jederzeit abbrechen. Allerdings ist das eine Bezauberung.	
Nutzt ihr diesen Zauber seht ihr die Dinge vor euren eigenen Augen.	
Nicht verkehrt bei eigenen Bediensteten oder Lebewesen denen man nicht richtig trauen kann.	

Falle entdecken

25	Geselle
Etwa 5 Meter	Vergrößerungsglas, Fernrohr
Für eine Stunde entdeckt ihr Fallen in direkter Nähe. Um alle Informationen zu erhalten richtet das Glas darauf aus. Ihr erhaltet die Wirkung und die Stufe Fallenkunde. Ausgelöst werden sie dadurch nicht. Allerdings hilft es nicht gegen einen Hinterhalt oder Sackgassen.	
Ich selbst würde kein „Fernrohr“ nutzen. Eher ein Monokel, eine Linse oder das bekannte „dritte Auge“. Es spricht auch nichts dagegen in der Hand ein Glasauge zu halten und seine zu schließen.	

Zauberlisten

Informationsmagie

Magie identifizieren

35	Meister
Etwa 2 Meter	Rauch & Analysefokus
Ein Objekt, Person oder ein Ort wird Identifiziert, so dass auch mehrere Zauber benannt werden können. Hier sind 10 Fragen, welche mit „ja, nein, mehr oder weniger“ gefragt werden dürfen, erlaubt.	
Wenn ihr die kleinere Version versteht, weitet das bei diesen einfach aus. Um zu zeigen das es der etwas mächtigere Zauber ist, könnt ihr neben dem Fokus auch einen weiteren nutzen. Da gibt es genügend Spielraum.	

Unsichtbares sehen

35	Meister
Berührung	Rune auf der Stirn
Bis Dämmerung seht ihr jedes unsichtbares Wesen als tiefschwarze Schatten.	
Rune auf der Stirn, drittes Auge, Halskette mit Auge oder das Orakel im Auge....	

Lüge spüren

50	Meister
Selbst	Silberner Kelch mit klaren Wein der Wahrheit
Ihr selbst könnt für eine Stunde eine „direkte“ Lüge erkennen. Direkt bedeutet Halbwahrheiten bemerkt man nicht. Auch zeigt der Zauber nicht an woher die Lüge gekommen ist. Bei einem einzelnen Gespräch geht das, aber nicht in einer Menschenmenge. Die Reichweite ist klar die eigenen Hörreichweite.	
Für Verhöre nicht verkehrt oder bei dem Abendlichen Pokerspiel. :) Das ihr unverständliche Worte in euren Wein murmelt, fällt da nämlich niemanden auf :)	

Arkanes Gespräch

50	Meister
-	Zwei gleiche Schmuckstücke
Zwei gleiche Schmuckstücke werden Personen mitgegeben und erlauben nach dem Wirken des Zaubers etwa 5 Minuten miteinander zu reden. Diese sollten vorher am besten aufeinander abgestimmt werden. Dadurch sind beide in der Lage diesen zu aktivieren. Die Reichweite ist stark abhängig von den Schmuckstücken selbst.	
Telefone, Funkgeräte oder Freisprechanlage wären eine Überlegung aber ungern gesehen. Daher, seid kreativ ;)	

Zauberlisten

Informationsmagie

Wahre Sicht

105	Großmeister
Selbst auf Sicht	Durchsichtiges Tuch um Kopf (Zauber/Ritual)
<p>mit „Wahrer Sicht“ erkennt ihr alle Dinge, Objekte, Orte und Lebewesen ohne jegliche Magie & Alchemie.. Sprich Illusionen, Verwandlungen, Unsichtbarkeit diverse Tarnmagien oder ähnliche Dinge sind wirkungslos, sofern diese auf Magie oder Alchemie basieren.</p> <p>Allerdings könnt ihr keine Schriftstücke lesen, sofern diese „flach“ oder keine „tiefe“ aufweisen. Aber ein „3D Druck“ oder eingeritzte Schrift ist lesbar.</p> <p>Wenn ihr das in einem Ritual abhalten würdet, habt ihr diesen Zauber permanent. Ansonsten nur bis zur Dämmerung</p>	
Darstellungserklärung bei der Machtstufe und weitere Ideen lasse ich beiseite.	

Limit-Zauber:

Wächter Orakel

300	Großmeister
1 Reich	Tempel, Orakel Thron und Ritual
<p>Verzaubert euer Orakel damit ihr euer Land im Blick haben könnt. Das Orakel könnte ein größeres Ornament oder eine große Linse sein. Auch eine Glaskugel funktioniert hier.</p> <p>Wenn ihr oder andere Lebewesen diese betrachtet aktiviert sie sich und könnt mit „Wischgesten“ hinein oder hinaus zoomen. Zu anderen Bereichen springen und diese dann betrachten.</p> <p>Es ist aber nicht möglich einzelne Personen genauer zu erkennen, aber Truppen oder Armeen sind als dessen erkennbar.</p> <p>Die Reichweite ist aber auf das eigenen Land/Reich begrenzt.</p>	
Dieser Zauber ist mehr für die Hintergrundgeschichte geeignet als wirklich im Larp genutzt zu werden. Ob man auf riesigen Con's das nutzen kann, sollte vorher mit der SL abgesprochen werden.	

Zauberlisten

Kampfmagie - Erklärungen

Allgemein:

Wir haben sämtliche Magie die Trefferpunkte minimieren, also Verletzen oder Töten können in der Kampfmagie gesammelt. Auch wenn der ein oder andere Zauber durchaus in einer anderen Liste vorkommen könnte, zählt sie als Kampfmagie.

Grundlegend nutzt man zu Darstellung ein Softball, ein Stab, die eigene Hand oder eine Streukomponente.

Wenn ein Kampfzauber ohne Trefferkomponente aufgelistet wird, kann man dagegen Resistent sein.

Gegen „Trefferkomponenten gebundene Kampfmagie“, kann man nicht „immun“ sein.

Sprich wenn euer Gegenüber nichts nutzt, womit er euch treffen oder Berühren muss, kann man dagegen immun sein.

erschaffung

Übersicht:

Die folgenden Listen ist eine Übersicht, allerdings sollte man nicht zu sehr abweichen.

Berührung	10 MP je Tp	&	- 5 MP
Einzel Geschoss (1 „Ball“)	10 MP je Tp		
Nebentreffer (2-3“Bälle)		&	+15 MP je 1 Tp
Nebentreffer (2-3“Bälle)		&	+30 MP je 2 Tp
Multi Geschoss (4-6“Bälle“)	30 MP je Tp		
Streu Schaden (Bsp. „Reis“)	50 MP je Tp/Zone		

Die nächsten beiden Tabellen könnt ihr zusätzlich Zaubern auf einen Zauber zaubern. Der Zauber muss aber die Stufe „Meister“ oder höher haben. Und ihr könnt auf einen Zauber maximal eine Erweiterung nutzen.

Zusatzeffekt	Magiepunkte	Beschreibung
Dunkelfeuer	+ 10 MP	Keine Regeneration
Rüstungsdurchdringend	+ 10 MP	Durchschlägt normale Rüstung
„Brennt“	+ 10 MP	Brennt mit 1TP / min, max 3 min
Magie Brand	+ 10 MP	Zerstört auch TP x 10 MP
Bevorzugtes Ziel	+ 10 MP	Doppelter Schaden gegen eine Art
Spezialisiertes Ziel	+ 0 MP	Doppelter Schaden gegen eine Art
Schutz Durchschlag	+ 50 MP	Durchbricht Rüstung/Schutzmagie

Nachteile	Magiepunkte	Beschreibung
Wunde	- 10 MP	ihr selbst bekommt 1TP am Torso
Aufwendig	- 20 MP	den Zauber zu wirken kostet sehr viel Zeit
Erhöhte Gefahr	- 30 MP	Gefahr zu sterben**

**habe selbst benutzt, bin aber „verrückt“ geworden und musste zügig geheilt werden, finde ich besser als zu sterben!

Zauberlisten

Kampfmagie - Eklärungen

Die benötigte Zaubermacht um einen Zauber zu wirken gibt bei vielen normalen Zaubern einen Effizienz Schub. Bei Kampfmagie wird dieser durch das durchdringen der begrenzten Rüstung und dem möglicherweise direkten Kampfunfähig machen des zielees durch eine größere Wunde erreicht. Somit gibt es keinen extra Boost für Meister oder Großmeisterzauber
List der bekanntesten Magieformen

Magieform	Beschreibung
Feuer	Feuerball, Flammenstrahl, brennender Regeneration
Erde	Magisches Geschoss, Schlammball, Zauberpfeil
Wasser	Eisball, Wasserstrahl
Luft	Blitzstrahl
Untod	Todesstrahl
Leben	Untode zerstören

Zauberlisten

Kampfmagie

Ätherball

5	Lehring
Wurfreichweite	(1x) Softball
Ein Ätherkampfzauber mit 0TP wird geworfen. Rüstungsdurchdringend.	
Softball, Reisball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend)	

Magische Hand

5	Lehrling
Berührung	Kampfrune in der Hand
Ihr legt in eure Hand ein Element aus Luft, Feuer, Erde oder Wasser. Verursacht je nach Element 1TP am Gegenüber. Im Prinzip umhüllt das eure Hand. „eine harte Faust“ (Erde) - „eisiger Griff“ (Wasser) - „heißer Griff“ (Feuer) - „Blitzende Hand“ (Luft)	
Sprecht einige Arkane Worte, während ihr (als Bsp.) euren Handschuh anzieht. Dieser könnte wie ein Stein aussehen.	

Magisches Geschoss

10	Lehrling
Wurfreichweite	(1x) Softball
Ein Kampfzauber mit 1 TP wird geworfen. Es könnte eines der folgenden Varianten sein, aber daran denken das es kleine Geschosse sind! Kleiner Blitz (Luft) - kleine Eislanze (max. Handgroß) (Wasser) - Flämmchen (Feuer) - Stein (Erde)	
Softball, Reisball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend)	

Untote zerstören

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Wurfreichweite	1TP vom einem selbst + (1x) Softball
Kampfzauber der aus Leben geformt wird und auch nur Untote verletzen kann. Verursacht 5 TP Schaden und stoppt Regeneration sowie die Heilzeit wird um das „zehnfache“ angehoben (etwa 1h).	
Als „Wurfkomponente“ würde ich eventuell einen Larp - Skelettkopf (Schaumstoff) nutzen. Und mit Gestik und Arkanen deuten das es „Untote zerstören“ ist.	

Spektral Hand

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Skeletthand
Eine Hand wird zum Skelett die 1TP Rüstungsdurchdringend ist.	
Ihr könnt einen schwarzen Handschuh anziehen wo ein Skelett aufgenäht wurde oder abgebildet ist. Im Dunkeln bietet es sich an mit Fluoreszierendem Material zu arbeiten.	

Zauberlisten

Kampfmagie

Eis Strahl

20	Geselle
Wurfreichweite	(1x) Softball
Ruft das Element Wasser in die Hand und formt es danach in Eis um. Verursacht 1TP „Wasser“ - Nicht Rüstungsdurchdringend.	
Ihr könnt diesen Zauber auch mit den Elementen Erde, Feuer oder Luft lernen. Bei „Luft“ wäre das ein kleiner Blitz oder bei der „Erde“ ein Erdsplitter.	

Feuerhand

25	Geselle
Berührung	Feuerrune in der Hand
Ruft das Element Feuer in die Hand und lenkt diese dann in euren Feind, sofern ihr ihn berührt. Verursacht 2TP „Feuer“. Zündet leicht entzündliche Stoffe an, was 1TP / Minute verursacht. Max3TP.	
Ein Handschuh in einer Flammenform. Oder eine gut sichtbare Rune in/an der Hand die als Feuer erkannt werden kann.	

Steinsplitter

30	Geselle
Wurfreichweite	(6x) kleine Softbälle
Ruft das Element „Erde“ in die Hand und zerteilt ihn mit der Magie in kleine Steinstücke. 1TP Schaden „Erde“ pro Softball. Nicht Rüstungsdurchdringend.	
Mehrere kleine Reissäckchen oder Larpsteine. Keine echten Steine oder „Flummies“ oder ähnlich harte Gegenstände.	

Feuerball

30	Geselle
Wurfreichweite	(1x) Softball
Ruft das Element „Feuer“ in die Hand und formt dieses. 3 TP Schaden „Feuer“ bei Berührung.	
„Verbrennende“ Kugel in der Hand, farbige Reissäckchen, Silikonbälle (Internet Suche nutzen!).	

Schreckenshand

30	Geselle
Berührung	Rune in der Hand
Ruft die Kraft „Untot“ in eure Hand und formt diese. Bei einem Treffer erhält man 3TP Rüstungsdurchdringend.	
Farbiger Handschuh mit einem Skelettkopf oder eine gut erkennbare Rune.	

Zauberlisten

Kampfmagie

Heiliger Lichtball

30	Geselle
Wurfreichweite	(1x) Softball
Ruft das „heilige“ Element in eure Hand und formt diese. 2TP „Heilig“ bei normalen Wesen. Nicht Rüstungsdurchdringend. Gegen Untote/Unheilige Wesen 4 TP „Heilig“.	
Es ist möglich diesen Zauber auch in anderen Formen zu nutzen. Für jeden anderen/veränderten Zauber müsst ihr diesen aber erneut erlernen. Ihr könnt diesen Zauber auch mit dem Element Unheilig oder Magische Wesen rufen. Das wäre dann nicht der Heilige Lichtball, sondern der „Finsterball/Dunkelmagieball“. Oder gegen magische Wesen eben der Magische Lichtball. Hier kann man ja Variieren.	

Flammenhand

35	Meister
Berührung	Feuerrune in der Hand + 1TP Arm an euch selbst
Ruft das Element „Feuer“ in eure Hand und teilt dieses in je 5 Angriffe ein. Bei einem Treffer erhält man 2 TP - Nicht Rüstungsdurchdringend. Entzündliche Stoffe werden dabei entzündet und brennen für 1 TP/Minute, bis maximal 3 Minuten. Ein Handschuh in Flammenform oder mit orange/roten Bändern.	

Dunkelfeuerball

40	Meister
Wurfreichweite	(1x) Softball
Ihr benutzt die Kräfte „Feuer“ und „Leben“. Diese verbindet ihr zu einem Zauber. Jedes Lebewesen erhält 3 TP Schaden - Nicht Rüstungsdurchdringend und hat für mindestens eine Stunde eine Zehnfache Regenerationszeit. Softball, Reisball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend)	

Schreckensbolzen

40	Meister
Wurf	(1x) Softball
Die Kraft „Untod“ wird in einen Bolzen gezaubert. Bei einem Treffer sind 3 TP - Rüstungsdurchdringend anzurechnen. Softball, Reisball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend). Auch ein „Bolzen“ geht. Aus Schaumstoff und Latex mit eventuellen Verzierungen.	

Zauberlisten

Kampfmagie

Blitz

40	Meister
Wurf	(1x) Softball
Mit der Kraft der „Luft“ wird ein Blitz erzeugt, der 3 TP verursacht. Er durchschlägt nur Metallrüstungen!	
Softball, Reibball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend). Auch ein „Blitz“ geht. Aus Schaumstoff und Latex mit eventuellen Verzierungen.	

Untote bannen

45	Meister
Berührung	(1x) Softball
Die Kraft „Heilig“ wird gerufen. Legt diesen Zauber in eure Hand der bei einem Treffer 8TP verursacht. Auch die Heilzeit, des getroffenen ist für mindestens eine Stunde um das Zehnfache verschlechtert. Es werden nur Untote verletzt. Und eure Glaubensrichtung darf keinen Untoten oder Unheiligen Gott angehören.	
Es bietet sich ein beleuchteter Handschuh an. Vorher das Glaubenssymbol zu zeigen oder auch die Hand zu erhellen (Kreidestaub, Mehl, etc).	

Blitz Salve

45	Meister
Wurf	(1x) Softball + (3x) kleinere Softbälle
Ähnlich dem Zauber „Blitz“. Ihr ruft auch das Element „Luft“ in eure Hand und formt diese zu kleineren Blitzen. Sie verursachen 3TP (großer Softball) und je 1TP (kleiner Softball).	
Ihr könnt andeutungsweise, mit einen kleinen Fächer, Luft in eure Hand rufen. Mit weiteren Arkanen Worten formt ihr eure Blitze, die ihr nebenher aus eurer Tasche fischt.	

Todesstrahl

50	Meister
Wurf	(1x) Softball
Ruft die Kraft „Untod“ in eure Hand. Bei einem Treffer erhält man 4TP - Rüstungsdurchdringend.	
Inwieweit man den „Strahl“ getreu Darstellen kann entzieht sich mir. Eventuell auch eine Taschenlampe in der Farbe lila. Oder eben der altbekannte Softball.	

Zauberlisten

Kampfmagie

Flammeball

50	Meister
Wurf	(1x) Softball
Das Element „Feuer“ wird in eure Hand geformt. 5TP - Nicht Rüstungsdurchdringend	
Softball, Reibball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend)	

Blitzregen

50	Meister
Wurf	Streukomponente
Das Element „Luft“ wird gerufen. Konzentriert euch auf einen Bereich und laßt dort Blitze niedergehen. 1TP - Nicht Rüstungsdurchdringend.	
Reis, oder ganze viele kleine „Blitze“.	

Feuerregen

60	Meister
Wurf	Streukomponente
Element „Feuer“ regnet auf einen Bereich nieder. 1TP je Körperzone. Entzündbare Stoffe brennen für maximal 3 Minuten mit 1TP/Minute.	
Arkane Worte lassen euch Zeit vor euren Augen Flammen entstehen zu lassen. Die dann in einen Feuerregen auf das gewählte Gebiet niedergehen.	
Kleine rot/orange Schaumbälle mit auch rot/orangen Bändchen dran, sehen durchaus gut aus.	

Heiliger Regen

60	Meister
Wurf	Streukomponente
Die Kraft „Heilig“ regnet auf einen Bereich nieder. 1TP je Körperzone. Untote erhalten den doppelten Schaden. Beim Glaube an Unheilige/Untote Götter ist der Zauber das Gegenteil. (Unheiliger Regen)	
Arkane Worte lassen euch Zeit den Zauber vorzubereiten. Hier eignen sich Knicklichter oder kleine LED - Silikonbälle, natürlich farbig angepasst. Günstigere Variante ist Reis.	

Magisches Multigeschoss

60	Meister
Wurf	(6x) kleinere Softbälle
Das Element „Erde“ wird in die Hand gerufen in kleinere Steine gesplittert. 2TP Schaden/Softball.	
Diesen Zauber gibt es in den Varianten: Eis (Wasser), Blitz (Luft) und „Explosion“ (Feuer). Auch hier gilt, jedes weitere Element muß extra erlernt werden.	
Softball, Reibball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend).	

Zauberlisten

Kampfmagie

Chaosgeschoss

70	Meister
Wurf	(1x) Softball
Die Kraft „Chaos“ formt ihr in eure Hand. Bei Treffer 2 TP Schaden. Durchbricht Antimagie, Schutzmagie und Schutzhaut (magisch).	
Softball, Reisball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend)	

Flammenlanze

80	Meister
Wurf	(1x) Softball
Element „Feuer“. Verursacht 8TP.	
Andere erlernbare Varianten: Blitzlanze (Luft) - Frostlanze (Wasser) - Granitlanze (Stein). Wie wäre es, statt eines hässlichen Softballs, eine Lanze sich zu bauen? Schaumstoff mit Latex oder auch mit Stoff umhüllt. An dem Fäden in der jeweiligen Farbe hängen.	

