



# REGELWERK

[www.Live-Adventure.de](http://www.Live-Adventure.de)

# Inhaltsverzeichnis

1. Hinweise zur Version 5.2	3
2. Einleitung	4
3. Grundlegendes	4
3.1 Die Spielleitung	4
3.2 Wichtige Begriffe	5
3.3 Farbcodierung	6
3.4 Abkürzungen	6
4. Sicherheit	7
5. Das Regelwerk	8
6. Erfahrungspunkte	8
7. Charaktererschaffung	9
8. Fertigkeiten	10
8.1 Liste der Fertigkeiten	11
8.2 Beschreibung der Fertigkeiten	13
9. Komplexe Fertigkeiten	18
9.1 Diebesfertigkeiten	18
9.2 Freundschaft der Elemente	19
10. Magie und Alchemie	20
10.1 Magie	21
10.2 Alchemie	23
10.3 Rituale	24
10.4 Artefakte und dauerhaft magische Gegenstände	25
10.5 Liste aller Sprüche und Mixturen	26
10.6 Beschreibung aller Sprüche und Mixturen	27
10.7 Zusätzliche NSC-Sprüche und Mixturen	50
11. Kampf	55
11.1 Schusswaffen	57
11.2 Belagerungswaffen	58
11.3 Rüstung	61
11.4 Das Rüstungssystem im Kampf	63
11.5 Schilde	63
12. Belagerung und Palisadenbau	64
12.1 Einlagerung	65
12.2 Magische Palisade	66
12.3 Belagerung	66
13. Der Tod eines Charakters	67
14. Wichtige Zahlen und Fakten	69
15. Charakterbogen	70
16. Impressum	71

## 1. Hinweise zur Version 5.2

Bei der Überarbeitung von Version 5.1 wurden im gesamten Regelwerk Formulierungen verbessert und folgende Änderungen/Neuerungen durchgeführt:

### 10.6 Beschreibung aller Sprüche und Mixturen

- „Effektschutz“ EP-Kosten und Spruchzeit verändert
- „Energiefeld“ EP-Kosten, Spruchzeit, Dauer des Effekts und Wirkung geändert
- „Geschoss 1-5“ Durchführung geändert
- „Reinigung Wunde“ NEU hinzugefügt
- „Heilung Körper“ EP-Kosten und Wirkung geändert
- „Heilung Wunde“ EP-Kosten und Wirkung geändert
- „Schildverstärker“ Dauer des Effekts geändert
- „Nachwachsen“ ersatzlos gestrichen
- „Tod“ ersatzlos gestrichen

# LARP mit!

Gutes und schönes Rollenspiel muss nichts mit Regeln zu tun haben. Trotzdem bietet sich ein Regelwerk an, auf ein paar besonders häufige Darstellungs-Probleme hinzuweisen. Aus diesem Grund haben wir in fast jedem Kapitel dieses Regelwerks kurze Kommentare platziert, welche besonders (aber nicht nur) Einsteigern helfen können, die Darstellung Ihres Charakters glaubwürdiger und stimmiger zu gestalten.

Das ConQuest, für welches dieses Regelwerk in erster Linie geschrieben wurde, mag vielleicht ein Liverollenspiel in Festival-Größe sein. Es ist und bleibt jedoch ein Liverollenspiel und wir als Veranstalter erwarten von jedem Spieler, NSC und auch jeder Spielleitung diesen Grundsatz bei allem was sie tun zu beherzigen. In diesem Sinne: LARP mit!



## 2. Einleitung

Das offizielle Mythodea-Regelwerk ist in erster Linie darauf ausgelegt, möglichst vielen Spielern aus verschiedenen Ländern ein gemeinsames Spiel zu ermöglichen. Wir haben bewusst darauf verzichtet, dieses Regelwerk zu komplex zu gestalten, um Anfängern wie erfahrenen Spielern mit unterschiedlichen Muttersprachen die Möglichkeit zu geben damit zu Recht zu kommen.

Sicher werden Einige hier Fertigkeiten und Zauber vermissen, die in anderen Regelwerken vorkommen. Andere hingegen werden dieses Regelwerk für viel zu umfangreich und kompliziert befinden. Unser Ziel war es, einen Mittelweg zu finden, der es allen Spielern erlaubt, ihre Charaktere zu konvertieren oder sich ohne große Probleme einen neuen Charakter zu erstellen.

Natürlich wirft das auch die Frage auf, wie viele Regeln ein Liverollenspiel überhaupt benötigt. Da dieses Regelwerk vor allem für das ConQuest of Mythodea praktikabel sein soll ist es unsere Meinung, dass ein Mindestmaß an Fertigkeiten und Rahmenbedingungen durch ein striktes Regelwerk festgelegt werden muss.

Darüber hinaus gilt als wichtigste Regel überhaupt: Spiel mit! Wenn du angespielt wirst, reagiere darauf. Egal wie, nur bleibe in deiner Rolle und reagiere im Spiel auf die andere Person. Zugleich solltest du auf dein eigenes Spiel nicht eine bestimmte Reaktion deiner Mitspieler erwarten. Akzeptiere, was dein Gegenüber macht und spiel damit weiter. So lange alle Teilnehmer sich an diesen einfachen Grundsatz halten wird Euer Verhalten die Grundlage für eine angenehme Spielerfahrung bilden.

In diesem Sinne freuen wir uns auf Euer Spiel,  
Euer ConQuest-Team

## 3. Grundlegendes

### 3.1. Die Spielleitung

Um auf einem Liverollenspiel ein reibungsloses Spielgeschehen zu ermöglichen und Euch bei allen Regel- und Spielfragen zu helfen stehen Euch die Spielleiter zur Verfügung. Auch bei Problemen, die nicht das Spiel selbst betreffen, könnt Ihr Euch jederzeit an die Spielleitung wenden.

Auf dem ConQuest sind die Spielleiter eindeutig an ihrer Kleidung (weißes T-Shirt mit ConQuest Logo und Spielleiterpass) zu erkennen und werden Euch jederzeit bei Fragen weiterhelfen können. Auf anderen Mythodea-Veranstaltungen kann es sein, dass von diesem Grundsatz abgewichen wird, dies wird Euch der Veranstalter aber zu Beginn des Liverollenspiels deutlich mitteilen. In Ausnahmefällen übernehmen auch Spielleiter Rollen im Spiel, dann sind sie natürlich verkleidet, aber immer noch an ihrem Spielleiterpass zu erkennen.

Entscheidungen eines Spielleiters sind für das Spiel bindend und müssen befolgt werden, damit ein gemeinsames Miteinander möglich ist.  
(Funktioniert z. B. ein Zauber laut Spielleitung nicht, wird es einen Grund geben, den Ihr im Spiel herausfinden könnt.)



## 3.2 Wichtige Begriffe

Um Spielsituationen besser handhaben zu können, gibt es einige gebräuchliche Begriffe, die wir auch auf dem ConQuest benutzen werden.

Im Folgenden führen wir die Wichtigsten auf:

### SC & NSC

Ein Spieler-Charakter (SC) ist ein frei agierender Teilnehmer, der seine eigene frei gewählte Rolle darstellt. Ein NSC hingegen erhält von der Spielleitung eine Vorgefertigte Rolle und stellt diese nach den Wünschen des Spielleiters dar.

### In-Time

Gleichbedeutend mit „im Spiel“, oft auch nur „IT“ Grundsätzlich ist während des Spielverlaufes jeder Ort des Spielgeländes „in-time“. Daher wird von jedem Teilnehmer erwartet, zu jeder Zeit während des Spiels in Rolle zu sein. Ausnahme davon sind lediglich die „out-time“ Bereiche (siehe unten).

### Out-Time

Alles was als „OT“ bezeichnet wird gehört nicht zum Spielverlauf. In Ausnahmefällen kann das Spiel auch für eine kurze Zeit in einem ausgewählten Bereich unterbrochen werden (siehe unten unter „Spielstopp“). Außerdem gibt es ständige „out-time“ Zonen die deutlich als solche gekennzeichnet sind. Dazu gehören unter Anderem die Sanitär- und Spielleiterbereiche sowie das NSC-Lager.

### Gelbe Karte

Wer in einer Spiel- oder Kampfsituation etwas hitzig reagiert, kann von einer Spielleitung eine gelbe Karte gezeigt bekommen. Dies bedeutet das sich der jeweilige Spieler noch einmal zu Herzen nehmen sollte, dass alle Teilnehmer hier sind um gemeinsam Spaß zu haben und dass alles nur ein Spiel ist. Einfach kurz durchatmen, ein wenig reflektieren und dann weiterspielen /-kämpfen. In einer Kampfsituation könnte eine gelbe Karte aus folgenden Gründen gezeigt werden: Ein Spieler schlägt zu fest, zu schnell, unachtsam oder gezielt auf Kopf und Hals.

### Rote Karte

Eine rote Karte allerdings bedeutet, dass der Spieler, der diese gezeigt bekommen erst einmal sofort aus dem Spiel ausscheidet. Er hat sich aus dem laufenden Kampf oder Spielgeschehen zurück zu ziehen bis danach eine SL ihn wieder ins Spiel schickt. Verstößt ein Teilnehmer gegen diese Auflagen droht ihm der Verweis von der Veranstaltung!

Eine rote Karte wird beispielsweise gezeigt, wenn ein Spieler wiederholt gegen die Regeln verstößt, Treffer nicht ausspielt oder im Kampf ohne Waffen kämpft.

### Spielstopp, Stopp oder Time Freeze

In Gefahrensituationen oder bei Verletzungen muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Daher gilt der Ausruf „Spielstopp“ als sofortige Unterbrechung des Spielverlaufs. Alle Handlungen müssen augenblicklich eingestellt werden, wenn die Situation geklärt ist gibt die Spielleitung den Befehl zum weiterspielen (Spiel weiter). Hierbei handelt es sich um eine sehr wichtige Sicherheitsmaßnahme aufgrund derer dieser Befehl ausschließlich in Gefahrensituationen benutzt und nicht leichtfertig gebraucht werden darf. Ein Spielstopp gilt zwar großräumig, jedoch niemals für die gesamte Veranstaltung sondern etwa für ein Lager, eine Schlacht oder einen überschaubaren Schlachtbereich.

### 3.3 Farbcodierung

Es gibt verschiedene Farben, die eine bestimmte Bedeutung auf dem ConQuest haben. Meistens sind dies Schärpen oder Bänder die am Körper oder Gegenständen getragen werden.

