

Federwerk

Regelwerk

orwort

„Hast du dir denn auch links-herum-gehen gekauft?“ „Wie, nur die Hälfte der EP in Atmen? Dann kannst du aber entweder nur Einatmen oder Ausatmen...“

Zugegeben, dies ist ein wenig überspitzt dargestellt, doch ähnliches hört man öfter in Regelsystemen mit Erfahrungspunkten. Fertigkeiten und Zauber werden schnöde nur „gekauft“ und dann lieblos auf den Charakterbogen geknallt ohne sie wirklich gelernt zu haben. So allerdings nicht bei unserem Regelwerk. Dieses Regelwerk verlässt sich vor allem auf die Regel des DKWDDK (Du kannst, was du darstellen kannst). Ähnlich wie im wahren Leben, lassen sich die einzelnen Charaktere nicht genau in einzelne Klassen oder Schemata pressen. Jeder Charakter soll individuell sein. Deshalb bieten wir mit unserem Regelwerk eine schier unendliche Menge an Möglichkeiten einen Charakter zu spielen. Wichtig sind für uns vor allem das Characterplay und das Ambiente auf einer Con, auch wenn der Plot natürlich nicht zu kurz kommen soll.

Dieses Regelwerk stellt von unserer Seite aus den Versuch dar eine Welt zu erschaffen, die in sich schlüssig, konsistent und konsequent ist. Wir haben versucht Zauber und Tränke der Logik nach zu beschränken (es gibt beispielsweise einfach keine weiblichen Eunuchen und in der Regel lassen sich Gebäude von Windstößen nur wenig beeindrucken).

Doch dieses Regelwerk soll nicht der Weisheit letzter Schluss sein. Es gibt gewiss Ideen, auf die wir einfach nicht gekommen sind. Sollte euch so etwas auffallen oder ihr Ideen haben: Nur her damit! Zusammen können wir dann gerne die Einzelheiten erläutern und eventuelle Regellücken schließen. Sollte aber eine Fertigkeit unserem Verständnis unserer Welt nach nicht passen, so können wir sie auch nicht zulassen.

Zum Schluss bleibt uns nur noch eines zu sagen: Dieses Regelwerk ist von Spielern für Spieler und wir, die Schreiber, würden uns sehr darüber freuen, auch mal selbst als Spieler eine Con nach unserem Regelwerk zu besuchen. Dieses Regelwerk darf also gerne nach Absprache mit uns von anderen Orgas benutzt werden!

Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen!

nhaltsverzeichnis

InTime- und OutTime-Regeln	3
IT	3
OT	3
Time-Freeze	3
STOPPI!	3
Time-In	3
Time-Out	3
Charaktererschaffung	4
Konvertierung	6
Allgemeines	7
Dieben	7
Meucheln	7
Heilung	8
Fesseln und Entfesseln	9
Schlösser	9
Kampf	10
Sicherheit	10
Rüstung	11
Rüstungstabelle	11
Rüstungsbeispiele	11
Reparieren von beschädigter Rüstung	12
Waffenschaden	12
Magie	13
Wirken von Zaubern	13
Ränge der Magie	14
Erlernen von Zaubern	14
Legende	15
Wege der Magie	16
Arkane Magie	16
Weg des Geistes	28
Schelmen- und Koboldmagie	41
Artefakte/Ikonen erschaffen	44
Alchemie	46
Brauen von Tränken	46
Erlernen von Tränken	46
Legende	47
Tränke	47
Tabellen	53
Rechtliches	58

InTime- und OutTime-Regeln

IT

IT ist die Abkürzung von In-Time und bedeutet, dass eine Handlung, ein Gegenstand oder eine Person sich im Spiel befindet. Wir sind 24 Stunden am Tag in-time!

OT

OT ist das Gegenteil zu IT und kommt von Out-Time. Es deckt alle Handlungen und Gegenstände außerhalb des Spiels ab. Mit OT-Schildern gekennzeichnete Türen sind zum Beispiel im Spiel gar nicht vorhanden. Zelte sind IT-Bereiche, außer sie wurden durch eine entsprechende Markierung zum OT-Bereich erklärt. Nicht vorhandene Personen stellen dies durch gekreuzte Arme vor dem Körper da.

Time-Freeze

Darf nur von der SL selbst ausgerufen werden und bewirkt, dass alle Spieler Augen und Ohren verschließen müssen und auf das Time-In der SL warten müssen bis es weitergeht.

STOPP!

Der STOPP-Befehl ist für Situationen gedacht, in denen man andere vor realen Gefahren warnen will, wie zum Beispiel Zeltschnüre, herumliegende Gegenstände oder vom Kopf geschlagene Brillen (soll ja mal im Eifer des Gefechts vorkommen). Sobald die Situation geklärt wurde, kann es weiter gehen.

Time-In

Wird Time-In ausgerufen beginnt das eigentliche Spiel und die Spieler werden zu ihren dargestellten Charakteren. Das Time-In wird allerdings auch zum Fortführen des Spiels nach einem Time-Freeze ausgerufen.

Time-Out

Das Time-Out verkündet das offizielle Ende des Spiels.

Charaktererschaffung

Bevor du dich in das Abenteuer stürzt, musst du dir einen Charakter erschaffen.

Überlege dir am besten im Voraus, was dein Alterego später können soll. Zu diesen Überlegungen gehören: Welcher Rasse soll mein Charakter angehören? Was soll mein Charakter können? Was hat er für Eigenheiten und was für einen Hintergrund hat mein Charakter? Und wie lautet sein Name?

Die Frage nach der Rasse sollte man als allererstes für sich beantworten, da von dieser Frage viele Faktoren abhängig sind. Dabei gilt es zu beachten, dass manche Rasse für manchen Spieler einfach nicht spielbar ist. Zum Beispiel wirken Zwerge mit einer Größe von zwei Metern oder Elfen mit extremem Übergewicht unangemessen.

Die häufigsten im LARP anzutreffenden Rassen sind (mit ein paar ihrer Eigenschaften): Elfen (normalgewichtig, hoch gewachsen, spitzohrig, zur Arroganz neigend), Zwerge (kleinwüchsig, bärtig, mürrisch), Orks (grünhäutig, grobschlächtig), Oger (groß gewachsen, sehr kräftig, von einfachem Gemüt), Halblinge (klein, gefräßig, neugierig) und Menschen (wie man die spielt, sollte jeder wissen).

Nachdem du dich für eine Rasse entschieden hast, musst du dir Gedanken machen, was dein Charakter mal können soll. Hast du Lust am Kämpfen? Dann überlege dir Fähigkeiten, die typisch für einen Krieger sind, beispielsweise Schwertkampf, Rüstungskunde oder ähnliches. Möchtest du einen Magier darstellen, dann denke unbedingt daran dir Magie auch als Fähigkeit aufzuschreiben!

Nun geht es daran, deinem Charakter noch Vor- und Nachteile zu geben. Diese Vor- und Nachteile sind eine gute Möglichkeit ihm das gewisse extra zu geben und das Rollenspiel zu vertiefen. Beispiele für Vorteile wären Schmerzunempfindlichkeit oder Furchtlosigkeit. Nachteile wären Allergien, Phobien oder auch Animositäten. Beachte, dass manche Vorteile auch Nachteile sein können.

Bei der Auswahl der Fähigkeiten und Eigenschaften sollte man darauf achten, dass man nicht eine omnipotente, eierlegende Wollmilchsau wird. Damit ist gemeint, dass man nicht Meister aller Künste werden kann und sich selber auf einen Weg beschränken sollte. Kämpferschutzpunkte oder ähnliche Dinge gibt es nicht. Ein Treffer ist ein Treffer und sollte auch so behandelt werden. Jeder, der wirklich ausweichen oder parieren kann, hat nun mal einen Vorteil gegenüber Leuten, die nicht so gut kämpfen können. Nicht-Kämpfer sollten entsprechend schlechter kämpfen auch wenn sie eigentlich besser kämpfen könnten. Jetzt, wo Rasse und Fähigkeiten feststehen ist es an der Zeit, dem Charakter Leben einzuhauchen. Jedes Lebewesen wurde geboren, hatte eine Kindheit und Jugend und wurde durch seine Vergangenheit geprägt. So auch die Person, die du spielen willst.

Die Geschichte deines Charakters sollte seine Herkunft klären, also die Verhältnisse, in denen er aufgewachsen ist. Zu beachten ist, dass die Geschichte auch erklärt, wieso dein Alterego die Fertigkeiten besitzt, die du für ihn ausgewählt hast. Dinge, die du nicht erklären kannst, kann dein Charakter nicht haben (zum Beispiel kann ein Bauer nicht ein Meister der Astrologie sein).

Als nächstes braucht dein Charakter noch einen Grund, wieso er gerade auf dieser Con auftritt. Der Fischer Hans aus einem unbedeutenden Dorf hat in der Regel keinen Grund, wieso er in der Wüste auftaucht.

Im Folgenden einmal das ganze an einem Beispiel:

Der Charakter soll einen menschlichen Bauern darstellen, also ist unsere Wahl für die Rasse: Mensch.

Um einen Bauern darzustellen bekommt der Charakter „Bauernfähigkeiten“, wie Tierkunde, Bauernweisheiten und vielleicht noch Kräuterkunde.

Um dem Charakter eine eigene Persönlichkeit einzuhauchen, bekommt er den Nachteil Analphabetismus und um seine ländliche Herkunft zu unterstreichen „ländliche Sprache“.

Die Geschichte des Bauern Karl

Karl erblickte das Licht der Welt auf einem Hof in der Nähe des Dorfes Roggenstedt, ein Dorf im Westen der alten Welt. Karl wuchs unspektakulär auf, verliebte sich im Alter von 16 Jahren in seine jetzige Frau und übernahm nach dem Tod seines Vaters den Hof. Dort lebte er bisher glücklich und zufrieden mit seinem Weib, ein paar Rindern, Hühnern, Schweinen und seinem Ackerbau.

Jetzt fehlt nur noch der Grund, wieso Karl in die Welt aus zieht:

Eines Tages geschah es, dass Karl sein Pflug kaputt ging. Karl wunderte sich sehr, schließlich hatte er seinen Pflug erst seit 3 Monaten. Karl hörte auch von seinen Nachbarn, dass sie ähnliche Probleme mit den Gerätschaften hatten, die sie beim Schmied im Dorfe erworben hatten. Also beschloss Karl, seinen neuen Pflug in der nächstgelegenen Stadt zu kaufen. Er machte sich mit seiner Frau auf die 4 Tage lange Reise, die Ernte war bereits eingeholt und das Vieh wurde von seiner Mutter gehütet.

Jetzt haben wir einen Charakter erschaffen, der eine konsistente Vergangenheit und ein Ziel hat und dessen Fertigkeiten und Eigenschaften alle plausibel erklärt sind.

Beachte, dass das nicht das letzte Wort bei der Charaktergeschichte sein muss. Es ist durchaus möglich, den Charakter in einem gewissen Rahmen weiterzuentwickeln. Nach einigen Spielen soll Karl ein Schwert tragen. Es ergibt sich folgende Situation:

Karl traf viele interessante Leute, unter anderem einen Feorstreiter, der davon sprach, dass vielleicht ein Krieg drohen würde. Außer den üblichen Schlägereien in der Taverne Roggenstedts hatte Karl aber noch nie etwas mit Gewalt am Hut.

Während der Festspiele gab es auch ein Schwertkampfturnier und obwohl Karl noch nie ein Schwert in der Hand gehalten hatte, nahm er teil, teils um seine Frau zu beeindrucken, teils, weil er der Meinung war, dass wenn Krieg droht, er bestimmt an die Front geschickt werden würde.

Dies ist eine gute Situation deinem Charakter neue Fertigkeiten etc. zu verleihen, in diesem Fall „Schwertkampf“. Natürlich kann man so etwas nicht über Nacht, das Erlernen muss ausgespielt werden. Außerdem ist es nicht möglich mehrere Sachen auf einmal zu Lernen, weshalb man nur eine neue Fertigkeit, einen neuen Zauber oder ein neues Rezept pro Con erlernen kann.

Konvertierung

Um auch Charakteren aus anderen Welten und Regelwerken die Möglichkeit zu geben in unserer Welt zu spielen, möchten wir ein paar Regeln zur Konvertierung festlegen. Wie es oft bei Konvertierungen nun mal ist, müssen dabei Abstriche gemacht werden. Es sollte aber kaum ein Problem darstellen den eigenen Charakter an diese Welt anzupassen.

Da es im Prinzip keine Fertigkeiten- und Vorteilsliste gibt, dürfen gerade die einfachen Charaktere viele ihrer Fähigkeiten direkt übernehmen. Denkt aber bitte daran, dass wir keine übermächtigen Charaktere möchten und überlegt euch vorher noch einmal, ob alle eure Fertigkeiten auch gut begründet und darstellbar sind. Kämpferschutzpunkte zählen zum Beispiel nicht zu den gut darstellbaren Fähigkeiten! Schlägt eine Fertigkeit vollkommen aus dem Ruder, werden wir diese leider nicht zulassen können.

Magier, Priester und andere Magieanwender haben es da nicht ganz so einfach. Es ist bei der Konvertierung darauf zu achten, dass man sich für eine Magieart entschieden haben muss, also keine Magier, die nebenbei noch Priester sind, und gegebenenfalls auch eine Ausrichtung gewählt hat. Überschneidungen werden nicht zugelassen.

Bei den Zaubern sollte ein Charakter keinesfalls mehr als seinen Startwert nach diesem Regelwerk plus die Anzahl seiner Cons besitzen, also gerade so viele, wie er nach diesem Regelwerk erspielt haben kann.

Gleiches gilt auch für die Tränke der Alchemisten. Die Anzahl ist abhängig von der Erfahrung des Alchemisten.

Zauber und Tränke, die es laut unserem Regelwerk nicht gibt, können wir ebenfalls nicht zulassen, da sie das Spielgleichgewicht empfindlich stören können. Gleiches gilt daher auch für einige, nach unserem Regelwerk unerklärliche Artefakte.

Falls ihr dennoch einen Zauber oder Trank gerne benutzen wollt, dann teilt uns dies bitte rechtzeitig mit. Wenn wir eure Idee für passend und spielbar halten, werden wir sie dann gerne ins Regelwerk aufnehmen.

Für Fragen jedweder Art und zur Unterstützung beim Konvertieren stehen wir euch gerne zur Verfügung.

Eigenschaft	Wert	
Lebenspunkte:	6 LP	
Zauberanzahl:	maximal 3 + Con-Anzahl	
Rang:	je nach Zauberanzahl:	
	ab 1 Zauber	1. Rang
	ab 3 Zaubern	2. Rang
	ab 7 Zaubern	3. Rang
	ab 15 Zaubern	4. Rang
Trankanzahl:	maximal 2 + Con-Anzahl	

Allgemeines

Dieben

Prinzipiell ist es jedem Spieler möglich Gegenstände zu stehlen, doch um einen Überblick zu behalten, muss für den gediebenen Gegenstand eine Art Visitenkarte hinterlegt werden. Auf dieser „Diebeskarte“ muss das Zeichen des Diebes stehen und ein kurzer Hinweis, dass man gerade bestohlen wurde. Diese Karte ist allerdings IT nicht vorhanden, das heißt, das einem vielleicht nicht mal auffällt, dass man bestohlen wurde und daher noch länger weitersucht oder ähnliches.