Geschoss der Verdammnis (uneditiert - siehe Beschreibung)

100	Meister
Wurf	(1x) Softball
Bei diesem Zauber ist man frei in der Art der gewählten Kraft/Elementart. (Bsp. Chaos+Leben) Sammelt also eure (zumeist) gegensätzliche Kraft und verbindet diese mit eurer eigenen Kraftquelle. 10 TP Schaden. Nicht Rüstungsdurchdringend durchschlägt aber Antimagie, Schutzhaut und Schutzzauber. Wirkt nicht bei „normale“ Lebewesen. Wirkt nur bei Unheilige Wesen, Untote, Dämonen, Teufel, etc.	
Nachteile: Tod vom Charakter (Herzwunde). Ihr benötigt Wissen aus den Höllendimensionen. Ihr könnt von einer Höllenhorde gejagt werden, falls ihr den Tod überlebt. Da dieser Zauber einem Höllenfürsten zugeordnet ist.	
Persönlich halte ich nichts von diesem Zauber. Nutzt daher bitte die Internetsuche, für Anregungen. Dieser Zauber wurde so übernommen wie er Original im „Standard“ Regelwerk steht und von mir nicht überarbeitet.	

Flammenregen

110	Großmeister
Wurf	Streukomponente
Element „Feuer“ regnet auf einen Bereich nieder. 2TP je Körperzone. Entzündbare Stoffe brennen für maximal 3 Minuten mit 1TP/Minute.	
Arkane Worte lassen euch Zeit vor euren Augen Flammen entstehen zu lassen. Die dann in einen Feuerregen auf das gewählte Gebiet niedergehen. Kleine rot/orange Schaumbälle mit auch rot/orangen Bändchen dran, sehen durchaus gut aus.	

Zauberlisten

Kampfmagie

Wort der Verletzung

120	Großmeister
25 Meter / Hörreichweite	ein „Knall“
Alle (Freunde, Feinde, man selbst) Lebewesen erleiden 1 TP Schaden. Nicht Rüstungsdurchdringend.	
Keinen „Böller“ nutzen! In einem Kampf oder Menschenmenge zu gefährlich! Luftpolster oder ähnliche Dinge die in der Hand zerdrückt werden können, sind Sinnvoller.	

Desintegration

125	Großmeister
Wurf	(1x) Softball
2 Unterschiedliche und Gegensätzliche Elemente oder Kräfte werden mit der Kraft „Zeit“ zusammengefasst. 10 TP Schaden - Nicht Rüstungsdurchdringend.	
Softball, Reisball, Silikonball, Schaumstoff & Latexvariante oder Hackysack (auch leuchtend)	

Hände des Todes

150	Großmeister
Berührung	Knochen vom Untoten
Alle Hände werden zum Skelett, diese glühen ganz leicht. Jede Berührung an einem Lebenden Wesen verletzt dieses mit 1 TP alles 2 Sekunden. Sprich alle 2 Sekunden bekommt ein Lebendes Wesen 1TP Schaden. Jeder 2 TP heilt den Zaubernden selbst. Hält bis Dämmerung und lässt Nahrung sofort verfaulen.	
Und wieder der Handschuh mit dem aufgenähtem/Aufgeklebten Skelett. Alternativ lange Ärmel und ihr haltet Skeletthände in euren Händen.	

Limit-Zauber:

Inferno

200	Meister
Etwa 2 Meter	Kiste mit einigen Teilen einer Burg o.ä.
Im Bereich vor euch entsteht ein Fegefeuer. 1TP je Körperzone - Nicht Rüstungsdurchdringend. Ihr könnt bis zu 10x die Streukomponente werfen. Entzündliche Stoffe brennen maximal 3 Minuten mit je 1TP/Minute.	
Der Limitzauber für die Kampfmagie. Ihn schön darzustellen bedarf einiger Vorbereitung und muss nicht in einer Reisattacke enden ;)	

Zauberlisten

Kanalisierung

Magie übertragen

5 +	Lehrling
Wurfreichweite	Softball oder ähnliches
<p>Ein komplexer Zauber, auch wenn sehr leicht zu benutzen!</p> <p>Ihr legt in eure Hand so viel magische Kraft wie eure Zaubermacht das zulässt oder maximal 100MP. Übersteigt die Kraft (MP) / Zaubermacht den Gegenüber, so erleidet dieser für eine Minute einen Schock. Gleiches kann gelten wenn ein Feuermagier einen Wassermagier Magie überträgt. Oder auch bei ungleichen Göttern.</p> <p>Hier könnt ihr richtig Schauspieler! Ob ihr euren Gegenüber berührt oder ihn in einer Schlacht eure letzte Magie punkte zuwerft ist gleich. Doch gebt acht bei welchen Kreaturen ihr das vorhabt! Feuer und Wasser vertragen sich eben sowenig wie Licht und Schatten. Denn jeder besitzt seine eigene Magieart.</p>	

Kampf Zauber verstärken

20	Geselle
Wurfreichweite	großer Softball
<p>Der nächste „Wurfkomponentenzauber“ wird verstärkt, teils auch vergrößert. +2 TP bei Haupttreffer.</p> <p>Der Zauber der nicht aus dem Ärmel geschüttelt werden sollte. Ein wenig Show sollte man hier investieren um auch respektvolle 2 TP Schaden mehr umzusetzen.</p>	

Fernzauber

20	Geselle
Wurfreichweite	IT (Wurf)komponente
<p>Ein „Berührungsauber“ wird jeweils um 5m erhöht. Die Wurfkomponente ist der Fokus, wo der Zauber eingebettet wird. Komponente muss aber treffen.</p> <p>Praktisch wenn man gefesselt wurde, sich nicht Bewegen kann oder man an das Objekt/Lebewesen nicht ranreicht.</p>	

Schutzkreise verstärken

25	Geselle
Berührung	Rune
<p>Schutzkreis wird verstärkt. Doppelte TP und Zaubermachtstufe steigt um eine Stufe (vom Kreis!).</p> <p>Im Ritual den Zauber einbinden. Ritualideen erläutere ich in Zaubern nicht, aufgrund des Umfang's.</p>	

Zauberlisten

Kanalisierung

Magische Macht

25	Geselle
Selbst	Zauber & Fokus oder ein Ritual
<p>Diesen Zauber kann man als Ritual nicht improvisieren, dazu muss er erst erlernt werden. Zauber hält bis Dämmerung, bei Ritualisieren permanent. Kraftquelle wird verstärkt so das man eine Zaubermachtstufe höher Zaubern kann. Geht bis maximal Großmeister. Es ist aber nicht möglich Zauber aus einer höheren Zaubermacht zu erlernen. Nur Zaubern kann man diese. Der große Vorteil bei diesen Zauber ist aber das, dass ausbrennen der eigenen Quelle verhindert wird. Kann man bei Dämmerung zu seinen Schutzzaubern dazu sprechen. Oder eben einmalig Ritualisieren.</p>	

Artefakt aufladen

30	Geselle
Berührung	Runenrolle
<p>Einige Artefakte benötigen eine passende Magieart um zu funktionieren. Mit diesen Zauber ist das Möglich, mehr oder weniger „Automatisch“, die Magie in dessen Magieart umzuwandeln. Jedes Artefakt benötigt eine eigene Runenrolle, da diese nur auf das eine Artefakt angepasst wurde. Schöne Pergamente oder Stoffe mit Runen sind leicht selbst herzustellen.</p>	

Magie Sicherung

30	Geselle
Berührung	Rune
<p>Wird auf ein bestehenden Zauber gewirkt. Er verhindert dann das der bestehende Zauber neutralisiert wird. Die Magiesicherung hält bis der Zauber, auf dem die Sicherung liegt, sich auflöst. Die Sicherung wird gelöst in dem mehr als 300 MP darauf wirken. Mehrfache Sicherungen sind auf einen Zauber möglich, aber werden alle zeitgleich neutralisiert. Lediglich Magiesicherungen auf Unterschiedliche Zauber werden nicht Zeitgleich gelöst. Eine weitere Rune, Kette oder „Magische“ Spielereien auf/an euch. Und beachtet hier „Magie neutralisieren“. Dort helfen nicht immer Magiesicherungen.</p>	

Schutzmagie verstärken

30	Geselle
Berührung	Edelstein
<p>Diese Magie könnt ihr auf eine beschworene Rüstung legen. Erhöht die Rüstung +1 TP/Zone oder Regeneriert die Rüstung um 1TP/10 Minuten. Hält bis Dämmerung. Kann nicht mit der Großmeisterfähigkeit zusammengerechnet werden. Der Edelstein könnte die einzelnen Zonen berühren mit zusätzlichen Arkanen Worten. Auch wäre es denkbar den Zauber in den Edelstein zu legen, um diesen Anschließend um den Hals zu hängen.</p>	

Zauberlisten

Kanalisierung

Magie saugen

30	Geselle
Berührung	Eine Rune in der Hand
<p>Bei Berührung mit der Rune werden 100 MP entzogen und in die Rune übertragen. Diese kann dann frei genutzt werden. Hält bis Dämmerung, auch enthaltene Magie verschwindet. Wenn ihr diesen Zauber mehrmals nutzen wollt, braucht es für jeden Zauber eine „leere“ Rune.</p> <p>Beachtet dabei das ihr mit der entzogenen Magie harmonisieren solltet. Auch das ihr erst 30 MP verzaubert um 100 MP zu erhalten. Im Endeffekt habt ihr also effektiv 70 MP.</p> <p>Theoretisch ist es Möglich als Geselle, mit Zehn dieser Runen, 1000MP zu bekommen. Aber entzieht ihr als Erdmagier jemand Luftmagie ist das definitiv kein Spaß mehr! Ihr solltet vorher auch Wissen wem ihr Magie entziehen wollt. Nicht jeder Charakter hat das gerne.</p>	

Meditation´s Ritual

35	Meister
Selbst	Ritual
<p>Nach dem Ritual Meditiert ihr eine Stunde um in dieser Zeit bis zu maximal 600 MP zu regenerieren. Ihr könnt maximal bis zu der Grenze eures Magiepools laden. Nicht darüber hinaus, auch wenn ihr nicht die vollen 600MP bekommen solltet.</p> <p>Ihr kauft diesen Zauber mit normalen „EP´s“ aber Ritualisiert diesen in einem Ritual mit RMP.</p> <p>Haltet ein Ritual ab, was euch zur Meditation verhilft. Es spricht nichts dagegen der der Wassermagier im Regen sitzt, der Feuermagier an einem Feuer oder der Drüide sich im Gras niederlegt.</p>	

Schutzmagie ableiten

40	Meister
Berührung	Kupferdraht
<p>Hilft nur gegen magische Schutzmagie. Auf Berührung wird die Schutzmagie um RS -2/Zone verringert und das bis Dämmerung. Eine eventuelle Magische Sicherung hilft nicht, das die Schutzmagie nicht neutralisiert wird, lediglich „verringert“</p> <p>Wird eine Schutzmagie mit +1TP mit diesen Zauber angegriffen, so hat diese danach +0 TP. Es kann nicht ins negative gehen. Auch neutralisiert wird sie nicht, lediglich verringert.</p> <p>Der Herold welcher zwischen den Duelanten steht ruft alle zusammen. Dann spricht er die Regeln. Doch der kleine Gnom meint, das Duell sei ungerecht und schleicht sich an den einen Magus heran. Er nimmt den Kupferdraht in die Hand und spricht leise aber konzentriert die Worte der Kanalisierung während er sich nähert. Nach dem letzten Wort legt er die Hand auf den Rücken des Magus und dessen Rüstung beginnt zu knistern.</p>	

Zauberlisten

Kanalisierung

Konzentration stärken

45	Meister
Selbst	Rune auf der Haut oder Ritual
Entweder als Selbstverzauberung bis zur nächsten Dämmerung oder als Ritual permanent. Beim erleiden von Wunden oder leichten Ablenkungsversuchen bricht der Zauber nicht mehr ab. Auch Rituale können weitergeführt werden. Hilft aber nicht gegen Fumble die man selbst herbeiführt.	
Kein verkehrter Zauber, sofern man ihn hat. Aber vor einen Fumble schützt dieser trotzdem nicht.	

Meisterliche Magiesicherung

50	Meister
Etwa 1 Meter	Runenrolle
Wird auf ein bestehenden Zauber gewirkt. Er verhindert dann das der bestehende Zauber neutralisiert wird. Die Magiesicherung hält bis der Zauber, auf dem die Sicherung liegt, sich auflöst. Die Sicherung wird gelöst in dem mehr als 1000 MP darauf wirken. Mehrfache Sicherungen sind auf einen Zauber möglich, aber werden alle zeitgleich neutralisiert. Lediglich Magiesicherungen auf Unterschiedliche Zauber werden nicht Zeitgleich gelöst.	
Eine weitere Rune, Kette oder „Magische“ Spielereien auf/an euch. Oder eben die Runenrolle. Und beachtet hier „Magie neutralisieren“. Dort helfen nicht immer Magiesicherungen, auch wenn sie eher als Ritual abgehalten werden sollten.	

Kampfmagie Fokussieren

50	Meister
Selbst	Runen auf Robe oder ähnlich
Mit dieser Selbstverzauberung könnt ihr etwa 1 Stunde Kampfzauber mit +1 TP (Haupttreffer) erwirken. Ist aber nicht kompatibel zu anderen Fähigkeiten, Zaubern oder sonstige Erhöhungen.	
Einer der besten Zauber die man auf sich selbst Darstellen kann. Ob nun Runen auf der Kleidung, ein magisches Sammelsurium aus Anhängern, Ketten oder Stickern. Auch gemalte „Kraftlinien“ auf der Haut oder Tattoos können hier genutzt werden.	

Meisterlich Magie Saugen

60	Meister
Berührung	Rune in der Hand
Bei Berührung mit der Rune werden 300 MP entzogen und in die Rune übertragen. Diese kann dann frei genutzt werden. Hält bis Dämmerung, auch enthaltene Magie verschwindet. Wenn ihr diesen Zauber mehrmals nutzen wollt, brauch es für jeden Zauber eine „leere“ Rune.	
Theoretisch ist es Möglich als Meister, mit Zehn dieser Runen, 3000MP zu bekommen. Aber entzieht ihr als Erdmagier jemand Luftmagie ist das definitiv kein Spaß mehr! Ihr solltet vorher auch Wissen wem ihr Magie entziehen wollt. Nicht jeder Charakter hat das gerne. Denkt an den Magiespiegel...	

Zauberlisten

Kanalisierung

Großmeisterliche Magie Sicherung

105	Großmeister
Etwa 1 Meter	Metallrune
<p>Wird auf ein bestehenden Zauber gewirkt. Er verhindert dann das der bestehende Zauber neutralisiert wird. Die Magiesicherung hält bis der Zauber, auf dem die Sicherung liegt, sich auflöst. Die Sicherung wird gelöst in dem mehr als 3150 MP darauf wirken - Für die Einfachheit geht es auch wenn man ~ 3000 MP rechnet. Mehrfache Sicherungen sind auf einen Zauber möglich, aber werden alle zeitgleich neutralisiert. Lediglich Magiesicherungen auf Unterschiedliche Zauber werden nicht Zeitgleich gelöst.</p> <p>Eine weitere Rune, Kette oder „Magische“ Spielereien auf/an euch, allerdings aus Metall. Und beachtet hier „Magie neutralisieren“. Dort helfen nicht immer Magiesicherungen, auch wenn sie eher als Ritual abgehalten werden sollten.</p>	

Illusion Manifestieren

150	Großmeister
Berührung	1TP Blut des Zaubernenden
<p>Eine Illusion wird Manifestiert. Gegenstände haben Gewicht, Dinge bekommen Materie und Tiere bewegen sich „normaler“.</p> <p>Dadurch kann sie nicht durch Wasser neutralisiert werden, oder als Illusion erkannt werden. Es ist aber ohne weiteres Möglich diese mit normalen Waffen anzugreifen. Hier rechnet ihr die TP der Illusion, sind diese auf „null“, so zerfällt die Illusion, als auch der Zauber „Illusion Manifestieren“.</p> <p>Das wäre für eine SL ein sehr Unterhaltsamer Zauber. Man erschafft mit dem Limitzauber „Burgen verbergen“ ein kleines Dorf, was mit diesen Zauber feste Materie bekommt.</p> <p>Oder in einem kleineren Maßstab werden mit einer Illusion einige Münzen erschaffen. Und mit diesen Zauber Manifestiert.</p>	

Magie permanent Binden

200	Großmeister
Berührung	33 Silber, Zauber Labor
<p>Waffen und Rüstungen werden permanent verzaubert. Nach dem erfolgreichen Wirken des Zaubers gelten die Objekte als „Magisch“. Es ist Möglich mit einer weiteren Verzauberung einen weiteren Zauber einzubetten. Dieser kann einmal am Tag genutzt werden.</p> <p>Die Manapunkte für diesen Zauber, als auch der eingebettet werden erst nach einem realen Jahre regeneriert.</p> <p>Hier ist ein wenig Einfallsreichtum gefragt. Auch wenn ein Ritual hier sicher nicht verkehrt wäre.</p>	

Zauberlisten

Kanalisierung

Limit-Zauber:

Magischen Knotenpunkt erschaffen

300	Großmeister
etwa 10 m Radius	ein gebauten, mächtigen Fokus & ein Ritual
<p>In einen Radius von 10 Meter, um den Fokus, wird Magie „greifbar“ und steht dadurch in erhöhter Konzentration zur Verfügung.</p> <p>Das bedeutet, dass jeder Anwesende innerhalb dieses Radius mit +10MP/Minute zusätzlich erhält. Jeder Spruchzauber verbraucht 5 MP weniger. Sollten hier Rituale abgehalten werden, ist die vorhandene Magie ein Problem und kann das Ritual sehr stark beeinträchtigen.</p> <p>Bevor man diesen Zauber umsetzt, sollte man sich erkundigen wieviel Kraftlinien diese Land/Umgebung hat. Da zu viele Knotenpunkte die Magie so stark aufteilen, dass diese austrocknet. Diese erschaffenen Knotenpunkte sind permanent.</p> <p>Dieser Zauber ist nicht verkehrt, wenn man weiß welche Vorteile und auch Nachteile das beinhaltet. Beispiel für Tempelstätten oder Tore ist dieser Zauber nicht verkehrt.</p> <p>Wer nun fragen sollte, was dieser Zauber soll. Ich selbst habe es gesehen wie jemand diesen Zauber in einem Ritual wirkt.</p>	

Zauberlisten

Kraftentzug

Desorientieren

5	Lehrling
Etwa 5 Meter	Streukomponente
Für eine Minute ist der Gegenüber leicht desorientiert. (Beispiel kurzes Augenschließen)	
Der Zauber ist mehr dazu gedacht für einen Augenblick den Gegenüber abzulenken.	

Schwächen

10	Lehrling
Berührung	keine
Bei Erfolgreichen Treffer ist diese Körperzone für 10 Minuten geschwächt.	
Der berührte Arm/Bein ist für 10 Minuten zu schwach zum Führen irgendeiner Waffe oder um normal laufen zu können. Dennoch ist es mit Anstrengung möglich den Arm oder Bein zu nutzen (ohne Waffe oder schwere Rüstung).	
Ogerstärke wird für 10 Minuten aufgehoben, beim jeweiligen berührten Körperteil (normale Stärke).	
Ein sehr simpler Zauber mit großer Wirkung. Wer möchte kann hier gerne eine Komponente nutzen.	

Schmerz

10	Lehrling
Berührung	Larpnadel
Der getroffene erleidet für eine Minute Schmerzen am gesamten Körper.	
Einige Arkane Worte und die Larpnadel sollte getroffen haben. Telling ist hier fast unausweichlich.	

Kurze Blendung

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 5 Meter	Streukomponente, kurzes Aufleuchten
Ein anvisiertes Ziel ist für 2 Minuten geblendet (Augen schließen) und kann sich aber auf sein Gehör verlassen. Ein nachträgliches „Waschen“ der Augen hilft den Zauber vorzeitig zu beenden.	
Viele Spieler nutzen hier „Flash“ Funktionen der Taschenlampe oder den umgebauten Blitz der Kamera. Bedenkt aber die Sicherheit der anderen. Zum Test kann man sich einmal selbst blenden....!	

Magie Austrocknen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Etwa 5 Meter	Streukomponente
Ein anvisiertes Ziel verliert 50MP die in die Umgebung „verpuffen“.	
Gegen ein Anfänger ist der Zauber ziemlich gemein, aber ein Meister könnte damit geärgert werden. Es spricht auch nichts dagegen diesen Zauber an einen Objekt zu nutzen.	