**Blau:** Eine Person, die sichtbar ein blaues Band trägt, wird von einem Rüstungseffekt geschützt. Ein Schild mit einem blauen Band trägt den Zauber „Schildverstärkung“.

**Gelb:** Personen oder Gegenstände, die eine gelbe Schärpe oder ein gelbes Band kennzeichnet, sind im Spiel nicht sichtbar, da sie sich auf einer anderen Sphäre befinden. Sie können das Spiel unter Umständen zwar beeinflussen, können aber von alleine nicht bemerkt werden.

**Lila:** Die so markierte Gestalt ist sichtbar und kann auch gehört, jedoch nicht berührt werden. Häufig findet diese Farbe zum Beispiel bei Geistern Verwendung.

### 3.4 Abkürzungen

**EP:** Erfahrungspunkte; Punkte die durch das Spiel erworben und in Fertigkeiten umgewandelt werden können (Con-Tage geteilt durch 2)

**Direkt:** Schadenspunkte, die mit dem Zusatz „direkt“ angesagt werden, müssen direkt von den LP und nicht den RP abgezogen werden. (Siehe Kapitel 11.1. Schusswaffen)

**LARP:** Live Action Role Playing (Liverollenspiel)

**LP:** Lebenspunkte (Siehe auch Kapitel 8. Fertigkeiten und Kapitel 11. Kampf)

**MP:** Magiepunkte, Punkte die durch den „Kauf“ von magischen Sprüchen durch EP erworben werden und für das Zaubern nötig sind.

**Orga:** Veranstalter, kümmert sich um die Organisation und logistische Probleme. Ist an den farbigen T-Shirts mit ConQuest-Aufdruck zu erkennen und hat mit dem Spielgeschehen nichts zu tun.

**RP:** Rüstungspunkte, Punkte die man durch das Tragen von Rüstung erhält und einen vor Schaden schützen, näheres siehe Kapitel 11. Kampf.

**SL:** Spielleitung, regelt alle Spiel internen Fragen und ist am weißen T-Shirt mit ConQuest-Aufdruck zu erkennen

## 4. Sicherheit

Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!

Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situationen kommt.

Das Vorgehen zur Sicherheitsüberprüfung von Polsterwaffen kann auf [www.live-adventure.de](http://www.live-adventure.de) nachgelesen werden.

Generell gilt, dass jeder Teilnehmer für die Sicherheit, der von ihm verwendeten Waffen und Rüstungen selbst verantwortlich ist und diese Gegenstände regelmäßig auf eventuelle Beschädigungen zu überprüfen hat.

Waffen, die von der Spielleitung als unsicher befunden wurden, oder im Spielverlauf beschädigte Waffen, dürfen im Spiel nicht verwendet werden!

Im Spiel sind keine realen Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden.

In Kampfsituationen gilt: Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich! Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf strengstens untersagt. Zustechen mit jeglichen Waffen ist verboten. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel das nicht zu realen Verletzungen führen soll.

Ein Zuwiderhandeln gegen die allgemeinen Sicherheitsrichtlinien führt zu einem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.



## 5. Das Regelwerk

Die Maxime dieses Regelwerks ist es, den Teilnehmern eine gemeinsame Basis für ihr Spiel zu bieten. Diese Basis soll sowohl leicht verständlich sein, als auch in jeder Situation Auseinandersetzungen fair behandeln. Ausgehend von einem „Du kannst was du darstellen kannst“ Grundsatz, liefert das Regelwerk jedoch zusätzlich eine, der Größe dieser Veranstaltung angemessene, Balance durch Punkteregelungen (z.B. bei Rüstung oder Zaubern).

In diesem Regelwerk ist jede Charakterklasse sowie jede Rasse prinzipiell zugelassen. Darüber hinaus gibt es bezüglich der Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistischen Mixturen zwischen denen ein Charakter wählen kann, keine Beschränkungen.

Jeder Charakter - egal ob es sich dabei um einen Krieger, Magier, Priester, Schamanen, Waldläufer etc. handelt - kann somit aus sämtlichen Fertigkeiten, Zaubersprüchen und alchemistischen Mixturen frei auswählen. Rassen- und Klassen bedingte Vor- oder Nachteile gibt es nicht. Jedem Spieler steht es jedoch frei, seinem Charakter beliebige, den eigenen Spielspaß fördernde Nachteile aufzuschreiben, die jedoch nicht durch zusätzliche Boni ausgeglichen werden.

Es können sowohl neue Charaktere in diesem System erstellt, als auch Charaktere, die in anderen Systemen generiert wurden, konvertiert werden.

Während das Regelwerk grundsätzlich alle Rassen und Klassen gleich behandelt, kann es auf Grund des Spielhintergrundes für Einige davon zu deutlichen Beeinträchtigungen im Spiel kommen. Wir raten daher, diese im Vorfeld mit der Spielleitung abzusprechen (z.B. im Fall von Nekromanten, Untoten, Vampiren, Engeln, Dämonen, Göttern, etc.). Insbesondere möchten wir euch bei diesen Figuren auf den Grundsatz „Du kannst was du darstellen kannst“ hinweisen und Euch bitten, Euch im Vorfeld gut zu überlegen, was Ihr wirklich darstellen könnt.

Das Regelwerk gilt für alle Charaktere! Auch eine dreivierteluntote Engelsmedusa-Katzendämonin fängt mit 10 EPs an und beherrscht ausschließlich hier aufgeführte Fertigkeiten!

## 6. Erfahrungspunkte

Jedem Charakter stehen bei der Charaktererschaffung 10 Erfahrungspunkte (EPs) zur Verfügung. Mit diesen kann der Spieler seinem Charakter Fertigkeiten oder Zauber (je nachdem, was für ein persönliches Spielkonzept dem Charakter zu Grunde liegt) „kaufen“.

Für jeweils zwei Tage, die der Spieler mit diesem Charakter auf einem Liverollenspiel verbracht hat, erhält der Charakter einen weiteren Erfahrungspunkt. Es werden keine gesonderten Punkte berücksichtigt.

Ein Charakter, der schon 50 Tage auf Liverollenspielen überlebt hat, kann somit 35 Erfahrungspunkte sein eigen nennen (10 EP vom Beginn plus 25 EP für 50 überlebte Contage).

Die Punkte zählen erst dann, wenn jeweils volle zwei Tage, die zum Erreichen eines nächsten Erfahrungspunktes notwendig sind, auch tatsächlich gespielt wurden. Erfahrungspunkte werden erst nach der Veranstaltung angerechnet.

*LARP mit!*

Ein Charakter ist nicht um so „cooler“ je mehr EP er hat. Oft können deutlich als schwach dargestellte Figuren viel interessanter sein - sowohl für den Spieler wie auch seine Mitspieler. Außerdem ist es ein tolles Gefühl wenn man ein paar Cons später zurück blicken kann und sagen darf „Heute mag ich ein Ritter/Magus/Gelehrter sein, doch einst, da fing ich als junger Knappe/Lehrling/Schreiberling an und musste mir mein erstes Silber hart verdienen!“

## 7. Charaktererschaffung

Wer noch nie einen Charakter erschaffen hat, sollte sich überlegen, was er darstellen kann und gerne spielen möchte.

Die Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt. So können auch fantastische Völker wie Elfen, Zwerge oder Orks gewählt werden. Allerdings sind all diese ausgefallenen Konzepte an das jeweilige Darstellungsvermögen eines Mitspielers geknüpft!

Das Regelwerk reglementiert nur die Fertigkeiten, nicht die Kultur, Vergangenheit und den Charakter der Figur. (siehe auch 5. Das Regelwerk)

Aufgrund der gängigen Literatur verbindet man zum Beispiel mit Rittern, Zwergen, Magiern, Elfen, Priestern, Schamanen etc. ganz bestimmte Bilder, aus denen man zwar ausbrechen kann, die sich aber klassisch doch immer am glaubwürdigsten darstellen lassen.

Make-Up, Masken, Kostüme, ungewöhnliche Accessoires – der Kreativität und dem Erfindungsreichtum der Teilnehmer sind hier praktisch keine Grenzen gesetzt.

Wer nach Ideen für das eigene Kostüm oder Make-Up sucht kann in unserem Forum auf [www.live-adventure.de](http://www.live-adventure.de) von erfahrenen Teilnehmern Tipps holen!

*LARP mit!*

Eure Figur kann viel mehr sein als die Summe ihrer Fertigkeiten, Kleidung, Make-Up und Klassen-Charakteristika. erinnert Euch an das letzte Buch, das Ihr gelesen habt und an Eure Lieblingsfigur daraus. Sie hatte sicher geheime Wünsche und Ängste, versteckte sowie offene Motive und mit Sicherheit auch die eine oder andere Schwäche. Gönn diese Charakterzüge auch Eurer Figur!

## 8. Fertigkeiten

Wie schon mehrfach erwähnt, sollte jede Fähigkeit Deines Charakters auch durch dich selber darstellbar sein. Schnelles Laufen, Fliegen oder übermenschliche Stärke beispielsweise ließen sich in keinem ernsthaften Regelwerk unterbringen, da sie zu den vielen Dingen gehören, die sich einfach nur schwer darstellen lassen.

Aus diesem Grund kommt jedem Mitspieler eine große Verantwortung zu, seine Rolle glaubhaft und vernünftig auszufüllen.

Die Fertigkeiten sollen grundsätzlich bei der Darstellung des erlernten Handwerks oder der natürlichen Begabungen eines Charakters helfen. Einige davon müssen aus Balance-Gründen durch ein Punktesystem beschränkt werden.

Aus der nachfolgenden Liste kann jeder Mitspieler Fertigkeiten wählen und mit seinen Erfahrungspunkten sozusagen „kaufen“. Er sollte sich jedoch Gedanken machen, ob diese bzw. die gewählte Kombination zu seiner erdachten Spielfigur passen.

Außerdem gehört zum regeltechnischen Kauf jeder Fertigkeit ein ausgespieltes Erlernen oder Erwerben. Krieger, die zusätzliche Lebenspunkte anstreben, sollten so zum Beispiel einen großen Teil ihrer Zeit im Spiel damit verbringen, diesem Ziel näher zu kommen.