Vor dem Spiel muss eine Diebeskarte der Orga übergeben werden, um den Dieb zu identifizieren. Auf dieser muss dann zusätzlich noch der OT-Name des Diebes stehen. Nach einem Diebstahl sollte sich der Dieb möglichst schnell bei der SL melden, damit mögliche OT-Gegenstände direkt wieder zurückgegeben werden können und die SL über die Besitzverhältnisse Bescheid weiß.

Beim Thema Beutel und Taschen schneiden läuft es wie folgt: Um die zu stehlenden Gegenstände nicht wirklich anschneiden zu müssen, wird an jedem tragendem Teil ein farbiges Band angebracht. Bei einem Beutel ist dies meist nur das Band zum Gürtel, bei einem Rucksack müssten aber schon beide Trageriemen durchtrennt werden. Nach Befestigung ist eine SL zu benachrichtigen, die dann den abgeschnittenen Gegenstand dem Opfer abnimmt und dem Dieb übergibt.

Zu beachten ist noch, dass alle Zelte und Räume als IT-Bereiche angesehen werden, wenn sie nicht entsprechend gekennzeichnet sind: Ein Zettel auf dem groß OT steht sollte jeden Zugang kennzeichnen.

Meucheln

Die Kunst des Meuchelns stellt eine spezielle Fähigkeit dar ein Wesen mit nur einem Stich oder Schnitt zu töten. Dieses Wissen wird in der Regel nur von Lehrmeister zu Schüler weitergegeben und ist somit nicht jedem zugänglich. Es gibt nur wenige Meuchler, die nicht Teil einer Assassingilde und deren Kodex sind. Diese verfolgen eigene Ziele, werden allerdings genauso wenig wahllos töten, wie die gildengebundenen Meuchler.

Das Opfer eines Meuchlers sackt bewusstlos zu Boden, nachdem es gemeuchelt worden ist, und verblutet innerhalb der nächsten Minute. Es ist nicht möglich durch Zuhalten der Wunde den Vorgang des Verblutens aufzuhalten, denn nur ein ausgebildeter Heiler ist jetzt noch in der Lage zu helfen.

Dargestellt wird das Meucheln durch einen angedeuteten Kehlschnitt oder einen Herzstich. Es gibt noch weitere Möglichkeiten, die allerdings noch weitere Ausbildung von Nöten haben, da sie auf spezielles, anatomisches Wissen der einzelnen Rassen abzielen.

Allen Techniken ist aber gemein, dass die Waffe beim Ziehen die Haut nicht berühren darf, da es ansonsten zu Verbrennungen kommen kann. An geschützten Körperstellen wirkt ein Meuchelangriff allerdings nicht.

Heilung

Ein Charakter hat zu Beginn 6 Lebenspunkte, die sein Maximum darstellen. Es ist nicht möglich über diesen Wert zu heilen, also mehr als 6 Lebenspunkte zu bekommen. Durch Verletzungen in Kämpfen oder anderen Situationen sinken die Lebenspunkte. Da man mit Verletzungen nun mal eingeschränkt ist, sollte dies auch ausgespielt werden, zum Beispiel durch Humpeln nach einem Beintreffer.

Diese Verletzungen müssen versorgt werden um Wundbrand oder anderen Krankheiten vorzubeugen. Hierzu reicht „erste Hilfe“, also eine kurze Versorgung der Wunde (Blutung stoppen, Wunde säubern und Verband anlegen). Um allerdings Lebenspunkte wiederherzustellen braucht es mehr als dies, einen Eingriff. Ein Eingriff beinhaltet alles was über erste Hilfe hinausgeht, wie zum Beispiel das fachgerechte Vernähen einer Wunde und das Wissen um weiterführende Behandlungsmöglichkeiten, wie das Richten von Knochen und ähnlichem. Durch einen Eingriff regeneriert der Patient innerhalb der nächsten Stunde einen Lebenspunkt und ist gegen Wundbrand gefeit. In dieser Erholungsstunde sollte der Patient allerdings keine schweren Tätigkeiten ausführen, was auch Kämpfen einschließt. Falls er nicht ruht, kann die Wunde wieder aufplatzen, was wieder einen Schadenspunkt verursacht.

Nächtliche Regeneration stellt wieder die vollen Lebenspunkte her, falls alle Wunden versorgt sind. Hierzu sollte man allerdings mindestens 6 Stunden schlafen.

Sollten die Verletzungen so schwerwiegend sein, dass die Lebenspunkte auf 0 sinken, fällt das Opfer in ein lebensbedrohliches Koma. Der Charakter droht innerhalb der nächsten 5 Minuten zu verbluten, falls die Blutungen nicht gestoppt werden.

Neben der mondänen Heilung gibt es noch die Heilung durch Magie oder Alchemie. Bei der Heilung durch Magie hängt die Regeneration von den eingesetzten Magiepunkten ab. Wenn mindestens ein Lebenspunkt wiederhergestellt wird, wird auch dem Wundbrand vorgebeugt. Bei der Alchemie ist dies ähnlich. Sobald Heilsalbe oder Heiltrank Wirkung zeigen, erkrankt der Patient nicht mehr an Wundbrand. Ein Heiltrank stellt nach der Einnahme 4 Lebenspunkte wieder her, egal wie schwer man verletzt ist. Heilsalbe unterstützt nur die Heilung, weshalb der Patient einen Lebenspunkt mehr zurückbekommt. Wenn Heilsalbe verwendet wird, stellt erste Hilfe somit 1 Lebenspunkt und ein Eingriff 2 Lebenspunkte innerhalb der nächsten Stunde wieder her, vorausgesetzt der Charakter verhält sich ruhig. Falls die Wunde gar nicht versorgt wird, kommt es mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Wundbrand. Innerhalb der ersten Stunde nach einer Verletzung entscheidet sich dies und der Charakter erhält einen Schadenspunkt, wenn die Krankheit ausbricht. Findet nun immer noch keine Versorgung statt, bekommt der Charakter jede weitere Stunde einen Schadenspunkt und dies solange, bis er stirbt. Ist Wundbrand erst einmal ausgebrochen, ist es nur schwer wieder zu heilen. Die einfachste Möglichkeit wäre die Heilung durch ein Wunder eines Priesters. Auf mondäne Weise braucht es mindestens einen Eingriff, wobei entweder der betroffene Teil entfernt wird oder mit einer aufwendigen Behandlung wiederhergestellt wird.

Art der Versorgung	Effekt
Erste Hilfe (durch jeden möglich)	Keine Lebenspunkte
Eingriff (nur durch Ausgebildete)	+1 LP innerhalb der nächsten Stunde
Heilsalbe	+1 LP auf mondäne Heilung
Heiltrank	+4 LP in 5 Minuten Ruhe
Magie	Je nach MP-Einsatz
Natürliche Regeneration nach Versorgung	+1 LP pro Stunde
Nächtliche Regeneration nach Versorgung	Komplette Heilung
Wundbrand	-1 LP pro Stunde

Fesseln und Entfesseln

Damit beim Fesseln keine realen Gefahren für das Opfer entstehen, aber man trotzdem die Möglichkeit hat sich zu entfesseln ohne einfach nur die aufgelegten Fesseln wegzuschleudern haben wir diese Regel:

Einem gefesselten Charakter wird an die betroffene Stelle ein Seil aufgelegt, so dass er dieses in realen Gefahrensituationen einfach entfernen kann. Es sind keine realen Fesselungen erlaubt.

Zusätzlich zu den Fesseln wird ein weiteres Seil an dieselbe Stelle gelegt. In dieses darf der Fesselnde Knoten einarbeiten, die die Knoten in den Fesseln darstellen und die erst gelöst werden müssten, damit man freikommt.

Um sich nun von Fesseln zu befreien hat man zwei Möglichkeiten:

1. Man zerschneidet die Fesseln, indem man eine angemessene Zeit das Seil an eine Klinge hält.
2. Man entknotet sich, indem man das verknotete Seil entwirrt. Hierbei ist allerdings nur erlaubt, was auch wirklich möglich wäre. Das soll heißen, dass man die Hände, wenn sie hinterm Rücken gefesselt sind, auch nur da entfesseln kann und die Hände nicht vor den Körper führen darf, außer man schafft dies durch Übersteigen der verbundenen Arme.

Hierbei kommt es also auf die Geschicklichkeit und die Fingerfertigkeit des Gefesselten an, aber auch gleichzeitig auf die Knotenkünste des Fesselnden.

Schlösser

Zur Darstellung von geschlossenen Räumen und Kisten werden Schlösser benutzt, die einem einfachen Spielmechanismus unterliegen.

Es gibt drei Möglichkeiten zur Öffnung eines Schlosses: Man hat den Schlüssel, man knackt das Schloss mit geschickten Fingern oder man zerstört es mit Gewalt.

Ob man **einen passenden Schlüssel** zu einem Schloss hat erkennt man leicht, da beide gleich beschriftet sind. Dieser Hinweis ist natürlich nur OT vorhanden.

Zum **Knacken** bedarf es etwas mehr Zeit, da eine Kugel von oben nach unten durchs Schloss geführt werden muss. Die Schwierigkeit hieran ist, dass man von außen den richtigen Weg nicht erkennt, weshalb man verschiedene Möglichkeiten durchprobieren muss. Dies ist zum einen möglich durch das Einsetzen der Kugel an 3 verschiedenen Stellen, zum anderen durch das Schieben einiger Regler an der Seite des Schlosses. Je größer ein Schloss ist, desto komplexer ist das Schloss aufgebaut.

Wenn man **Gewalt** benutzt, so ist das Schloss danach zerstört. Um dies anzuzeigen, wird das Schloss umgedreht und das kaputte Schloss angezeigt.

Kampf

Sicherheit

Sicherheit beim Kämpfen ist ein wichtiges Thema. Zwar schlagen wir uns nur mit Polsterwaffen, doch sind dabei auch einige Regeln zu beachten:

- Waffen werden nicht komplett durchgezogen sondern vorher abgebremst.
- Es darf nur mit inlaylosen Waffen zugestochen werden.
- Es darf nur mit eigenen Pfeilen und Bolzen geschossen werden.
- Treffer in Kopf- und Genitalzone sind absolut tabu!
- Kämpfe im Dunkeln sind zu vermeiden, achtet ggf. auf Beleuchtungselemente.
- Nicht in Schilde springen!
- Unter dem Einfluss von Alkohol darf nicht mehr gekämpft werden.

Es versteht sich dabei von selbst, dass man Treffer nicht absichtlich mit Händen, Füßen, dem Kopf oder sogar dem Genitalbereich abfängt, um seine Lebenspunkte zu schützen.

Am Anfang einer Veranstaltung führen wir einen Waffencheck durch, in dem wir den Zustand eurer Waffen und Rüstungen kontrollieren. Es darf nur mit Waffen gekämpft werden, die diesen Check bestehen. Auch Waffen ohne Inlay und Zauberkomponenten müssen kontrolliert werden. Diese Waffen werden mit einem farbigen Band markiert.

Armbrüste und Bögen dürfen eine Höchstzugkraft von 25 lbs nicht überschreiten. Gegebenenfalls muss noch auf den maximalen Auszug des Bogens geachtet werden.

Bitte denkt an diese Vorschriften beim Kämpfen. Wir spielen miteinander, nicht gegeneinander!

Rüstung

Da unterschiedliche Rüstungsarten auch unterschiedlich schützen, sind ihnen verschiedene Rüstungspunkte zugeteilt.

Die Rüstung schützt nur an den Stellen an der sie getragen wird. Das heißt, dass bei einem Treffer auf eine durch Rüstung geschützte Stelle zuerst der ausgerechnete RP-Wert verringert wird. Hierbei wird von der Gesamtrüstung abgezogen. Ein Treffer auf eine ungeschützte Stelle oder ein „direkter“ Treffer wird von den Lebenspunkten abgezogen ohne die Rüstung zu berücksichtigen.

Rüstungstabelle

Rüstungsart \ Körperteil	Holz, Fell oder weiches Leder	dickes Leder	Ketten	Platten
Torso	1	2	3	4
Arm	¼	½	1	1½
Bein	¼	½	1	1½
gesamt	2	4	7	10
Kopf	0	+1	+1	+1

Die angegebenen Werte gelten für voll bedeckte Körperteile. Eine Brustplatte ohne Rückenteil bringt nur die Hälfte der angegebenen Rüstungspunkte, ebenso wie ein kurzärmeliges Kettenhemd nur die Hälfte der Rüstungspunkte an den Armen gibt, da die Unterarme nicht bedeckt sind. Gleiches gilt auch für eine Lederarmschiene, die nur den Unterarm bedeckt: Da nur ein Arm zur Hälfte bedeckt wird, schützt sie nur mit ¼ Rüstungspunkt.

Wird eine komplette Rüstung einer Art, bestehend aus Armschienen, Beinschienen und Torsorüstung, getragen, so kann man direkt den Wert unter gesamt nehmen.

Werden verschiedene Rüstungsarten übereinander getragen, so schützen sie alle mit den angegebenen Punkten und addieren sich.

Die errechnete Summe wird dabei stets abgerundet.

Rüstungsbeispiele

Eine vollständige Lederrüstung bestehend aus zwei Lederunterarmschienen, zwei Lederbeinschienen und einer ledernen Torsorüstung schützt mit 3 RP: 2 RP für den Torsobereich, ¼ RP für jede der Beinschienen und ¼ RP für jede der Armschienen.

Ein langärmeliges Kettenhemd, das bis knapp unter die Hüfte geht, schützt mit 5 RP: die vollen 3 RP für den Torsoschutz und 2 weitere RP für die beiden vollkommen bedeckten Arme. Wenn man zusätzlich zum Kettenhemd noch einen Gambeson mit langen Ärmeln trägt, so schützt dieser zusätzlich noch mit 1 Rüstungspunkt am Torso und ½ RP an den Armen (der Gambeson fällt also unter die erste Kategorie zusammen mit Fell und weichem Leder). Daraus ergeben sich dann 6½ RP, die zu 6 RP abgerundet werden.

Ein komplette Plattenrüstung, die den gesamten Körper bedeckt, schützt mit 10 RP: 4 RP für den Torso und jeweils 3 RP für die Arme und Beine. Ein Helm würde noch einen weiteren RP bringen.