Zauberlisten

Kraftentzug

Schwächende Hand

20	Geselle
Berührung	Rune auf der Hand & Wasser
<p>Bei Erfolgreichen Treffer ist diese Körperzone für 10 Minuten geschwächt.</p> <p>Die bezauberte Hand wird für eine Stunde zu einer 0 TP „Waffe“. Dafür liegt auf ihr der Zauber „Schwäche“. Damit kann man alle 5 Sekunden ein beliebige Körperzone berühren und setzt die gleichen Effekte wie beim Zauber „Schwäche“ frei.</p> <p>→ Der berührte Arm/Bein ist für 10 Minuten zu schwach zum Führen irgendeiner Waffe oder um normal laufen zu können. Dennoch ist es mit Anstrengung möglich den Arm oder Bein zu nutzen (ohne Waffe oder schwere Rüstung).</p> <p>Ogerstärke wird für 10 Minuten aufgehoben, beim jeweiligen berührten Körperteil (normale Stärke).</p> <p>Beachtet bei diesen Zauber auch die Nebenwirkungen. Wie wenn ihr euch selbst treffen solltet oder jemand „Spiegel“ nutzt. Versucht auch Nahrung nicht länger als nötig in der Hand zu halten.</p>	

Empfindliche Sinne

20	Geselle
Berührung	Wasser
<p>Ein Sinn, je Zauberanwendung, kann bis Dämmerung verstärkt und empfindlicher gemacht werden. Das hat jedoch Vor- und Nachteile.</p>	
Lichtempfindliche Augen	Nachtsicht in der Nacht und am Tag ist man blind.
Empfindliches Gehör	Gutes Gehör, aber Schmerzen bei lauten Lärm.
Geschärfter Geruchssinn	Ausgeprägter Geruchssinn & Gift riechen, aber extreme Übelkeit bei Gestank bis hin zum „Übergeben“.
Empfindliche Haut	Tastsinn ist verschärft und Berührungen werden angenehm aber die Wundresistenz sinkt um eine Stufe nach unten.
<p>Dieser Zauber ist größtenteils Darstellungssache. Es spricht aber nichts dagegen sich eine Rune zu zeichnen oder sich größere Ohren anzukleben.</p>	

Verhütung

20	Geselle
Berührung	Kelch mit Wein, Spruchzauber oder Ritual
<p>Bei einer Frau wird für eine Woche jegliche Empfängnis verhindert. Beim Mann ist eine Woche die Manneskraft verschwunden.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Ritual ist das permanent.</p>	
<p>Dieser Zauber ist einer der stärkst Kritisierten aus diesem Regelwerk. Ich selbst finde ihn in Ordnung da dies zum Mittelalter gehört - gehe aber nicht weiter ins Detail gehen.</p>	

Zauberlisten

Kraftentzug

Lähmung

25	Geselle
Berührung	ungeschützte Haut, etwas Feuchtigkeitscreme
<p>Bei Erfolgreichen Treffer ist diese Körperzone für 10 Minuten gelähmt. Auf die Haut des Gegenüber's wird dann „etwas“ aufgetragen. Es ist möglich den Fleck vorzeitig abzuwaschen, zeitgleich endet der Zauber. Lähmung bedeutet, dass die jeweilige Körperzone nicht mehr bewegt werden kann. Auch Ogerstärke wird gelähmt.</p> <p>Das ist kein Zauber gegen einen Krieger in Rüstung. Aber gegen den Magier oder Schurken schon eher etwas. Den Zauber könnt ihr mit Creme oder mit Schminke darstellen.</p>	

Blindheit

30	Geselle
Etwa 5 Meter	Streukomponente, ein kurzes Aufleuchten
<p>Ein Ziel wird für eine Stunde Blind, Augen schließen oder verbinden.</p> <p>Nicht selten werden hier auch Kamerablitz genutzt. Oder eine starke LED die aufleuchtet. Eine Streukomponente aus Reis hilft natürlich auch.</p>	

Strahl der Schwäche

35	Meister
Wurfreichweite	Softball, Wasser
<p>Zur besseren Darstellung kann man ihn in eine Wurfkomponente setzen und werfen. Der berührte Arm/Bein ist für 10 Minuten zu schwach zum Führen irgendeiner Waffe oder um normal laufen zu können. Dennoch ist es mit Anstrengung möglich den Arm oder Bein zu nutzen (ohne Waffe oder schwere Rüstung). Ogerstärke wird für 10 Minuten aufgehoben, beim jeweiligen berührten Körperteil (normale Stärke). „Strahl der Schwäche“ ist der Distanzzauber zum Zauber „Schwäche“ oder „Schwächende Hand“.</p>	

Starke Magie austrocknen

35	Meister
Etwa 5 Meter	Streukomponente
<p>Ein getroffenes Ziel verliert 200MP durch „austrocknen“. Diese „verpuffen“ in die Umgebung. Gegen ein Anfänger ist der Zauber ziemlich gemein, aber ein Meister könnte damit geärgert werden. Es spricht auch nichts dagegen diesen Zauber an einen Objekt zu nutzen.</p>	

Zauberlisten

Kraftentzug

Lähmende Hand

50	Meister
Berührung	Runen auf der Hand und etwas Wasser
<p>Bei Erfolgreichen Treffer ist diese Körperzone für 10 Minuten gelähmt. Auf die Haut des Gegenüber's wird dann „etwas“ aufgetragen. Es ist möglich den Fleck vorzeitig abzuwaschen, zeitgleich endet der Zauber. Lähmung bedeutet, dass die jeweilige Körperzone nicht mehr bewegt werden kann. Auch Ogerstärke wird gelähmt.</p>	
<p>Lähmung ist gegenüber „Schwäche“ Wirkungsvoller. Und auch hier sollte man sich nicht selbst Berühren.</p>	

Wort der Macht „Alterung“

120	Großmeister
Etwa 25 Meter	Signal (bsp.: Horn)
<p>Im Umkreis von 25 Meter werden alle Lebewesen (Freund, Feind, man selbst) von diesen Zauber erfasst. Man verliert 2 Stufen Wundresistenz (minimal 0) was bis zur Dämmerung anhält. Dieser Zauber gilt auch als Körperzauber.</p>	
<p>Ein guter Unterstützungszauber. Ohne Telling aber nur schwer Darzustellen. Das „Signal“ können auch abschließende, laute Worte sein.</p>	

Wort der Macht „Schmerz“

150	Großmeister
Etwa 25 Meter	Signal (bsp.: Horn)
<p>Im Umkreis von 25 Meter werden alle Lebewesen (Freund, Feind, man selbst) von diesen Zauber erfasst. Man hat dauerhaften Schmerz in jeder Körperzone, was bis zur Dämmerung anhält. Dieser Zauber gilt auch als Körperzauber.</p>	
<p>Ein guter Unterstützungszauber. Ohne Telling aber nur schwer Darzustellen. Das „Signal“ können auch abschließende, laute Worte sein. Das jeder diesen Zauber ausspielt, ist dann die zweite Kunst.</p>	

Gottes Sterblichkeit

300	Großmeister
unbekannt	heiliges Symbol (Artefakt) des Zieles
<p>Ein Avatar des Gottes verliert seine Macht und wird permanent zu einem sterblichen Wesen. Er muss einen Weg zurück finden um von seinem eigenen Gott geheilt zu werden.</p>	
<p>Man wird vereinzelt Con's finden auf den ein Avatar eines bestimmten Gottes auftaucht oder verweilt. Da dieser mit der Macht eines Gottes erschaffen wurde, ist dieser (fast) unsterblich. Mit diesen Ritual, gibt es eine Möglichkeit den Avatar zu entmachten. Ein Avatar kann auch in Form eines Gottes oder dessen Abbild erscheinen. Es ist bestimmt nicht ausgeschlossen, dass der Avatar versuchen wird das Ritual zu stoppen.</p>	

Zauberlisten

Krankheits & Giftmagie

Info:

Diese Magie kann sowohl mit Magie-Bannen, als auch mit Gift-Bannen bekämpft werden. Es handelt sich also um magisch erzeugtes Gift. Es handelt sich um **SCHWARZE MAGIE**, welche die Lebenskraft des Zauberswirkers selbst vergiftet. Derjenige sollte also auf seine Gesundheit achten oder Resistent gegen Gifte sein.

Klingen Eiter - Gift

10	Lehrling
Berührung	Blut (OT: grünes Band an der Waffe)
Die Klinge wird (wählbar) für maximal 1h Giftig. Mit der Stufe „Lehrling“ erzeugt man „Wundbrand“, welcher nach 1 h vereitert und Fieber auslöst (Wundresistenz - 1).	
Tröpfelt Blut über eure Waffe und sprecht eure Magischen Worte. OT bindet ihr ein grünes Band an eure Waffe.	

Immunsystem schwächen

15	Geselle
Berührung	Rosenblatt
Für eine Stunde verliert man eine Stufe „Giftresistenz“.	
Bei der Berührung diesen Zauber zu wirken, ohne dabei auffällig zu wirken ist eine Kunst für sich. Den mit diesen Zauber alleine ist es nicht getan.	

Klingen Todesgift

20	Geselle
Berührung	Zombie Fleisch (OT: grünes Band an der Waffe)
Die Klinge wird (wählbar) für maximal 1h Giftig. Mit der Stufe „Geselle“ erzeugt man, je vollendete Stunde, - 1 Wundresistenz. Bis Minimum 0. Unbehandelt führt ein Treffer nach 24h zum Tod.	
Tröpfelt Blut über eure Waffe und sprecht eure Magischen Worte. OT bindet ihr ein grünes Band an eure Waffe.	

Giftiger Nebel

25	Geselle
etwa 10m	Rauch
Der Rauch der sich bis auf 10 Meter ausbreitet, ist giftig (Stufe Geselle). Führt nach 2 Minuten zu Erstickungsanfällen und starken Husten.	
Hier könnt ihr Rauchkugeln/- oder Bomben nutzen. Allerdings ist hier nur der Bereich befallen, wo der Rauch auch tatsächlich vorhanden ist.	

Zauberlisten

Krankheits & Giftmagie

Klingen Lähmgift

30	Geselle
Berührung	Arkane Pulver (OT: grünes Band an der Waffe)
Die Klinge wird (wählbar) für maximal 1h Giftig. Mit der Stufe „Geselle“ erzeugt man Lähmung. Unbehandelt führt ein Treffer nach 1 Stunde zur kompletten Körperlähmung.	
Kein Zauber den man unterschätzen sollte. Arkane Pulver auf die Waffe streichen und dabei magische Worte aussprechen. OT bindet ihr ein grünes Band an eure Waffe.	

Stinkende Wolke

35	Meister
Etwa 10 Meter	Rauch
Der Rauch der sich bis auf 10 Meter ausbreitet, ist giftig (Stufe Meister). Führt nach 2 Minuten zu dauerhaften Brechreiz und bis zu einer Stunde starke Übelkeit.	
Hier könnt ihr Rauchkugeln/- oder Bomben nutzen. Allerdings ist hier nur der Bereich befallen, wo der Rauch auch tatsächlich vorhanden ist.	

Gift Schutz

35	Meister
Berührung	Trank
Das Lebewesen wird bis Dämmerung vor den meisten Giften geschützt. Wirkt gegen Magisches Gift als auch alchemistische Tränke. Todes Effekte werden völlig wirkungslos.	
Hausfrau	Schmeckt gut
Lehrling	Kein Effekt
Geselle	Schlechter Geschmack
Meister	Extrem geringer Effekt (¼ Effekt/Wirkung)
Großmeister	Halbe Wirkung
Morgens und Abends den Abwehrzauber und man ist gut gerüstet. In euren Trank eure Magischen Worte sprechen und austrinken. Auch könnt ihr diesen Zauber ins Essen oder ähnliche Dinge zaubern.	

Klingen Todesgift - Meister

40	Meister
Berührung	Zombi Leber (OT: grünes Band an der Waffe)
Die Klinge wird (wählbar) für maximal 1h Giftig. Mit der Stufe „Meister“ erzeugt man Gift. Alle 30 Minuten verliert man - 1 Stufe Wundresistenz. Bis Minimum 0. Unbehandelt führt ein Treffer nach 12 Stunde zum kompletten Tod.	
Verteilt eure Komponente über eure Waffe und spricht eure Magischen Worte.	

Zauberlisten

Krankheits & Giftmagie

Wolke der Pestilenz

60	Meister
etwa 10m	Rauch
<p>Der Rauch der sich bis auf 10 Meter ausbreitet, ist eine Krankheit – Pest (Stufe Meister). Führt jede volle Stunde dazu, dass der Torso 1TP verwundet wird.</p> <p>Die Krankheit bricht sofort aus, wenn man den Rauch einatmet und ist nach der ersten Stunden ansteckend. Die übertragende Krankheit auf ein anderes Lebewesen ist aber nicht mehr magisch.</p> <p>Hier könnt ihr Rauchkugeln/- oder Bomben nutzen. Allerdings ist hier nur der Bereich befallen, wo der Rauch auch tatsächlich vorhanden ist.</p>	

Verfall

80	Meister
etwa 25m Radius	Totenschädel
<p>Im Radius von 25 Meter verdirbt Nahrung, Tiere und junge Lebewesen werden für eine Woche Krank. Flüssigkeiten verderben für 24h.</p> <p>Einnahme, von dem Essen/Trinken oder Erkrankung haben folgende Auswirkungen: Gift (Stufe Geselle) welche Schwächt. Wundresistenzstufen und Ogerstärke sind für 24h neutralisiert. Diese Verzauberung kann neutralisiert werden.</p> <p>Den Totenschädel den ihr über euren Kopf haltet lässt alles mit euren Magischen Worten verfallen. Auch ausströmender Rauch kann den Bereich markieren.</p>	

Klingen Todesgift

110	Großmeister
Berührung	Zombie Galle (OT: grünes Band an der Waffe)
<p>Die Klinge wird (wählbar) für maximal 1h Giftig. Mit der Stufe „Großmeister“ erzeugt man Gift. Alle 15 Minuten verliert man - 1 Stufe Wundresistenz. Bis Minimum 0.</p> <p>Unbehandelt führt ein Treffer nach 6 Stunde zum kompletten Tod.</p> <p>Sofern ihr Galle von einem Zombie oder ähnlich seltene Komponente besitzt, könnt ihr eure Waffe verzaubern. Versucht euch nicht selbst zu treffen. Das OT grüne Band sollte nicht vergessen werden.</p>	

Giftregen

150	Großmeister
etwa 5 km Radius	Regen (OT: Regen)
<p>Ein vorhandener Regenschauer wird in giftigen Regen umgewandelt. Entspricht Stärke „Geselle“.</p> <p>Jeder der Nass wird erleidet „Siechtum“ und wird krank. Die zusätzliche Schwäche hält 48h. Jede Wunde erhält Wundbrand (Stufe Wundresistenz sinkt um -1).</p> <p>Kein harmloser Zauber der etwas Vorbereitung erfordert. Aber schön darzustellen (Hilfe durch SL).</p>	

Zauberlisten

Krankheits & Giftmagie

Giftiges Land

200	Großmeister
etwa 5 km	3x Todesopfer & ein Ritual
<p>Ein gelungenes Ritual lässt alles bis tief in den Boden vergiften. Ernte verfault, der Boden ist unfruchtbar, Quellen vergiften und Vieh verendet. Dortige Bewohner erkranken und greift auch heilige Orte an.</p> <p>Dieser Zauber ist permanent und nur durch die Zerstörung des Rituals oder Fokus zu stoppen. Es ist möglich ein entsprechenden Gegenzauber zu entwickeln. Bis dahin ist auch bei erfolgreichen Lösen des Zaubers „Giftiges Land“ die Erde und Quellen weiterhin verseucht.</p>	
<p>Ein Zauber der es in sich hat. Einmal ausgeführt verdirbt er ganze Länder und kann Königreiche stürzen. Es dauert gewiss einige Stunden bis dieser Zauber sich entfaltet hat, aber danach etwas zu retten ist es wohl zu spät.</p> <p>Redet hier vorher mit der SL, da dies auch einen Plot umhauen kann!</p>	

Zauberlisten

Nekromantie

Untotes erkennen

5	Lehrling
Selbst	Rosenblatt
Eine Selbstverzauberung welche erkennen lässt, mit dem Blick in die Augen, ob jemand Untot ist. Oder ob das andere Lebewesen nur eine Selbstverzauberung auf sich hat. Hät bis Dämmerung. Das Ritual ist permanent.	
Rosenblätter sich auf die Augen zu legen ist eine Möglichkeit. Andere wären sich mit Runen auszuhelfen oder Kontaktlinsen zu nutzen. Auch ein Drittes Auge ist denkbar.	

Unleben heilen

10	Lehrling
Berührung	Knochen
Ein untotes Wesen wird um 1 TP je Körperzone in 1 min geheilt. Hierbei verschwinden die Wunden nicht ganz, sondern kleben nur zusammen.	
Ob ihr aus dem Knochen das Knochemark entfernt und auf die Wunde verteilt oder gleich Wasser mit Dreck (als Komponente) vermischt, muss jeder für sich entscheiden. Aber Arkane Worte sollten nicht fehlen. Beachtet das euch die Untoten auch angreifen können.	

Zombie binden

10	Lehrling
etwa 5 m	Knochenfokus
Ein Zombie (niederer Untoter) wird bis Dämmerung unter den Befehl des Zauberwirkers gezwungen zu gehorchen. ⁶	
Dieser versucht die Befehle Wortgetreu auszuführen, jedoch mangelt es (meist) an der mangelnden Intelligenz.	
Mit wenigen Arkanen Worten ein Zombie an sich zu binden, über einen Fokus, ist nicht verkehrt. Meidet aber „lichte“ Charaktere und Zombies die nicht als niedere Untote zählen.	

Skelett binden

20	Geselle
etwa 5 m	Knochenfokus
Ein Skelett (niederer Untoter) wird bis Dämmerung unter den Befehl des Zauberwirkers gezwungen zu gehorchen. ⁶	
Dieser versucht die Befehle Wortgetreu auszuführen, jedoch mangelt es (meist) an der mangelnden Intelligenz.	
Mit wenigen Arkanen Worten ein Skellet an sich zu binden, über einen Fokus, ist nicht verkehrt. Kann beim tragen helfen oder einem das Essen reichen. Meidet aber „lichte“ Charaktere und Zombies die nicht als niedere Untote zählen.	

Zauberlisten

Nekromantie

Fluch Heilung stören

10	Lehrling
etwa 1 m	unheilige Erde
Zauber der Heilung, die Lebewesen erhalten haben und über einen gewissen Zeitraum wirken, werden bei der Umsetzung gestört. Die Heilzeit erhöht sich um das zehnfache aber Minimum eine Stunde. Hält bis maximal zur nächsten Dämmerung. Hilft nicht gegen Untote Heilung.	
Eure Komponente (Bsp. Unheilige Erde) hat einen Radius von einem Meter. Aber nur in dem Augenblick wo ihr den Zauber auf die Komponente wirkt.	

Todesmaske

15	Geselle
Selbst	Knochenmaske, Spruchzauber oder Ritual
Diese Selbstverzauberung hält bis Dämmerung, bis zur Bewusstlosigkeit oder zur willentlichen Aufhebung. Der Kopf des Zauberwirkers verwandelt sich in einen Knochenschädel. Wird von niederen Untoten nicht angegriffen, zumindest so lange er diese nicht selbst angreift. Das Ritual macht die Selbstverzauberung permanent und verhindert die Rückverwandlung.	
Knochenmaske, Totenschädel oder eine Latexmaske helfen hier. Auch Schminke ist hilfreich.	

Untodes Körperheilen

20	Geselle
Berührung	Knochenstaub
Alle TP eines untoten Körpers werden in 1 Minute geheilt. Es heilen aber keine Amputationen.	
Verteilt den Knochenstaub und spricht danach, davor oder während dessen eure Arkanen Worte.	

Erheben der Toten

25	Geselle
etwa 1 m	Friedhofserde
Ein Toter Körper wird zu einem Seelenlosen Zombie (Niederer Untote) mit geringer Intelligenz. Bis Dämmerung steht er unter der Kontrolle des Charakters.	
Ohne einen NSC hilft dieser Zauber weniger. Aber mit guten Worten und zugehöriger Komponente ist der Zauber klasse darzustellen.	