Gleichsam sollte der Magier ebenfalls nicht nur Sprüche aus dieser Liste „kaufen“, sondern sich im Spiel zum Beispiel um eine Akademie oder einen Lehrmeister bemühen, der ihm den Spruch beibringt.

*LARP mit!*

Rein regeltechnisch kann man sich neue Fertigkeiten einfach so kaufen, wenn der Charakter schon ein paar Liverollenspiele überlebt hat. Viel schöner ist jedoch ein ausgespieltes Erlernen oder Erwerben dieser Fähigkeiten. Krieger, die zusätzliche Lebenspunkte anstreben, sollten sich zum Beispiel zwischendurch der körperlichen Ertüchtigung hingeben und regelmäßig mit ihren Waffen üben. Gleichsam sollte der Magier ebenfalls nicht nur Sprüche aus dieser Liste „kaufen“, sondern sich im Spiel zum Beispiel um eine Akademie oder einen Lehrmeister bemühen, der ihm den Spruch beibringt.

Ein schön ausgespieltes Meister/Lehrling Verhältnis birgt nicht nur ungemein viele schöne Spielmomente sondern führt auch dazu, dass Ihr Euch von erfahreneren Spielern die eine oder andere Darstellungs-Idee abgucken könnt!

Jeder Charakter hat bei seiner Erschaffung grundsätzlich drei Lebenspunkte. (Nach drei Treffern auf seinen Körper wird er bewusstlos und kann „sterben“, so ihm nicht geholfen wird. Siehe auch Kapitel 12: Der Tod eines Charakters).



## 8.1 Liste der Fertigkeiten

### Erklärung:

Im Folgenden wird mehrfach der Ausdruck „aufbauend“ benutzt.

Auf die Fertigkeiten, Sprüche, Tränke usw. bezogen bedeutet das:

Will man eine höhere Fertigkeit kaufen, muss man sich zuerst alle vorhergehenden niedrigeren Fertigkeiten für deren Kosten zulegen.

### Beispiel:

Um „Arztkunde zu“ erhalten, braucht ein Charakter zuerst

„Erste Hilfe“ für 2 EP,

dann „Heilkunde“ für 4 EP

und erst danach kann er sich „Arztkunde“ für zusätzliche 8 EP zulegen.

Er gibt also insgesamt 14 EP aus.

Fertigkeiten	EP-Kosten	Seite
Erste Hilfe	2	13
Heilkunde (aufbauend - Voraussetzung: Erste Hilfe)	4	13
Arztkunde (aufbauend - Voraussetzung: Heilkunde)	8	13
Geschichten und Legenden (kann beliebig hochgesteigert werden)	1	13
Lesen und Schreiben	2	13
Rüstung reparieren, Klasse 1	3	14
Rüstung reparieren, Klasse 2	3	14
Rüstung reparieren, Klasse 3	3	14
Schild reparieren	3	14
Geschoss herstellen	3	14
Schlösser öffnen/bauen (kann beliebig hochgesteigert werden)	1	15
Fallen finden/entschärfen/bauen (kann beliebig hochgesteigert werden)	1	15
Immunität (Für die 3-fache EP-Anzahl wird der Charakter gegen eine bestimmte Wirkung immun. Man kann sich nur gegen bestimmte Wirkungen immunisieren.)	speziell	16
Niederschlagen	1	16
Meucheln (aufbauend - Voraussetzung: Niederschlagen)	20	16

Fertigkeiten	EP-Kosten	Seite
Zusätzlicher Lebenspunkt (aufbauend - die tiefere Stufe ist jeweils Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)		
Zusätzlicher Lebenspunkt 1	3	17
Zusätzlicher Lebenspunkt 2	5	17
Zusätzlicher Lebenspunkt 3	7	17
Zusätzlicher Lebenspunkt 4	10	17
Zusätzlicher Lebenspunkt 5	20	17
Zusätzlicher Lebenspunkt 6	40	17
Zusätzlicher Magiepunkt (pro umgewandeltem MP)	1	17
Dieben (Beschreibung in Kapitel 9.1)	4	18
Warendiebstahl (Voraussetzung: Dieben)	4	18
Freundschaft der Elemente (speziell - Beschreibung im Kapitel 9.2)	0	19
Magie und Alchemie (eine vollständige Liste aller Sprüche, Tränke und Gifte befindet sich im Kapitel 10.5)		

*LARP mit!*

Die Darstellung einer Fertigkeit im Spiel lebt nicht nur von eurem Spiel sondern auch den Werkzeugen, die Ihr dafür benützt. Ein Meister-Alchemist der Kräuter in einen Teekessel wirft ist genauso wenig überzeugend wie ein Arzt, der nur mit abgerissenen Stoffstreifen Wunden verbindet. Egal welche Fertigkeit Ihr wählt, überlegt Euch was Eure Figur in seinem alltäglichen Leben zur Ausübung seines Handwerks benötigen und daher wohl bei sich tragen würde.

Wer als junger Feldscher anfängt hat womöglich wirklich nur ein paar Stoffbinden, doch um so länger Ihr den Charakter spielt und um so erfahrener und potenter er in seinem Beruf wird, um so mehr Details könnt Ihr Eurer Ausrüstung hinzufügen. So müsst Ihr Euch für einen neuen Charakter nicht gleich in Unkosten stürzen.

## 8.2 Beschreibung der Fertigkeiten

### Erste Hilfe (2 EP)

Verhindert nur das Verbluten bzw. Sterben eines Charakters. Bei einer mit Erste Hilfe behandelten Wunde entsteht kein Wundbrand (siehe Kapitel 12 Der Tod eines Charakters), die Wunde heilt allerdings auch nicht. Eine Wunde bedeutet einen Lebenspunktverlust.

Wird die Wunde nicht magisch/alchemistisch oder durch Heilkunde geheilt, bleibt sie bestehen. Mehr zum Zustand „verwundet“ in Kapitel 11 Kampf.

### Heilkunde (4 EP)

Voraussetzung: Erste Hilfe

Der Charakter ist in der Lage, Fleischwunden eines Verwundeten zu heilen. Diese schließt sich innerhalb von zwei Stunden. Die Behandlungsdauer pro Wunde/Lebenspunkt beträgt 10 Minuten, der Behandelte ist aber erst nach Ablauf der Heildauer, also zwei Stunden, wieder voll belastbar. Nimmt er vor Ablauf der Frist z.B. an Kampfhandlungen teil oder trägt schwer, brechen die Wunden wieder auf und müssen von Grund auf neu versorgt werden, die Lebenspunkte müssen wieder abgezogen werden. Verbandszeug, Nadel und Faden, Salben etc. müssen vorhanden sein und benutzt werden. Beim Verabreichen von Tränken und Salben muss sich nach etwaigen realen Allergien erkundigt werden.

### Arztkunde (8 EP)

Voraussetzung: Erste Hilfe, Heilkunde

Diese Fertigkeit versetzt einen Charakter in die Lage, beispielsweise Knochenbrüche zu richten und abgetrennte Gliedmaßen und andere Körperteile anzunähen oder innere Verletzungen entsprechend zu versorgen. Die Behandlungszeit und die Heildauer sind individuell abhängig von Art und Schwere der Verletzung. Verbandszeug, Nadel und Faden, Salben, Messer und sonstige Gerätschaften müssen vorhanden sein und benutzt werden. Beim Verabreichen von Tränken und Salben muss sich nach etwaigen realen Allergien erkundigt werden.

### Geschichten und Legenden (1+ EP, beliebig steigerbar)

Der Charakter erhält von der Spielleitung zusätzliche Informationen über das Land, in dem er sich gerade aufhält. Darunter fallen zum Beispiel verschiedene Mythen und Sagen sowie Gerüchte und Erzählungen, aber auch Bräuche und Gesetze. Die Anzahl der investierten EPs (1+ EP, beliebig steigerbar) beeinflusst die Quantität, nicht aber die Qualität der erhaltenen Informationen.

### Lesen und Schreiben (2 EP)

Der Charakter ist grundsätzlich in der Lage Schrift lesen und schreiben zu können, unabhängig der Schriftart oder Sprache. Was der Spieler lesen kann, kann auch der Charakter lesen.



### Rüstung reparieren, Klasse 1 (3 EP)

Der Charakter kann Rüstungen der Klasse 1 reparieren.

Für jeden „beschädigten“ Rüstungspunkt benötigt man 10 Minuten. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material vorhanden sein und benutzt werden.

### Rüstung reparieren, Klasse 2 (3 EP)

Der Charakter kann Rüstungen der Klasse 2 reparieren. Für jeden „beschädigten“ Rüstungspunkt benötigt man

15 Minuten. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material vorhanden sein und benutzt werden.

### Rüstung reparieren, Klasse 3 (3 EP)

Der Charakter kann Rüstungen der Klasse 3 reparieren.

Für jeden „beschädigten“ Rüstungspunkt benötigt man

15 Minuten. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material vorhanden sein und benutzt werden.

### Schild reparieren (3 EP)

Der Charakter kann Schilde verschiedener Art und Größe reparieren.

Für kleine Schilde (ca. 50 x 50cm) benötigt der Charakter ca. 30 Minuten, für alle größeren Schilde ca. 1 Stunde. (Siehe auch Kapitel 11.4. Schilde)

### Geschoss herstellen (3 EP)

Der Charakter erwirbt die Fertigkeit, Pfeile, Bolzen, Ballistolzen oder sonstige Munition für Schuss- und Belagerungswaffen herzustellen.

Für die Herstellung jeweils eines Geschosses wird folgende Zeit benötigt (die Zeit für die Rohstoffbeschaffung kommt noch hinzu! Bitte nicht real den Wald abholzen, am Boden liegendes Holz reicht für die Darstellung völlig aus):

Pfeil / Bolzen / Schusswaffenmunition: 10 min

Munition für Belagerungswaffen: 20 min

Geeignetes Werkzeug zur Herstellung (Schnitzmesser, Faden, Kleber, Befiederung) muss vorhanden sein und benutzt werden.

### Schlösser öffnen/herstellen (1+ EP)

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, spieltechnische Schlösser zu öffnen sowie diese herzustellen. Schlösser bestehen mindestens aus einem mit SL-Stempel versehenen Zettel, welcher außen die Aufschrift „Schloss“ trägt und innen die Stufe des Schlosses.

Die Stärke eines Schlosses wird durch die Zeit, die der Erbauer in dieses Schloss investiert hat bestimmt, wobei die maximal Stufe die Fertigkeitpunkte des Erbauers darstellen. Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer. Je stärker das Schloss, desto länger also die Bauzeit.