Reparieren von beschädigter Rüstung

Nach jedem Kampf muss eine Rüstung, um weiterhin effektiv schützen zu können, repariert werden. Kleinere Reparaturen wie Beulen, Risse in Leder oder auch fehlende Kettenglieder brauchen in der Regel nicht die Aufmerksamkeit eines Fachmannes. Für jede größere Reparatur (als Richtwert nehme man die Hälfte der Rüstungspunkte, die die getroffene Stelle bringt) muss jedoch ein Fachmann (Schmied, Lederer etc.) zu Rate gezogen werden. Zum Reparieren wird entsprechendes Werkzeug benötigt (Amboss, Esse, Ahle usw.). Zur Wiederherstellung eines Rüstungspunktes benötigt man 15 Minuten.

affenschaden

Um den Kampf möglichst einfach zu halten, verursachen alle Waffe nur einen Schadenspunkt. Die Unterschiede zwischen den Waffen bestehen nur darin, dass wuchtige Waffen den Gegner bei einem Treffer zurücktaumeln lassen oder lange Stangenwaffen einen Reichweitenvorteil besitzen. Durch Armbrüste oder Bögen abgeschossene Bolzen und Pfeile durchschlagen jede Art von normaler Rüstung, das bedeutet, dass sie direkten Schaden verursachen.

Die in unserer Welt sehr seltenen Pistolen verursachen keinen Schaden, wenn kein Projektil abgefeuert wird. Der Gegenüber muss allerdings wie bei einem Windstoß-Zauber zurückweichen. Wird ein Projektil abgefeuert und trifft das Ziel, so muss der Getroffene ein Taumeln ausspielen und einen direkten Schadenspunkt hinnehmen. Für beide Varianten gilt, dass nur ein laut hörbarer Knall einen Erfolg beim Abfeuern bedeutet.

Wichtig beim Führen einer Waffe ist der richtige Umgang. Schwere Waffen sollten ebenso geführt werden, denn Stakkatoschläge verursachen keinen Schaden.

Da der Schaden bei allen Waffen gleich ist, wird im Kampf nicht der verursachte Schaden angesagt, sondern nur der Effekt eines Treffers ausgespielt. Hierzu gehört nicht nur das Taumeln bei Wucht- und Schusswaffen, sondern auch das Ausspielen von Verletzungen und ihren Auswirkungen.

Treffer auf die Hand, mit der eine Waffe oder ein Schild geführt wird, und Treffer auf Füße unterhalb des Knöchels dürfen ignoriert werden.

Magie

Viele betrachten die Magie als eine hohe Kunst. Andere wiederum sehen in ihr ganz nüchtern eine weitere Wissenschaft. Fakt ist, die Magie ist ein komplexes Gebiet. Die Nutzung von Magie ist angeboren und es sind nur sehr seltene Fälle bekannt in denen der magische Funken jenseits der Pubertät geweckt wurde.

Es gibt viele Arten der Magie, ähnlich wie Farben oder Gerüche. Eine Vermischung verschiedener Magiearten ist nicht möglich, da die Unterschiede zwischen ihnen zu gravierend sind. Du musst dich also bei deiner Charaktererschaffung, so du einen magischen Charakter spielen willst, für eine Magieart entscheiden.

Im Wesentlichen wird Magie in 2 Arten gegliedert, in den arkanen Weg und den geistlichen Weg. Anhänger der arkanen Magie tendieren eher zu behaupten, dass die Kraft aus ihnen heraus kommt, während Anhänger des geistigen Weges sich auf höhere Mächte wie Götter, Geister oder Urhnen berufen.

Wirken von Zaubern

Mit der Magie gibt es im Larp ein großes Problem:

Zauber funktionieren nicht wie im Film mit bunten Lichteffekten, Blitzen, Donnerrollen und Soundeffekten, sondern sind nur ein Produkt der Fantasie. Um Magie im Larp trotzdem überzeugend darzustellen, muss sie gut ausgespielt werden.

Um einen Zauber zu wirken muss der Magiepunktevorrat noch mindestens so viele MP enthalten, wie der Zauber kostet. Jeder Zauber benötigt eine Spruchformel und verschiedene Komponenten, um gewirkt zu werden. Komponenten können alles Mögliche sein, sollten aber beim Erlernen des Zaubers schon festgelegt werden, und nehmt bitte Abstand davon auf dem Gelände Pflanzen auszureißen oder Tiere zu jagen.

Eine Spruchformel sollte eine dem Zauber angemessenen Länge besitzen. So ist eine Spruchformel von 3 Wörtern während eines 30-minütigen Rituals unpassend, genauso wie 2 Seiten Text für einen Lichtzauber.

Die eigentliche Darstellung ist euch überlassen: Ob ihr nun singt, tanzt, oder komplexe Formeln rezitiert bleibt vollkommen euch überlassen, es sollte allerdings zum Charakter passen. Wichtig ist nur, dass ihr am Ende des Zauberwirkens laut und deutlich den gerade gesprochenen Zauber, also das eigentliche Befehlswort, aussprecht um eurem Ziel klar zu machen, dass es verzaubert wurde.

Metallrüstungen erschweren das Zaubern. Zwar gibt es Techniken, um das eigentlich unmagische Material zu durchdringen, jedoch sind diese nur unter einem sehr hohen Kraftaufwand anzuwenden. Im Spiel äußert sich das darin, dass die Kosten für einen Zauber, der in Metallrüstung gewirkt wird, verdoppelt werden. Hierbei ist die Menge an Metall nicht wichtig.

Ränge der Magie

Nicht jeder Magiewirkende hat die gleiche Macht, doch kann diese im Laufe des Lebens durch Prüfungen und Lernen gesteigert werden. Im Regelwerk werden die einzelnen Stufen als Ränge bezeichnet, doch im Spiel gibt es zahllose Varianten, von denen einige als Beispiele erwähnt sind.

Mit dem Erreichen des nächsten Ranges erhält der Charakter weitere Magiepunkte. Außerdem ist er nun geübter in Gebeten oder Meditationen, mit denen er seine Kraft wiederherstellen kann, weshalb sich die Minutenanzahl für einen Meditation pro Magiepunkt verringert.

Dem Erreichen eines neuen Ranges geht jeweils eine Prüfung voraus, die an die Zauberanzahl gebunden ist. Erst wenn die angegebene Anzahl erreicht ist, kann die Prüfung abgelegt werden.

	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang
Bezeichnungen	Lehrling, Akolyth, Neuling	Adept, Novize, Klein-	Magier, Priester, Schamene	Meister-, Hohe-, Groß-
minimale Zauberanzahl	1 Zauber	3 Zauber	7 Zauber	15 Zauber
Magiepunkte	5 MP	10 MP	20 MP	30 MP
Mediationsdauer	60 Minuten	30 Minuten	15 Minuten	10 Minuten

Erlernen von Zaubern

Einen neuen Zauber zu lernen, dauert seine Zeit. Einige Zauber sind leicht zu erlernen, während andere kompliziert und aufwendig sind. Die angegebenen Magiepunkte stellen dabei einen Wert für die Komplexität dar. Die doppelte Menge an Magiepunkten gibt die Lerndauer in Stunden an.

Außerdem fällt es leichter einen Zauber zu erlernen, wenn man auf die Unterstützung und Anleitung eines Lehrmeisters zurückgreifen kann. Ohne Lehrmeister verdoppelt sich die Lerndauer.

Magieanwender im 1. Rang sind noch ungeübt und es fehlt ihnen an Grundlagenwissen, daher verdoppelt sich auch hier die Lerndauer.

Rang	mit Lehrmeister	ohne Lehrmeister
1. Rang	4 Stunden x MP	8 Stunden x MP
2. bis 4. Rang	2 Stunden x MP	4 Stunden x MP

egende

- Magiepunkte:** Die Magiepunkte geben an wie viel magische Kraft für einen Zauber aufgewendet werden muss. Falls der Magier beim Vorgang des Zauberns gestört wird, misslingt der Zauber und kostet nur die halben MP, aber immer mindestens 1 MP.
- Reichweite:** Die Reichweite gibt die maximale Entfernung an, in der ein Zauber gewirkt werden kann.
- Rituallänge:** Die Rituallänge gibt an wie lange ein Ritual mindestens ausgeführt werden muss, damit eine Wirkung eintritt.
- Darstellung:** Die Darstellung schreibt vor, welche Komponenten für einen Zauber nötig sind. Falls der Unterpunkt Darstellung nicht angegeben ist, ist es dem Spieler überlassen wie er den Zauber darstellt.
- Wirkungsdauer:** Die Wirkungsdauer gibt an wie lange ein Zauber längstens wirkt. Jeder Zaubernde kann allerdings seinen Zauber nach Belieben aufheben.
- Wirkung:** Unter dem Punkt Wirkung wird die Wirkungsweise des Zaubers beschrieben.

W_ege der Magie

Arkane Magie

Es gibt nur wenige Lebewesen, die in der Lage sind die Magie zu ihrem Vorteil zu benutzen. Und nur ein Teil von ihnen nutzt die arkane Magie. Nutzer dieses Zweiges der Magie werden meist Magier genannt.

Magier sind oftmals sehr bedacht darauf, sich auf ihrem Gebiet weiter zu bilden und ihr Wissen mit ihren Kollegen zu diskutieren und auszutauschen. Über die Wirkungsweise von Magie gibt es auch unter ihnen viele verschiedene Theorien und Sichtweisen. Vielen ist gemein, dass sie die Magie aus sich selbst heraus nutzen können oder die Magie sogar aus ihnen kommt.

Übersicht der Zauber der arkanen Magie:

	MP
Absicht erkennen	3
Abstand	2
Artefakt zerstören	X
Barriere	6
Blenden	4
Bresche	5
Drachenhaut	3
Energiegeschoss	3
Erdbeben	5
Ersticke	5
Faszination	2
Festsetzen	10
Frieden	3
Furcht	2
Gegenritual	6 + X
Gegenzauber	3 + X
Gehorche	10
Geschossschild	4 + X
Gleichgültigkeit	2
Goldgier	2
Hustenanfall	2
Kälte	4
Kristallhaut	6
Krötenhaut	2
Licht	1
Magie erkennen	3

	MP
Magie spüren	1
Magiesog	1
Magische Klaue	3
Magische Verschmelzung	1 + X
Magische Waffe	5
Magischer Bund	1 + X
Omen	10
Orkan	4
Rüstungsfraß	5
Schlaf	2
Schnellartefakt	2 * X
Schweig	3
Sei mein Diener	6
Sei mein Freund	6
Taub	3
Unsichtbarkeit	2
Untote beschwören	5+
Verbergen	10
Vergessen	3
Verständnis	5
Verwirrung	2
Waffe erhitzen	4
Waffe verstärken	4
Windstoß	2
Wunden heilen	3 * X
Zauberabwehr	10

Legenden der arkanen Magie:

Absicht erkennen

Magiepunkte: 3
Reichweite: 1 Meter
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Der Magier kann mit diesem Zauber die Absichten, Pläne und Gedanken seines Opfers erkennen. Das Opfer muss dem Magier die Frage „Was willst du gleich tun?“ beantworten.

Abstand

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer kann dem Zaubernden nicht näher als 5 Meter kommen, solange der Magier diesem seine flache Hand entgegenhält. Der Magier kann sich während der gesamten Wirkungsdauer nur gehend fortbewegen. Laufen oder Kämpfen hebt den Zauber auf.

Artefakt zerstören

Magiepunkte: X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 20 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist es möglich ein Artefakt zu zerstören und die in ihm gebundenen MP wieder freizusetzen. Diese können dann zum Teil permanent in den Magier einfließen. Die Hälfte der im Artefakt gespeicherten MP abgerundet ist dabei die Obergrenze an wieder verwendbaren MP.
Um den Zauber wirken zu können benötigt man allerdings mindestens die doppelte Menge der im Artefakt gespeicherten MP um diese zu lösen und das Artefakt zu zerstören.
Als Lernfaktor werden 10 MP veranschlagt.

Barriere

Magiepunkte: 6
Reichweite: 10 Meter Länge
Rituallänge: 10 Minuten
Wirkungsdauer: 5 Stunden
Wirkung: Für maximal 5 Stunden erzeugt der Magier eine 10 Meter lange, unsichtbare Mauer, die für alle nicht-magischen Wesen und Geschosse absolut undurchdringlich ist. Zauber und magische Wesen wie zum Beispiel Untote, allerdings keine Magiewirkenden selbst, können die Mauer jedoch durchqueren.
Die Mauer muss deutlich auf dem Boden markiert sein.

Blenden

Magiepunkte: 4
Reichweite: im Umkreis von 10 Metern
Darstellung: Wunderkerze
Wirkungsdauer: solange die Wunderkerze brennt
Wirkung: Für die Brenndauer einer Wunderkerze ist jeder im Umkreis von 10 Metern vollkommen geblendet. Der Magier selbst bleibt von den Auswirkungen allerdings verschont, kann sich aber höchstens im Schrittempo und mit erhobener Wunderkerze fortbewegen.

Bresche

Magiepunkte: 5
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Die maximal 3 Opfer können dem Zaubernden nicht näher als 5 Meter kommen, solange der Magier diesen seine flachen Hände entgegenhält. Der Magier kann sich während der gesamten Wirkungsdauer nur gehend fortbewegen. Laufen oder Kämpfen hebt den Zauber auf.

Drachenhaut

Magiepunkte: 3
Reichweite: selbst
Darstellung: blaue Schärpe
Wirkungsdauer: für einen Kampf
Wirkung: Der Zaubernde erhält für die Dauer eines Kampfes 4 zusätzliche Lebenspunkte. Es ist allerdings nicht möglich mehrere Drachenhaut-Zauber übereinander zu sprechen, ebenso ist es nicht möglich diesen Spruch mit einer Krötenhaut zu kombinieren.

Energiegeschoss

Magiepunkte: 3
Reichweite: Wurf
Darstellung: weiche Wurfkomponente
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Ein magisches Energiegeschoss verursacht bei einem Treffer einen direkten Schadenspunkt. Auch Abpraller verursachen dabei einen Schadenspunkt.

Erdbeben

Magiepunkte: 5
Reichweite: 5 Meter Länge und bis zu 5 Meter Breite
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Der Magier lässt den Boden in einer kegelförmigen Schneise vor sich erbeben. Alle Personen, die sich in diesem Bereich aufhalten, fallen zu Boden, können allerdings normal wieder aufstehen.

Ersticke

Magiepunkte: 5
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers kann nur noch keuchend und hustend am Boden liegen und versuchen nach Luft zu schnappen. Es ist zu absolut keiner Handlung mehr fähig. Auch Wegkriechen ist nur noch sehr eingeschränkt möglich.

Faszination

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Der Bezauberte ist von einer Sache voll fasziniert und lässt sich durch nichts ablenken, außer er wird angegriffen. Welche Sache das genau ist, bestimmt der Magier selbst.

Festsetzen

Magiepunkte: 10
Reichweite: Kreis mit einem maximalen Durchmesser von 5 Metern
Rituallänge: 30 Minuten
Darstellung: erkennbarer Kreis auf dem Boden
Wirkungsdauer: 3 Stunden
Wirkung: Durch dieses Ritual erschafft der Magier einen Bereich, der von allem Lebendem betreten aber von keinem wieder verlassen werden kann. So festgesetzte Opfer müssen im Kreis ausharren, bis der Zauber aufgehoben wird oder endet.

Frieden

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer verfällt in eine ruhige und friedliche Stimmung. Es ist entspannt und ist jetzt eher bereit zu verhandeln als zu kämpfen.