Zauberlisten

Nekromantie

Untote - Regeneration

35	Meister
Berührung	1 Liter frisches Blut (3TP) eines Lebenden
Der untote Körper regeneriert, so lange er nicht geköpft ist mit 1 TP je Zone/Minute. Diese Verzauberung hält, bis sie einmal Sonnenlicht (echte oder magisches) ausgesetzt wurde.	
Ein Zauber der eben alle Untote heilt. Woher ihr die große Menge Blut nehmt ist fraglich. Ein Skelett ist da wenig hilfreich. OT: Rote Flüssigkeit oder auch Sirup hilft hier.	

Seele verdammen

40	Meister
etwa 1 m	Lebendes Opfer
Wenn ein Lebewesen stirbt, kann die frei werdende Seele in einen Geist umgewandelt werden. Zählt als mittlerer Untoter. Danach ist der Geist und der Körper an einen Fluch gebunden. Der Geist ist bis Dämmerung unter der Kontrolle des Nekromanten. Der Fluch muss eine nicht magische Form der Auflösung sein, welche die Existenz beendet. Ansonsten erscheint der Geist immer, in der darauffolgenden Nacht, wieder bei seinem toten Körper. Es ist außerdem nicht möglich den toten Körper zu einen Zombie umzuwandeln. Das schlägt auf den Zaubern den zurück, weil auf den Körper und dem Geist der Fluch liegt.	
Erklärung von „nicht magische Form der Auflösung“: Der Fluch ist ganz normal immer magisch, aber Flüche müssen an etwas gebunden sein. Und bei diesen Zauber muss der Fluch an eine „Auflösung des Fluches“ gebunden sein. Beispielsweise der Fluch endet „wenn der Baum alle Blätter verliert“ oder in „Sichtweite ein Regenbogen“ entsteht. Hier ist die Auflösung des Fluches „nicht magisch“, sondern an etwas gebunden was Naturgemäß eintreten kann.	

Lebenskraft Raub

50	Meister
Berührung	Lebendes Opfer
Einen Lebewesen wird bis Dämmerung eine Stufe Wundresistenz genommen und dem Zaubern den „zugeschrieben.“ Bis maximal Wundresistenz 10. Diese Temporäre Wundresistenzstufen verfliegen sobald das Lebewesen stirbt, von dem es genommen wurde.	
Ein durchaus beachtlicher Zauber, der Vorbereitung braucht. Darzustellen mit Spruchmagie und einer eventuell ersichtlichen Komponente beim Gegenüber. Ein Reflektorband/Schnapparmband als Bsp.	

Ghul erschaffen

50	Meister
etwa 1 m	Ghulhand
Ein verstorbendes Lebewesen mit einer verdorbenen Seele wird in einen Ghul verwandelt. Zählt als mittlerer Untoter und steht bis Dämmerung unter der Kontrolle des Nekromanten.	
NSC's die herumliegen können durchaus genutzt werden. Aber vorher die SL fragen.	

Zauberlisten

Nekromantie

Macht über Untote

50	Meister
etwa 5 m	Fokus der Nekromantie
<p>Der Zauber hat eine auswählbare Wirkung.</p> <p>Ein einzelner Untoter wird permanent an den Nekromanten gebunden. Er muss gehorchen als stände er unter Beherrschung.</p> <p>Eine Gruppe von bis zu 3 mittleren Untoten wird bis zum Tode an die Befehle des Nekromanten Gebunden.</p> <p>Eine Gruppe von bis zu 10 niederen Untoten wird bis zum Tode an die Befehle des Nekromanten gebunden.</p> <p>Am besten erstellt ihr erst einen Fokus und versucht euch dann an diesen Zauber. Sehr schön darstellbar mit einen kleinen Ritual.</p> <p>Im Kampf durchaus möglich, aber schwierig weil einige Untote förmlich angezogen werden von dem Fokus ;-)</p>	

Seelenraub

60	Meister
Berührung	Rosenblatt
<p>Dem Lebewesen wird die Seele entrissen und in den Astralraum geschleudert (Resistenz Bezauberung & Beherrschung hilft).</p> <p>Die Seelenlose Hülle bleibt zurück und ist ohne Emotion. Das Opfer muss während dem Zauber wach sein!</p> <p>Ein Zauber der immer Diskussionen auslöst. Vor allem ohne Telling kaum darstellbar. Und viele Spieler Ignorieren das auch, weil nicht Darstellbar und kann im schlimmsten Fall den Charakter zerstören. Aber als Plot oder mit dem SC/SL abgesprochen im Ritual durchaus denkbar.</p> <p>Nachtrag vom Hartmann (Meine Meinung und vermutliche Spielweise!): Ich selbst nehme das Spiel an (Verkleiden, etc). Beispiele aber nicht meinen Körper, sondern meine Seele und suche meinen Körper. Es gibt Leute die dauerhaft in den Astralraum blicken, hier bietet sich dann Spiel (Vorsicht vor den „falschen“ Priestern). Nach auffinden vom Körper und herausstehender Hilfe wieder „hinein“ zu gelangen, hat vom Charakter der den Zauber „Seelenraub“ genutzt hat, die letzte Stunde geschlagen.</p>	

Zauberlisten

Nekromantie

Seele zerreißen

100	Meister
Berührung	1Tp Torso vom Bezauberten & 1 TP Hand vom Zaubernden
<p>Dem Lebewesen wird die Seele entrissen und danach zerrissen, aber es hilft „Resistenz Bezauberung & Beherrschung“.</p> <p>Die Seelenlose Hülle bleibt zurück und ist ohne Emotion. Das Opfer muss während dem Zauber wach sein!</p> <p>Es ist möglich dem geplagten Charakter seine Seele zurückzugeben, aber nur in einem Ritual. Da hier die Seelensplitter erst einmal wieder zusammengefasst werden müssen.</p> <p>Ich persönlich halte von diesen Zauber nicht's. Denn wer schafft es glaubhaft und Darstellerisch es ins Spiel einzubringen? Daher keine Spielideen meinerseits.</p>	

Waffe des Todesritters

100	Meister
Berührung	Waffe, untotes Blut
<p>Bis Dämmerung wird eine Waffe so verzaubert, dass sie zu einer „Waffe vom Todesritters“ wird. Sie verursacht +1TP Schaden. Wenn sie nun von jemanden anderen als einen Todesritter geführt wird, erleidet derjenige 1 TP /min. Auch jeder der damit verletzt wurde, wird für 24h verflucht und jegliche Heilung wird erschwert. (Heilzeit x 10, Minimum 1h) Zusätzlich bekommen alle Wunden Wundbrand. Stirbt der Verletzte, wird er in der nächsten Nacht zu einem Zombie.</p> <p>Ein nicht zu unterschätzender Zauber, der aber ohne Telling nicht Darstellbar ist. Daher sollte man hier vorher oder nach die SL oder Spieler einweihen. Man kann aber die Waffe mit Bändchen als Magische Waffe erkennbar machen.</p>	

Spektral (Geist) rufen

105	Großmeister
unbekannt	magisches Amulett
<p>Aus der Ebene der Untoten wird ein freies Spektral(Geist) (hoher Untoter) beschworen und an das Amulett gebunden. Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.</p> <p>Als reine Spruchmagie zu leicht. Mit Effekten, einen kurzen Ritual und NSC's als Hilfe sehr nett anzusehen.</p>	

Skelett Golem erschaffen

105	Großmeister
unbekannt	Knochen von 5 Skelleten
<p>Aus der Ebene der Untoten wird ein freier Spektral (Geist) beschworen und an die Knochen gebunden. Daraus entsteht ein Knochengolem von erheblicher Stärke (höherer Untoter). Bis Dämmerung steht es unter der Kontrolle des Nekromanten.</p> <p>Darstellerisch mit einen Kostüm und Hilfe von NSC's.</p>	

Zauberlisten

Nekromantie

Todesritter erschaffen

200	Großmeister
etwa 5 m	Toter Ritter in Plattenrüstung & untotes Blut
Ein Krieger der zu seiner Lebzeit böse und „mächtig“ war (~1000EP) wird zu einen Todesritter (hoher Untoter). Erhält alle Fähigkeiten vom „Todesritter“. Bis Dämmerung steht er unter Kontrolle des Zaubernden.	
Kann man auch selbst als Nebenplot einbringen, mit eventueller Absprache der SL. Vielleicht ist auch ein IT - Friedhof in der Nähe oder ein böser Schurke vorher gestorben. Darstellerisch geht hier einiges.	

Untotes Heer erschaffen

300	Großmeister
etwa 25 m Radius	Schlachtfeld voller Toter, Ritual, Ritualfkous
So lange die Nacht andauert, erheben sich niedere Untote wie Zombies und Skelette von dem Schlachtfeld. Das dauert teilweise auch einige Stunden, je nach Anzahl. Um den Zauber zu brechen muss der Fokus zerstört werden. So lange der Zaubernde den Fokus in der Hand hält, hat er das Heer unter Kontrolle. Ansonsten machen die Untoten das, was andere Untote auch machen.	
Gut als Plot oder Nebenplot. Man kann einen IT Friedhof bauen und dort Knochen verteilen und die NSC's abdecken. Nach erfolgten Ritual erheben diese sich dann einer nach dem anderen.	

Zauberlisten

Schelmenmagie

Schelm Magie soll Unterhaltsam und lustig sein. Teils auch Lächerlich. Allerdings sollte sie nicht genutzt werden um andere zu Schaden. Denn wenn der bezauberte sich dadurch verletzt, wird der Schelm verflucht. Die Wirkung kann der bezauberte festlegen.

Da es sich um Bezauberungen handelt helfen Resistenzen.

Da die Auswirkung meist auch als Beispiel für diesen Zauber fungiert, sind hier keine Ideen notwendig.

Ablenken

5	Lehrling
Berührung	-
Der Gegenüber wird verzaubert für 10 Minuten intensiv an etwas zu denken. Stört die Konzentration und hilft gut gegen Telepathie.	

Sanfte Klinge

5	Lehrling
etwa 5 m	Tränentuch
Eine normale Waffe wird für eine Stunde verzaubert um nur noch Prellschaden zu mache. Das Tuch muss an die Person übergeben werden, welche die Waffe Trägt.	

Schelmenwein

5	Lehrling
Berührung	ein Becher Wasser + Obst
Der Becher mit Wasser wird verzaubert und schmeckt nach Wein. Schmeckt für eine Stunde nach dem gewählten Obst. Enthält aber keinerlei Alkohol und macht nicht betrunken.	

Trifft nicht

10	Lehrling
Berührung	Glocke oder Glöckchen am Band
Eine normale Waffe wird für eine Stunde verzaubert. Hat dann ein Schelmisches Eigenleben und spricht mit dem Träger. Sie wehrt sich dagegen andere zu verletzen.	

Schelmentanz

10	Lehrling
etwa 5 m	Musikinstrument
Das Gegenüber wird so verzaubert, dass es etwa zwei Minuten tanzt.	

Lügen

10	Lehrling
etwa 2 m	Spiegel
Das Gegenüber wird eine Stunde verzaubert, dass es immer das Gegenteil sagt, was es sagen möchte.	

Zauberlisten

Schelmenmagie

Trunkenheit

10	Lehrling
Berührung	Becher Wasser
Der Becher mit Wasser wird verzaubert und erhält den Geschmack vom Bier. Diejenigen die davon Trinken werden sofort stark betrunken, als haben sie viel Schnaps getrunken. Etwa für eine Stunde.	

Schelmisches Lachen

10	Lehrling
etwa 5 m	geschriebener Witz
Das Gegenüber wird eine Stunde so verzaubert, dass man über jeden Witz eine Minute lachen muss.	

Treuherziger Blick

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
etwa 5 m	-
Das Gegenüber wird so verzaubert, dass man auf den Zauberwirker nicht mehr böse sein kann.	

Großzügigkeit

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
etwa 5 m	Katzengold
Das Gegenüber wird eine Stunde so verzaubert, dass man sehr spendabel ist. Handelt sich aber um Kleinigkeiten. Man verschenkt aber nichts, was einen am Herzen liegt.	

Gier

15	Geselle
etwa 5 m	Katzensilber
Das Gegenüber wird eine Stunde so verzaubert, dass man auf der Jagd nach Alkoholischem ist.	

Bunte Haut

20	Geselle
Wurfreichweite	Streukomponente
Die getroffenen Lebewesen werden eine Stunde so verzaubert, dass sie „bunte“ Hautfarben sehen.	

Spottgesang

20	Geselle
etwa 5 m	Musikinstrument
Das Gegenüber wird eine Stunde so verzaubert, dass man 5 – 15 Minuten sich selbst besingt.	

Zauberlisten

Schelmenmagie

Schelmenfluch

25	Geselle
unbekannt	markanter Gegenstand aus dem Besitz des Opfers
Das Gegenüber wird bis Dämmerung so verzaubert, dass man einen lästigen aber witzigen Fluch bekommt. Kann der Charakter nicht darüber lachen, so ist der Fluch direkt gebrochen.	

Geisterstimmen

40	Meister
etwa 5m	kleines Tier
Ein Tier wird so verzaubert, dass es die Stimmen durch die Gegend trägt. Diese können spotten oder bis zu 3 vorgefertigte Sätze sprechen. Bis Dämmerung wird der Effekt immer wieder für 15 min aktiviert sobald jemand eine bestimmte festgelegte Handlung durchführt.	

Schelmen Macht

50	Meister
etwa 5m	Narrenkappe oder ähnliches & ein Ritual
Der verzauberte benimmt sich für 1h wie ein Schelm und kann insgesamt 100 MP an Schelmenzaubern wirken. Der Zauberer sucht die Sprüche aus, welche der neue Schelm jeweils 1 mal Zaubern kann	
Eventuelle Komponenten sollten dem neuen Schelm gegeben werden.	

Zauberlisten

Schutz- & Abwehrzauber

Schwacher magischer Schutzkreis

10	Lehrling
etwa 2 m	Ritualband oder Seil
<p>Ein aus Seil gelegter Kreis mit einigen Metern Radius baut eine permanente (bis verwischt oder geöffnet) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke Lehrling auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „magische Wesen“.</p> <p>(Resistenz –Magie Lehrling wirkt hingegen, unmagische Klingen schneiden das Seil)</p> <p>Hier kann man Seile, Bänder, LED Streifen, Pulver, Mehl oder Sand nutzen um einen Kreis, Viereck, Dreieck oder andere Dinge zu legen.</p>	

Runen Schild

10	Lehrling
Berührung	Pergament mit Schutzrunen
<p>Das beschriebene Pergament wird am Arm angebracht und verzaubert. Hält bis Dämmerung und funktioniert dann wie ein Schild. Zerfällt sobald dieser 5 TP abgefangen hat. Es darf immer nur ein Zauber „Runenschild“ aktiv sein.</p> <p>Anstatt Pergament, ist es auch möglich „Wadenwickel“ oder dickes Leder zu beschriften und sich um den Arm zu wickeln oder legen.</p>	

Magische Rüstung aus Leder

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Rune
<p>Eine magische, weiche Rüstung mit +1TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich in dem Augenblick wenn sie getroffen wird. Und vergeht einige Sekunden später wieder, bis ein neuer Schlag kommen sollte.</p> <p>Ein langsames Anfassen oder berühren, auch mit dem IT-Messer löst die Rüstung nicht aus.</p> <p>Darstellbar mit Arkanen Worten und mit einem gewählten Element, damit könnte man sich „einreiben“ (Erde, Wasser) oder pusten (Luft). Ein Lederband um seine Hand oder Rune vollendet es.</p>	

Mittlerer Magischer Schutzkreis

30	Geselle
etwa 2 m	Ritual-band & Fokus
<p>Ein aus Seil gelegter Kreis mit einigen Metern Radius baut eine permanente (bis verwischt oder geöffnet) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke „Geselle“ auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „magische Wesen“.</p> <p>(Resistenz –Magie Geselle wirkt hingegen, unmagische Klingen schneiden das Seil)</p> <p>Hier kann man Seile, Bänder, LED Streifen, Pulver, Mehl oder Sand nutzen um einen Kreis, Viereck, Dreieck oder andere Dinge zu legen.</p>	

Zauberlisten

Schutz-& Abwehrzauber

Wunden Giftschutz

30	Geselle
Berührung	Wasser
Die verzauberte Person wird vor Giften und Krankheiten die durch Wunden oder Kontakt entstehen können, nicht aber durch Schlucken, für einen Kampf geschützt. Diese Verzauberung hält maximal bis Dämmerung.	
Ähnlich wie bei der Magischen Rüstung, Runen oder vielleicht auch eine Bemalung?	

Magische Rüstung aus dicken Leder (nur mit magischer Rüstung Leder)

30	Geselle
etwa 2 m	Rune & Magische Rüstung aus Leder
Eine magische, weiche Rüstung mit +2TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich in dem Augenblick wenn sie getroffen wird. Und vergeht einige Sekunden später wieder, bis ein neuer Schlag kommen sollte. Ein langsames Anfassen oder berühren, auch mit dem IT-Messer löst die Rüstung nicht aus. Um diesen Zauber zu erlernen, müsst ihr bereits den Zauber „Magische Rüstung aus Leder“ erlernt haben.	
Darstellbar mit Arkanen Worten und mit einem gewählten Element, damit könnte man sich „einreiben“ (Erde, Wasser) oder pusten (Luft). Ein Lederband um seine Hand oder Rune vollendet es.	

Pyhsische Barriere

30	Geselle
etwa 1,5 m radius	Runenball an einem Band
Eine Barriere wird um den Zauberwirker erstellt, welche Physische Dinge aufhält solange die Kugel kreist. Auch Wesen mit Resistenz Magie werden aufgehalten. Aber es ist möglich mit Ogerstärke den Kreis zu verschieben.	
Allgemein bekannt, mit einen Softball, Runenball oder einen gestrickten Ball an einen Band um seinen Kopf drehen.	

Magische Barriere

30	Geselle
etwa 1,5 m radius	Runenball an einem Band
Eine Barriere wird um den Zauberwirker erstellt, welche Magische Dinge aufhält solange die Kugel kreist. Auch Wesen mit Resistenz Magie werden aufgehalten. Aber es ist möglich mit Ogerstärke den Kreis zu verschieben.	
Allgemein bekannt, mit einen Softball, Runenball oder einen gestrickten Ball an einen Band um seinen Kopf drehen.	