Um ein Schloss zu öffnen benötigt man pro Stufe 5 Minuten. Als Schlossknacker benötigt man entweder den gleichen oder einen höheren Wert in dieser Fertigkeit als der Hersteller.

Natürlich benötigt man zum Erbauen sowie auch zum Öffnen von Schlössern entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Dietrich, Zange etc.

Beispiel:

Für das Herstellen eines Schlosses der Stufe 8 muss der Erbauer 8 EP einsetzen und 8x10 Minuten (80) aufwenden. Um es zu knacken sind mit entsprechendem Werkzeug mindestens 8 EP und 40 Minuten nötig. Dieser Erbauer kann aber maximal Schlösser der Stufe 8 herstellen da er nur 8 EP in die Fähigkeit investiert hat.

### Fallen finden/entschärfen/bauen (1+ EP)

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, spieltechnische Fallen zu finden und herzustellen, sowie diese zu entschärfen, sofern die Stufe der Falle nicht höher ist als die eigene.

Fallen bestehen mindestens aus einem gefalteten mit SL-Stempel versehenen Zettel, welcher außen die Aufschrift „Falle“ trägt und innen die Stufe und deren Wirkung beschrieben ist. Gefunden werden kann die Falle durch ausgespieltes Suchen, falls mindestens ein Punkt in die Fertigkeit investiert wurde.

Um eine Falle herzustellen, muss der Charakter einen oder mehr Punkte in dieser Fertigkeit besitzen. Dann ist er in der Lage, eine Falle zu erbauen, welche in ihrer Stufe je nach Bauzeit bis zu maximal seiner Fallenfertigkeit entspricht.

Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer. Je stärker die Falle, desto länger also die Bauzeit. Um eine Falle zu entschärfen benötigt man pro Stufe 5 Minuten und mindestens die Fertigkeitsstufe der Falle. Die Wirkung einer Falle muss der Erbauer mit einer Spielleitung abstimmen. Wer eine Falle baut, muss darauf achten, dass sich niemand ernsthaft an ihr verletzen kann.

Es sollte schon eine Falle zu erkennen sein, doch nur für das Auge, sie braucht und darf nicht ernsthaft funktionieren. Natürlich benötigt man zum Erbauen, sowie auch zum Entschärfen von Fallen entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Seil, Zange, Schraubendreher, Glöckchen etc.

Beispiel:

Um eine Falle der Stufe 5 zu erbauen, braucht man mindestens 5 EP in dieser Fertigkeit und 50 Minuten. Das Entschärfen bedarf mindestens 5 Punkte und 25 Minuten.

### Immunität (speziell)

Ein Charakter kann sich für die 3-fachen EP-Kosten gegen eine oder mehrere der folgenden Wirkungen immunisieren: Berserker, Koma, Schlaf, Schwäche 1 und 2, Schweigen, Taubheit, Tod, Übelkeit, Vergessen, Verlangsamung 1 und 2, Versteinern und Wahrheit. Dabei ist es egal ob die Wirkung durch eine Mixtur oder einen Zauber hervorgerufen wird.

(EP-Kosten siehe Kapitel 10. Magie)

Beispiel:

Berserker kostet 4 EP, daraus folgt dass die Immunität gegen Berserker 12 EP kostet. Somit ist er gegen die Wirkung Berserker immun, egal ob sie ihm auf magischem oder alchemistischem Wege zugefügt wird. Er ist auch immun, wenn er versucht den Effekt selber herbei zu führen.

## Niederschlagen (1 EP)

(auch „Pömpfen“ genannt)

Damit Niederschlagen erfolgreich durchgeführt werden kann, darf das Opfer den Angreifer nicht bemerken, sonst schlägt der Versuch fehl. Es gehört also das Vermögen, sich lautlos anzuschleichen, zu diesem Vorhaben. Niederschlagen wird durch einen Schlag mit dem Knauf einer Polsterwaffe gegen den Hinterkopf des Opfers angedeutet, ohne das Opfer dabei jedoch zu berühren. Um die Aktion zu verdeutlichen wird ein „Pömpf“ in angemessener Lautstärke angesagt. Ein (regelgerecht) niedergeschlagener Charakter bleibt für 15 Minuten bewusstlos und wacht anschließend mit starken Kopfschmerzen auf. Da es sich um eine rein physische Bewusstlosigkeit handelt, kann er durch Schütteln oder ähnliches jederzeit geweckt werden. Es gibt keinen universalen Schutz (Helm, Rüstungseffekt, etc.) gegen Niederschlagen, da ein geübter „Pömpfer“ sicher mehrere Techniken kennt, um sein Ziel ins Reich der Träume zu schicken.

## Meucheln (20 EP)

Vorraussetzung: Niederschlagen

Jede Meuchel-Attacke muss im Voraus bei einer SL angemeldet und durch diese genehmigt werden!

Die Erfahrungspunkte, die in diese Fertigkeit investiert werden, spiegeln das grundlegende Wissen über die Anatomie verschiedener Rassen wieder. Ein Charakter ist durch diese Fertigkeit in der Lage, einen anderen Charakter, ganz gleich welcher Rasse, auf eine besonders hinterhältige Art und Weise völlig lautlos und nahezu augenblicklich zu töten. Hierzu muss allerdings der Angriff für den anderen Charakter vollkommen unvorbereitet kommen. Ein Charakter gilt dann als gemeuchelt, wenn ein anderer Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, mit einem Schaumstoffdolch (keine andere Waffe als ein Dolch, außerdem darf diese Waffe keinen Kernstab besitzen) einen angedeuteten Schnitt über die Kehle des Opfers führt. Dabei darf die Waffe aus Sicherheitsgründen die Haut nicht berühren. Ein gemeuchelter Charakter hat durch diesen Angriff keinen LP verloren, er ist jedoch bewusstlos.

Gerade beim Meucheln gilt oberste Vorsicht. Bemerkt das Opfer jedoch den Meuchelversuch, so gilt der Angriff als abgewehrt und der Charakter erleidet lediglich eine normale Schnittwunde am Hals, die wie ein Treffer zu behandeln ist (siehe auch Kapitel 11. Kampf). Sollte der Angreifer keine EP in die Fertigkeit Meucheln investiert haben, gilt ebenfalls die Regelung wie bei einem missglückten Meuchelversuch.

Wird ein Charakter „erfolgreich“ (also regelgerecht) gemeuchelt, so stirbt er innerhalb 1 Minute, sollte ihm nicht jemand Fachkundiges in dieser Zeit zu Hilfe eilen.

Es ist nicht möglich, einen universal gültigen Meuchelschutz (Halsschutz, Rüstungseffekt, etc.) zu tragen, da ein geübter Meuchler ausreichend Möglichkeiten hat, um sein Handwerk auszuführen. Schlafende oder bewusstlose Charaktere können jederzeit von Meuchelkundigen gemeuchelt werden. Ein Todesstoß ist bei einem Gemeuchelten nur möglich, wenn dieser keine LPs mehr hat.

### Zusätzlicher Lebenspunkt 1-6 (3 / 5 / 7 / 10 / 20 / 40 EP)

Ein zusätzlicher Lebenspunkt bedeutet für einen Charakter, dass er einen Lebenspunkt mehr hat. Mit „Zusätzlicher Lebenspunkt 1“ hat ein Charakter einen zusätzlichen Lebenspunkt, also 4 Lebenspunkte gesamt, mit „Zusätzlicher Lebenspunkt 2“ hat er zwei zusätzliche Lebenspunkte und so weiter. Die Fähigkeit ist aufbauend, man muss also eine Stufe nach der anderen erwerben.

Einem Charakter, der „Zusätzliche Lebenspunkte“ erworben hat, stehen diese so lange zur Verfügung, bis sie im Kampf durch eine Verwundung „reduziert“ werden (siehe auch Kapitel 11. Kampf).

„Zusätzliche Lebenspunkte“ werden wie die Grundlebenspunkte behandelt; Verwundungen müssen versorgt werden.

(Siehe hierzu auch Kapitel 11 Kampf & 12 Der Tod eines Charakters.)

### Zusätzliche Magiepunkte (1 EP = 1 MP)

Es können zusätzliche Magiepunkte erworben werden, um den Magiepool, den ein Charakter besitzt zu vergrößern.

1 Magiepunkt (MP) kostet 1 Erfahrungspunkt (EP).

Zum Beispiel kann ein Heiler, der nur den Zauberspruch „Heilung Wunde“ beherrscht, seinen Magiepool so aufstocken, dass er den Spruch mehrfach am Tag wirken kann.

(Siehe auch Kapitel 10.1 Magie)

### Diebesfertigkeiten

(siehe Kapitel 9.1 Diebesfertigkeiten)

### Freundschaft der Elemente

(siehe Kapitel 9.2 Freundschaft der Elemente)



## 9. Komplexe Fertigkeiten

### 9.1 Diebesfertigkeiten

Alle in diesem Kapitel erläuterten Handlungen sind nur für Spielgeld und spezielle Plotgegenstände (leuchtend rot markiert) zum dieben freigegeben. Jegliche andere Entwendung von persönlichen Besitztümern (z. B. Waffen, Banner) des Teilnehmers, auch wenn sie zum Spiel gehören, sind untersagt und führen bei Missachtung zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

#### Dieben (4 EP)

Der Charakter ist berechtigt Charaktere, welche im Spiel wehrlos sind (ohnmächtig, gefesselt, tot etc.) nach Spielgeld zu durchsuchen. Dabei muss die Suche bespielt (nur nach Rücksprache ausgespielt) werden. Nach Rücksprache mit dem Spieler sollte dieser das Spielgeld herausgeben.

#### Warendiebstahl (4 EP, Voraussetzung: Dieben)

##### Voraussetzung: Dieben

Der Charakter ist nach Erhalt eines Auftrags von der Diebesgilde dazu berechtigt speziell markierte Gegenstände aus der Auslage von Händlern zu stehlen. Um einen Auftrag von der Diebesgilde zu bekommen, muss der Kontakt zu dieser erspielt werden.

## 9.2 Freundschaft der Elemente

### Freundschaft der Elemente (Wasser, Feuer, Erde, Luft, Magie)

Die Fähigkeit kann nur im Spiel erworben werden und muss zentral am Artefakt-Check-Out bestätigt werden.