Furcht

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer hat große Furcht vor dem Magier und wird diesen für die gesamte Wirkungsdauer meiden und vor ihm fliehen. Falls dies nicht möglich ist, sinkt das Opfer ohnmächtig in sich zusammen.

Gegenritual

Magiepunkte: 6 + X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minute
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Mit diesem Ritual kann man andere Rituale aufheben. Allerdings braucht man hierfür 6 MP mehr als das aufzuhebende Ritual selbst benötigte. Kleine Überschüsse beeinflussen das Ergebnis allerdings nicht.
Rituale mit permanenter Wirkungsdauer kann man hiermit nicht beenden.

Gegenzauber

Magiepunkte: 3 + X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 1 Minute
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Mit diesem Zauber kann man andere Zauber aufheben. Allerdings braucht man hierfür 3 MP mehr als der aufzuhebende Zauber beim Wirken brauchte. Kleine Überschüsse beeinflussen das Ergebnis allerdings nicht.
Zauber mit permanenter Wirkungsdauer kann man nicht beenden.

Gehorche

Magiepunkte: 10
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: einen Befehl lang
Wirkung: Der Magier kann mittels dieses Zaubers seinem Opfer einen Befehl einpflanzen, den dieses nach Nennung eines ebenfalls eingepflanzten Befehlsworts ausführt. Der Befehl darf nicht länger als 3 Wörter sein. Der Betroffene kann sich später nicht mehr an den Befehl und die Ausführung erinnern.

Geschossschild

Magiepunkte: 4 + X
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Die Treffer eines Geschosses oder geworfenen Gegenstandes prallen an dem Magier ab. Jedes Objekt, das am Schild abprallt, kostet den Magier 1 MP zusätzlich. Magische Geschosse können ihn allerdings aus der Ferne verwunden.

Gleichgültigkeit

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Dem Opfer werden für 5 Minuten alle Dinge vollkommen gleichgültig. Weder schöne Musik noch Kämpfen interessieren ihn, solange er nicht selbst angegriffen wird.

Goldgier

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer interessiert sich nur noch für Geld und Gold und es scheut nicht mal einen Kampf um das edle Metall zu erhalten. Es wird allerdings niemals von sich aus alleine den Kampf beginnen oder einen unmöglichen Kampf bestreiten. Zwei Opfer dieses Zaubers würden sich allerdings um ein Goldstück prügeln.

Hustenanfall

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer leidet unter einem heftigen Hustenanfall, der das Kämpfen und Zaubern völlig unmöglich macht. Das Opfer kann höchstens mit Schrittgeschwindigkeit fliehen.

Kälte

Magiepunkte: 4
Reichweite: 5 Meter auf Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Dieser Zauber entzieht seinem Opfer die Wärme aus dem gesamten Körper oder einem einzelnen Körperteil. Das Opfer beginnt zu zittern und versucht sich Wärme zu verschaffen, sei es durch Rubbeln oder durch Bedecken.
Die ursprüngliche Wirkung erzielt der Zauber allerdings bei Echsen, die durch diesen Zauber völlig erstarren und zusätzlich noch einen direkten Schadenspunkt bekommen.

Kristallhaut

Magiepunkte: 6
Reichweite: selbst
Darstellung: blaue Schärpe
Wirkungsdauer: für einen Kampf
Wirkung: Der Zaubernde erhält für die Dauer eines Kampfes 6 zusätzliche Lebenspunkte. Es ist allerdings nicht möglich mehrere Kristallhaut-Zauber übereinander zu sprechen, ebenso ist es nicht möglich diesen Spruch mit einer Krötenhaut oder mit einer Drachenhaut zu kombinieren.

Krötenhaut

Magiepunkte: 2
Reichweite: selbst
Darstellung: blaue Schärpe
Wirkungsdauer: für einen Kampf
Wirkung: Der Zaubernde erhält für die Dauer eines Kampfes 2 zusätzliche Lebenspunkte. Es ist allerdings nicht möglich mehrere Krötenhaut-Zauber übereinander zu sprechen.

Licht

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Darstellung: Knicklicht oder Taschenlampe
Wirkungsdauer: maximal 6 Stunden
Wirkung: Dieser Zauber bringt ein Objekt bis zu einer Größe von circa 10cm³ zum Leuchten. Es ist auch möglich die eigene Hand oder gar eine fremde zu bezaubern.

Magie erkennen

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minute
Wirkungsdauer: 5 Minute
Wirkung: Der Magier kann durch diesen Zauber die genaue magische Struktur eines Gegenstandes oder einer bezauberten Person erkennen. Dazu gehört die Menge an genutzten MP, die Ausrichtung und der benutzte Zauber. Auch ein vielleicht verwendeter Auslöser ist so zu erkennen. Um diesen Zauber wirken zu können, ist direkter Hautkontakt mit dem Objekt von Nöten.

Magie spüren

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Sekunden
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es möglich Magie zu spüren und wie stark diese ungefähr ist, allerdings kann man mit diesem Zauber nicht erkennen, welche Art von Magie gewirkt wurde.
Um diesen Zauber wirken zu können, ist direkter Hautkontakt mit dem Objekt von Nöten.

Magieschleier

Magiepunkte: 10
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minute
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es möglich Magie zu tarnen. Der Zauber kann allerdings nur auf sich selbst oder auf unbelebte Objekte gewirkt werden.
Ein einfacher „Magie spüren“ Zauber zeigt bei einem so verzauberten Objekt keine Magie an, allerdings wird ein „Magie erkennen“ Zauber den Magieschleier identifizieren.

Magiesog

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro MP oder 1 Minute für alle MP
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es einem Magier möglich die MP eines anderen Magiebegabten zu stehlen. Hierbei kann der Magier entscheiden, ob er nur einen Teil oder ob er alle MP absaugen will. Pro 5 Sekunden Berührung entzieht der Zauber einem Opfer 1 MP, außer man stiehlt alle MP auf einmal. Hierzu muss das Opfer dann 1 Minuten ohne Unterbrechung berührt werden.
Dieser Zauber ist die einzige Möglichkeit kurzfristig über seinen eigenen Maximalwert zu gelangen. Überschüssige MP bauen sich nach 12 Stunden vollständig ab.
Das Opfer leidet beim Entzug unter Schmerzen, sofern es bei Bewusstsein sein sollte, verliert aber keine Lebenspunkte.

Magische Klaue

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von einer magischen Klaue an einem Bein festgehalten. Die Krallen sind vollkommen immun gegen Angriffe jedweder Art und Magie, auch ein Herausreißen des Opfers ist nicht möglich. Nur ein Gegenzauber wirkt.

Magische Waffe

Magiepunkte: 5
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minute
Darstellung: blaues Band an der Waffe
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Der Magier kann durch diesen Zauber eine einfache magische Struktur an eine Waffe binden. Hierdurch können nun auch magische Wesen wie Untote Schaden bekommen.
Wird mit dieser Waffe Schaden zugefügt, muss „magisch“ angesagt werden.

Magische Verschmelzung

Magiepunkte: 1 + X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: bis zum Wirken des Zaubers, jedoch maximal 1 Stunde
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist es möglich Magiepunkte zu übertragen. Diese Magiepunkte stehen dann dem Empfänger für einen (!) Zauber zur Verfügung. Allerdings ist es so nicht möglich über seinen Maximalwert zu kommen oder einem anderen die Magiepunkte zu stehlen.

Magischer Bund

Magiepunkte: 1 + X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: speziell
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es 3 Magiern oder mehreren möglich einen beliebigen Zauber zu wirken. Hierbei ist es allerdings egal, ob einem der Magier der Zauber bekannt ist oder aus welcher Art der Magie er eigentlich stammt. Theoretisch kann man mit dem Bund auch klerikale Magie wirken.
Der magische Bund kostet dabei jeden Beteiligten einen MP für die Verbindung und dann noch einmal gemeinsam die doppelte Menge des zu wirkenden Zaubers, falls der Zauber keinem Beteiligten bekannt ist. Ansonsten ist nur die einfache Menge an MP nötig. Die MP können allerdings nach Belieben auf die Teilnehmer verteilt werden. Jeder entscheidet dabei selbst wie viele MP er investieren möchte. Ist die Menge an MP nicht ausreichend scheitert der Zauber, kleine Überschüsse beeinflussen den Zauber nicht.

Omen

Magiepunkte: 10
Reichweite: selbst
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: 5 Minuten gegen Ende des Rituals
Wirkung: Durch dieses komplizierte Ritual ist es dem Magier möglich einen kurzen Blick in die Zukunft zu erhaschen. Die Zeichen und Farben sind dabei allerdings nicht immer eindeutig, das heißt, dass die SL nur vage Einblicke in den kommenden Verlauf gibt und auf Fragen so detailliert antwortet, wie sie es für richtig hält.

Orkan

Magiepunkte: 4
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Dieser Zauber stellt die mächtigere Variante des Windstoßes da und betrifft drei nebeneinander stehende Opfer. Die Opfer werden 20 Schritt zurückgeworfen. Tauchen feste Hindernisse auf, werden sie dagegen gedrückt. Falls sie an Anderen vorbeistolpern, versuchen sie sich an diesen festzuhalten und werden diese sogar mitreißen.

Reanimation

Magiepunkte: 40
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Dieser mächtige Zauber kann einen Verstorbenen wieder zurück ins Leben bringen. Der Aufwand hierfür ist allerdings so gewaltig, dass es bis jetzt nur wenige vollbracht haben, diesen Zauber richtig und ohne erhebliche Nebenwirkungen zu wirken.

Rüstungsfraß

Magiepunkte: 5
Reichweite: 5 Meter aus Sicht
Wirkungsdauer: permanent, kann aber repariert werden
Wirkung: Dieser Zauber zerstört die Hälfte der noch vorhandenen Rüstungspunkte eines Opfers. Die Auswirkungen lassen sich allerdings durch Schmieden wieder reparieren. Ein Gegenzauber wirkt allerdings nicht.

Schlaf

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer fällt in tiefen Schlaf. Selbst heftiges Wachrütteln weckt das Opfer nur für ein paar Sekunden. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer oder nach Hinnahme von einem Schadenspunkt erwacht der Bezauberte wieder.

Schnellartefakt

Magiepunkte: 2 * X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 10 Minuten + die Rituallänge des zu speichernden Zaubers
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Durch diesen Zauber kann ein anderer Zauber kurzfristig in einen Gegenstand gebannt werden. Hierfür ist allerdings die doppelte Menge an MP nötig. Zusätzlich kann der Magier noch einen Auslöser wählen, der den Zauber aktiviert.
Durch den Zauber Artefakt zerstören ist es nicht möglich permanente MP aus einem Schnellartefakt zu gewinnen, es zu Zerstören ist allerdings möglich.

Schweig

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer verstummt für die eine Dauer von 5 Minuten. Auch Zaubern ist somit nicht mehr möglich.

Sei mein Diener

Magiepunkte: 6
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird zum treuen Diener des Magiers. Er wird jeden Befehl ohne Zögern ausführen, solange weder er selbst noch der Magier dadurch in Gefahr gerät.
Der Bezauberte ist vollkommen willenlos und hört nur auf die Worte des Magiers.

Sei mein Freund

Magiepunkte: 6
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird zum besten Freund des Magiers. Er wird jeder Bitte des Magiers ohne Zögern nachkommen, solange weder er selbst noch der Magier dadurch in Gefahr gerät.
Als guter Freund ist das Opfer immer noch in der Lage eigene Aktionen auszuführen und klar zu denken.

Sicherung

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minuten
Darstellung: blaues und rotes Band
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es einem Magier möglich einen Gegenstand seiner Wahl vor Diebstählen zu schützen. Hierzu muss der Gegenstand mit einem roten und mit einem blauen Band markiert werden.

Taub

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird für die gesamte Wirkungsdauer vollkommen taub. Nicht einmal lautes Anschreien versteht er.

Unsichtbarkeit

Magiepunkte: 2
Reichweite: selbst
Darstellung: Gelbes Band
Wirkungsdauer: solange der Magier sich nicht bewegt
Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es unsichtbar zu werden, allerdings nur solange wie man sich nicht bewegt. Auch wenn man angestoßen oder gar von einer Waffe getroffen wird, hebt sich der Zauber sofort auf.

Untote beschwören

Magiepunkte: 5+
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Darstellung: einen toten Körper
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier einen toten Körper, egal wie lange schon verstorben, mit einer finsternen Kraft ins untote Leben zurückholen. Je nach Zustand der Leiche handelt es sich bei dem Erweckten um einen Zombie, ein Skelett oder eine Mumie. Ein so wiedererweckter Körper hat 5 Lebenspunkte, bekommt aber für jeden weiteren Magiepunkt einen weiteren Lebenspunkt hinzu. Dieser Zauber kann zu jedem Zeitpunkt vom Beschwörer aufgehoben werden.

Verbergen

Magiepunkte: 10
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minute
Darstellung: Blaues Band um einen Gegenstand + Zettel („Verborgен“)
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier einen Gegenstand von der Größe einer Truhe vor anderen Charakteren verbergen.

Vergessen

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent oder bis der Zauber aufgehoben wird
Wirkung: Das Opfer vergisst die letzte Stunde oder einen bestimmten Sachverhalt nach Wahl des Magiers. Eine nicht-magische Wiederherstellung des verlorenen Gedächtnisses ist nicht möglich.

Verständnis

Magiepunkte: 5
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier eine Stunde lang eine andere Sprache seiner Wahl wie seine Muttersprache verstehen, lesen, schreiben und sogar sprechen.

Verwirrung

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 2 Minuten
Wirkung: Der Verzauberte ist kurz verwirrt und vergisst seine nächste Aktion. Auch nachdem er wieder zu sich gekommen ist, weiß er nicht mehr, was er machen wollte, erst wenn er daran erinnert wird. Dies kann auch auf nicht-magischem Weg geschehen.

Waffe erhitzen

Magiepunkte: 4
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsdauer: 1 Minute
Wirkung: Die bezauberte Waffe wird auf der Stelle so heiß, dass man sie sogar mit Handschuhen nicht mehr anfassen kann. Wer trotzdem meint, dass er der Hitze und den Schmerzen widerstehen kann, bekommt einen direkten Schadenspunkt.

Waffe verstärken

Magiepunkte: 4
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Der erste Treffer einer so verzauberten Waffe macht einen direkten Schadenspunkt. Wird nur ein Schild getroffen oder verfehlt der Schlag das Ziel und trifft nur den Boden, wird der Zauber trotzdem ausgelöst und verpufft nutzlos. Außerdem ist es nicht möglich zwei „Waffe verstärken“ gleichzeitig auf eine Waffe zu legen.

Windstoß

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Das bezauberte Opfer wird 20 Schritt zurückgeworfen. Tauchen feste Hindernisse auf, wird es dagegen gedrückt. Falls es an Anderen vorbeistolpert, versucht es sich an diesen festzuhalten und wird diese sogar mitreißen.

Wunden heilen

Magiepunkte: 3 * X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten pro LP
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es dem Magier möglich Wunden zu heilen. Hierzu werden jeweils 3 MP pro LP benötigt.