Zauberlisten

Schutz- & Abwehrzauber

Starker magischer Schutzkreis

60	Meister
etwa 2 m	Ritualband oder Seil & Fokus
<p>Ein aus Seil gelegter Kreis mit einigen Metern Durchmesser baut eine permanente (bis Fokus entfernt) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke Meister auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „Wesen aller Art“. Durch den Fokus ist es aber Möglich Lebewesen hinein und hinaus zu lassen.</p> <p>Resistenz –Magie Meister wirkt hiergegen</p> <p>Hier kann man Seile, Bänder, LED Streifen, Pulver, Mehl oder Sand nutzen um einen Kreis, Viereck, Dreieck oder andere Dinge zu legen. Als Fokus kann man so ziemlich alles nutzen.</p>	

Magische Rüstung aus Kette (nur mit Rüstung aus dicken Leder)

60	Meister
Berührung	Rune & Magische Rüstung aus Leder
<p>Eine magische, nicht so sehr bewegliche Rüstung mit +3TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich in dem Augenblick wenn sie getroffen wird. Und vergeht einige Sekunden später wieder, bis ein neuer Schlag kommen sollte. Ein langsames Anfassen oder berühren, auch mit dem IT-Messer löst die Rüstung nicht aus. Um diesen Zauber zu erlernen, müsst ihr bereits den Zauber „Magische Rüstung aus dickes Leder“ erlernt haben.</p> <p>Darstellbar mit Arkanen Worten und mit einem gewählten Element, damit könnte man sich „einreiben“ (Erde, Wasser) oder pusten (Luft). Ein Rune vollendet es.</p>	

Magische Mauer

60	Meister
etwa 2 m	Seil & Edelstein (Fokus)
<p>Das Seil gibt die Form der Mauer an und darf maximal 5m lang sowie 3m hoch sein. Der Edelstein (Fokus) bindet die Kraft und eventuelles entfernen lässt den Zauber zusammenbrechen ansonsten bleibt dieser bestehen.</p> <p>Durch die Magische Mauer können keine Physischen Wesen/Dinge hindurch. Eventuelle Resistenzen sind hier nicht hilfreich. Auch Kampfzauber werden abgefangen, zerstören aber sofort die Mauer, sofern 30 TP erreicht wurden. Alle anderen Zauber haben keine Wirkung.</p> <p>Meist werden hier Seile mit OT Bändchen (Info was das ist) ausgelegt oder zwischen Bäumen gespannt. Duschvorhänge oder durchsichtige Planen helfen hier auch.</p>	

Zauberlisten

Schutz-& Abwehrzauber

Schutzkreis magische Mauer

80	Meister
etwa 2 m	Seil & Edelstein
<p>Ein Kreis mit maximal 10m Länge und 3m Höhe. Der Edelstein (Fokus) bindet die Kraft und eventuelles entfernen lässt den Zauber zusammenbrechen ansonsten bleibt dieser bestehen. Durch die Magische Mauer können keine Physischen Wesen/Dinge hindurch. Eventuelle Resistenzen sind hier nicht hilfreich. Auch Kampfzauber werden abgefangen, zerstören aber sofort die Mauer, sofern 30 TP erreicht wurden. Alle anderen Zauber haben keine Wirkung.</p> <p>Meist werden hier Seile mit OT Bändchen (Info was das ist) ausgelegt. Duschvorhänge oder durchsichtige Planen helfen hier auch. Sofern man hier das richtig aufstellen kann.</p>	

Schutz vor normalen Waffen

100	Meister
Berührung	30g Silber (3 Silbermünzen)
<p>Ein Lebewesen erhält bis Dämmerung eine Aura (etwa 50cm „dicke“) welche normale Waffen verlangsamt und -1 TP verursachen. Die Komponente wird dabei verbraucht. Man kann nicht mehrere Zauber dieser Art (Schutz vor Waffen) auf etwas legen.</p> <p>Ob man hier Silber nehmen muss oder auch Edelsteine sei jeden Selbst überlassen. Man kann sich auch eine komplette Körperbemalung zulegen, was diesen Zauber darstellt.</p>	

Mächtiger magischer Schutzkreis

60	Großmeister
etwa 2 m	Ritualband oder Seil& Fokus
<p>Ein aus Seil gelegter Kreis mit einigen Metern Durchmesser baut eine permanente (bis Fokus entfernt) Barriere auf. Es hält Zauber bis Stärke „Großmeister“ auf und verhindert das Betreten und verlassen durch „Wesen aller Art“. Durch den Fokus ist es aber Möglich Lebewesen hinein und hinaus zu lassen. Auch kann man ihn so Zaubern, dass in beide Richtung oder nur eine hinein/hinausgezaubert werden wird.</p> <p>Resistenz –Magie Meister wirkt hiergegen</p> <p>Mit der Großmeisterfähigkeit Zauber zu verändern ist es Möglich mehrere Fokies oder Kontrollsteine (Schlüsselfokies) einzubetten.</p> <p>Wie ein Ritual gewirkt wird, erkläre ich hier nicht, Ideen sind zu genüge in den anderen Schutzkreisen kopiert worden. Lediglich sind hier mehrere Fokies und „Schlüssel“ möglich.</p>	

Zauberlisten

Schutz-& Abwehrzauber

Magische Rüstung aus Platte (nur mit magische Rüstung aus Kette)

120	Großmeister
Berührung	Rune
<p>Eine magische, relativ starre Rüstung mit +4TP pro Zone wird bis Dämmerung erschaffen. Die Rüstung ist kaum sichtbar und manifestiert sich in dem Augenblick wenn sie getroffen wird. Und vergeht einige Sekunden später wieder, bis ein neuer Schlag kommen sollte.</p> <p>Ein langsames Anfassen oder berühren, auch mit dem IT-Messer löst die Rüstung nicht aus. Um diesen Zauber zu erlernen, müsst ihr bereits den Zauber „Magische Rüstung aus Kette“ erlernt haben.</p> <p>Mit der Großmeisterfähigkeit Zauber zu verändern ist es Möglich die Rüstung zu stärken, insgesamt 5TP je Zone zu haben oder der Zauber regeneriert sich selbst mit 1TP je Zone alle 10 Minuten.</p> <p>Darstellbar mit Arkanen Worten und mit einem gewählten Element, damit könnte man sich „einreiben“ (Erde,Wasser) oder pusten (Luft). Ein Rune vollendet es.</p>	

Schutz vor gesegneten Waffen

200	Großmeister
Berührung	heiliges Symbol & 20 g Gold
<p>Ein Lebewesen erhält bis Dämmerung eine Aura (etwa 50cm „dicke“) welche gesegnete Waffen verlangsamen und -1 TP verursachen. Die Komponente wird dabei verbraucht. Man kann nicht mehrere Zauber dieser Art (Schutz vor Waffen) auf etwas legen.</p> <p>Sollte der Verzauberte selbst unheilig / untot sein, so erleidet er während der ganzen Zeit den Zauber Schmerz.</p> <p>Ob man hier Gold nehmen muss oder auch Edelsteine sei jeden Selbst überlassen. Man kann sich auch eine komplette Körperbemalung zulegen, was diesen Zauber darstellt.</p>	

Schutz vor verfluchten Waffen

200	Großmeister
Berührung	unheiliges Symbol & 10g Platin
<p>Ein Lebewesen erhält bis Dämmerung eine Aura (etwa 50cm „dicke“) welche verfluchte Waffen verlangsamen und -1 TP verursachen. Die Komponente wird dabei verbraucht. Man kann nicht mehrere Zauber dieser Art (Schutz vor Waffen) auf etwas legen.</p> <p>Sollte der Verzauberte selbst heilig / Naturgeist sein, so erleidet er während der ganzen Zeit den Zauber Schmerz.</p> <p>Ob man hier Platin nehmen muss oder auch Edelsteine sei jeden Selbst überlassen. Man kann sich auch eine komplette Körperbemalung zulegen, was diesen Zauber darstellt.</p>	

Zauberlisten

Schutz-& Abwehrzauber

Schutz vor magischen Waffen

250	Großmeister
Berührung	5 Runen am Körper & 5 g Mithrill
<p>Ein Lebewesen erhält bis Dämmerung eine Aura (etwa 50cm „dicke“) welche gesegnete Waffen verlangsamen und -1 TP verursachen. Die Komponente wird dabei verbraucht. Man kann nicht mehrere Zauber dieser Art (Schutz vor Waffen) auf etwas legen.</p> <p>Sollte der Verzauberte selbst unheilig / untot sein, so erleidet er während der ganzen Zeit den Zauber Schmerz.</p> <p>Eine Person wird bis Dämmerung mit einer magischen Aura (ca 50 cm Radius) belegt, welche arkan-magische Waffen abbremst, so dass diese (—1 TP) weniger Schaden verursachen. Das Stück Mithrill wird dabei verbraucht. Es dürfen niemals mehr als eine Schutz vor Waffen Verzauberungen aktiv sein. Somit ist eine Weitere eine Art Gegenzauber.</p> <p>Ob man hier Mithrill nehmen muss oder auch Edelsteine sei jeden Selbst überlassen. Man kann sich auch eine komplette Körperbemalung zulegen, was diesen Zauber darstellt.</p>	

Arkaner Wächter Stein

300	Großmeister
etwa 5 m	Runen bedeckte Steinen (min 1m Hoch) & Ritual
<p>Dieser Stein dient als eine Art Wächter für ein Land. Sie können so weit in die Landschaft sehen, wie es auch ein Mensch kann. Er kann mit anderen Wächtersteinen (jeder wird separat erstellt) und einen Orakel in Verbindung stehen.</p> <p>Den Wächtersteinen stehen pro Tag folgende Zauber zur Verfügung.</p> <p style="padding-left: 40px;">Ein Elementar-Wesen von je Feuer-Erde-Luft-Wasser beschwören und befehlen. Einen Großmeister Schutzkreis aufbauen. Jeden einzelnen Elementar-Kampfzauber bis 50 MP wirken. Jeden einzelnen Bannzauber gegen XXXX bei Berührung.</p> <p>Wie ein prächtiges Ritual abgehalten wird, ist bei dem Punktestand nicht nötig zu Erklären. Wichtiger ist eher der Hinweis, das man mit der SL spricht bevor man Anfängt Hinkelsteine auf den Con zu bringen.</p> <p>Der Zauber hat durchaus Vorzüge um einen Schrein zu schützen.</p>	

Zauberlisten

Stärkungszauber

Kraft geben

5	Lehrling
Berührung	-
Dem Gegenüber wird etwas Kraft gegeben, was Erschöpfung lindert.	
Ihr könnt dem Lebewesen ein Keks geben oder ein Schluck zu trinken. Danach fühlt man sich besser.	

Schwäche lösen

5	Lehrling
etwa 1 m	Wind
Wind löst Effekte von Schwäche und Lähmung auf. Die kleinste Version vom Körperzauber lösen.	
Pusten, Fächer oder normaler Wind. Mit dem ein oder anderen Arkanen Wort durchaus ausreichend.	

Alchemie stärken

10	Lehrling
Berührung	Wasser
Ein Alchemistischer Trank bis Stufe Lehrling hat die doppelte Wirkung und doppelte Wirkungszeit.	
Seht unter dem Kapitel „Alchemie“ nach. Anonsten ist man sehr frei in der Gestaltung.	

Schmerzen kontrollieren

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Blut Rune
Der verzauberte empfindet immer noch Schmerz und spielt jede Wunde aus, aber es behindert ihn weniger. Man wird erst kampfunfähig bei „0 TP“ statt bei „halbe Marke“.	
Bei 0TP könnt ihr leichter sterben. Und weniger „unreale“ Schmerzen zu haben, ist gut Darstellbar.	

Resistenz Schwäche

20	Geselle
Selbst	Erde & Spruchzauber oder Ritual
Ist eine Selbstverzauberung, welche Zauber der Zauberliste „Kraftentzug & Schwäche“ neutralisiert. Der Zauber hält normal bis Dämmerung und als Ritual ist dieser dann permanent.	
Erde oder Sand die ihr auf euch legt oder einreibt, danach Arkane Worte und ein Säckchen mit Erde/Sand was ihr mit euch tragt.	

Zauberlisten

Stärkungszauber

Seele halten

20	Geselle
Berührung	-
Der Zauber sollte innerhalb weniger Minuten, nach dem tödlichen Angriff, erfolgreich ausgeführt sein (~2 Minuten). Er hält das Seelenband und stabilisiert die Lebensflamme. So hat man maximal eine Woche Zeit, bevor das Seelenband reißt und der Zauber sich auflöst.	
Mimik, Gestik und Arkane Worte reichen hier in vielen Fällen.	

Regeneration Stärken

30	Geselle
Berührung	Rune und Wasser
Das Ziel erhält bis Dämmerung eine magische Stufe zusätzlich auf die Fertigkeit Regeneration. Kann Maximum der Rasse übersteigen. Ist nicht additiv und geht bis höchstens Regeneration Meister.	
Auch hier gehen mehrere Runen oder auch ein Tattoo. Arkane Worte und das Wasser dazu ist okay.	

Oger Stärke

35	Meister
Berührung	Rune und Erde
Erhöht die Stärke und + 1 TP für 30 Minuten mit Waffen. Fäuste richten 1 TP „Prellung“ an.	
Ogerstärke Darzustellen ist immer schwierig. Leider meist mit Telling.	

Erdmauer verstärken

40	Meister
Berührung	Erdfkous
Erdmauern-Kreise & Barrieren werden verstärkt (-1TP „normale“ Waffen), dazu sind sie permanent.	
Nachdem die Erdkreation steht, kann man hiermit den Zauber permanent machen.	

Kampfesmut

50	Meister
Berührung	Feuer und Rune
Ihr erhaltet Wundresistenz „Geselle“ und Rüstungsparade I. Allerdings kann man sterben, sofern die Verletzung schlimmer ist, als wie der Charakter verträgt. Denn bei Dämmerung vergeht der Zauber.	
Zeichnet eine Rune, klebt euch ein Tattoo an oder nutzt einen Anhänger, wo der Zauber enthalten ist. Entzündet ein Stück Holz oder Streichholz und spricht Arkane Worte.	

Zauberlisten

Stärkungszauber

Trollblut

60	Meister
Berührung	50 ml Trollblut
Das Wesen erhält bis Dämmerung die Fähigkeit Regeneration „Geselle“. Kann mit „Regeneration stärken“ auf Stufe „Meister“ angehoben werden. Kann ebenso das Maximum der Rasse übersteigen.	
Tröpfelt eurer Gegenüber (Nach Absprache!) oder euch mit IT-Blut und nutzt dabei Magische Wörter.	

Festmal des Arkanen Kriegers

100	Meister
Berührung	gebratenes Fleisch, Zwiebeln, geröstete Kartoffeln
Ein Festessen wird so verzaubert, dass man beim Essen zu einen Krieger wird. Hält bis Dämmerung und man erhält Wundresistenz & Regeneration auf Großmeister Stufe als auch Ogerstärke. Kann auch das Maximum der Rasse übersteigen. Der Nachteil ist, man kann nicht mehr Zaubern. Es ist klar ersichtlich das dieses Essen magisch ist.	
Beim Örtlichen Lieferanten anfragen, oder selbst ein 3 Gänge Menü zubereiten :)	

Festmal des Helden

200	Großmeister
etwa 5 m	Festmal und Kelch mit Heldenwein, Ritual
Ein Festessen wird so verzaubert, dass man beim Essen zu einen Krieger wird. Hält bis zu übernächsten Dämmerung und man erhält Wundresistenz & Regeneration auf Großmeister Stufe als auch Ogerstärke. Zusätzlich die Resistenzen „Beherschung & Bezauberung I“ sowie „Schwäche“. Kann auch das Maximum der Rasse übersteigen. Der Nachteil ist, man kann nicht mehr Zaubern und bricht bewusstlos zusammen nachdem der Zauber sich neutralisiert hat oder wurde. Es ist klar ersichtlich das dieses Essen magisch ist.	
Beim Örtlichen Lieferanten anfragen, oder selbst ein 3 Gänge Menü zubereiten (auch mehrere) :)	

Zauberlisten

Thaumaturgie

Prinzipiell ist Thaumaturgie ähnlich der normalen Zauberei. Mit nur einem Unterschied, hier werden Runen benutzt um Zauber zu nutzen.

Das Wort „Element“ heißt „Kraft“ und „Zauber/Zauberlisten“ sind hier dann „Verwendungsrunen“.

Jeden Zauber in jeder Zauberliste lassen sich in Thaumaturgie umsetzen, nur mit einer oder mehreren Runen und Steinen. Diese müssen nicht Zwangsweise aus Stein sein Holz, Papier, Rinde funktionieren hier auch. Einige wenige Zauber erläutere ich dennoch, denn diese sind nicht in dieser Form zu finden.

Wer ganz genau sein möchte sucht im „normalen“ Regelwerk unter Thaumaturgie nach.

Runen Thaumaturgie

5	Lehrling
Berührung	Rune
Es wird ein Stein, Holz Papier mit einer Rune erschaffen, wie ihn Runenmagier nutzen. Es können nur Kraft (im Sinne von Elemente) und Verwendungsrunen (auch genannt Zauberlisten) hergestellt werden, welche man auch selbst beherrscht.	
Ihr wollt den Zauber „Licht“ wirken. Dann nutzt diesen Zauber („Runen Thaumaturgie“) um eine Rune zu erschaffen, die das kann.	

Zauber einbetten

35	Meister
etwa 2 m	Phiole / Runenrolle / Schmuckstück
<p>Bitte nicht verwechseln mit „Knickfokies“ oder „Zerreissrollen“!</p> <p>Ihr erschafft eine Matrix (Fokus) in der ihr ein Zauber einbettet und gespeichert wird. Durch eine vorher festgelegte Handlung wird der Zauber aktiviert.</p> <p>Zuerst bereitet ihr den Fokus vor, dann aktiviert ihr den Zauber „Zauber einbetten“ und nun legt ihr fest wie ihr ihn aktivieren wollt. Zuletzt legt ihr den eigentlichen Zauber hinein. Beispiel unten zu finden.</p> <p>Tränke werden getrunken und dürfen nur Verzauberungen beinhalten, die auf den Körper oder Geist des Trinkenden wirken.</p> <p>Zauberrollen werden in der Hand gehalten und vorgelesen. Es dürfen alle Zauber damit gewirkt werden bis auf Zauber die selbst Magie immun sind.</p> <p>Schmuckstücke (MP - Kosten x3) werden in der Hand gehalten und verbal mit Gestik aktiviert. Es dürfen alle Zauber bis auf Anti-Magie oder jene die selbst Magie immun sind eingebettet werden.</p>	
<p>Die Halskette mit dem Edelstein wird magisch gereinigt und überprüft. Nun aktiviert ihr den Zauber „Zauber einbetten“ und zeichnet ein Dreieck in die Luft mit den Worten „Arkanum activatis Runai indo Lapide.“ Das wäre die Aktivierung für den eingebetteten Zauber.</p> <p>Jetzt erfolgt der eigentliche Zauber den ihr nutzt. Mit dem Wort „Tênebras“ (erhelle die Dunkelheit – ähnlich dem Lumen, Luminos, Ignitia oder Ignatium was für den Zauber „Licht“ steht“) und ein wenig Gestik baut ihr den Zauber in den Edelstein. Versiegeln, fertig :)</p>	

Zauberlisten

Thaumaturgie

Magiespiegel

50	Meister
Berührung	Rune auf Körper
Die Schutzrunen werfen den ersten Zauber auf den Anwender zurück, sofern man selbst getroffen wurde. Flächenzauber sind hiervon ausgenommen, werden aber dennoch abgewehrt. Allerdings gibt es Zauber die gegen Magie immun sind, da hilft der Zauber „Magiespiegel“ wiederum nicht.	
Sprecht die Arkanen Worte, Zauber nebenbei einen Spiegel aus eurer Tasche und hängt ihn euch um.	

Golem verzaubern - Permanent

70	Meister
Berührung	gebauter Golem & 5 Edelmetallrunen
Verzauberungen des Golem werden permanent und er ist gegen Neutralisierungszauber immun. Auch darf der Golem mit Heilzauber geheilt werden. Auf jede Körperzone wird eine Rune angebracht. Je mächtiger und edler der Golem, desto edler muss die Rune sein.	
Einen Golem mit Runen zu verzieren ist das kleinere Problem, eher einen darzustellen. Hier hilft das Web weiter.	

Golem verzaubern - Fähigkeit

80	Meister
Berührung	gebauter Golem & 1 Edelmetallrunen
Der Golem kann je Körperzone maximal eine Fähigkeit erhalten. Ein Kampfzauber bis 50 MP der mit 80 MP aufgeladen werden muss. Eine „Magische Rüstung“ die +2 TP je Zone verstärkt. Regeneration +1 Stufe was „Golemabhängig“ ist. Resistenz „Magie“ +1 Stufe, bis maximal „Großmeister“.	
Auch hier hilft das Web weiter. Gibt genügen Ansätze wie man einen Golem baut. Achtet hier auf Sicherheit, vor allem wenn der Golem spitze Ecken und Kanten hat.	

Zauberlisten

Verwandlungsmagie

Krallenhand

5	Lehrling
Berührung	Rune
Ihr oder ein berührtes Lebewesen erhält eine unmagische „Krallenhand“ für 1 Stunde. 1Tp Schaden.	
IT taugliche Krallenhand aus Schaumstoff mit Latex.	

Halsschutz

5	Lehrling
Berührung	Leder
Der Hals wird bis zur nächsten Dämmerung ledrig und hat gesondert 2Tp am Hals. Erschwert die meisten Meuchel- & Vampirbisse.	
Ein Lederband um den Hals oder auch eine Bemalung die darauf hindeutet.	