Für diese Fähigkeit werden keine Erfahrungspunkte ausgegeben, sie wird aber auf dem Charakterbogen vermerkt.

Auswirkungen im Spiel sind möglich, aber nicht vom Spieler steuerbar.

Sowohl Spielleitung wie NSC können situationsbedingt auf die Fähigkeit in ihrem Ermessen eingehen.

Es ist zu empfehlen die Spielleitung des eigenen Lagers beim Check-In gesondert auf die Fähigkeit hinzuweisen, und im Vorfeld der Veranstaltung dem Regelwerksteam seine Kontaktdaten zu übermitteln (artefakte@mythodea.de).

Es kann immer nur die Freundschaft eines Elementes erworben werden, das Element kann sich jedoch ändern.

Alle Spieler die eine Freundschaft eines Elementes haben, müssen sich das Zeichen ihres Elementes an das Handgelenk schminken (lassen).

## 10. Magie und Alchemie

An dieser Stelle soll kurz erklärt werden weshalb wir die Wirkungen unserer magischen Sprüche und alchemistischen Mixturen vereinheitlicht haben. Ob Magier, Priester oder Elementarist, ob Trankkundiger, Giftmischer oder Apotheker, sie alle haben eines gemeinsam:

Sie erzielen auf unterschiedlichste Weise Effekte bei anderen Wesen oder sich selbst. Uns ist vollkommen klar, dass jede dieser Klassen, die Wirkung auf verschiedene Arten erzielen und mit mannigfaltigen Theorien erklären, dennoch bleibt die Wirkung bei all den Möglichkeiten die Selbe. Um also bei diesen unzähligen verschiedenen Variationen zum Erzielen eines Effektes dennoch die Übersicht zu behalten, wurden eben diese Effekte vereinheitlicht (siehe Kapitel 10.5 Liste aller Sprüche und Mixturen). Dies eröffnet sowohl den magiebegabten als auch den alchemiebegabten Charakteren einige neue Möglichkeiten.

Alle Effekte haben eine vorgeschriebene Wirkungsart und -dauer als auch ein Kommandowort (siehe Kapitel 10.5 Liste aller Sprüche und Mixturen). Nach jedem Wirken eines Zaubers und jeder Verabreichung einer Mixtur muss das Kommandowort gesagt werden. Das Kommandowort ist der Name des Spruches oder der Mixtur. Ein Spieler, der beispielsweise in einer riesigen Schlacht nur das Kommandowort versteht, kann somit sicher sein den Effekt richtig auszuspielen. Diskussionen in solchen Fällen werden also im vornherein vermieden ohne die Charaktere in ihrem individuellen Charakterspiel zu beschneiden.

Effekte mit demselben Namen in verschieden mächtigen Ausführungen benötigen die schwächere Variante als Vorbedingung zum Erlernen der stärkeren.

Effekte, die auf Magiewirkung zurück zu führen sind, können nicht durch alchemistische Handlungen aufgehoben werden. Gleiches gilt für alchemistische Effekte.

Sofern die Rahmenhandlungen und Wirkungsweisen der Alchemie- und Magieregeln angewendet werden ist die Darstellung dem Spieler überlassen. Wir wollen den Teilnehmern die Möglichkeit geben ihre Komponenten zu wählen und damit ihre Darstellung und ihr Spiel freier zu gestalten. Die Eckpunkte der Regeln für Magie und Alchemie müssen trotzdem erhalten bleiben! Hierzu zählen das Kommandowort, die Braudauer bei der Alchemie, die MagiepunktKosten sowie die mindest Wortanzahl bei der Magie und der Effektauslöser (also werfen und treffen, schlucken, Kontakt etc.).

Im Folgenden werden spezielle Wirkungsdauern der Effekte genauer erklärt:

Dauer ist von der Erfüllung bestimmter Bedingungen abhängig. Der Effekt hält an, solange der Wirkende eine bestimmte Bedingung erfüllt, während der er keine Kampfhandlung vollführen oder einen anderen Zauber wirken kann.

Die folgenden Bedingungen sind üblich und bekannt:

1. Solange der Magier zum Beispiel einen gewissen Gegenstand (Komponente) in der Hand hält oder/und mit ihr etwas Bestimmtes tut.
2. Solange er sich konzentriert und auf das Opfer deutet.

Eine Veranstaltung lang

Der Effekt hält für die Dauer einer Veranstaltung an, egal um wie viele Tage es sich bei dem Event handelt.

Permanent

Der Effekt hält für immer an, es sei denn, er wird negiert, z.B. durch Magie aufheben oder durch Magieentsicherung.

## 10.1 Magie

Wenn im Zusammenhang mit Liverollenspiel über den Begriff Magie oder über magische Fertigkeiten gesprochen wird, ist noch einmal die Betonung wichtig, dass es sich beim LARP um ein erdachtes Spiel handelt und niemand das Vorhandensein solcher oder ähnlicher Kräfte in unserer Realität, also außerhalb des Spiels, annimmt.

Magietheorie:

Der Begriff Magie soll nur als Platzhalter für all die verschiedenen Richtungen von übernatürlichen Kräften sein, die sich ein Charakter im Liverollenspiel zu Nutzen machen könnte. Es gibt selbstverständlich eine große Anzahl von möglichen Charakteren, die über den klassischen Magier hinausgehen:

Schamanen, Priester, Hexen, Druiden etc. fassen wir der Einfachheit halber unter dem Begriff Magier zusammen. Natürlich soll jeder Charakter seine ganz individuelle Einstellung zur Wirkungsweise der Magie haben. Auch wenn alle sich aus dem gleichen Vorrat an Sprüchen (siehe Kapitel 10.5. Liste aller Sprüche und Mixturen) bedienen, so können doch die Zutaten und Formeln gerne individuell variieren.

Hinweis für das Wirken von „Magie“ auf Mythodea:

Manche Charaktere beziehen ihre Kraft von einem „höheren Wesen“. Darunter fallen klerikale Kräfte, die zumeist von Priestern, Paladinen, Templern etc. gerufen werden. Ebenso dämonische Magie, die von Hexern, Beschwörern usw. gerufen werden kann. Alle diese Mächte haben keinen direkten Kontakt zu den Sterblichen, so lange diese auf Mythodea wandeln! Ein Priester spürt so zum Beispiel seinen Gott, kann aber dessen Kraft nicht ohne weiteres zu sich rufen. Hier heißt es ausprobieren und vor Ort eine Spielleitung fragen, was passiert!

Darstellung:

Regeltechnisch (gerade, was ihre Auswirkung angeht) bleiben die Zaubersprüche natürlich für jeden Charakter gleich, auch wenn individuelle Ausformungen für ein dichtes Ambientenspiel sehr schön und gewünscht sind. Ein klassischer Akademiemagier wird sicher für den Spruch Windstoss einen Fächer oder eine ähnliche Komponente benutzen, während der Schamane Federn oder Vergleichbares verwendet. Die detaillierte Wahl der Komponenten ist dem Spieler demnach selbst überlassen, sofern die grundsätzliche Art gleich bleibt (eine Linie bei Barriere muss gezogen werden, bei Geschoss muss etwas geworfen werden usw.).



Der Magier im Liverollenspiel ist stets ein ausgezeichnete Schauspieler, denn er muss seine Mitspieler von der Präsenz übernatürlicher Kräfte überzeugen, die es ja eigentlich gar nicht gibt. Ob er geheimnisvoll, weise, zerstreut oder imposant erscheint - er muss das Zeug dazu haben, diese schwierige Gabe auszuspielen und überzeugend darzustellen. Um dies zu betonen haben wir bewusst auf „Sprüche“ oder Vergleichbares verzichtet sondern nur eine „Mindestwirkungsdauer“ bei jedem Effekt vorgegeben. So bleibt Euch jede Freiheit bei der Darstellung Eures Magiers.

## Spruchmagie:

Die wohl am häufigsten verwendete und gebräuchlichste Methode Magie zu wirken ist die Spruchmagie. Bei dieser Methode verbindet der Magier eine dem Zauberspruch entsprechende Komponente mit einer passenden Formel (hier sind der Individualität der einzelnen Charaktere keine Grenzen gesetzt; manche Magier verwenden lateinische oder deutsche Worte, manche gar Griechisch oder auch Fantasiesprüche) und baut somit eine Verbindung zu einer der die gesamte Welt durchziehenden Energielinien auf (andere Theorievorstellungen sind durchaus erwünscht) und manifestiert dann dadurch die übernatürliche Kraft in einer entsprechenden Wirkung.

Unter Spruchmagie verstehen wir also alle „normal gewirkten“ Zaubersprüche. Die Tabellen (Kapitel 10.5. Liste aller Sprüche und Mixturen) sehen für jeden Zauber je nach Stärke eine bestimmte Anzahl von zu sprechenden Worten – die magische Formel – vor. Es gibt bewusst keine vorgegebenen Worte, da sich die unterschiedlichen Spielkonzepte so voneinander unterscheiden, dass jeder magiebegabte Charakter entscheiden soll und darf, welche Worte er nutzt. Das bedeutet allerdings, dass er ZUSÄTZLICH zu seinen eigens gewählten Formeln immer ein allgemein verständliches Wort (Name des Spruches = Kommandowort) sagt, so dass auch jeder Mitspieler die Art seines Zaubers verstehen und ggf. darauf reagieren kann.

## Magiepool:

Möchte ein Charakter Magie wirken, so geht dies nicht spurlos an seinem geistigen Zustand vorüber, da auch das Wirken von Spruchmagie große Kraft kostet. Spieltechnisch gibt es einen so genannten Magiepool, aus dem der Magier schöpfen kann und der seinem Potential, erlernte Sprüche auch anzuwenden, entspricht. Der Magiepool besteht aus allen Erfahrungspunkten (EP), die ein Charakter in das Erwerben von magischen Sprüchen investiert hat und die damit zu Magiepunkten (MP) wurden. Außerdem kann er in die Fertigkeit „Zusätzliche Magiepunkte“ investieren, die ebenfalls zum Magiepool addiert werden. Ein Charakter, der die Zauber Windstoss (2 MP), Rüstungseffekt 1 (2 MP), Rüstungseffekt 2 (4 MP), Geschoss 1 (1 MP) und Magie erkennen 2 (2 MP) beherrscht und außerdem noch 2 EP in die Fertigkeit „Zusätzliche Magiepunkte“ investiert hat, besäße demnach einen Pool von 13 Magiepunkten. Das bedeutet für ihn, dass er für diese 13 Punkte pro Tag auch tatsächlich Zauber wirken kann. Wie häufig er welchen Spruch anwendet, bis der Pool erschöpft ist, bleibt ihm überlassen.