Zauberabwehr

Magiepunkte: 10
Reichweite: selbst
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Dieser Zauber bewirkt ein Schutzschild an dem der erste Zauber, der das Schild trifft, wirkungslos verpufft. Einer Legende nach soll es noch eine mächtigere Variante geben, die den gesprochenen Zauber sogar auf den Zaubernden zurückwirft.

Weg des Geistes

Anhänger des Weg des Geistes sehen ihre Macht durch andere gegeben. Ob nun von Göttern, Urahnern oder Geistern, es gibt zahllose Möglichkeiten, woher ihrer Kraft stammen kann.

Im Folgenden noch zwei häufige Beispiele für Auslegungen dieses Weges.

Priestertum

Obwohl alle Priester, Prediger und wie sie alle so heißen, einer bestimmten Gottheit folgen, sind noch lange nicht alle auch magisch begabt. Diejenigen, die es sind, sind sich oft nicht ihrer Begabung bewusst, sondern erklären sich ihre Fähigkeiten als Wunder ihrer jeweiligen Gottheit.

Allen klerikalen Magiern gemein ist, dass der Glaube ihnen die Kraft gibt, diese Wunder zu wirken. Um ihren Glauben und ihre Verbindung zu den Göttern zu stärken müssen Priester mindestens einmal am Tag zu ihrer Gottheit beten. Ist ihnen das nicht möglich, so können sie einen ganzen Tag lang keine Magie wirken.

Um zu Zaubern benötigen die Kleriker etwas, was sie mit ihrer Gottheit verbindet - einen Fokus, wie auch die Fokusmagier. Er wird in Fachkreisen auch häufig „Ikone“ genannt. Der Fokus sollte etwas sein, was mit der Gottheit in Verbindung steht. Ein Priester, der seinen Gott der Liebe versucht mit einem Schwert anzurufen, wird eher beim Gott des Krieges landen.

Schamanismus

Unter Schamanismus ist jene Magie zusammengefasst, die sich mit der Geisterwelt und den Elementen der Natur auseinandersetzt. Egal, ob man es nun Schamanismus, Voodoo oder Geistermagie nennt, es meint in seinen Grundzügen das Gleiche:

Für das Wirken der Magie ist die Anrufung eines Seelengeleiters von Nöten. Ob dieser sich nun in der Gestalt eines Geistes, eines Elementes oder Tieres darstellt bleibt dem Spieler frei gestellt.

In den meisten schamanistischen Traditionen ist es nötig sich vor dem Wirken eines Zaubers durch Schmerzen, Meditation oder Einnahme einer psychedelischen Substanz in einen trance-ähnlichen Zustand zu versetzen, um Kontakt mit seinem Seelengeleiter aufzunehmen. Für uns sollte es allerdings selbstverständlich sein, dass die Einnahme von berauschenden Mitteln nur intime gespielt wird! Der Konsum von Drogen wird mit einem sofortigen Ausschluss von einer Con geahndet!

Anwender werden je nach Herkunft und Umgang als Schamanen, Druiden, Geistermänner oder weise Männer bezeichnet. Allen gemein ist, dass sie in ihrer Gesellschaft anerkannte Führungspersönlichkeiten sind. Bei Schamanen handelt es sich dabei normalerweise um einen mehr oder weniger primitiven Stamm, bei Geistermännern oder zum Teil auch Druiden um kleinere Dörfer.

Viele Schamanen und andere Nutzer dieser Magie verlassen sich nicht nur auf ihre Magie, sondern haben noch Kenntnisse in anderen Bereichen wie Kräuterkunde oder Wundversorgung.

Zivilisiertere Magienutzer belächeln oftmals diese Magie, da sie in ihren Augen primitiv, ungenau und roh ist, doch auch der Schamanismus kann Mächtiges bewirken.

Übersicht der Zauber des geistigen Weges:

	MP
Abstand	2
Anrufung	10
Artefakt zerstören	X
Bannen	10
Beichte	3
Beistand	5
Bodenweihe	10
Bresche	5
Erdbeben	5
Erinnere Dich	4
Frieden	3
Furcht	2
Gegenritual	6 + X
Gehorche	10
Geister anrufen	4
Geister vertreiben	3
Gift lösen	2
Gift spüren	1
Heimsuchung	5
Kälte	4
Krankheit erkennen	2
Krankheit heilen	4
Krankheit verursachen	5
Krieg	3
Lähmung	3
Lebensschutz	3

	MP
Licht	1
Magie spüren	1
Magische Klaue	3
Orkan	4
Reanimation	40
Schlaf	2
Schmerzen	5
Schmerzen lindern	2
Schrein segnen	10
Schutzamulett	3
Sei mein Diener	6
Sei mein Freund	6
Untote beschwören	5+
Untote vernichten	4
Vergessen	3
Verständnis	5
Waffenweihe	5
Wahrheit sprechen	2
Wasser reinigen	3
Weihe aufheben	10
Weihwasser	2
Windstoß	2
Wunde zufügen	3
Wunden heilen	3 * X
Zorn der Geister	3

Legenden des geistigen Weges:

Abstand

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer kann dem Zaubernden nicht näher als 5 Meter kommen, solange der Zaubernde diesem seine flache Hand entgegenhält. Der Kleriker kann sich während der gesamten Wirkungsdauer nur gehend fortbewegen. Laufen oder Kämpfen hebt den Zauber auf.

Anrufung

Magiepunkte: 10
Reichweite: selbst
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: 5 Minuten gegen Ende des Rituals
Wirkung: Mit diesem komplizierten Ritual kann der Geistliche eine flüchtige Verbindung zu seiner Wesenheit aufbauen und bei dieser um Antwort auf seine Fragen bitten. Hierzu ist allerdings ein großer Aufwand nötig um die Wesenheit nicht zu verärgern. Dies passiert bei einigen Wesenheiten eher als bei anderen. Glückt die Anrufung, gewährt die jeweilige Wesenheit die Antworten, doch dies so wage oder genau wie sie es selbst für richtig hält.
Die antwortende Wesenheit wird durch eine SL dargestellt.

Artefakt zerstören

Magiepunkte: X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 20 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Mittels dieses Wunders ist es möglich ein Artefakt zu zerstören und die in ihm gebundenen MP wieder freizusetzen. Diese können dann zum Teil permanent in den Geistlichen einfließen. Die Hälfte der im Artefakt gespeicherten MP abgerundet ist dabei die Obergrenze an wieder verwendbaren MP.
Um dieses Wunder wirken zu können benötigt man allerdings mindestens die doppelte Menge der im Artefakt gespeicherten MP um diese zu lösen und das Artefakt zu zerstören.
Als Lernfaktor werden 10 MP veranschlagt.

Bannen

Magiepunkte: 10
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Ein Untoter verliert auf der Stelle alle LP direkt.

Beichte

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Fragen, aber nicht länger als 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers muss dem Geistlichen 3 Fragen wahrheitsgemäß beantworten. Es kann allerdings nur mit ja oder nein antworten. Weitere Ausführungen müssen nicht gemacht werden.

Beistand

Magiepunkte: 5
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: bis er durch einen Zauber ausgelöst wird
Wirkung: In einem Gebet ruft der Geistliche seine verehrte Wesenheit an und bittet diese ihm oder einer Person seiner Wahl beizustehen. Hierdurch ist der Begünstigte vor dem ersten Zauber, dem er zu Opfer fällt, geschützt. Dies schließt jede Art der Magie ein, weshalb zum Beispiel auch ein Heilzauber nicht wirken würde.
Da es sich bei diesem Beistand ebenfalls um einen Zauber handelt, heben sich 2 Beistandsanrufungen gegenseitig auf. Es ist also nicht möglich mehrere Beistände gleichzeitig zu erlangen.

Bodenweihe

Magiepunkte: 10
Reichweite: maximal 100 m²
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Wirkung: Durch dieses mächtige Wunder wird der vom Geistlichen ausgewählte Ort seiner Wesenheit geweiht. Jeder, der diesen geweihten Boden ohne Erlaubnis des Weihenden betritt, bekommt einen direkten Schadenspunkt. Verlässt er diesen Boden daraufhin nicht, bekommt er alle weiteren 5 Sekunden einen neuen, direkten Schadenspunkt. Gleiches gilt auch für das Aufheben einer Einladung. Der Ausgeladene hat dann noch 5 Sekunden um den Boden zu verlassen bis er ebenfalls einen direkten Schadenspunkt bekommt.
Dies ist allerdings nicht der einzige Vorteil. Magie jedweder Art kann nicht in den Boden hineingewirkt werden und auch auf dem Boden selbst kann nur derjenige Magie wirken, der die Einladung des Priesters bekommen hat. Eingeladene können dann ebenfalls aus dem Schutz heraus zaubern.

Bresche

Magiepunkte: 5
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Die maximal 3 Opfer können dem Zaubernden nicht näher als 5 Meter kommen, solange der Zaubernde diesen seine flachen Hände entgegenhält. Der Geistliche kann sich während der gesamten Wirkungsdauer nur gehend fortbewegen. Laufen oder Kämpfen hebt den Zauber auf.

Erdbeben

Magiepunkte: 5
Reichweite: 5 Meter Länge und bis zu 5 Meter Breite
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Der Zaubernde lässt den Boden in einer kegelförmigen Schneise vor sich erbeben. Alle Personen, die sich in diesem Bereich aufhalten, fallen zu Boden, können allerdings normal wieder aufstehen.

Erinnere Dich

Magiepunkte: 4
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch diesen Zauber kann ein Geistlicher das Gedächtnis einer Person bezüglich einer fehlenden Erinnerung wiederherstellen. Hierbei ist es egal, ob die Erinnerung magisch, alchemisch oder durch einen anderen Effekt, wie zum Beispiel durch übermäßigen Genuß von Alkohol, verloren ging. Um die Erinnerung wachrufen zu können, sollte der Zaubernde allerdings wissen, um welche es sich ungefähr handelt. Es kann keine zufällige Erinnerung wiederhergestellt werden.

Frieden

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer verfällt in eine ruhige und friedliche Stimmung. Es ist entspannt und ist jetzt eher bereit zu verhandeln als zu kämpfen.

Furcht

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer hat große Furcht vor dem Geistlichen und wird diesen für die gesamte Wirkungsdauer meiden und vor ihm fliehen. Falls dies nicht möglich ist, sinkt das Opfer ohnmächtig in sich zusammen.

Gegenritual

Magiepunkte: 6 + X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minute
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Mit diesem Ritual kann man andere Rituale aufheben. Allerdings braucht man hierfür 6 MP mehr als das aufzuhebende Ritual selbst benötigte. Kleine Überschüsse beeinflussen das Ergebnis allerdings nicht.
Rituale mit permanenter Wirkungsdauer kann man hiermit nicht beenden.

Gehorche

Magiepunkte: 10
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: einen Befehl lang
Wirkung: Der Geistliche kann mittels dieses Zaubers seinem Opfer einen Befehl einpflanzen, den dieses nach Nennung eines ebenfalls eingepflanzten Befehlsworts ausführt. Der Befehl darf nicht länger als 3 Wörter sein. Der Betroffene kann sich später nicht mehr an den Befehl und die Ausführung erinnern.

Geister anrufen

Magiepunkte: 4
Reichweite: nur im vorgegebenen Gebiet
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: solange der Geist möchte, maximal aber 15 Minuten
Wirkung: Durch dieses Ritual kann der Ritualleiter einen Geist rufen, der sich nur innerhalb der Ritualfläche bewegen kann. Handelt es sich bei dem Geist um einen bestimmten Verstorbenen, wird etwas Persönliches von ihm gebraucht. Es besteht aber auch die Möglichkeit den nächst besten Geist aus der Geisterwelt zu holen.
Über die Dauer des Aufenthalts entscheidet jedoch der Geist alleine.

Geister vertreiben

Magiepunkte: 3
Reichweite: 2 Meter
Rituallänge: 15 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Ein Geist, welcher Art auch immer, wird vertrieben. Hierbei kann es sich auch um eine Heimsuchung handeln.

Gift lösen

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch dieses Wunder ist es einem Magiewirkenden möglich eine Vergiftung aufzuheben. Über die gesamte Rituallänge hin wird dabei das Gift gelöst.

Gift spüren

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist der Zaubernde in der Lage eine Vergiftung und ihr Ausmaß zu erkennen. Welches Gift es genau ist, kann er allerdings nicht genau erkennen, allerdings schon, ob die Vergiftung töten wird.

Heimsuchung

Magiepunkte: 5
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: bis die Heimsuchung entfernt wird, maximal bis zum Ende der Con
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ruft der Ritualisierende einen Illusion hervor, die er zu einem Opfer schickt. Hierzu braucht der Zaubernde einen persönlichen Gegenstand des Opfers. Ist die Heimsuchung dort angekommen, wird diese das Opfer so sehr nerven und stören, dass dieses zu keiner komplexen Handlung mehr in der Lage ist. Hierunter fallen auch das Zaubern und das Brauen von Tränken.
Da es sich bei der Heimsuchung um eine Illusion handelt, sieht diese nur das Opfer. Wie genau die Heimsuchung aussieht, bestimmt der Geistliche selbst. Es kann sich dabei um einen Rachegeist aus der Vergangenheit des Opfers handeln, aber auch um die Schwiegermutter oder den allzu strengen Vater handeln.

Kälte

Magiepunkte: 4
Reichweite: 5 Meter auf Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Dieser Zauber entzieht seinem Opfer die Wärme aus dem gesamten Körper oder einem einzelnen Körperteil. Das Opfer beginnt zu zittern und versucht sich Wärme zu verschaffen, sei es durch Rubbeln oder durch Bedecken.
Die ursprüngliche Wirkung erzielt der Zauber allerdings bei Echsen, die durch diesen Zauber völlig erstarren und zusätzlich noch einen direkten Schadenspunkt bekommen.

Krankheit erkennen

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist der Geistliche in der Lage eine Krankheit und ihr Ausmaß zu erkennen. Welche Krankheit es genau ist, kann er allerdings nicht genau erkennen, allerdings schon, ob der Verlauf der Krankheit tödlich sein wird.

Krankheit heilen

Magiepunkte: 4
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Geistliche eine Krankheit bei einem Patienten heilen. Hierzu sollte er aber wissen, welche Krankheit vorliegt.

Krankheit verursachen

Magiepunkte: 5
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis geheilt
Wirkung: Das Opfer des Zaubers leidet fortan an einer Krankheit magischer Natur. Die Symptome, wie Kopfschmerzen, Erbrechen etc., darf der Zaubersucher bestimmen. Die Krankheit ist nicht ansteckend.

Krieg

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer wird aggressiv und kampflustig. Jede Kleinigkeit, ob nun Wort oder Tat, kann es zum Überschäumen bringen. Ein Kampf ist dann oft unausweichlich.

Lähmung

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Geistliche einen Körperteil seiner Wahl bei einem Gegner lähmen. Dieser muss nach der Zauberformel ebenfalls ausgesprochen werden.
Während der Wirkungsdauer ist das betroffene Körperteil vollkommen nutzlos und verharrt in der letzten Position.