Gesicht verwandeln

10	Lehrling
Berührung	Fell
Das Kopf des Verzauberten wird bis Dämmerung verwandelt oder bis das Gesicht verletzt wird.	
Hier sind nur dem eigenen Portemonnaie und dem Einfallsreichtum grenzen gesetzt.	

Nahrung wiederherstellen

10	Lehrling
etwa 1 m	Schale
Eine Portion Nahrung wird von Giften/Krankheiten gereinigt, auch schlechtes Essen wird genießbar.	
Tauscht heimlich die faulige Banane gegen eine neue aus. Oder das versalzene Essen.	

Lederhaut

10	Lehrling
Berührung	Leder
Ihr erhaltet bis zur nächsten Dämmerung eine Lederhaut mit +1Tp/Zone. Regenerierbar.	
Arkane Worte und ein Lederband was ihr um das Handgelenk binden könnt.	

Wasser verwandeln

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	1 Liter sauberes Quellwasser
Wasser erhält Geschmack oder maximal ein Schlafgift mit der Stufe „Hausfrau“.	
Brausetabletten oder „Wasser mit Geschmack“ wie Zitronenwasser oder ähnliches.	

Zauberlisten

Verwandlungsmagie

Selbstverwandlung Tier

20	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Selbst	Fell
Ihr verwandelt euch selbst, ohne Kleidung oder Ausrüstung in ein Tier. Das geht von der Größe einer Katze bis zu Hälfte eurer Größe. Der Zauber hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst.	
Schaut auch in diversen Spielläden um dort hat es Stofftiere. Sich selbst in eines zu zwingen ist aber auch eine Alternative. Je nach gewählter Verwandlung.	

Ork oder Elfen Regeneration

25	Geselle
Selbst	Schmutz oder Rune auf der Haut
Ihr erhaltet bis Dämmerung die Fähigkeit „Regeneration Lehrling“ mit 1TP/h und alle TP in 3h. Kann mit dem Zauber „Regeneration stärken“ auf „Geselle“ angehoben werden.	
Beide Zauber zusammengefasst, da komplett gleich. Wenn ihr ein Mensch seid nennt ihr das einfach Menschenregeneration und nutzt halt ein Stück Rinde.	

Horn/Holzhaut (nur mit vorheriger Schutzhaut erlernbar)

25	Geselle
Berührung	Stück Horn oder Holz
Ihr erhaltet bis zur nächsten Dämmerung eine Horn oder Holzhaut mit +2Tp/Zone. Regenerierbar.	
Verteilt die Holzspäne ein wenig auf euch und sprecht Arkane Worte. Zeichnet nun eine Rune auf eure Stirn oder bindet ein Armband aus Holz um das Handgelenk.	

Stein zu Fleisch

30	Geselle
etwa 2 m	lebende Hand aus Fleisch
Etwas aus Stein wird in lebendes Fleisch umgewandelt oder in Totes, sofern der Stein (auch Statue) nicht vorher lebend gewesen ist. Zudem ist das Fleisch genießbar.	
Eine Möglichkeit der Rückverwandlung des Zaubers „Versteinern“. Oder Nahrung zu verschaffen.	

Tierwandlung

30	Geselle
Berührung	Fell
Ihr verwandelt euch selbst oder jemand in Reichweite ohne Kleidung oder Ausrüstung in ein Tier. Das geht von der Größe einer Katze bis zu Hälfte eurer Größe. Der Zauber hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst.	
Schaut auch in diversen Spielläden um dort hat es Stofftiere. Sich selbst in eines zu zwingen ist aber auch eine Alternative. Je nach gewählter Verwandlung.	

Zauberlisten

Verwandlungsmagie

Versteinern

35	Meister
Berührung	Erde und Steine
Die nächste Berührung lässt ein Lebewesen und dazugehörige Ausrüstung zu Stein werden, auch man selbst (wenn man sich selbst berührt). Es kann nicht einfach zerbrochen werden wie normaler Stein.	
Anstatt Erde und Steine kann man auch Mehl nutzen. Es gibt Spieler (SC, NSC) die das ausspielen! Bitte gebt der SL Bescheid wenn ihr im Wald jemand versteinert, es wurden dort Leute mit einer Erkältung abgeholt...	

Selbstverwandlung Körper

40	Meister
Selbst	Fell
Man selbst verwandelt sich, ohne Kleidung oder Ausrüstung in ein normales Lebewesen von seiner eigenen Körpergröße. Hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Man erhält weder die Fähigkeiten noch eventuelle Zauber vom gewählten Lebewesen.	
Schminke, Fell oder ein „Tieranzug“ wären Möglichkeiten.	

Verwandeln

50	Meister
etwa 5 m	Tierfigur
Das Ziel wird in das Tier verwandelt, welches die Komponente darstellt. Nachdem der Zauber erfolgreich gewesen ist nimmt die Figur (Komponente) ein fahles Leuchten an. Diese kann erst erneut verwendet werden, sofern der permanente Zauber gebrochen oder das Ziel verletzt wurde.	
Die Tierfigur sollte groß genug sein, damit man erkennt was es ist. Und nutzt hier Tiere die auch darstellbar sind! Katze, Hund, Frosch, Affe oder Vogel. Oder ihr nutzt als Ersatz für den Spieler ein Stofftier.	

Steinhaut (nur mit vorheriger Schutzhaut erlernbar)

50	Meister
Berührung	Stein
Ihr erhaltet bis zur nächsten Dämmerung eine Steinhaut mit +3Tp/Zone. Regenerierbar.	
Sich Steine anzukleben oder auf die Kleidung zu nähen ist eine Möglichkeit. Eine andere wiederum ein Armband oder Stoff/Vlies mit einen Steinmuster zu nutzen.	

Zauberlisten

Verwandlungsmagie

Körperwandlung

60	Meister
Berührung	Fell
Man selbst verwandelt sich oder ein anderes Lebewesen, ohne Kleidung oder Ausrüstung in ein normales Lebewesen von seiner eigenen Körpergröße. Hält bis Dämmerung oder bis willentlich gelöst. Man erhält weder die Fähigkeiten noch eventuelle Zauber vom gewählten Lebewesen.	
Schminke, Fell oder ein „Tieranzug“ wären Möglichkeiten.	

Beendete Versteinerung

70	Meister
Berührung	Erde oder Steine
Die nächste Berührung lässt ein Lebewesen und dazugehörige Ausrüstung zu Stein werden, auch man selbst. Es kann nicht einfach zerbrochen werden wie normaler Stein. Bei diesen Zauber funktioniert ein „Neutralisieren der Magie“ nicht.	
Anstatt Erde und Steine kann man auch Mehl nutzen. Es gibt Spieler (SC, NSC) die das ausspielen! Bitte gebt der SL Bescheid wenn ihr im Wald jemand versteinert, es wurden dort Leute mit einer Erkältung abgeholt...	

Kristallhaut (nur mit vorheriger Schutzhaut erlernbar)

100	Meister
Berührung	Edelstein
Ihr erhaltet bis zur nächsten Dämmerung eine Drachenhaut mit +4Tp/Zone. Regenerierbar.	
Kristallhaut darzustellen wäre möglich mit einer glänzenden Schicht auf der Haut. Haarspray auf der Haut mit Glitzer oder einen Bändchen am Handgelenk mit Kristallen.	

Lykantrophie kontrollieren

100	Großmeister
Berührung	Silber Amulett und Lycantrphen Blut
Der Lykantroph kann sich nicht wandeln, solange er das Amulett trägt. In dieser Zeit verletzt ihn Silber auch nicht. Das Amulett können keine Lykantrophen abnehmen.	
Hängt dem Lykantroph das Amulett um und spricht Arkane Worte. Versiegelt das ganze und schützt es am besten auch.	

Zauberlisten

Verwandlungsmagie

Drachenhaut (nur mit vorheriger Schutzhaut erlernbar)

150	Großmeister
Berührung	Drachenschuppe
Ihr erhaltet bis zur nächsten Dämmerung eine Drachenhaut mit +5Tp/Zone. Regenerierbar. Zusätzlich ist das Odem des Drachen eingewebt und Schützt euch mit -1TP vor der jeweiligen Kampf magie. Der Drache, von dem ihr die Schuppe habt, ist ein Feuerdrachen. Demnach sind Feuerangriffe -1TP.	
Drachenhäute stellen leider wenige Spieler dar. Wenn ihr das Interesse daran habt, könnt ihr euch mit Hautverträglichen Stiften, Latex häuten, Tattoos oder umgebautes Leder in Drachenhäute ausstatten. Es gibt auch Metallic Langarmhandschuhe, hier mit einem Stift Schuppen aufzeichnen und fertig.	

Lycantrophie auslösen

150	Großmeister
Berührung	Lycyntrophen Blut
Das Lebewesen wird mit dem Fluch Lycantrophie verzaubert. Die Verwandlung erfolgt sofort entsprechend dem Blut was als Komponente benutzt wurde (Bsp. Werwolf).	
Dem Spieler könnt ihr Krallenhandschuhe geben oder eine Maske.	

Schweinefluch

200	Großmeister
unbekannt	Mehlstaub auf die Ziele
Wer die Komponente auf die Lebewesen verteilt spielt keine Rolle, es muss aber klar erkennbar sein. Ansonsten hat das keine Wirkung. Zusätzlich muß die Komponente magisch markiert werden. Danach wird der Spruch in Hörweite gewirkt und der Zauber aktiviert. Trifft auch Lebewesen die zufällig mit Mehl hantieren. Der Zauber ist permanent kann aber normal neutralisiert werden.	
Das ist fast ein Schelmenzauber. Achtet auch auf Magiespiegel. Anstatt Mehl habt ihr auch die Möglichkeit Süßigkeiten (die so in die Tasche gesteckt wurden) oder Blumen zu verteilen.	

Segen der Göttin der Natur

300	Großmeister
etwa 10 km	heiliger Hain
Alle Lebewesen die keine Magischen Wesen sind werden verzaubert. Diese müssen sich um den Hain in 10km Reichweite befinden. Danach zählen sie zu „magische Wesen“.	
Sie nehmen alle leicht tierische Formen an, wie Katzenohren oder Fuchsschwänze. Tatzen oder Fell statt Haut ist auch möglich. Das positive ist sie regenerieren mit der Stufe „Lehrling“, alle Krankheiten und Gifte sind bis Stufe Hausfrau wirkungslos.	
Felder werden wieder Fruchtbare und im Sommer gibt es eine erneute Blütezeit.	
Dieser Zauber ist permanent und nur wenn der Hain zerstört ist, löst sich der Zauber nach einige Zeit.	
Vorherige SL Absprache ist hier unabdingbar. Auch gibt es nicht auf jeden Con einen Hain den man dafür nutzen kann. Bietet aber durchaus die Möglichkeit für sehr gutes Spiel. Sofern das Ritual erfolgreich beendet wurde.	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

kleiner Rüstungszauber

5	Lehrling
Berührung	-
Eine Rüstungszone wird bis Dämmerung so verzaubert, dass sie Rüstungsdurchdringende Angriffe (Todesstrahl, Schreckenshand, etc.) zu Rüstungstreffern macht. Rüstung geht an dieser Zone kaputt. Zusätzlich wird die Rüstung dort „magisch“ und fängt normale Treffer neben der Rüstung auf und macht auch sie zu Rüstungstreffern, solange die Rüstung Trefferpunkte besitzt.	
Zwei oder drei Arkane Worte auf eure Rüstung, auch magische, und streicht mit eurer Hand darüber.	

Magischer Pfeil

5	Lehrling
Berührung	-
Ein Pfeil wird bis zum nächsten Schuss, aber maximal 10 Minuten Magisch.	
Kurze Arkane Worte und ein weißes Bändchen an dem Pfeil.	

Feuerpfeil

10	Lehrling
Berührung	Runenpfeil
Ein Pfeil wird bis zum nächsten Schuss, aber maximal 10 Minuten Magisch mit 2TP. (Kampf-Magie) Varianten. Eispfeil – Blitzpfeil – Säurepfeil – Feuerpfeil (jede Variation muß extra erlernt werden!)	
Streicht mit der Hand über den Pfeil und benutzt dabei arkane Worte. Das dazu passende Bändchen macht ihr nebenher daran fest.	

Lähmpfeil

10	Lehrling
Berührung	Runenpfeil
Ein Pfeil wird bis zum nächsten Schuss, aber maximal 10 Minuten Magisch und lähmt bei einem Treffer ein Lebewesen für 2 Minuten. (Schwächezauber)	
Streicht mit der Hand über den Pfeil und benutzt dabei arkane Worte. Das dazu passende Bändchen macht ihr nebenher daran fest.	

Waffe verzaubern

10	Lehrling
Berührung	Tuch mit Wasser (rotes Band)
Eine Waffe wird bis zum nächsten Kampf, aber maximal 1 Stunde Magisch.	
Tränkt das Tuch in Wasser und benetzt mit Arkanen Worten die Waffe. Denkt an das Bändchen.	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

Verfluchen

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	Erde (schwarzes Band)
Bis Dämmerung wird eine Gegenstand verflucht. Bei einer Waffe zählt diese als „unheilig“. Wirkt der Zauber auf eine Rüstung, so verursachen nur unheilige Kampfzauber jeweils +1TP mehr Schaden, sofern diese Rüstung getroffen wird.	
„Reibt“ die Erde oder eure gleichwertige Komponente an euren gewählten Gegenstand und spricht dabei Arkane Worte.	

Rüstung verzaubern

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	-
Eine komplette Rüstung wird bis Dämmerung so verzaubert, dass sie Rüstungsdurchdringende Angriffe (Todesstrahl, Schreckenshand, etc.) zu Rüstungstreffern macht. Rüstung geht an dieser Zone kaputt. Zusätzlich wird die Rüstung dort „magisch“ und fängt normale Treffer neben der Rüstung auf und macht auch sie zu Rüstungstreffern, solange die Rüstung Trefferpunkte besitzt.	
Einige Arkane Worte auf eure Rüstung, auch magische, sowie ein wenig Theatralik.	

Arkane Vorhängeschloss

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
Berührung	gezeichnetes Schloss und ein gemalter Schlüssel
Eine Tür, Fenster, Kiste, Deckel oder andere Dinge werden verschlossen als wäre hier ein Schloss der Stufe „Geselle“. Der dazu gemalte oder vorhandene Schlüssel öffnet dies wieder. Zauber bleibt so lange erhalten, bis dieses Schloss geöffnet wurde.	
Ihr müsst nicht Zwangsweise hier etwas zeichnen, es ist möglich ein Schloss mit einen vorhandenen Schlüssel oder Zahlenschloss anzuhängen. Es muss aber ersichtlich sein das dies magisch (Stufe „Geselle“ ist.	

Segnen

20	Geselle
Berührung	Wasser (weisses Band)
Bis zur nächsten Dämmerung wird ein Gegenstand gesegnet. Bei einer Waffe zählt diese als „heilig“. Wird eine Rüstung gewählt, können unheilige Zauber diese nicht durchdringen und bleiben, als Rüstungstreffer, an der Rüstung hängen.	
„Träufelt“ das Wasser oder eure gleichwertige Komponente an euren gewählten Gegenstand und spricht dabei Arkane Worte.	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

Magische Kutsche

25	Geselle
Berührung	Kutsche (auto umgebaut)
Eine Kutsche, Karren oder Pflug (Bodengeräte, keine Wasser/Fluggeräte) werden verzaubert, dass sie für etwa 1 Stunde, langsam ohne die Zugkraft von Pferden fahren können. Der Zauber erstreckt immer nur auf eine gewähltes Gerät.	
Die Batteriebetriebene Kutsche, der Karren der per GPS automatisch hinter dem Zauberer hinterherfährt oder Kriegsgeräte die mit Motoren „selbstständig“ auf dem Schlachtfeld agieren.	

Waffenzauber

30	Geselle
Berührung	Tuch mit Wasser (rotes Band)
Eine Waffe (Schwert oder Bogen) wird bis Dämmerung zu einer magischen Waffe.	
„Träufelt“ das Wasser oder eure gleichwertige Komponente an euren gewählten Waffe und spricht dabei Arkane Worte.	

Rüstungsregeneration

30	Geselle
Berührung	goldener Ring an der Rüstung
Die Rüstung wird so verzaubert, dass sie bis Dämmerung alle 10 min 1 TP je Zone regeneriert.	
Verbindet den Ring mit eurer Rüstung und spricht danach eure Formel. Nach dem anlegen der Komponente erhält man den Zauber.	

Heilende Hände

35	Meister
Berührung	heiliges Symbol
Der Verzauberte erhält für eine Stunde die Fähigkeit durch seine Hände zu heilen. In einer Minute werden Blutungen gestoppt und leichte Gifte (maximal Stufe Hausfrau) neutralisiert. Auch werden dabei Wunden gereinigt. Eine leichte Wunde (1TP) zu heilen benötigt man etwa 2 – 3 Minuten. 2TP oder mehr sind nicht heilbar.	
Euer heiliges Symbol oder auch heiliges Wasser (gleichwertig) benutzt ihr um eure Hände, ja es geht auch nur eine Hand, mit diesem Zauber zu belegen. Ihr könnt hier einen Handschuh anziehen, eure Hand mit Runen bemalen oder diese mit Creme einreiben. Wenn ihr nun jemand heilt, könnt ihr dazu auch weitere Arkane Worte nutzen. Die Creme verteilen (Achtung Allergiker!!) oder kleine Bändchen oder eine Feder benutzen.	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

Arkane Falle

35	Meister
etwa 2 m	Schloss oder auffällige Rune 1m³, 1 Silber-Münze
Erstellt diesen Zauber auf eine Rune, Schloss oder ähnlich auffallendes. Danach könnt ihr einen weiteren Zauber dort hinein legen, der ausgelöst wird, sobald der Gegenstand „falsch“ benutzt wird. Wurde der Zauber ausgelöst, sind beide Zauber aufgelöst.	
Damit lässt sich die Kiste oder der Eingang zum Zelt perfekt verschließen. Denkt aber daran das magisch zu kennzeichnen und auch eine OT Info anzuhängen.	

Schreckenswaffe

40	Meister
Berührung	[Blut] (schwarzes Band)
Eine Waffe wird für den nächsten Treffer, maximal aber bis Dämmerung verzaubert. Sie verteilt 3TP die Rüstung durchdringt. Wurde damit etwas getroffen, löst sich der Zauber.	
Ein durchaus gefürchteter Zauber. Auch eigene Treffer sind selbstredend gefährlich.	

Einfrierende Klinge

40	Meister
Berührung	Wasser] (rotes Band & mehrere blaue Bänder)
Eine Waffe wird bis Dämmerung oder für einen Kampf zu einer magischen Waffe. Lässt die getroffene Körperzone einfrieren und lähmt für 1 Minute. Hier ist es unwichtig ob die Rüstung getroffen wurde oder eine Wunde geschlagen wurde. (Schwäche Zauber)	
Ein klasse Zauber! Eine blaue Netzstrumpfhose, mit diversen blauen Bändchen, zieht ihr während ihr eure Arkanen Worte spricht, über die Waffe. Oder auch direkt eine vorgefertigte Larpwaffe in Form von Eis, tauscht ihr gegen eure normale Waffe.	