## Magie-Regeneration:

Der Magiepool kann auf zwei Arten regeneriert werden: Einerseits durch ausreichend Schlaf - bei 4 Stunden ungestörten Schlafs regeneriert er 40% seines maximalen Magiepools, bei 5 Stunden 60% und bei 6 oder mehr Stunden 100%. Die zweite Möglichkeit ist die Inanspruchnahme eines Alchemisten, der eventuell ein spezielles Energiefluid herstellen kann, das die schnelle Regeneration magischer Kraft erlaubt.

### Einschränkungen:

Um dem klassischen Bild von Magiern, Priestern, Schamanen, Druiden etc. zu entsprechen, kann ein magiekundiger Charakter ab dem Augenblick keine Magie mehr wirken, in dem er eine metallene Rüstung trägt. Das gilt auch schon für Kettenhemden. Gleiches gilt für den Kampf: Beschränkt sich ein Magier im Kampf nicht mehr nur auf das Wirken von Sprüchen, sondern greift selbst aktiv mit einer Waffe ein oder wird abgelenkt, indem er selbst angegriffen (oder gar verwundet) wird, muss er seine magischen Aktivitäten abbrechen, weil er sich nicht mehr genug konzentrieren kann. Natürlich kann auch ein Magier auf der Flucht nicht mehr genug Konzentration aufbringen, um einen Zauber zu wirken. Beim Erlernen neuer Sprüche gilt, was auch schon für alle übrigen Fertigkeiten wichtig war: Es genügt nicht, sie sich aus der Liste zu „erkaufen“, sondern der Charakter muss sich Sprüche wie auch Fertigkeiten zuvor logisch im Spiel angeeignet haben (eine Ausnahme hierbei ist natürlich die Charaktererschaffung). Bei Zaubern könnte das der Besuch einer Akademie sein, ein Meister-Lehrlingsverhältnis, der Fund und das Studium einer magischen Schriftrolle etc. Weiterhin gilt auch hier, dass das Erwerben neuer Fertigkeiten immer einen großen (Zeit-) Aufwand bedeutet und deshalb schön und ausgiebig ausgespielt werden muss. Alle auf dem ConQuest möglichen Zauber sind im Kapitel 10.5. zu finden. Darüber hinaus sind keine weiteren Zauber für Spielercharaktere auf dem ConQuest zugelassen.

## 10.2 Alchemie

Die Alchemie beschäftigt sich mit der Analyse und Herstellung der verschiedensten Substanzen, Tränke und Gifte. Auch und gerade bei Alchemisten ist das Ausspielen der Fertigkeit sehr wichtig. Das fängt beim Sammeln von gewissen Kräutern an und geht über das Vorbereiten (Feuer entfachen, Kessel mit Wasser aufsetzen, Mörser, Reagenzgläser und Phiole bereitstellen) bis hin zum eigentlichen Analysieren, Erhitzen, Zerkleinern, Destillieren, Auspressen und Brauen. Die Darstellung ist dabei dem Spieler überlassen. Nur bei besonderen plotbedingten Rezepturen muss sich an die Vorgabe gehalten werden.

Im Gegensatz zum Magier ist die Anzahl an Mixturen die pro Tag hergestellt werden können nicht durch Punkte sondern allein durch die Braudauer begrenzt. Allerdings muss auch ein Alchemist ausreichend Schlaf pro Nacht bekommen (mind. 6 Stunden) um sich am nächsten Tag auf seine komplizierte Tätigkeit konzentrieren zu können. D.h. ein Alchemist der beispielsweise die Rezeptur für „Wahrheit“ einmal gelernt hat könnte diese dementsprechend ca. 48 mal pro Tag herstellen (20 Minuten pro Portion und 6 Stunden Schlaf), solange er währenddessen nichts anderes tut. Mehrfach- und Parallelansätze sind natürlich möglich bringen aber keinen Zeitvorteil. Pro Portion ist also immer die vorgeschriebene Herstellungszeit nötig.

Grundsätzlich gibt es die beiden Darreichungsformen „Schlucken“ und „Kontakt“, die sich in der Herstellungszeit unterscheiden.

Im Kampf eingesetzte Kontaktgifte werden ausschließlich durch Rüstung durchdringende Schusswaffen übertragen. Bei der Verwendung von schluckbaren Rezepturen ist durch vorherige Absprache mit dem entsprechenden Spieler oder der Spielleitung zu gewährleisten, dass die betreffende Person nicht gefährdet wird (Allergien, kein Alkohol an Jugendlliche, etc.).

Die Haltbarkeit aller erstellten Mixturen ist auf die Dauer der Veranstaltung begrenzt.

Beim Erlernen neuer Rezepturen gilt, was auch schon für alle übrigen Fertigkeiten wichtig war: Es genügt nicht, sie sich aus der Liste zu „erkaufen“, sondern der Charakter muss sich Rezepte, wie auch Fertigkeiten, zuvor logisch im Spiel angeeignet haben. Eine Ausnahme hierbei ist natürlich die Charaktererschaffung. Der Besuch einer Akademie, ein Meister-Lehrlingsverhältnis, der Fund und das Studium einer Schriftrolle (Anleitung) etc. bieten beispielsweise hierzu die Möglichkeit. Weiterhin gilt auch, dass das Erwerben neuer Fertigkeiten immer einen großen (Zeit-) Aufwand bedeutet und deshalb schön und ausgiebig ausgespielt werden muss.

Alle auf dem ConQuest möglichen Mixturen und deren Darreichungsformen sind im Kapitel 10.5 zu finden. Darüber hinaus sind keine weiteren Mixturen für Spielercharaktere auf dem ConQuest zugelassen.

### 10.3 Rituale

Wo die Grenzen der Magie, Alchemie und anderer Fertigkeiten erreicht sind, beginnt das weite Feld der Rituale. Ob man nun beabsichtigt, ein Wesen aus einer anderen Sphäre herbeizurufen, einen Freund der von einer magischen Krankheit befallen wurde heilen möchte oder einen mächtigen Kampfzauber für eine bevorstehende Schlacht vorzubereiten: Den Einsatzmöglichkeiten von Ritualen sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Generell kann man sagen, dass Rituale immer dann durchgeführt werden, wenn einer oder mehrere Charaktere etwas so Aufwendiges beabsichtigen, dass es mit normalen Fertigkeiten nicht mehr zu realisieren ist.

Da Mythodea eine von den Elementen geprägte Welt ist, ist es mit genügend Vorbereitung und hohem Einsatz auch nicht magisch begabten Charakteren möglich Rituale im Zeichen der Elemente durchzuführen. Sie sollten allerdings bedenken, dass sie im Umgang mit Magie nicht geschult sind. Es wird einem Magier natürlich bei weitem leichter fallen, als einem Krieger. Oder der Krieger muss sein Ritual einfach so gestalten, dass es seine „mentalen Fertigkeiten“ nicht übersteigt. Grundsätzlich gilt: So es eine gute In Time Erklärung gibt, steht die Darstellung bei Ritualen im Vordergrund!

Beispiel:

Eine Gruppe Ork-Krieger, die drei Stunden lang um ihren Totempfahl tanzen und dabei trommeln, singen und laut schreien können einen ähnlich mächtigen Effekt erzielen wie eine Gruppe Magier.

Bei Ritualen gilt allerdings Vorsicht, denn oft ist ihr Ausgang ungewiss, und es empfiehlt sich, fähige Teilnehmer unter einer Flagge zu vereinen, bevor man sich an ein womöglich waghalsiges Unterfangen wagt.

*LARP mit!*

Ein Ritual bedeutet eine noch größere schauspielerische Leistung als das Darstellen von Spruchmagie, denn je nach Vorhaben und Absprache mit der Spielleitung können Rituale wenige Minuten oder aber viele Stunden dauern. Hier sind ein ausgereiftes Konzept, Komponenten und Ideen gefragt. Am Ende des Weges stehen dafür allerdings auch ungeahnte Möglichkeiten, die ein mächtiges und gelungenes Ritual eröffnen könnte.

Da sich ein Charakter bei einem Ritual stark konzentrieren muss und es ihn viel Kraft kostet, kann er höchstens an zwei Ritualen pro Tag teilnehmen und höchstens eines davon leiten.

## 10.4 Artefakte und dauerhaft magische Gegenstände

Um ein ausgewogenes Maß an Fairness zu gewährleisten, können ausschließlich Artefakte verwendet werden die auf der aktuellen oder einer vorherigen Mythodea-Veranstaltung erspielt oder in Ritualen hergestellt und von der Orga bestätigt wurden.

Selbst gebaute permanente Artefakte müssen nach der ritualisierten Erstellung mit zusätzlichen Erfahrungspunkten erworben werden. Die Höhe wird von der Spielleitung bestimmt. Artefakte und Sondergegenstände dürfen nur zentral ein- und ausgecheckt werden.

Wenn Waffen oder sonstige Objekte von einem Avatar geweiht werden, dann fühlen sie sich besser an (mehr nach dem Element). Man wirkt mit ihnen im Namen des Elementes. Dies dient schönem IT-Spiel, hat aber keine Zusatzfähigkeiten. Wenn die Waffe / das Objekt mehr können soll ist es keine gewöhnliche Weihung mehr und muss mit der Spielleitung besprochen werden.

Wenn man ein permanent magisches Artefakt erstellen möchte, so muss dies mindestens 10 Tage vorher unter [artefakte@mythodea.de](mailto:artefakte@mythodea.de) beantragt und besprochen werden. Eine möglichst genaue Ritualanleitung mit den zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkten und der gewünschten Wirkung ist dabei mit einzusenden.