Lebensschutz

Magiepunkte: 3
Reichweite: selbst
Darstellung: blaue Schärpe
Wirkungsdauer: für einen Kampf
Wirkung: Der Zaubernde erhält für die Dauer eines Kampfes 2 zusätzliche Lebenspunkte. Es ist allerdings nicht möglich mehrere Lebensschutz-Zauber übereinander zu sprechen.

Licht

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Darstellung: Knicklicht oder Taschenlampe
Wirkungsdauer: maximal 6 Stunden
Wirkung: Dieser Zauber bringt ein Objekt bis zu einer Größe von circa 10cm³ zum Leuchten. Es ist auch möglich die eigene Hand oder gar eine fremde zu bezaubern.

Magische Klaue

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von einer magischen Klaue an einem Bein festgehalten. Die Krallen sind vollkommen immun gegen Angriffe jedweder Art und Magie, auch ein Herausreißen des Opfers ist nicht möglich. Nur ein Gegenzauber wirkt.

Magie spüren

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Sekunden
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es möglich Magie zu spüren und wie stark diese ungefähr ist, allerdings kann man mit diesem Zauber nicht erkennen, welche Art von Magie gewirkt wurde.
Um diesen Zauber wirken zu können, ist direkter Hautkontakt mit dem Objekt von Nöten.

Orkan

Magiepunkte: 4
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Dieser Zauber stellt die mächtigere Variante des Windstoßes da und betrifft drei nebeneinander stehende Opfer. Die Opfer werden 20 Schritt zurückgeworfen. Tauchen feste Hindernisse auf, werden sie dagegen gedrückt. Falls sie an Anderen vorbeistolpern, versuchen sie sich an diesen festzuhalten und werden diese sogar mitreißen.

Reanimation

Magiepunkte: 40
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Dieser mächtige Zauber kann einen Verstorbenen wieder zurück ins Leben bringen. Der Aufwand hierfür ist allerdings so gewaltig, dass es bis jetzt nur wenige vollbracht haben, diesen Zauber richtig und ohne erhebliche Nebenwirkungen zu wirken.

Schlaf

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer fällt in tiefen Schlaf. Selbst heftiges Wachrütteln weckt das Opfer nur für ein paar Sekunden. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer oder nach Hinnahme von einem Schadenspunkt erwacht der Bezauberte wieder.

Schmerzen

Magiepunkte: 5
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer leidet für die Wirkungsdauer unter starken Schmerzen. Es windet sich unter lautem Kreischen auf dem Boden und ist zu keiner weiteren Handlung fähig.

Schmerzen lindern

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Mit diesem Zauber lindert der Geistliche die Schmerzen einer Person, so dass diese trotz schwerster Verwundungen noch weiterkämpfen kann. Vor dem Tod schützt dieser Zauber allerdings nicht.

Schrein segnen

Magiepunkte:	10
Reichweite:	Berührung
Rituallänge:	30 Minuten
Wirkungsdauer:	12 Stunden
Wirkung:	<p>Mit diesem Zauber weiht ein Geistlicher einen Schrein oder Altar seiner Wesenheit. Diese wacht darüber, so dass untote Kreaturen sich diesem nicht näher als 5 Meter nähern können, außer es ist gewünscht. Außerdem sind Zauber, die durch einen Diener dieser Wesenheit in unmittelbarer Nähe des Schreins gesprochen werden, um einen Magiepunkt einfacher, es wird also ein Magiepunkt weniger verbraucht als angegeben, jedoch mindestens einer. Unmittelbare Nähe bedeutet dabei, dass der Schrein während des Zaubers zumindest einmal berührt werden muss.</p> <p>Außerdem kann man immer nur Nutzen aus einem Schrein pro Zauber ziehen, also nicht während eines längeren Rituals mehrere Schreine zur Vereinfachung des Zaubers nutzen.</p>

Schutzamulett

Magiepunkte:	3
Reichweite:	Berührung
Rituallänge:	15 Minuten
Wirkungsdauer:	bis es ausgelöst wird
Wirkung:	<p>Der Träger eines solchen Schutzamuletts wird vor der Wirkung des nächsten Zaubers geschützt. Hierbei ist vollkommen egal welche Art von Zauber gewirkt wurde, denn auch Heilzauber oder ein Energiegeschloß werden aufgehoben. Vor einem geweihten Boden schützt es ebenso wenig wie vor einem bereits aktiven Zauber, das heißt, eine laufende Verzauberung, zum Beispiel durch „Sei mein Diener“, kann nicht aufgehoben werden.</p> <p>Da es sich bei einem Schutzamulett ebenfalls um einen Zauber handelt, heben sich 2 Schutzamulette gegenseitig auf. Es ist also nicht möglich mehrere Amulette übereinander zu tragen.</p>

Sei mein Diener

Magiepunkte:	6
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	1 Stunde
Wirkung:	<p>Das Opfer dieses Zaubers wird zum treuen Diener des Zaubersnden. Er wird jeden Befehl ohne Zögern ausführen, solange weder er selbst noch der Zaubersnde dadurch in Gefahr gerät.</p> <p>Der Bezauberte ist vollkommen willenlos und hört nur auf die Worte des Zaubersnden.</p>

Sei mein Freund

Magiepunkte:	6
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	1 Stunde
Wirkung:	<p>Das Opfer dieses Zaubers wird zum besten Freund des Zaubersnde. Er wird jeder Bitte des Zaubersnde ohne Zögern nachkommen, solange weder er selbst noch der Zaubersnde dadurch in Gefahr gerät.</p> <p>Als guter Freund ist das Opfer immer noch in der Lage eigene Aktionen auszuführen und klar zu denken.</p>

Untote beschwören

Magiepunkte: 5+
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Darstellung: einen toten Körper
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Beschwörer einen toten Körper, egal wie lange schon verstorben, mit einer finsternen Kraft ins untote Leben zurückholen. Je nach Zustand der Leiche handelt es sich bei dem Erweckten um einen Zombie, ein Skelett oder eine Mumie. Ein so wiedererweckter Körper hat 5 Lebenspunkte, bekommt aber für jeden weiteren Magiepunkt einen weiteren Lebenspunkt hinzu. Dieser Zauber kann zu jedem Zeitpunkt vom Beschwörer aufgehoben werden.

Untote vernichten

Magiepunkte: 4
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Ein untotes Wesen, das von dem Geistlichen berührt wird, zerfällt im gleichen Augenblick zu Staub.

Vergessen

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent oder bis der Zauber aufgehoben wird
Wirkung: Das Opfer vergisst die letzte Stunde oder einen bestimmten Sachverhalt nach Wahl des Zaubers. Eine nicht-magische Wiederherstellung des verlorenen Gedächtnisses ist nicht möglich.

Verständnis

Magiepunkte: 5
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Zaubers eine Stunde lang eine andere Sprache seiner Wahl wie seine Muttersprache verstehen, lesen, schreiben und sogar sprechen.

Wahrheit sprechen

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers kann für die Wirkungsdauer nicht lügen, bei dem Versuch es doch zu tun, spricht er die Wahrheit. Schweigende bringt man allerdings hiermit nicht zum Sprechen.

Waffenweihe

Magiepunkte: 5
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minute
Darstellung: blaues Band an der Waffe
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Der Zaubernde kann durch dieses Wunder eine Waffe im Namen seiner Wesenheit weihen. Hierdurch können nun auch magische Wesen wie Untote Schaden bekommen.
Wird mit dieser Waffe Schaden zugefügt, muss „geweiht“ angesagt werden.

Wasser reinigen

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch dieses Ritual kann der Geistliche eine Flüssigkeit von jeglichen Giftstoffen befreien.

Weihe aufheben

Magiepunkte: 10
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minuten
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Wird dieser Zauber auf einen geweihten Boden oder einen geweihten Altar/Schrein angewandt, so werden die Effekte dieser aufgehoben.
Durch diesen Zauber können auch Waffenweihen und Weihwässer neutralisiert werden.

Weihwasser

Magiepunkte: 2
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 15 Minuten
Darstellung: mit Wasser gefüllte Phiole
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch dieses Ritual ist es dem Geistlichen möglich Wasser im Namen seiner Wesenheit zu weihen. Dieses geweihte Wasser verursacht bei der Berührung einen Schadenspunkt an untoten Kreaturen und anderen übernatürlichen Wesen. Außerdem fürchten diese Wesen geweihtes Wasser und weichen nach einem Treffer zurück.
Weihwasser reicht immer nur für eine Anwendung bei einem Wesen.

Windstoß

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: augenblicklich
Wirkung: Das bezauberte Opfer wird 20 Schritt zurückgeworfen. Tauchen feste Hindernisse auf, wird es dagegen gedrückt. Falls es an Anderen vorbeistolpert, versucht es sich an diesen festzuhalten und wird diese sogar mitreißen.

Wunde zufügen

Magiepunkte: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Am Opfer des Zaubernden öffnet sich eine klaffende Wunde und es verliert direkt einen LP.

Wunden heilen

Magiepunkte: 3 * X
Reichweite: Berührung
Rituallänge: 5 Minuten pro LP
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch diesen Zauber ist es dem Geistlichen möglich Wunden zu heilen. Hierzu werden jeweils 3 MP pro LP benötigt.

Zorn der Geister

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Rituallänge: 30 Minuten
Wirkungsdauer: bis die Nadel entfernt wird, maximal aber 1 Stunde
Wirkung: In diesem Ritual wird eine Puppe erschaffen durch die der Geistliche beliebige Körperteile seines Opfers lähmen kann. Für die Erschaffung braucht er allerdings einen Teil des Opfers. Hierbei kann es sich um Haare oder andere Dinge handeln.
Die Lähmung setzt erst ein, wenn der Schamane eine Nadel in den gewünschten Körperteil der Puppe sticht. Währenddessen muss er das Opfer allerdings sehen können. Die Puppe kann mehrfach wieder verwendet werden.

Schelmen- und Koboldmagie

Koboldmagie oder auch Schelmenmagie bedient sich einfachster Strukturen der Magie, obwohl sie auf Außenstehende sehr kraftvoll wirkt. Doch trotz dieser Stärke wird diese Art der Magie niemals im Kampf oder für wirklich Böses verwendet, da es nicht in der Natur von Kobolden liegt, Schaden zu verursachen. Vielmehr ist die Magie für sie ein weiteres Mittel um Schabernack und Freude unter die Leute zu bringen.

Ein Kobold würde niemals gegen diesen Kodex verstoßen und auch die Schelme, also Menschen die bei Kobolden aufgewachsen sind oder zumindest bei ihnen gelernt haben, widersetzen sich dem nie, steht doch eine schreckliche Strafe darauf aus: Die Rache aller Kobo! Erst wenn alle Kobo! einen Scherz an dem Frevler durchgeführt haben, gilt er als ausreichend bestraft und wird vollkommen aus der Koboldgesellschaft ausgeschlossen.

Wie bereits erwähnt ist Schelmenmagie sehr einfacher Natur, weshalb es auch keine verschiedenen Stufen oder Ränge gibt. Ein Schelm beginnt seine magische Karriere mit 5 Magiepunkten, ein Kobold hat normalerweise 10 Magiepunkte. Zu Anfang besitzen beide nur 3 Zauber ihrer Magie.

Da es Schelmen und Kobolden schwer fällt sich lange ruhig und konzentriert zu halten, können sie keine Meditation durchführen, um zu neuen Kräften zu kommen. Ähnliches gilt für das Erlernen neuer Zauber, denn ein Nutzer dieser Magieform braucht die 8fache Menge an Zeit wie MP angegeben sind ohne einen Lehrmeister, mit einem Lehrmeister immer noch die 4fache Menge. Außerdem ist die Menge an Lehrmeistern oftmals sehr begrenzt.

Übersicht der Schelmenzauber:

	MP
Faszination	2
Furz	1
Krötenkind	3
Lachkrampf	1
Lügenzauber	1
Schelmenkleister	5
Tollpatsch	3
Trunkenheit	2
Unsichtbarkeit	2
Vogelstimme	2

Legenden der Schelmenzauber:

Faszination

Magiepunkte: 2
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Der Bezauberte ist von einer Sache voll fasziniert und lässt sich durch nichts ablenken, außer er wird angegriffen. Welche Sache das genau ist, bestimmt der Zaubernde selbst.

Furz

Magiepunkte: 1
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers leidet für die gesamte Wirkungsdauer unter Blähungen.

Krötenkind

Magiepunkte: 3
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Wirkung: Für die Wirkungsdauer glaubt der Betroffene, dass er eine Kröte wäre.

Lachkrampf

Magiepunkte: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Dieser Zauber verursacht bei seinem Opfer einen Lachkrampf.

Lügenzauber

Magiepunkte: 1
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers ist nicht mehr in der Lage die Wahrheit zu sprechen.

Schelmenkleister

Magiepunkte: 5
Reichweite: Wurf
Darstellung: Mehl, Sand oder Sägespäne
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Nachdem die Komponente verteilt wurde, beginnt sie sich zu wandeln. Schlagartig wird sie extrem klebrig, so dass man sich auf einem solchen Untergrund bis zum Ablauf der Wirkungsdauer nicht lösen kann. Wird ein Körperteil getroffen, erhält es auch diese klebrige Eigenschaft, was bedeutet, dass das Abstreifen nicht funktioniert, sondern die Hand an der betroffenen Stelle festklebt. Lehnt man sich mit einer solchen Stelle an eine Wand, klebt man an dieser fest. Der Zaubernde ist von der Wirkung selbstverständlich nicht ausgenommen.

Tollpatsch

Magiepunkte: 3

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Wirkung: Der Betroffene ist für die Wirkungsdauer von Pech verfolgt. Ihm passieren immer wieder kleinere Mischgeschicke, wie zum Beispiel stolpern und Dinge umstoßen oder alchemische Rezepte und Spruchformeln verpfuschen.

Trunkenheit

Magiepunkte: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird schlagartig betrunken, wenn es das nächste Mal etwas trinkt.

Unsichtbarkeit

Magiepunkte: 2

Reichweite: selbst

Darstellung: Gelbes Band

Wirkungsdauer: solange der Schelm sich nicht bewegt

Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es unsichtbar zu werden, allerdings nur solange wie man sich nicht bewegt. Auch wenn man angestoßen oder gar von einer Waffe getroffen wird, hebt sich der Zauber sofort auf.

Vogelstimme

Magiepunkte: 2

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Wirkung: Die Stimme des Bezauberten wird durch diesen Zauber zu einer hohen und piepsigen Stimme. Die neue Stimme erinnert sehr an die von Singvögeln.



Artefakte/Ikonen erschaffen

In unserer Welt gibt es zwei Arten von magischen Gegenständen: die Artefakte und die Ikonen.

Artefakte sind Gegenstände, die einst von den mächtigsten Magiern mit einem Teil ihrer eigenen Magie erschaffen wurden. Bis auf sehr wenige Exemplare ging das Wissen um diese Artefakte im Laufe der Zeit ebenso wie das Wissen um die Kunst ihrer Erschaffung verloren. Es kursieren allerdings Gerüchte, dass das Wissen immer noch tief in den althehrwürdigen Akademien der alten Welt verborgen liegt.