Brennende Klinge

50	Meister
Berührung	Feuer (rotes Band & mehrere z.b. Gelbe Bänder)
Eine Waffe wird bis Dämmerung oder für einen Kampf zu einer magischen Waffe. Lässt die getroffene Körperzone „brennen“, sofern hier etwas leicht entzündliches getroffen wurde und wenige Sekunden dies berührt wurde. Zusätzlich verursacht die Waffe 1Tp mehr. Wurde hier etwas entzündet, brennt das maximal 3 Minuten für jede Minute 1 TP.	
Ein klasse Zauber! Eine rote Netzstrumpfhose, mit diversen roten/orangen Bändchen, zieht ihr während ihr eure Arkanen Worte spricht, über die Waffe. Oder auch direkt eine vorgefertigte Larpwaffe in Form von Feuer, tauscht ihr gegen eure normale Waffe.	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

Geister Körperwandlung

50	Meister
Berührung	Knochenschädel
<p>Man kann sich selbst oder ein freiwilliges Ziel in einen Geist verwandeln. Dazu zählt auch die Ausrüstung. Hält bis Dämmerung oder bis es willentlich gelöst wird.</p> <p>Normale Waffen machen -1 TP Schaden an einem selbst und man kann durch Türen hindurch gleiten. Funktioniert mit Mauern aber nicht. Objekte die schwerer als (in etwa) 1 Kilo sind, kann man nicht festhalten oder Bewegen. Auch das Zaubern ist nicht möglich.</p> <p>Einen Geist darzustellen ist immer schwierig, mir fällt als erstes das weiße „Bettlacken“ ein...</p>	

Dunkelfeuerklinge

50	Meister
Berührung	Blut] (rotes Band & mehrere schwarze Bänder
<p>Eine Klinge wird bis zum nächsten Kampf (max. eine Stunde) zu einer magischen Waffe. Diese macht + 1 TP „Dunkelfeuerschaden“. Nicht Rüstungsdruchdringend.</p> <p>Zugefügte Wunden können nur schwer Heilen und nicht Regenerieren. Die Heilzeit ist x 10 aber mindestens eine Stunde.</p> <p>Welches Blut ihr IT benutzt ist egal. Aber OT wird niemand geritzt, gefoltert oder ein Schwein getötet! Sucht im Netz nach Kunstblut oder nutzt rote Bänder. Ihr könnt diese im Vorfeld an einer Strumpfhose befestigt haben, die ihr so über euer Schwert zieht. Seit euch aber bewusst das dies Dunkle Magie (Blutmagie) ist!</p>	

Scherzende Klinge

60	Meister
Berührung	Pfeffer (rotes Band)
<p>Eine Klinge wird bis Dämmerung, höchstens aber bis zum nächsten Kampf (eine Stunde) zu einer magischen Waffe. Diese macht neben dem normalen Waffenschaden auch Schmerz beim getroffenen. Dieser hält etwa 1 Minute an.</p>	
-	

Schemenklinge

60	Meister
Berührung	Rune - (rotes Band)
<p>Eine Klinge wird bis zur nächsten Kampf (max. eine Stunde) zu einer magischen Waffe. Diese macht immer <u>Maximal</u> 1 Trefferpunkt durch Rüstung.</p> <p><u>Anmerkung!</u> Kauft ihr diesen Zauber für 90 EP, hält dieser Zauber bis zur nächsten Dämmerung.</p> <p>Ein Schemen ist für mich Halb durchsichtig. Demnach würde ich hier eine vorgefertigte IT Waffe nutzen oder einer Waffe, neben dem roten Band/Bänder, durchsichtigen Stoff überziehen. Hier hilft eine Suche im Netz mit „durchsichtigen Stoff“ weiter.</p>	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

Klinge des Frostes

70	Meister
Berührung	Wasser (rotes Band & mehrere blaue)
<p>Eine Klinge wird bis zum nächsten Kampf (max. eine Stunde) zu einer magischen Waffe. Die getroffene Körperzone friert innerhalb weniger Sekunden ein und Lähmt denjenigen. Auch wenn die Rüstung getroffen wurde, friert die Körperzone ein.</p> <p>Die Lähmung/Erfrierung/erstarren hält etwa eine Minute.</p>	
<p>Ein netter kleiner Zauber. Es gibt genügen Larpwaffen die aussehen wie aus Eis. Ansonsten gehen etliche hellblaue und auch einige wenige weiße Bänder an der Waffe in Unterschiedlicher Länge. Das ganze sieht dann ähnlich eines „Schweif aus Eis“ aus.</p>	

Klinge der Flammen

80	Meister
Berührung	Feuer (rotes Band und mehrere gelbe)
<p>Eine Klinge wird bis Dämmerung, höchstens aber bis zum nächsten Kampf (eine Stunde) zu einer magischen Waffe. Diese macht +1 TP Feuer. Wird sie für einige Sekunden an leicht brennbares Material gehalten, entzündet sich das und brennt maximal 3 Minuten für je 1 TP.</p>	
<p>Das ganze wie bei der Klinge des Frostes nur eben mit einer Larpwaffe aus „Feuer“. Oder eben Bänder in der Farbe von Feuer.</p>	

Klinge der Dunkelflammen

80	Meister
Berührung	Blut (rotes Band & mehrere Schwarze)
<p>Eine Klinge wird bis zur nächsten Dämmerung zu einer magischen Waffe. Diese macht + 1 TP „Dunkelfeuerschaden“. Nicht Rüstungsdurchdringend.</p> <p>Zugefügte Wunden können nur schwer Heilen und nicht Regenerieren. Die Heilzeit ist x 10 aber mindestens eine Stunde.</p>	
<p>Der länger anhaltende Zauber wie „Dunkelfeuerklinge“.</p>	

Arkaner Harnisch

110	Großmeister
Berührung	normale Rüstung & Mithrill Münze
<p>Eine vorhandene Rüstung wird bis Dämmerung so verzaubert, dass sie durch normale Waffen weniger Schaden erleidet (-1 TP). Zusätzlich schützt sie vor Rüstungsdurchdringung, diese zählen dann als Rüstungstreffer. Und sie erhält +1TP auf jede Körperzone.</p> <p>Ist eine Körperzone von gar keiner Rüstung belegt, schützt dort der Arkane Harnisch nicht. Es ist aber möglich diesen Zauber mit dem Zauber „Magischer Schutz“ zu kombinieren.</p>	
<p>Ein blaues Band um sich oder auf seinem Wappenrock „Magische Rüstung“ schreiben ist relativ gebräuchlich.</p>	

Zauberlisten

Weihen & verzaubern

Mächtige Weihung

125	Großmeister
etwa 2 m	Wasser oder 1 Objekt, Weihrauch & heiliges Symbol
<p>Eine Kanne Wasser oder ein Objekt wird permanent geweiht.</p> <p>Weihwasser macht bei etwa ½ Liter Wasser 5 TP auf Untote. Auf einer Rüstung ist diese bis am Abend geweiht, das gleiche gilt bei einer Waffe. Verteilt man das Wasser auf ein Lebewesen ist diese vor Beherrschungen und Schwäche zaubern geschützt. Zählt aber nicht bei einem Ritualisierten Zauber.</p> <p>Es ist auch möglich damit einen Altar zu weihen.</p> <p>Eine Weihung führt jeder Spieler anders aus. Es sollte aber ersichtlich sein, dass hier nicht nur mit dem Finger geschnippt wurde sondern ein mächtiger Zauber aktiviert wurde.</p>	

Tötende Klinge

150	Großmeister
Berührung	spezifisches unverdorbenes Blut (rotes Band)
<p>Eine Waffe wird für einen Kampf (max. eine Stunde) zu einer magischen Waffe, welche gegen jedes Lebewesen magischen Schaden verursacht.</p> <p>Solltet ihr das Lebewesen treffen von dem ihr das Blut entnommen habt, erleidet es 3 TP Rüstungsdurchdringend. Die Heilzeit ist auf das zehnfache gestiegen, aber Minimum eine Stunde.</p> <p>Die Körpereigene Regeneration wird außer Kraft gesetzt.</p> <p>Trefft ihr mit der Klinge die gleiche Rasse, ist es 1 TP Rüstungsdurchdringend.</p> <p>Auch hier, bei der Punktezahl benötigt man keine Vorschläge mehr :)</p>	

Heiliger Krieg

300	Großmeister
etwa 25 m	Heiliges Symbol, Ritual, Blut des Ritualisten 5 TP
<p>Alle Umstehenden um das Ritual (25m) werden geweiht. Hält zwei Dämmerungen und ihre Rüstungen sind vor Rüstungsdurchdringung geschützt. Zusätzlich brennen die Waffe und sind vor Schwäche Zaubern und Beherrschungen geschützt.</p> <p>Ein Ritual in Absprache mit der SL.</p>	

Unheiliger Krieg

300	Großmeister
etwa 25 m	unheiliges Symbol, Ritual, Blut des Ritualisten 5 TP
<p>Alle Umstehenden um das Ritual (25m) werden verflucht. Hält zwei Dämmerungen und sie erhalten die Fähigkeit „Wundresistenz“ mit der Stufe vom Meister. Zusätzlich sind die Waffen vergiftet (bei einem Treffer Heilzeit x 10 aber Minimum eine Stunde) und erhalten Ogerstärke.</p> <p>Ein Ritual in Absprache mit der SL.</p>	

Zauberlisten

Geisterwelt

Info:

Diese Sonderliste ist für jene zugänglich, welche sich mit Schamanismus und Totems angefreundet haben. Die meisten Zauber wirken nur im Astralraum bzw der Geisterwelt. Die Sonder-Regeln Schamanismus (S1) betreffen genau dieses Thema und geben zusätzliche Erklärungen.

Seelenfaden rapieren

5	Lehrling
unbekannt	Astralraum / Geisterwelt
Ein gerissener Seelenfaden wird im Astralraum / Geisterebene repariert. Ist der Körper tot, so reißt der Seelenfaden erneut.	
Einige Arkane Worte und mit der Gestik erbaut ihr ein „Faden“.	

Seelenrüstung Fell

10	Lehrling
unbekannt	Astralraum / Geisterwelt
Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt, wird erschaffen. Hält solange bis sie zerstört oder man die Ebene wieder verlässt. Rüstung 1 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 Minuten komplett.	
Wie bei allen anderen Magischen Rüstungen könnt ihr hier eine Rune oder ähnliche Dinge nutzen.	

Seele finden

10	Lehrling
unbekannt	Astralraum / Geisterwelt
Richtung und grobe Entfernung zur gewählten Seele, im Astralraum selber, wird erkannt. Auch dessen Zustand.	
Der Schamane spricht mit seinem Totem, der Magier spricht Arkane Worte, wirft eine Zauberkomponente in die Luft und schaut währenddessen im Astralraum hinein.	

Astral Einhandwaffe beschwören

10	Lehrling
Selbst	Astralraum / Geisterwelt
Man selbst erhält eine Geisterwaffe, welche 1 TP in der Geisterwelt verursacht und verschwindet sobald man diese losläßt.	
Arkane Worte, ein Gebet oder ähnliches und man zieht nebenher die Larpwaffe...	

Zauberlisten

Geisterwelt

Astrale Nachricht

15	Geselle, eingeschränkt Lehrling
unbekannt	Astralraum / Geisterwelt
Man wirkt im Astralraum einen Zauber den man mit einer Nachricht belegt. Diese erscheint als Illusion in der normalen Welt. Aber mehr als 15 Worte sind nicht drin.	
Aktiviert den Zauber, legt die Worte hinein und stellt euch als „Illusion“ im normalen Raum...	

Rückkehr

20	Geselle
unbekannt	Astralraum / Geisterwelt
Eine im Astralraum berührte Seele kehrt fast Augenblicklich in seinen alten Körper zurück. Eine Resistenz „Beherschung“ hilft dagegen.	
Berührt die Seele mit Arkanen Worten.	

Seelenrüstung dickes Fell (nur mit vorheriger Sellenrüstung)

20	Geselle
Berührung	Astralraum / Geisterwelt
Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt, wird erschaffen. Hält solange bis sie zerstört oder man die Ebene wieder verlässt. Rüstung 2 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 Minuten komplett.	
Wie bei allen anderen Magischen Rüstungen könnt ihr hier eine Rune oder ähnliche Dinge nutzen.	

Totemgestalt (einfach)

20	Geselle
Selbst	Astralraum / Geisterwelt
Der Zauberwirker verwandelt sich im Astralraum / Geisterwelt in sein Totemtier. Er erhält dessen tierische Attribute und Sinne. Dies hält eine Seelenreise lang.	
Diverse Tierkostüme sind im Internet günstig zu bekommen, andernfalls Schminke.	

Astral Zweihandwaffe beschwören

20	Geselle
Selbst	Astralraum / Geisterwelt
Man selbst erhält eine Geisterwaffe, welche TP in der Geisterwelt verursacht und verschwindet sobald man diese losläßt. Beschwört man einen Bogen macht dieser 1 TP.	
Arkane Worte, ein Gebet oder ähnliches und man zieht nebenher die Larpwaffe...	

Zauberlisten

Geisterwelt

Seelenreise

25	Geselle
Selbst	Rauch
Man selbst wird in den Astralraum / Geisterebene gebracht. Solange der Seelenfaden vollständig ist kann man sich wieder in den eigenen Körper ziehen.	
Rauch vom Feuer, Fackel oder andere Komponente sind meist ausreichend. Die SL sollte abe informiert werden.	

Seelenanker

30	Geselle
Berührung	Fokus
Die Seele eines Lebewesens wird entweder in ihrem Körper fest verankert oder an einen Ort gebunden. Dies verhindert das ungewollte herausreißen der Seele aus dem Körper oder hilft bei der Rückkehr aus der Astral / Geisterebene. Hält bis Dämmerung	
Sollte zusammen mit dem Zauber „Seelenreise“ verwendet werden. Man könnte es mit einem dicken Seil symbolisieren.	

Totemgestalt (stark)

35	Meister
Selbst	Astralraum / Geisterwelt
Man selbst verwandelt sich im Astralraum / Geisterwelt in sein Totemtier. Dadurch erhält man dessen tierische Attribute und Sinne. Zusätzlich wird man stärker +2 TP pro Zone & Ogerstärke. Hält eine Seelenreise lang.	
Diverse Tierkostüme sind im Internet günstig zu bekommen, andernfalls Schminke.	

Seelenrüstung - Fell des Schreckens (nur mit vorheriger Seelenrüstung)

35	Meister
Berührung	Astralraum / Geisterwelt
Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt, wird erschaffen. Hält solange bis sie zerstört oder man die Ebene wieder verlässt. Rüstung 3 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 Minuten komplett.	
Wie bei allen anderen Magischen Rüstungen könnt ihr hier eine Rune oder ähnliche Dinge nutzen. Auch sich Fell anzuziehen kann helfen.	

Zauberlisten

Geisterwelt

Führer rufen

40	Meister
unbekannt	Astralraum / Geisterwelt
Ein Naturgeist des eigene Totems wird hergerufen um als Führer in der Geisterwelt zu dienen. Normalerweise zeigt es den Weg, erklärt oder zieht die verletzte Seele des Reisenden vom Ort weg, kämpft aber nicht selbst. Letzteres tut es nur selten (SL Entscheid)	
Ein NSC oder auch das eigene Tier kann hier helfen. Spricht aber mit der SL. Mit den Zaubern „Seelenreise“ und „Seelenanker“ gut kombinierbar.	

Astralreise

50	Meister
Berührung	Rauch
Ein freiwilliges Ziel wird in den Astralraum / Geisterebene gebracht. Solange der Seelenfaden vollständig ist kann man sich wieder in den eigenen Körper ziehen.	
Rauch vom Feuer, Fackel oder andere Komponente sind meist ausreichend. Die SL sollte abe informiert werden.	

Seelenrüstung - Schuppenfell (nur mit vorheriger Seelenrüstung)

50	Meister
Berührung	Astralraum / Geisterwelt
Eine immaterielle Rüstung welche nur im Astralraum / Geisterwelt wirkt, wird erschaffen. Hält solange bis sie zerstört oder man die Ebene wieder verlässt. Rüstung 4 TP/ Zone & Regeneriert nach 10 Minuten komplett.	
Wie bei allen anderen Magischen Rüstungen könnt ihr hier eine Rune oder ähnliche Dinge nutzen. Eine Schuppenrüstung funktioniert auch.	

Zauberlisten

Wunder

Allgemein:

Diese Zauber-Sonderliste ist für jene zugänglich, welche im direkten Dienst von Göttern stehen. Die Sonderregeln S4 Klerus befassen sich mit diesem Thema.

Zu den einzelnen Zaubern Ideen zu schreiben ist aus meiner Sicht nicht nötig. Priester beten mit verschiedenen Gebeten zu ihren Göttern, halten ihr heiliges Symbol in die Luft und sind fertig.

Göttertrunk

5	Lehrling
etwa 2 m	heiliges Symbol
Das Wasser in einer Karaffe (o.ä.) wird in einen wohlschmeckenden Trunk der Götter umgewandelt wie Schwarzwurzelsaft oder Zitronenwein. Diese Umwandlung ist permanent. Das genaue Getränk hängt von der Gottheit und ihrer Stimmung ab.	
Gut darzustellen mit Brausepulver, diversen Konzentraten oder mit flinken Finger. In dem man das Getränk austauscht.	

Schmerzen lindern

5	Lehrling
Berührung	heiliges Symbol
Das Ziel wird bis Dämmerung verzaubert, das aller Schmerz nur halb so schlimm ist.	
Eine reine Darstellungssache.	

Erholsamer Schlaf

5	Lehrling
etwa 2 m	heiliges Symbol
Das verzauberte Ziel beginnt einen erholsamen Schlaf, wenn es sich innerhalb 1h freiwillig schlafen legt. Dabei regeneriert es Wunden, Müdigkeit und Magie-Punkte doppelt so schnell wie üblich.	
Eine reine Darstellungssache.	

Gesinnung erkennen

10	Lehrling
Berührung	heiliges Symbol
Die Gesinnung des am Berührten wird erkannt. Resistenz „Beherrschung“ hilft dagegen. Dies gibt Antworten auf folgende Gesinnungseinschätzungen [Chaos / Ordnung] - freiheitsliebend / neutral / rechtschaffend [Gut / Böse] - gutherzig / eigensüchtig / Leid verbreitend [Göttlicher Beistand] - Name des Gottes oder des Totems [Höchstes Ziel] - Nur ein allgemeiner Begriff wie „Macht“	
Eine reine Darstellungssache.	

Zauberlisten

Wunder

Fluch identifizieren

10	Lehrling
etwa 2 m	heiliges Symbol
Ein Fluch kann genau identifiziert werden.	
Ein Gebet zum eigenen Gott und das heilige Symbol.	

Göttlicher Schutz

20	Geselle
Selbst	heiliges Symbol
Bis Dämmerung wird die erste Wunde spontan geheilt. „Meucheln“ ist hiervon ausgenommen.	
Eine reine Darstellungssache.	