## 10.5 Liste aller Sprüche und Mixturen

Sprüche und Mixturen	Art	EP-Kosten	Seite
Alarm	M	2	27
Alchemie neutralisieren	A	2	28
Barriere	A/M	4	28
Berserker	A/M	4	29
Effekt erkennen 1	A/M	1	29
Effekt erkennen 2	A/M	2	30
Effektschutz	M	8	30
Energiefeld	M	5	31
Energiefluid 1-2	A	10/10	32
Entwaffnen	M	1	32
Feuer	A/M	1	33
Gegenstand erhitzen	M	2	33
Geschoss 1-5	A/M	1/2/3/4/5	34
Heilung Körper	A/M	12	34
Heilung Wunde	A/M	4	35
Koma	A/M	25	35
Licht	A/M	1	36
Magie aufheben	M	2+	36
Magie übertragen	M	2	37
Magieentsicherung	M	4	38
Magiesicherung	M	4	38
Magische Suche 1-2	M	2/4	39
Reinigung Wunde	A/M	2	39
Rüstungseffekt 1-6	A/M	2/4/7/10/15/20	40
Schildverstärkung	A/M	4	41
Schlaf	A/M	2	42
Schwäche 1-2	A/M	4/8	42
Schweigen	A/M	4	43
Siegel	A/M	2	43
Stärke 1-2	A/M	4/8	44

Sprüche und Mixturen	Art	EP-Kosten	Seite
Taubheit	A/M	3	44
Tiersprache	A/M	2	45
Übelkeit	A/M	3	46
Vergessen	A/M	3	46
Verlangsamung 1	A/M	3	47
Verlangsamung 2	A/M	5	47
Versteinern	A/M	6	48
Wahrheit	A/M	4	48
Windstoss	M	2	49

Der Spruch „Nachwachsen“ wurde in Version 5.2 entfernt. Abgetrennte Körperteile können nur durch ein entsprechendes Ritual wiederhergestellt werden. Solch ein Ritual muss nicht magischer Natur sein (siehe Kapitel 10.3 Rituale).

## 10.6 Beschreibung aller Sprüche und Mixturen

Alarm	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Ein Stück Schnur, ein kleines Glöckchen
Durchführung	Die Schnur wird mit dem Glöckchen um den Gegenstand gebunden, der gesichert werden soll.
Dauer des Effekts	12 Stunden oder bis der Alarm einmal ausgelöst wird.
Wirkung	Der Magier vermag durch diesen Zauber einen Gegenstand (Truhe, Tür etc.) mit einer magischen Alarmanlage zu sichern. Berührt eine Person (Freund oder Feind) den Gegenstand, bzw. hält ihn in der Hand, so wird der Alarm ausgelöst. Die Person muss solange sie den Gegenstand berührt (z.B. Türklinke) oder in der Hand hält (z.B. Truhe) einen lauten Alarm Ton von sich geben (Zimmerlautstärke, und für mindestens 30 Sekunden noch nach dem Loslassen des Gegenstandes).

Alchemie neutralisieren	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	Identisch mit der Braudauer der zu neutralisierenden Mixtur, unabhängig von deren Darreichungsform
Braudauer (Kontakt)	Identisch mit der Braudauer der zu neutralisierenden Mixtur, unabhängig von deren Darreichungsform
Spruchzeit	-
Magische Komponenten	-
Durchführung	Schlucken oder Kontakt
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Hebt ausschließlich die Wirkung der ursprünglichen Mixtur auf. Ein Schlafgegengift hilft somit nur gegen ein Schlafgift und nicht gegen ein Schweigegift. Durch Magie erzielte Effekte können nicht per „Alchemie neutralisieren“ neutralisiert werden.

Barriere	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Mehl
Durchführung	Der Wirkende legt mit einer Schnur eine Linie, die die Länge der Barriere beschreibt, auf den Boden. Der Magier streut zusätzlich Mehl und spricht die Formel. Der Alchemist schüttet zusätzlich die Mixtur entlang der Linie aus.
Dauer des Effekts	12 Stunden
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, eine Barriere zu erschaffen, die weder von Magie, noch von physischen Kräften durchdrungen werden kann. Die Barriere hat entweder eine Länge von 3m und eine Höhe von 5m, oder eine Länge von 5m und eine Höhe von 3m. Die Barriere kann nicht gebogen, geteilt oder sonst wie verändert werden. Die Barriere kann nur vertikal aufgestellt werden.

Berserker	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	-
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Berührung
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Charakter gerät in einen Kampfrausch und bekämpft jede Person in seiner Nähe, egal ob Freund oder Feind, solange die Wirkung des Giftes/Zaubers anhält, oder der Charakter daran gehindert (nieder-geschlagen, gefesselt, getötet etc.) wird. Er erhält für die Dauer des Effektes 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Effekt erkennen 1	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Braudauer (Kontakt)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Spruchzeit	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
Magische Komponenten	Sand
Durchführung	Alchemie: Probe am Objekt Magie: Konzentration und freie Hände
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage zu spüren, ob sich im oder am untersuchten Objekt ein Effekt befindet.



Effekt erkennen 2	
EP-Kosten	2 (Effekt erkennen 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Braudauer (Kontakt)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Sand
Durchführung	Alchemie: Probe am Objekt, 5 Minuten lang Magie: Konzentration und freie Hände, spricht die magischen Worte
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Der Wirkende erkennt Art und Stärke des angewandten Effekts. Die SL entscheidet über den Umfang der Information.

Effektschutz	
EP-Kosten	8
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	24 Sekunden Spruchdauer (min. 16 Worte)
Magische Komponenten	Prisma oder Spiegel
Durchführung	Der Zaubernde nimmt das Prisma oder den Spiegel in seine beiden Hände, hält es/ihn vor seinen Körper und spricht die magischen Worte.
Dauer des Effekts	12 Stunden oder bis der erste Zauberspruch auf einen gewirkt wird
Wirkung	Durch diesen Zauber vermag es der Magier, ein Antimagiefeld um sich oder eine andere Person zu erschaffen, das den nächsten Zauber negiert (egal welchen), der den Anwender trifft. Es kann stets nur 1 Antimagiefeld zur gleichen Zeit am Körper getragen werden. Ein zweites würde durch das erste sofort aufgehoben werden.

Energiefeld	
EP-Kosten	5
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	15 Sekunden Spruchdauer (min. 10 Worte)
Magische Komponenten	Softball an Schnur (ca. 1 Meter lang)
Durchführung	Der Zaubernde bindet den Softball an die Schnur, spricht die magischen Worte und beginnt, den Softball um sich herum kreisen zu lassen.
Dauer des Effekts	Solange der Zaubernde den Ball um sich herum kreisen lässt, seine Konzentration nicht gestört wird und er sich nicht weiter als 2 Meter von dem Ort weg bewegt an dem er den Zauber gesprochen hat.
Wirkung	<p>Durch diesen Zauber ist ein Magier in der Lage, ein Energiefeld um sich herum entstehen zu lassen, welches ihn vor physischen Angriffen jeglicher Art schützt (Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen etc.).</p> <p>Möchte er andere Personen mit in dieses Energiefeld nehmen, so kann er dies zu Beginn dieses Zaubers machen. Ein Zauberer kann außer sich selbst noch maximal 3 weitere Personen diesen Schutz im eigenen Energiefeld gewähren. Dies ist jedoch nur zu Beginn des Spruches möglich, wenn das Feld noch nicht aktiviert worden ist. Steht das Energiefeld, kann es kein Freund und kein Feind physisch passieren bzw. in es eindringen.</p> <p>Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden. Magie kann auch weiterhin auf die Personen innerhalb des Energiefeldes, bzw. von diesen auf anderen Personen außerhalb des Feldes gewirkt werden.</p>

Energiefluid 1-2	
EP-Kosten	10/10 (Energiefluid 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	50/100 Minuten
Braudauer (Kontakt)	100/200 Minuten
Spruchzeit	-
Magische Komponenten	-
Durchführung	Schlucken oder Kontakt
Dauer des Effekts	sofort; nur alle 6 Stunden möglich!
Wirkung	Ein Charakter erhält 50% (Energiefluid 1) bzw. 100% (Energiefluid 2) seiner max. MP zurück. Ist sein Magiepool also beispielsweise insgesamt 30MP groß, dann bekommt der Charakter bei der Einnahme von „Energiefluid 1“ 15 von 30 MP zurück. Dabei kann der maximale MP-Wert nicht überschritten werden. Nur alle 6 Stunden möglich!

Entwaffnen	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
Magische Komponenten	Schnur oder Tuch
Durchführung	Einen Knoten in die Schnur oder das Tuch machen und die magischen Worte sprechen.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Die Zielperson muss sofort die in seiner Waffenhand getragene Waffe fallen lassen.

Feuer	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Braudauer (Kontakt)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Spruchzeit	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
Magische Komponenten	Feuerzeug oder Streichholz
Durchführung	Alchemie: Aktion am Brennmaterial Magie: Benutzung der Komponente und magische Worte
Dauer des Effekts	Bis das Streichholz verbrannt ist, oder die Feuerzeugflamme erlischt
Wirkung	Dem Wirkenden gelingt es, eine kleine Flamme entstehen zu lassen.

Gegenstand erhitzen	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Streichholz
Durchführung	Der Zaubernde entzündet das Streichholz, deutet auf den Gegenstand und spricht dabei die magischen Worte.
Dauer des Effekts	Bis das Streichholz erlischt
Wirkung	Durch diesen Zauber vermag es der Magier einen Gegenstand zu erhitzen. Dieser Gegenstand kann so lange das Streichholz brennt selbst mit Handschuhen nicht mehr gehalten werden. Auf ein Rüstungsteil gesprochen bewirkt dieser Zauber, dass sich der Betroffene vor Schmerzen (es entsteht keine Wunde!) auf den Boden wirft. Bevor das Streichholz erloschen ist kann diesen nur Abhilfe geschaffen werden, wenn das entsprechende Rüstungsteil ausgezogen wird.



Geschoss 1-5	
EP-Kosten	1/2/3/4/5 (Geschoss 1 muss vor 2 gelernt werden, usw.)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	10/20/30/40/50 Minuten
Spruchzeit	3/6/9/12/15 Sekunden Spruchdauer (min. 2/4/6/8/10 Worte)
Magische Komponenten	Softball
Durchführung	Der Wirkende wirft einen Softball auf sein Opfer. Eine (sanfte) Berührung des Opfers mit der Hand ist dem Treffen mit einem Softball gleichzusetzen. ACHTUNG: Die Berührung ist nur für Einzelsituationen erlaubt, in der Schlacht ist aus Sicherheitsgründen nur der Softball erlaubt.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Das Geschoss verursacht beim Getroffenen (Freund oder Feind) 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Schadenspunkte am getroffenen Körperteil. Kopftreffer zählen nicht. Der Ball kann nur einmal geworfen werden. Trifft er nicht, geht der Effekt verloren.