Ikonen sind den Artefakten ähnlich, jedoch ist ihre Magie von göttlicher Natur. Sie werden nur in den größten Zeiten der Not von den Göttern erschaffen. Den Menschen ist es nicht direkt möglich sie zu erschaffen, es ist eine Anrufung der Götter von Nöten, die nur in sehr seltenen Fällen mit einer Erfüllung des Flehens ausgehen.

In den letzten Jahren sind immer mehr solcher magischen Gegenstände aufgetaucht, mit denen von zwielichtigen Gestalten Bürger um ihren Lohn gebracht wurden. Bei diesen Gegenständen handelt es sich allerdings lediglich um „Schnellartefakte“, die in der Lage sind einen einzigen Zauber für eine Anwendung zu speichern. In den meisten Fällen reichte dies für die Vorführung des Gegenstandes.

Die wahre Artefakterschaffung ist ein äußerst großes und komplexes Gebiet der Magie und muss in jedem Fall mit der Orga abgesprochen werden. Nicht jeder, der sich auf das Wirken von Zaubern und Wundern versteht, kann selbst Artefakte erschaffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass nur hochrangige Priester, Magier und vergleichbar Ausgebildete dies können.

Bei der Artefakterschaffung muss man sich zunächst über den Aufwand im Klaren sein, da immer Magiepunkte permanent verloren gehen. Außerdem können auch nur Zauber in ein Artefakt einfließen, die man als Erschaffer selbst wirken kann.

Am Anfang der Erschaffung steht zuerst die Auswahl der gebannten Zauber und die damit verbundene Wahl des Gegenstandes. Jeder ausgewählte Zauber kann nur einmal in den Gegenstand gespeichert werden.

Die Summe der Magiepunkte der gespeicherten Zauber mal 3 stellt dabei den Magieaufwand dar, der aufgebracht werden muss, um das Artefakt zu erschaffen.

Der Erzmagier Tumleh Reigam möchte seinem Lehrling zu seiner bestandenen Prüfung ein wertvolles Geschenk machen: Einen magischen Stab. In diesen Stab möchte er alle Lehrlingszauber, die er beherrscht, speichern, also Krötenhaut, Licht, Magie spüren und Unsichtbarkeit. Diese 4 Zauber sind noch recht einfach, weshalb der Magieaufwand sich auch in Grenzen hält.

Die Rechnung hierzu: Krötenhaut mit 2 MP, Licht mit 1 MP, Magiespüren mit 1 weiterem MP und dann noch 2 MP für Unsichtbarkeit. Die Summe von 6 MP wird mit 3 multipliziert, ergibt also 18 MP, die der Erzmagier Reigam aufwenden muss.

Nun muss man noch festlegen, wie viele Magiepunkte permanent in das Artefakt einfließen sollen. Es ist aber nicht möglich mehr Magiepunkte in den Gegenstand zu bannen, als der Magieaufwand bei der Erstellung beträgt. Die Magiepunkte sind maßgeblich für die Macht des Artefaktes, denn jeder Zauber zehrt von dessen Magiereserve. Welcher Zauber ausgelöst wird, kann der Nutzer über einen Auslöser selbst bestimmen.

Damit der Stab auch sinnvoll einsetzbar ist und der Lehrling sich aber trotzdem nicht vollständig auf das Artefakt verlässt, wählt der Erzmagier Reigam eine dem Lehrling ebenbürtige Menge an Magie.

Er wird 5 MP in das neue Artefakt bannen, könnte aber bis zu 18 MP speichern. Mit diesen 5 MP kann der Lehrling nun zum Beispiel 5 mal den Lichtzauber wirken oder auch zweimal Krötenhaut und einmal Magie spüren, also gerade so viele wie das Artefakt selbst an Kraft besitzt.

Damit der Stab nicht von jedem nutzbar ist, wählt der Erzmagier Reigam einen speziellen Auslöser. Um den Stab zu nutzen muss der Lehrling nun diesen Auslöser nutzen und da der Erzmagier wollte, dass der Lehrling nicht vergisst, wer ihm dieses Geschenk gemacht hat, muss er laut den Namen seines Meister und ein paar weitere Worte rufen: „Reigam, euer Wissen steht mir bei!“ gefolgt von dem gewünschten Zauber.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht es an die eigentliche Erschaffung. Der Zeitaufwand hängt dabei zum einen vom Magieaufwand und zum anderen von den gespeicherten Zaubern und Magiepunkten ab: Die Anzahl der Zauber multipliziert mit den permanenten Magiepunkten und dann addiert mit dem vorher errechneten Magieaufwand. Dieses Ergebnis mal 3 ergibt dann die Ritualdauer in Minuten.

Der Erzmagier Reigam beginnt nun mit der Erschaffung. Er schätzt, dass das Ritual fast 2 Stunden dauern wird.

Die genaue Dauer errechnet sich durch den Magieaufwand von 18 MP und der Anzahl der verschiedenen Zauber, also 4, multipliziert mit den 5 permanenten MP. Die Summe beträgt also 38.

Diese Summe wird dann mit 3 multipliziert und ergibt also 114 Minuten als Rituallänge.

Die Magiepunkte eines Artefakts stehen diesem pro Tag zur Verfügung und stellen sich bei Sonnenaufgang wieder her.

lchemie

rauen von Tränken

Es gibt grundsätzlich 4 Kategorien von Tränken, von denen jedoch nur 3 Spielrelevanz haben:

Heilmittel, Gifte, Kurioses und Andere.

Unter „Andere“ fallen die Tränke, die auf das eigentliche Spielgeschehen keinen Einfluss nehmen, wie zum Beispiel Seifen, Parfüms, Haarwuchsmittel und anderem Schnickschnack. Jeder Alchemist beginnt seine Karriere mit 2 Rezepten aus der unteren Liste.

Jeder Trank hat eine gewisse Anzahl von Alchemiepunkten. Dies spiegelt die Komplexität eines Tranks wieder.

Zutaten wird ein gewisser Wert in Alchemiepunkten zugeordnet. Dies reflektiert die Qualität und Brauchbarkeit einer Zutat.

Jeder Alchemist braucht gewisses Handwerkszeug um Tränke zu brauen, wie zum Beispiel Brenner, Reagenzgläser und so weiter.

Die Anzahl der erlernten Tränke gibt an mit wie vielen Alchemiepunkten man einen Con beginnen kann. Diese können dann auch direkt in Tränke investiert werden, es könnte also ein Alchemist mit 5 gelernten Tränken mit einem gebrauten Heiltrank starten.

Um einen Trank zu brauen muss man einige Voraussetzungen erfüllen. Das erste ist, man muss wissen, was man brauen möchte, man benötigt das Rezept.

Dann benötigt der Alchemist noch Komponenten mit einem Alchemiepunktewert, der dem des zu brauenden Tranks mindestens entspricht. Diese Komponenten sind künstliche Pflanzen, die auf Wald und Wiesen verteilt werden.

Die Dauer des Brauens ist abhängig von der Komplexität des Trankes, also von der angegebenen AP-Anzahl. Einfachste Tränke sind innerhalb von Minuten fertig, gebräuchliche Tränke dauern etwa eine Stunde, schwere Tränke benötigen wenige Stunden und die Kompliziertesten brauchen fast einen ganzen Tag.

Wichtig bei fertigen Tränken ist, dass sie mit einer kleinen OT-Info versehen werden sollten, damit Unwissende nach der Einnahme feststellen können, ob und wie diese wirken.

Schwierigkeit	einfach	normal	schwer	kompliziert
AP-Anzahl	bis 2 AP	3 bis 4 AP	5 bis 10 AP	über 10 AP
Braudauer	wenige Minuten	ca. 1 Stunde	wenige Stunden	ca. 1 Tag

rlernen von Tränken

Um ein neues Rezept zu erlernen, muss es einem von einem Alchemisten, der den Trank beherrscht, gezeigt werden. Dabei ist die Lerndauer von der angegebenen AP-Zahl abhängig: Es werden doppelt so viele Stunden wie AP benötigt. Ein Selbststudium ist ebenfalls möglich, aber mit sehr viel mehr Aufwand verbunden, da verschiedene Experimente gemacht werden müssen und man sich an das Ziel erst herantasten muss. Der Aufwand hierfür ist dann die vierfache Anzahl an AP.

	mit Lehrmeister	ohne Lehrmeister
Lerndauer	2 Stunden x AP	4 Stunden x AP

Legende

- Alchemiepunkte:** Die Alchemiepunkte spiegeln die Komplexität eines Tranks wieder. Für einen Trank muss man daher Komponenten im angegebenen Wert sammeln und für diesen Trank verbrauchen.
- Darstellung:** Die Darstellung gibt an, wie die Wirkung nach außen hin gezeigt werden muss.
- Wirkungsdauer:** Die Dauer gibt an, wie lange ein Trank wirken kann. Gifte können allerdings auch vorzeitig mit einem Gegengift aufgehoben werden.
- Wirkung:** Unter Wirkung ist beschrieben, was der Trank genau anrichtet.
- Nebenwirkung:** Einige Tränke weisen Nebenwirkungen auf, da sie noch nicht vollständig erforscht sind. Diese Angaben sind bei der Einnahme unbedingt zu beachten.

Tränke

Ein Braubeispiel:

Die Kräuterkundige Agatha möchte einen Heiltrank brauen, der 5 AP kostet. Dazu geht sie Ingredienzien sammeln. Sie findet: einen Königlichen Kronenbecherling (2 AP) und drei Bauernrosen (je 1 AP). Der Trank ist durchaus bekannt, doch kann fatale Nebenwirkungen haben, falls nicht richtig zubereitet. Somit handelt es sich um einen schweren Trank und Agatha braucht einige, wenige Stunden zum Brauen.

Übersicht der Tränke:

Heilmittel	AP	Gifte	AP	Kurioses	AP
Gegengift	5	Abführmittel	2	Immunitätstrank	5
Heilsalbe	3	Faulgift	7	Krötenhauttrank	8
Heiltrank	5	Lähmgift	5	Liebestrank	5
Konzentrationstrank	3	Schlafgift	2	Reanimationstrank	40
Schmerzmittel	2	Schleichendes Gift	8	Todestrank	5
		Vergessensgift	3	Willensstärketrank	5
		Wahrheitsserum	5		

Rezepte der Alchemie:

Abführmittel

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 2
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Tranks bekommt wenige Augenblicke nach Einnahme einen unangenehmen Durchfall. Für die gesamte Wirkungsdauer ist es ihm nicht möglich etwas anderes zu tun, als die Toilette zu hüten.

Faulgift

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 7
Wirkungsdauer: bis zum Tode
Wirkung: Durch dieses Gift stoppt die natürliche Regeneration des Opfers. Erlittene Wunden schließen auch trotz Versorgung nicht richtig, sondern fangen an zu faulen, weshalb das Opfer auch keine Lebenspunkte zurückbekommt. Auch magische oder alchemische Versorgung erzielen keine Wirkung.
Das Faulgift kann auch als Waffengift verwendet werden.

Gegengift

Zweig: Heilmittel
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: bis das Gift entfernt ist
Wirkung: Dieser Trank hilft beim Entgiften, so dass innerhalb der nächsten halben Stunde sämtliche Giftstoffe aus dem Körper entfernt werden.

Heilsalbe

Zweig: Heilmittel
Alchemiepunkte: 3
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Die Heilsalbe hilft bei der natürlichen Wundregeneration des Körpers. Bei der Wundversorgung erhöht sich die Heilung um 1 LP, dass heißt, dass erste Hilfe 1 LP und ein Eingriff 2 LP innerhalb der nächsten Stunde wiederherstellt.
Es ist zwar möglich mehrere Heilsalben übereinander anzuwenden, jedoch wird dadurch nicht die Wirkung verstärkt, sondern nur der Anwendungsbereich vergrößert.

Heiltrank

Zweig: Heilmittel
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Ein Heiltrank stellt im Laufe der nächsten fünf Minuten 4 Lebenspunkte wieder her. Das Einnehmen mehrerer Heiltränke auf einmal ist allerdings weniger ratsam: So stellen 2 Heiltränke zwar 8 Lebenspunkte innerhalb der nächsten halben Stunde wieder her, doch endet der Heilungsprozess bei der maximalen Lebenspunkteanzahl. Der Überschuss bewirkt heftige Magenkrämpfe und Erbrechen, welche mehrere Stunden anhalten können. Ähnliches gilt bei zu häufiger Anwendung: Mehr als 2 Heiltränke sollten an einem Tag nicht eingenommen werden.

Immunitätstrank

Zweig: kurioses
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Dieser Trank bildet einen wirkungsvollen Schutz gegen kommende Vergiftungen und Krankheiten. Er schützt allerdings nicht vor Vergiftungen und Krankheiten, die durch Verletzungen in den Körper gelangen.
Nebenwirkung: Dieses Mittel ist so aggressiv, dass es auch die Wirkung jedes anderen Tranks aufhebt. Die Heilsalbe fällt allerdings nicht darunter.

Konzentrationstrank

Zweig: Heilmittel
Alchemiepunkte: 3
Wirkungsdauer: bis zum Ende der nächsten Meditation
Wirkung: Dieser Trank hilft einem Magiebegabten bei der Meditation. Man verfällt in solch tiefe Trance, dass die MP-Regeneration verdoppelt wird. Allerdings ist es nicht möglich von außen aus der Meditation geweckt zu werden, außer man erleidet einen Schadenspunkt. Der Magiebegabte nimmt während dieser Trance nichts aus seiner Umwelt wahr.

Krötenhauttrank

Zweig: kurioses
Alchemiepunkte: 8
Darstellung: blaues Band am Handgelenk
Wirkungsdauer: für einen Kampf
Wirkung: Der Genuss dieses Tranks bringt für die Dauer eines Kampfes 2 zusätzliche Lebenspunkte. Es ist allerdings nicht möglich mehrere Krötenhaut-Tränke hintereinander zu trinken oder diesen Trank mit einem Krötenhautzauber, mit einem Drachenhautzauber oder mit einem Kristallhautzauber zu kombinieren.
Nebenwirkung: Die alchemische Krötenhaut verträgt sich leider nicht besonders gut mit Metall. Wird Metall direkt auf der Haut getragen, fängt diese an zu jucken und zu erröten. Nach einiger Zeit fängt sie an Blasen zu werfen, die unter Schmerzen aufplatzen und insgesamt einen Schadenspunkt verursachen.

Lähmgift

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Wirkung: Das Lähmgift wirkt auf das Opfer, wie der Name schon sagt, lähmend. Der Körperteil, der vom Gift berührt wird, ist für die gesamte Wirkungsdauer vollkommen starr und nicht mehr zu benutzen. Falls dieses Gift eingenommen wird, verfällt fast der gesamte Körper in einen gelähmten Zustand. Nur lebensnotwendige Funktionen wie Atmen und Herzschlag funktionieren noch. Das Lähmgift kann auch als Waffengift verwendet werden.