Waffe gegen Untote weihen

30	Geselle
Berührung	heiliges Symbol (weißes Band)
Bis Dämmerung ist eine Waffe geweiht. + 1 TP gegen Untote.	
Ein Weißes Band an die Waffe befestigen und dazu ein Gebet. Meist mit Telling „Heilig“	

Waffe gegen Höllencreaturen weihen

30	Geselle
Berührung	(weißes Band)heiliges Symbol
Bis Dämmerung ist eine Waffe geweiht. + 1 TP gegen Dämonen und Teufel.	
Ein Weißes Band an die Waffe befestigen und dazu ein Gebet. Meist mit Telling „Heilig“	

Waffe gegen Engel verfluchen

30	Geselle
Berührung	heiliges Symbol (schwarzes Band)
Bis Dämmerung ist eine Waffe geweiht. + 1 TP gegen Engel und Avatare.	
Ein schwarzes Band an die Waffe befestigen und dazu ein Gebet.Meist mit Telling „Heilig“	

Zauberlisten

Wunder

Fluch

35	Meister
etwa 5 m	(un)heiliges Symbol
Ein Lebewesen wird permanent mit einem Fluch verzaubert. Eine Handlung löst das wieder auf. Resistenzen helfen hier, hängt aber vom Art des Fluches ab.	
Körper-Magie	eitrige Wunden, Narben, Hautfarbe
Schwäche	Schmerzen, Impotenz, Lähmung
Beherrschung	Dummheit, bestimmtes Verhalten
Allgemein	mieses Wetter, Rüstung rostet
<p><u>Anmerkung!:</u> Für insgesamt 150 EP kann man diesen Zauber auch kaufen. Dann ist die Reichweite unbegrenzt. Nennt sich dann Göttlicher Fluch und muss mit der SL abgesprochen werden.</p> <p>Ein Gebet, das heilige Symbol und das passende Umfeld dazu. Wie ein Schrein oder Teppich auf dem man sitzt.</p>	

Heilige Waffe

50	Meister
etwa 5 m	(un)heiliges Symbol (weißes Band)
Bis Dämmerung ist eine Waffe geweiht. + 1 TP „Heilig“.	
Ein Weißes Band an die Waffe befestigen und dazu ein Gebet. Meist mit Telling „Heilig“	

Unheilige Waffe

50	Meister
etwa 5 m	(un)heiliges Symbol
Bis Dämmerung ist eine Waffe geweiht. + 1 TP „Unheilig“.	
Ein schwarzes Band an die Waffe befestigen und dazu ein Gebet. Meist mit Telling „Unheilig“	

Göttlicher Blitz

100	Meister
etwa 5 m	(un)heiliges Symbol
Der Priester fragt seinen Gott nach einen Blitz der auf ein anderes Lebewesen geworfen wird. Verursacht 10 TP und durchschlägt Metall Rüstung.	
Der Zauber der fast jeden Charakter „pulverisiert“. Hier ist guter Rat teuer das darzustellen um den Zauber zu akzeptieren :)	

Zauberlisten

Wunder

Göttlicher Flammenschlag

100	Meister
etwa 5 m	(un)heiliges Symbol
Der Priester fragt seinen Gott nach einer Flamme, die auf ein anderes Lebewesen geworfen wird. Verursacht 10 TP und zündet das Ziel an. Brennt maximal 3 Minuten mit je 1 TP/Minute.	
Der Zauberer fast jeden Charakter „pulverisiert“. Hier ist guter Rat teuer, das darzustellen, um den Zauber zu akzeptieren :)	

Göttliche Heilung

150	Meister
etwa 1 m	heiliges Symbol wird verbraucht
<p>Das Ziel wird mit einem harten Fluch verzaubert, der permanent ist und durch eine Handlung wieder aufgelöst werden kann. Welche Resistenz hiergegen wirkt, hängt von dem Fluch ab.</p> <p>(Körper-Magie) - eitrige Wunden, Narben, Hautfarbe o.ä.</p> <p>(Schwäche) - Schmerzen, Impotenz, Lähmung o.ä.</p> <p>(Beherrschung) - Dummheit, bestimmtes Verhalten o.ä.</p> <p>(allgemein) - mieses Wetter, Rüstung rostet o.ä.</p>	
<p>Der Druide der Göttin der Natur hebt seinen Hölzernen Stab und deutet auf den Feisten Händler. Zornig spricht er die Worte des Wunders und „Möge von jetzt an aller Wein zu Wasser werden, den du an deine Lippen führst. Bis du rank und schlank wie ein Athlet bist.“</p>	

Göttliche Heilung

150	Lehrling
Selbst	Verbraucht Heiliges Symbol
Das Lebewesen wird sofort geheilt. Alle TP, Verzauberungen, Bezauberungen, Gifte, Krankheiten und Flüche verschwinden.	
Ein starker Zauber, der für gutes Spiel sorgen kann.	

Avatar

200	Meister
etwa 5 m	Verbraucht Heiliges Symbol, 1 freiwilliges Opfer
<p>Das Opfer wird von dem Avatar eingenommen und geführt. Das hält solange an, wie die SL das entscheidet. Der Avatar hat seine eigenen Ansichten und Willen.</p> <p>Fährt der Avatar wieder aus dem Körper, ist dieser geschunden.</p>	
SI Absprache und reine Darstellungssache.	

Zauberlisten

Dämonen

Hinweis: Es können diese Zauber nur Lebewesen nutzen die selbst Dämonenblut in sich tragen.

Zu den einzelnen Zaubern Ideen zu schreiben ist aus meine Sicht nicht nötig. Priester beten mit verschiedenen Gebeten zu ihren Göttern, halten ihr heiliges Symbol in die Luft und sind fertig.

Dämonenaugen

5	Meister
Selbst	Dämonenblut
Von einem selbst leuchten die Augen für eine Stunde. Dadurch erkennt man verfluchte Gegenstände.	
Für einen 5 Punkte zauber schwer darzustellen. Eine Maske die im Augenbereich leuchtet, eine Mütze mit LED's oder Fluoreszierende Farbe.	

Präsenz verstärken

10	Meister
Berührung	(un)heiliges Symbol
Die Präsenz wird auf etwa 50 Meter erhöht.	
SL Hilfe nutzen oder der Dämon sollte ein guter Darsteller sein ;)	

Rüstung öffnen

10	Meister
Berührung	Dämonenblut
Die Rüstung wird für jede Minute um -1 TP, für je Zehn Sekunden, verschlechtert.	
Reflektorbänder/Reflexbänder vom Fahrrad nutzen. „Klacken“ diese an die Rüstung mit Arkanen Worten, ist der Zauber vollständig. Die Bänder muss man aber ab tarnen.	

Segen sehen

15	Meister
etwa 5 m	Dämonenblut
Das Lebewesen sieht bis Dämmerung gesegnete Objekte.	
Reine Darstellungssache	

Unheilige Lust

20	Meister
Berührung	Dämonenblut
Ein Lebewesen wird verzaubert und fällt bis Dämmerung seiner stärksten Gier einher.	
Reine Darstellungssache	

Zauberlisten

Dämonen

Flammenpeitsche

30	Meister
etwa 5 m	Dämonenblut
Die Peitsche wird bis zur nächsten Dämmerung zu einer Flammenpeitsche. 2 TP.	
Nehmt eure Larppeitsche in die Hand und bindet Bsp. Rote Bändchen daran.	

Flammen Aura

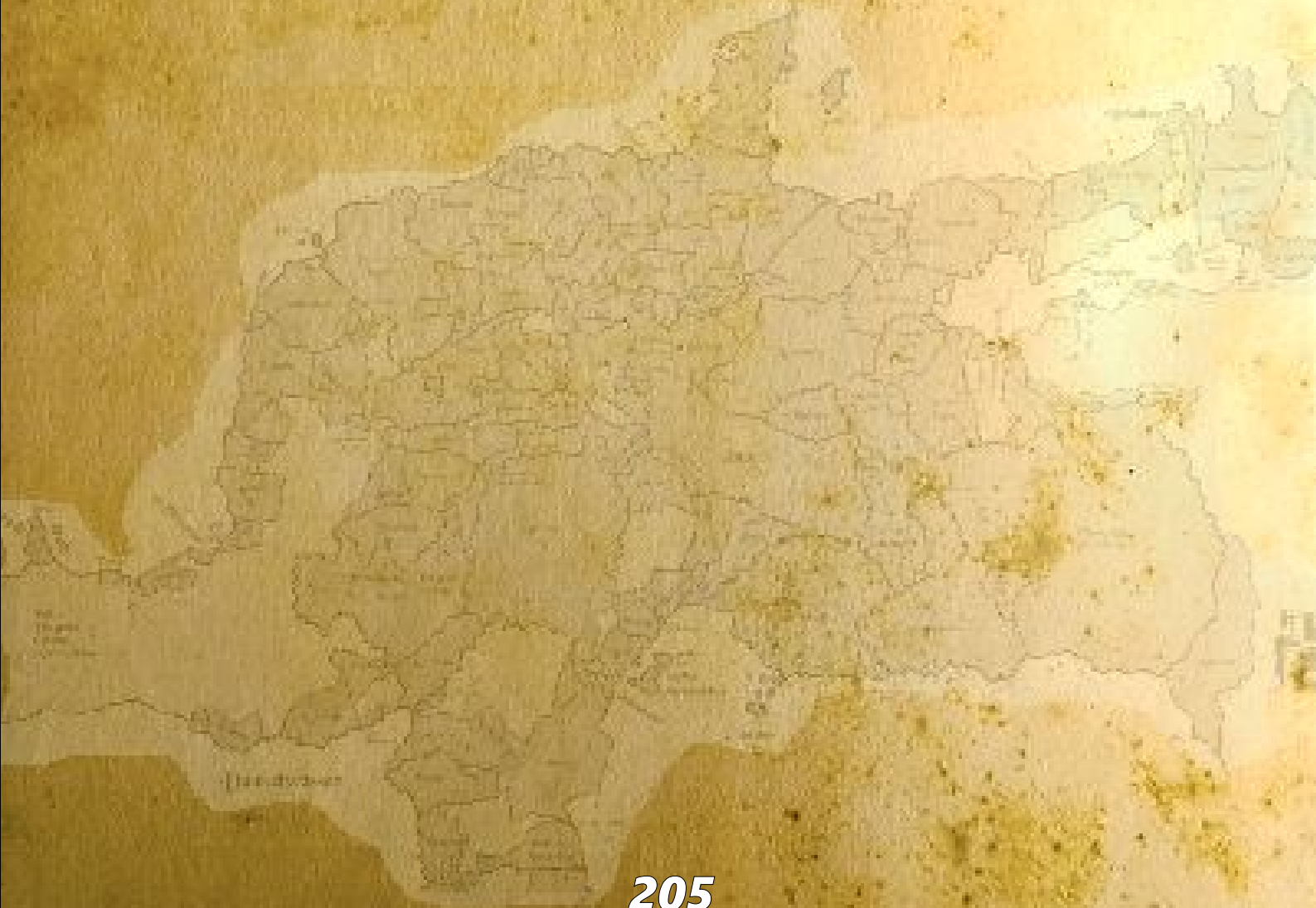
50	Meister
etwa 5 m	3 x 1TP Verletzung & Dämonenblut
Hält bis zum nächsten Kampf und umgibt einen selbst mit Flammen. Angreifer erleiden 1TP am Arm.	
Bindet euch Stoff mit Bändern um. Diese sollten die Farbe einer Flamme haben.	

Frost Aura

50	Meister
etwa 5 m	Dämonenblut und 3 TP Blut
Hält bis zum nächsten Kampf und umgibt selbst selbst mit einer eisigen Aura. Angreifer erleiden 1TP am Arm.	
Bindet euch Stoff mit Bändern um. Diese sollten die Farbe von „Kälte“ haben.	

Dämonentor

100	Meister
etwa 5 m	Dämonenblut, vorhandes Tor & 5 x 1 TP Blut
Ein vorhandenes Dimensionstor wird umgeleitet. Der Zauber muss an beiden „Enden“ gewirkt werden um zu funktionieren. Hält danach 3 Dämmerungen.	
SL Absprache.	



Anhang



Ausführliche Erklärungen

Allgemein:

In eigener Überlegung und Ideen und Hinweisen von Spielern wurden einige Kapitel aus dem normalen Rule-Master entfernt oder stark vereinfacht.

Wieso das ganze?

Aufgrund der komplexen Charaktere und teilweise extrem starren Plotlösungen sind vorgefertigte „Monster-NSC“ sinnlos. Selbst ein sehr offener Plot lebt nicht vom starren Regelwerk.

Was ist im Deluxe Regelwerk nicht enthalten?

- Erschaffung diverser Monster und NSC mit Ihren :
 - Fähigkeiten und oder Resistenzen
 - Ausrüstung (Kleidung oder Waffen)
 - Trefferpunkte
 - diverse nicht Darstellbare Monster

Was wurde im Deluxe Regelwerk verschoben?

- Vampire & „Werwesen“ (Werwölfe, Werbären, ...)
- Magische Wesen
- Geister & Astralwesen
- Unterteilungen der Niederen, Mittleren und Hohen Monster dazu zählen

Ausführliche Erklärungen

- Vampire & Werwesen -

Vampire im Larp:

Vampire im Larp. Bei Vampiren handelt es sich meist um wiederbelebte menschliche Leichname. Im Volksglauben trinken sie Blut von Menschen oder Tieren die danach sterben können, sich ebenfalls in ein Vampir verwandeln oder nur zwei Narben am Hals erhalten. Und nun steht solch ein Wesen vor mir selbst, der mich mit seinen Fangzähnen anlächelt....

Jeder kann sich hier seine eigene Meinung bilden ob Vampire im Fantasie Larp sinnvoll sind oder nicht.

Wer sich hier Informieren möchte oder gar einen Vampir erstellen möchte, der sei auf das Standartregelwerk ab Seite 227 verwiesen. Ansonsten könnt ihr einiges Wissen aus dem „Larpwiki“ entnehmen.

Werwesen im Larp:

Werwesen bezeichnet man jene Lebewesen, die Ihre Gestalt aus verschiedensten Gründen verändern können und teilweise auch müssen. Eines der bekanntesten Beispiele, ist der Werwolf.

Meistens sind Werwesen verflucht, krank oder besitzen die Fähigkeit des Gestaltwandeln's. Das von seinen Eltern zu bekommen, sind Ausnahmen.

Da man hier selbst zu einem Tier wird, ist man nicht in der Lage rational zu denken, sondern „nur“ wie ein Tier. Daher greifen sie wahllos alles an, was nicht schnell genug das Weite gesucht hat. Deshalb ist es nicht selten das andere Wesen, Werwesen mit Abscheu sehen und lieber Tod als lebendig haben wollen.

Daher an all jene, die sich an einem Werwesen versuchen wollen:

1. Mit sehr hohen Kosten verbunden, da das Kostüm extrem aufwendig ist.
2. Ihr spielt kein Mensch, ihr seid durch und durch ein Tier.
3. Nicht jede Con akzeptiert Tierwesen.
4. Spieler, durch Kostümierung glaubhaft machen, dass kein Mensch vor einem steht.
5. Für Anfänger in keinster Weise geeignet!
6. Wird oft als Pappnasig und Powergamer hingestellt.

Wenn ihr euch an einem dieser Wesen probieren wollt, versucht es. Im „Standard - Regelwerk“ sind viele Fähigkeiten und Richtlinien zu finden, die ich hier nicht aufführe. Denn ein Werwesen muss Spielen und bespielt werden können.

Ihr könnt euch grob an die Mythen und Sagen wie der Blutdurst oder Schwäche bei Silberwaffen halten, wenn ihr eines dieser Wesen erstellt halten.

Vor & Nachteile der Werwesen:

Vorteile

Hören, Sehen und riechen in der Nacht verbessert
Fellrüstung
Krallen an Hände/Füße

Nachteile

Erhöhter Schaden durch Silber (+2TP)
Empfindlich bei heilige/unheilige Waffen/Magie
Ohne Blut, andauerndes Hungergefühl

Ausführliche Erklärungen

- Magische Wesen -

Allgemein:

Magische Wesen sind keine Spezies oder eine eigene Rasse. Man wird vielmehr zu einem magischen Wesen wenn man einige der unten genannten Punkte anwendet.

Wie würde also nun die genaue Defenition aussehen?

Das ist schwer zu beantworten, da jede SL und Spieler das für sich entscheiden. Im Rulemaster wurde das aber folgend gelöst.

1. Erwirbt man eine Resistenz
2. Bei einer Selbstverzauberung
3. Erwirbt man eine der folgenden Fähigkeiten oder Fertigkeiten
 - Gestaltwandlung
 - Hautrüstungen
 - Regeneration
 - Kriegerstärke / Ogerstärke
4. Einige der hier aufgeführten Lebewesen
 - Fee
 - Einhorn
 - Drache
 - Werwesen
 - Oni
 - Dämonen
 - Elementare
 - Götter, Halbgötter

Man erkennt also, dass wenn man sich selbst Verzaubert oder verzaubert wurde man zu solch einem Wesen wird.

Ich versuche es mal an zwei Beispielen zu erklären:

1. Ein Krieger hat sich entschlossen seinen rechten Arm permanent verzaubern zu lassen um dort keine Rüstung mehr tragen zu müssen. Nach dem Ritual hat er dort eine Drachenhaut bekommen.
Würde er nun versuchen wollen durch einen magischen Zirkel zu gehen, der Magie draußen hält, würde bis auf sein rechter Arm alles diesen Kreis durchschreiten.
2. Würde nun ein Elementarwesen versuchen, durch den Zirkel hindurch zuschreiten, würde er kläglich scheitern. Da sein gesamter Körper aus Magie besteht.

Ausführliche Erklärungen

-Unterteilung in Niedere, Mittlere und Hohen Monster-

Niedere Monster

Zombies, Skellete, Ghule, Geister, Kurier, Scout, Kultist, Sklaven,

Alle kleineren Tiere, Klabautermann, Hausgeister, Gnom, Alp, Kappa, Irrlicht

Mittlere Monster

Mumie, Wraith, Champion, Succubus, Inkubus, Teufelshunde, Satyr

Einhorn, Pferde, Dryade, Minotaurus, Pegasus, Goblin, Troll, Riesen, Troll

Homunkulus,

Hohe Monster

Vampire, Todesritter, Skellet Golems, Sprechtrale, Banshee, Lich, Engel,

Lord's, Fürsten, Oni, Werwesen, Totem - Avatare, Ahnengeister

Drachen, Elementare, Medusa, Harpyie,

Bemerkung:

Es ist nicht Möglich jedes Lebewesen, Monster, Gestalt oder sonstiges Konstrukt hier Aufzulisten. Aber Anhand der Einteilung ist ersichtlich in welchen Bereich welche Kreatur fallen würde.

In sehr vielen Fällen ist das für ein Ritual notwendig oder wenn man eines dieser Wesen „beherrschen“ möchte.

Copyright



Copyright

Copyright

Urheberrecht:

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise), für kommerzielle Zwecke, in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Autoren untersagt. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Es ist für Privatpersonen gestattet, Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise), für nicht kommerzielle Zwecke, in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, auch ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Autoren, dieses Werk für Private Zwecke zu nutzen. Die Vervielfältigung, außer Schenkungen, ist davon ausgenommen. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Die Autoren, Bernd Grudzinski und Robert Michalke, behalten sich vor Änderungen im Urheberrecht, Haftungsausschlüssen und Verletzungen des Urheberrechtes zu jeder Zeit und Ort abändern zu können.

Haftungsausschluss:

Die Benutzung dieses Buches und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Die Autoren können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, die sich aus Handlungen oder Tätigkeiten ergeben (z.B. aufgrund fehlender Sicherheitshinweise), aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Haftungsansprüche gegen die Autoren für Schäden materieller oder ideeller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und/oder unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen.

Rechts- und Schadenersatzansprüche sind daher ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Die Autoren übernehmen jedoch keine Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit und Qualität der bereitgestellten Informationen. Druckfehler und Falschinformationen können nicht vollständig ausgeschlossen werden. Die Autoren übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, ebenso nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen von den Autoren übernommen werden.

Bei Verweis auf Internetseiten haben die Autoren keinen Einfluss auf Gestaltung und Inhalte fremder Internetseiten. Wir Autoren distanzieren uns daher von allen fremden Inhalten. Zum Zeitpunkt der Verwendung waren keinerlei illegalen Inhalte auf den Webseiten vorhanden.

Verletzung des Urheberrechts:

Wer das Urheberrecht verletzt, indem er das Urheberrecht (s.o.) verletzt kann zivil-, straf und wettbewerbsrechtlichen belangt werden.

Copyright

Bedeutung des „Beamten Kauderwelsch“:

Seid ihr eine Privatperson die das Regelwerk für sich und seinen unmittelbaren Freundeskreis nutzen möchte, ist das kein Problem.
Auch könnt ihr das Buch binden lassen und Weiterverschenken.
Habt ihr vor damit Geld zu verdienen oder mit dem verschenkten Buch Geld verdient, müsst ihr vorher eine Genehmigung von uns einholen! Und das nur Schriftlich mit unserer Unterschrift.
Alles andere ist nicht gültig.
Bei Abänderungen der Regeln oder Ausführungen, müsst ihr keine keine Verweise auf unser Regelwerk machen. Ist aber ausgesprochen nett 🙌 😊

Das gilt für das gesamte Buch und/oder Auszugsweise.

Bei Verletzung dessen können zivil-, straf und wettbewerbsrechtliche Verfahren eingeleitet werden.

Anschrift und Kontaktaufnahme:

Autor & Illustrator vom Regelwerk Rule – Master 6.0 (Deluxe)

Robert Michalke Wellendingerstrasse 56 78628 Rottweil (OT - Neufra) robert@rule-master.de	Hartmann Rebus Strasse zwischen Saradush & Darromar Land: Faerûn Kontakt durch Familie „Rebus“.
--	--

Autor & Illustrator vom Regelwerk Rule – Master (aller Versionen) (Standard)

Bernd Grudzinski Erligheimerstrasse 18 74369 Löchgau bg@bernd-grudzinski.de	Alibastor von Azul Fürstenpalast zu Assalite Land: Borraccai unbekannt
--	---