Liebestrank

Zweig: kurioses
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer dieses Tranks verfällt in tiefe Zuneigung zu der ersten Person, die es erblickt. Hierbei spielt weder Geschlecht noch Rasse eine Rolle.

Reanimationstrank

Zweig: kurioses
Alchemiepunkte: 40
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Durch diesen Trank ist es möglich einen Verstorbenen wieder zurück ins Leben zu holen. Der Trank ersetzt dabei allerdings keine Heilung, also wird ein schwer Verletzter wieder anfangen stark zu bluten und innerhalb kürzester Zeit zu Tode kommen, wenn er nicht versorgt wird.
Nebenwirkung: Dieser Trank birgt viele Geheimnisse und ist nur sehr schwer herzustellen. Die einzelnen Vorgänge sind dermaßen kompliziert, dass der Alchemist den gesamten Vorgang begutachten muss und nur wenig Zeit für anderes hat. Kleine Fehler können dabei schon große Auswirkungen haben und erhebliche Nebenwirkungen mit sich bringen.

Schlafgift

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 2
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Das Opfer dieses Tranks verfällt augenblicklich in tiefen Schlaf und kann nur durch Hinnahme eines Schadenspunktes vor Ablauf der Wirkungsdauer geweckt werden. Heftige Wachrütteln oder Wasser unterbrechen die Wirkung nur für wenige Sekunden.

Schleichendes Gift

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 8
Wirkungsdauer: bis zum Tode
Wirkung: Das Schleichende Gift verursacht 5 Minuten nach der ersten Berührung einen Schadenspunkt, danach aber alle 15 Minuten einen weiteren und dies solange, bis das Opfer behandelt wird oder stirbt. Das Opfer fühlt zu Beginn leichtes Unwohlsein, das sich pro Schadenspunkt nur langsam verstärkt. Das Schleichende Gift kann auch als Waffengift verwendet werden.

Schmerzmittel

Zweig: Heilmittel
Alchemiepunkte: 2
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Dieser Trank bewirkt, dass man bis zu einer Stunde nach Einnahme keine Schmerzen verspürt. Dies bedeutet, dass man auch noch kurz vor dem Zusammenbrechen ohne Beeinträchtigung weiterkämpfen kann oder jeder Folter widersteht.

Todestrank

Zweig: kurioses
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Wenige Augenblicke nach Einnahme dieses Tranks versinkt das Opfer in einen komatösen Zustand, der nicht vom Tode unterschieden werden kann. Nur wenige, gut ausgebildete Heiler können den Unterschied erkennen. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer erhebt sich das Opfer wieder.

Vergessensgift

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 3
Wirkungsdauer: permanent
Wirkung: Das Opfer dieses Tranks vergisst permanent die letzte Stunde oder einen bestimmten Sachverhalt, der nicht mehr als eine Stunde umfasst. Das verlorene Wissen kann nur durch eine Entgiftung oder auf magische Weise zurückgeholt werden. Nach 24 Stunden ist der Trank verdaut und kann dann nicht mehr durch ein einfaches Gegengift aufgehoben werden. Mittels dem klerikalen Wunder "Erinnere Dich" ist es aber weiterhin möglich.

Wahrheitsserum

Zweig: Gifte
Alchemiepunkte: 5
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Opfer dieses Tranks kann während der gesamten Wirkungsdauer nicht lügen. Der Trank zwingt das Opfer allerdings nicht zu reden.

Willensstärketrank

Zweig: kurioses

Alchemiepunkte: 5

Wirkungsdauer: bis zum ersten Zauber

Wirkung: Dieser Trank verleiht Immunität gegen den nächsten Zauber, der auf einen gesprochen wird. Die Art des Zaubers ist dabei egal, doch kann man damit nicht bereits bestehende Zauber durchbrechen, also zum Beispiel nicht durch eine magische Barriere gehen oder einen schon gewirkten Beherrschungszauber aufheben. Mehrere Tränke hintereinander genommen erhöhen allerdings nicht die Wirkung, da sie alle beim nächsten Zauber ausgelöst werden.

T**abellen**

1. Konvertierung:

Eigenschaft	Wert	
Lebenspunkte:	6 LP	
Zauberanzahl:	maximal 3 + Con-Anzahl	
Rang:	je nach Zauberanzahl:	
	ab 1 Zauber	1. Rang
	ab 3 Zaubern	2. Rang
	ab 7 Zaubern	3. Rang
	ab 15 Zaubern	4. Rang
Trankanzahl:	maximal 2 + Con-Anzahl	

2. Heilung:

Art der Versorgung	Effekt
Erste Hilfe (durch jeden möglich)	Keine Lebenspunkte
Eingriff (nur durch Ausgebildete)	+1 LP innerhalb der nächsten Stunde
Heilsalbe	+1 LP auf mondäne Heilung
Heiltrank	+4 LP in 5 Minuten Ruhe
Magie	Je nach MP-Einsatz
Natürliche Regeneration nach Versorgung	+1 LP pro Stunde
Nächtliche Regeneration nach Versorgung	Komplette Heilung
Wundbrand	-1 LP pro Stunde

3. Rüstung:

Rüstungsart Körperteil	Holz, Fell oder weiches Leder	dickes Leder	Ketten	Platten
Torso	1	2	3	4
Arm	¼	½	1	1½
Bein	¼	½	1	1½
gesamt	2	4	7	10
Kopf	0	+1	+1	+1

4. Ränge der Magie:

	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang
Bezeichnungen	Lehrling, Akolyth, Neuling	Adept, Novize, Klein-	Magier, Priester, Schamene	Meister-, Hohe-, Groß-
minimale Zauberanzahl	1 Zauber	3 Zauber	7 Zauber	15 Zauber
Magiepunkte	5 MP	10 MP	20 MP	30 MP
Mediationsdauer	60 Minuten	30 Minuten	15 Minuten	10 Minuten

5. Erlernen neuer Zauber:

Rang	mit Lehrmeister	ohne Lehrmeister
1. Rang	4 Stunden x MP	8 Stunden x MP
2. bis 4. Rang	2 Stunden x MP	4 Stunden x MP

6. Zauber der arkanen Magie:

Zaubername	MP	Reichweite	Wirkungsdauer	S.
Absicht erkennen	3	1 Meter	augenblicklich	17
Abstand	2	Sicht	5 Minuten	17
Artefakt zerstören	X	Berührung	permanent	17
Barriere	6	10 Meter	5 Stunden	17
Blenden	4	10 Meter	solange brennt	17
Bresche	5	Sicht	5 Minuten	18
Drachenhaut	3	selbst	für einen Kampf	18
Energiegeschoss	3	Wurf	augenblicklich	18
Erdbeben	5	5 Meter	augenblicklich	18
Ersticke	5	Sicht	5 Minuten	18
Faszination	2	Sicht	5 Minuten	18
Festsetzen	10	5 Meter	3 Stunden	19
Frieden	3	Sicht	5 Minuten	19
Furcht	2	Sicht	5 Minuten	19
Gegenritual	6 + X	Berührung	permanent	19
Gegenzauber	3 + X	Berührung	permanent	19
Gehorche	10	Berührung	einen Befehl	20
Geschossschild	4 + X	selbst	1 Stunde	20
Gleichgültigkeit	2	Sicht	5 Minuten	20
Goldgier	2	Sicht	1 Stunde	20
Hustenanfall	2	Sicht	5 Minuten	20
Kälte	4	5 Meter	5 Minuten	21
Kristallhaut	6	selbst	für einen Kampf	21
Krötenhaut	2	selbst	für einen Kampf	21
Licht	1	Berührung	6 Stunden	21
Magie erkennen	3	Berührung	5 Minuten	21
Magie spüren	1	Berührung	5 Sekunden	22
Magieschleier	10	Berührung	permanent	22
Magiesog	1	Berührung	speziell	22
Magische Klaue	3	Sicht	5 Minuten	22
Magische Verschmelzung	1 + X	Berührung	5 Minuten	23
Magische Waffe	5	Berührung	12 Stunden	23
Magischer Bund	1 + X	Berührung	speziell	23
Omen	10	selbst	30 Minuten	23
Orkan	4	Sicht	augenblicklich	24
Reanimation	40	Berührung	permanent	24

Rüstungsfraß	5	5 Meter	permanent	24
Schlaf	2	Berührung	1 Stunde	24
Schnellartefakt	2 * X	Berührung	12 Stunden	24
Schweig	3	Sicht	5 Minuten	24
Sei mein Diener	6	Berührung	1 Stunde	24
Sei mein Freund	6	Berührung	1 Stunde	25
Sicherung	3	Berührung	12 Stunden	25
Taub	3	Sicht	1 Stunde	25
Unsichtbarkeit	2	selbst	bis zur Bewegung	25
Untote beschwören	5+	Berührung	bis Sonnenaufgang	26
Verbergen	10	Berührung	12 Stunden	26
Vergessen	3	Berührung	permanent	26
Verständnis	5	selbst	1 Stunde	26
Verwirrung	2	Sicht	2 Minuten	26
Waffe erhitzen	4	10 Meter	1 Minute	27
Waffe verstärken	4	Berührung	1 Stunde	27
Windstoß	2	Sicht	augenblicklich	27
Wunden heilen	3 * X	Berührung	permanent	27
Zauberabwehr	10	selbst	1 Stunde	27

7. Zauber des geistigen Weges:

Zaubername	MP	Reichweite	Wirkungsdauer	S.
Abstand	2	Sicht	5 Minuten	30
Anrufung	10	selbst	5 Minuten	30
Artefakt zerstören	X	Berührung	permanent	30
Bannen	10	Sicht	permanent	30
Beichte	3	Berührung	5 Minuten	30
Beistand	5	Berührung	bis ausgelöst	31
Bodenweihe	10	Berührung	6 Stunden	31
Bresche	5	Sicht	5 Minuten	31
Erdbeben	5	5 Meter	augenblicklich	31
Erinnere Dich	4	Berührung	permanent	32
Frieden	3	Sicht	5 Minuten	32
Furcht	2	Sicht	5 Minuten	32
Gegenritual	6 + X	Berührung	Permanent	32
Gehorche	10	Berührung	1 Befehl lang	32
Geister anrufen	4	Gebiet	15 Minuten	33
Geister vertreiben	3	2 Meter	permanent	33
Gift lösen	2	Berührung	permanent	33
Gift spüren	1	Berührung	augenblicklich	33
Heimsuchung	5	Berührung	bis Ende Con	33
Kälte	4	5 Meter	5 Minuten	34
Krankheit erkennen	2	Berührung	augenblicklich	34
Krankheit heilen	4	Berührung	permanent	34

Krankheit verursachen	5	Berührung	bis geheilt	34
Krieg	3	Sicht	5 Minuten	34
Lähmung	3	Sicht	5 Minuten	35
Lebensschutz	3	selbst	für einen Kampf	35
Licht	1	Berührung	6 Stunden	35
Magie spüren	1	Berührung	5 Sekunden	35
Magische Klaue	3	Sicht	5 Minuten	35
Orkan	4	Sicht	augenblicklich	36
Reanimation	40	Berührung	permanent	36
Schlaf	2	Berührung	1 Stunde	36
Schmerzen	5	Sicht	5 Minuten	36
Schmerzen lindern	2	Berührung	1 Stunde	36
Schrein segnen	10	Berührung	12 Stunden	37
Schutzamulett	3	Berührung	bis ausgelöst	37
Sei mein Diener	6	Berührung	1 Stunde	37
Sei mein Freund	6	Berührung	1 Stunde	37
Untote beschwören	5+	Berührung	bis Sonnenaufgang	38
Untote vernichten	4	Berührung	augenblicklich	38
Vergessen	3	Berührung	permanent	38
Verständnis	5	selbst	1 Stunde	38
Waffenweihe	5	Berührung	12 Stunden	39
Wahrheit sprechen	2	Berührung	5 Minuten	39
Wasser reinigen	3	Berührung	permanent	39
Weihe aufheben	10	Berührung	permanent	39
Weihwasser	2	Berührung	permanent	39
Windstoß	2	Sicht	augenblicklich	39
Wunde zufügen	3	Berührung	permanent	40
Wunden heilen	3 * X	Berührung	permanent	40
Zorn der Geister	3	Sicht	1 Stunde	40

8. Schelmenmagie:

Zaubername	MP	Reichweite	Wirkungsdauer	S.
Faszination	2	Sicht	5 Minuten	42
Furz	1	Sicht	5 Minuten	42
Krötenkind	3	Sicht	15 Minuten	42
Lachkrampf	1	Berührung	5 Minuten	42
Lügenzauber	1	Sicht	1 Stunde	42
Schelmenkleister	5	Wurf	5 Minuten	42
Tollpatsch	3	Berührung	1 Stunde	43
Trunkenheit	2	Berührung	1 Stunde	43
Unsichtbarkeit	2	selbst	bis zur Bewegung	43
Vogelstimme	2	Sicht	1 Stunde	43

9. Braudauer:

Schwierigkeit	einfach	normal	schwer	kompliziert
AP-Anzahl	bis 2 AP	3 bis 4 AP	5 bis 10 AP	über 10 AP
Braudauer	wenige Minuten	ca. 1 Stunde	wenige Stunden	ca. 1 Tag

10. Erlernen neuer Tränke:

	mit Lehrmeister	ohne Lehrmeister
Lerndauer	2 Stunden x AP	4 Stunden x AP

11. Tränke:

Trank	AP	Kategorie	Wirkungsdauer	S.
Abführmittel	2	Gifte	15 Minuten	48
Faulgift	7	Gifte	bis zum Tode	48
Gegengift	5	Heilmittel	permanent	48
Heilsalbe	3	Heilmittel	permanent	48
Heiltrank	5	Heilmittel	permanent	49
Immunitätstrank	5	Kurioses	12 Stunden	49
Konzentrationstrank	3	Heilmittel	nächste Meditation	49
Krötenhauttrank	8	Kurioses	für einen Kampf	49
Lähmgift	5	Gifte	15 Minuten	50
Liebestrank	5	Kurioses	1 Stunde	50
Reanimationstrank	40	Kurioses	permanent	50
Schlafgift	2	Gifte	1 Stunde	50
Schleichendes Gift	8	Gifte	bis zum Tode	51
Schmerzmittel	2	Heilmittel	1 Stunde	51
Todestrank	5	Kurioses	1 Stunde	51
Vergessensgift	3	Gifte	permanent	51
Wahrheitsserum	5	Gifte	5 Minuten	51
Willensstärketrank	5	Kurioses	bis zum Zauber	52

Rechtliches

Dieses Dokument einschließlich aller Abbildungen ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung ist ohne Zustimmung unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen und Bearbeitungen jedweder Art. Nutzung und Modifikation sind im Voraus mit der Fegefeuer-Orga abzuklären, aber durchaus erwünscht. Für Fragen stehen wir gerne unter www.fegefeuer-larp.de zur Verfügung.

Version: 2.0
Urheber: Sebastian Grohnert
Sven Stüben
Sebastian Jahnke