Heilung Körper	
EP-Kosten	12 (Heilung Wunde muss vorher gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	30 Minuten
Braudauer (Kontakt)	60 Minuten
Magische Worte	12 Worte nach Wahl des Zaubernenden
Magische Komponenten	Salbe
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Magie: Salbe auf Wunden streichen
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, alle Wunden (Lebenspunkte) eines Verletzten zu heilen. Wundbrand wird damit NICHT verhindert, hierzu muss Reinigung Wunde oder Erste Hilfe benutzt werden, da sonst Wundbrand einsetzt. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 30 Minuten bis die Wunde vollständig verheilt ist. Sollte der Charakter vorher in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen bricht die Wunde wieder auf (Lebenspunktverlust).

Heilung Wunde	
EP-Kosten	4 (Reinigung Wunde muss vorher gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Magische Worte	4 Worte nach Wahl des Zaubernden
Magische Komponenten	Salbe
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Salbe auf Wunde streichen
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, eine Wunde (Lebenspunkt) eines Verletzten zu heilen. Wundbrand wird damit NICHT verhindert, hierzu muss Reinigung Wunde oder Erste Hilfe benutzt werden, da sonst Wundbrand einsetzt. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 10 Minuten bis die Wunde vollständig verheilt ist. Sollte der Charakter vorher in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen bricht die Wunde wieder auf (Lebenspunktverlust).

Koma	
EP-Kosten	25
Braudauer (Schlucken)	125 Minuten
Braudauer (Kontakt)	250 Minuten
Spruchzeit	75 Sekunden Spruchdauer (min. 50 Worte)
Magische Komponenten	Reis, Blut aus frischer WUNDE des Zaubernden (WUNDE nur einmal verwendbar)
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Tränkt den Reis in Blut und wirft ihn auf das Opfer. Reis muss treffen!
Dauer des Effekts	24 Stunden oder bis Effekt aufgehoben wird
Wirkung	Der Charakter fällt in einen komaähnlichen Zustand und bemerkt nicht, was um ihn herum passiert. Er sieht und hört nichts und spürt auch nicht, wenn er berührt wird. In diesem Zustand ist der Charakter aber keineswegs unverwundbar.

Licht	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	5 Minuten
Braudauer (Kontakt)	10 Minuten
Spruchzeit	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
Magische Komponenten	Taschenlampe
Durchführung	Alchemie: Knicklicht in ein mit Wasser gefülltes Glasgefäß Magie: Der Zaubernde nimmt die Taschenlampe in seine Hand, spricht die magischen Worte und schaltet die Lampe ein.
Dauer des Effekts	Bis Taschenlampe ausgeschaltet wird oder ein anderer Zauber gewirkt wird
Wirkung	Der Zaubernde erschafft ein magisches Licht. Die Taschenlampe muss auf den Boden gerichtet werden. (Kein Suchscheinwerfer)

Magie aufheben	
EP-Kosten	2+ (speziell; siehe unten)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Kleines Holzstäbchen
Durchführung	Der Zaubernde berührt den Gegenstand oder die Person (bzw. sich selbst) mit dem Stäbchen, spricht die magischen Worte und zerbricht das Stäbchen.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, jede Art von Zauber aufzuheben, der nicht mit einer Magiesicherung versehen worden ist. Hierbei werden vom Magiepool des Magiers die zur Negierung des Zaubers nötigen Magiepunkte abgezogen. Will ein Magier eine magische Barriere (4 MP) aufheben, so muss er sowohl die 2 MP aus seinem Magiepool für den eigentlichen Spruch „Magie aufheben“ (Fortsetzung auf nächster Seite)

## Magie aufheben

Wirkung	ausgeben als auch die 4 MP zum Negieren der Barriere. Hat er weniger als die erforderlichen 6 MP in seinem Magiepool zur Verfügung, zeigt der Zauber keine Wirkung und die 2 MP für den Spruch gehen verloren. Durch Alchemie erzielte Effekte können nicht per „Magie aufheben“ neutralisiert werden. Es ist dem Zauberer auch möglich, auf ihn selbst gewirkte Zauber zu negieren, bevor diese ihre Wirkung entfalten. Hierfür muss spätestens 2 Sekunden nach dem Kommandowort des Gegners das eigene „Magie aufheben“ beginnen. Der Spruch „Geschoss 1-5“ kann nicht aufgehoben werden. Weiterhin können die Sprüche aus Kapitel 10.6 nicht aufgehoben werden. Wir appellieren an dieser Stelle erneut an ein faires Spiel, vor allem unter befeindeten Magiern!
---------	---

## Magie übertragen

EP-Kosten	2 (speziell; siehe unten)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Schreibzeug, z.B. Tinte und Feder oder Farbe und Pinsel
Durchführung	Der Zaubernde zeichnet ein magisches Symbol auf seine Handfläche. Er legt seine Hand auf das Ziel der Übertragung und spricht die magischen Worte.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, eigene MP auf eine andere Person oder in einen Zauber zu übertragen. Wird Magie auf eine Person übertragen, so kann diese nicht mehr MP aufnehmen, als ihr Magiepool maximal aufweist. Ein Zauber kann stärker gemacht werden, um es einem anderen Magie-begabten zu erschweren diesen aufzuheben oder zu zerstören. Magie übertragen kostet 2 MP plus die Anzahl der übertragenen MP!



Magieentsicherung	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Dolch und magische Flamme
Durchführung	Der Zaubernde nimmt den Dolch in seine Hand und reinigt ihn mit der magischen Flamme. Anschließend spricht er die Worte, während er das Wachs mit den 3 Haaren (siehe Magiesicherung) vom Gegenstand löst.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Durch diesen speziellen Spruch ist der Zaubernde in der Lage, eine Magiesicherung von einem Gegenstand zu nehmen. Dadurch vermag es der Zaubernde, den anschließend ungesicherten Spruch durch „Magie aufheben“ zu negieren.

Magiesicherung	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Wachs und 3 Haare des Zaubernden
Durchführung	Der Zaubernde klebt mit dem Wachs die 3 Haare an den Gegenstand oder die Person, auf dem/der der zu sichernde Spruch liegt und spricht die magischen Worte.
Dauer des Effekts	12 Stunden
Wirkung	Der Zaubernde ist durch diesen Zauber in der Lage, einen anderen Spruch, der über einen längeren Zeitraum wirkt, vor dem Negieren durch den Spruch „Magie aufheben“ zu schützen.

Magische Suche 1-2	
EP-Kosten	2/4 (Magische Suche 1 muss vor 2 erlernt werden)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6/12 Sekunden Spruchdauer (min. 4/8 Worte)
Magische Komponenten	Dolch, magische Flamme und spezifischer Gegenstand
Durchführung	Der Zaubernde nimmt den Dolch zur Hand, reinigt ihn mit der magischen Flamme und streicht ihn am Gegenstand vorbei. Dann legt er den Dolch auf seine flache Hand, nimmt den Gegenstand in die andere und spricht die magischen Worte.
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Stufe 1: Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, eine Person zu finden, wenn der Zaubernde einen persönlichen Gegenstand der Person besitzt. Dabei muss es sich um einen Gegenstand handeln, der in engem Kontakt mit der Person stand (Schmuckstück etc.). Stufe 2: Oder er kann einen Gegenstand finden, der mit einem anderen, dem Magier gerade zur Verfügung stehenden Gegenstand, in engerer Verbindung steht (Knauf eines Schwertes und die dazugehörige Klinge etc.). Die jeweilige Spielleitung entscheidet, ob der Gegenstand gefunden werden kann (könnte zu weit entfernt sein etc.) und wie präzise die Informationen sind.

Reinigung Wunde	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	10 Minuten
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 3 Worte)
Magische Komponenten	Wasser
Durchführung	Alchemie: Wasser erhitzen (evtl. mit Rosenblätter etc. versehen) und aufbewahren. Das gereinigte Wasser kann bis zu 24h zum Desinfizieren von Wunden benutzt werden. (Auch von anderen Personen).

Reinigung Wunde	
Durchführung	Magie: Der Zaubernde berührt das Wasser und spricht die magischen Worte, das Wasser kann dann ebenfalls 24h zum Desinfizieren von Wunden benutzt werden. (Auch von anderen Personen). Das so hergestellte Wasser reicht für eine Anwendung von Heilung Wunde oder Heilung Körper.
Dauer des Effekts	Das Wasser bleibt 24h in der Lage Wunden zu desinfizieren.
Wirkung	Verhindert nur das Verbluten bzw. Sterben eines Charakters. Bei einer mit Reinigung Wunde behandelten Wunde entsteht kein Wundbrand (siehe Kapitel 12 Der Tod eines Charakters). Wird die Wunde nicht weiter magisch/alchemistisch oder durch Heilkunde geheilt, bleibt sie bestehen. Mehr zum Zustand „verwundet“ in Kapitel 11 Kampf.

*LARP mit!*

Das Reinigen von Wunden und Ausspielen von Heilung ist einer der meist übersehenen Punkte im Liverollenspiel. Dieses Eintauchen in die Welt des Heilens beginnt bereits beim Auswaschen der Wunde, denn in Zeiten in denen Mineralwasser und Leitungswasser nicht vorhanden waren, ist es oft nicht einfach wirklich effizient eine Wunde zu reinigen, ohne hierbei weitere Infektionen zu verursachen. Ausgekochtes Wasser, das man in eigens nur dafür benutzten Behältnissen mit sich führt betont die Wichtigkeit dieses Prozesses. Die Durchführung einer Heilung ist nichts was man in Sekunden abhalten sollte, allein das Auswaschen darf ruhig etwas Zeit kosten, der Heiler möchte ja auch etwas zu tun haben! Auch Heilung Wunde oder Heilung Körper sind Zaubersprüche die wenn sie richtig ausgespielt sind, ein wirkliches Eintauchen in das Erlebnis Liverollenspiel ermöglichen! Es gibt viele Zauberer und Heiler und auch Verletzte die mit vollem Elan diesen „Plot“ annehmen! Eine von einem langjährigen Heiler durchgeführte Heilung kann ein Höhepunkt eines Rollenspieltages oder gar Cons sein!

Rüstungseffekt 1-6	
EP-Kosten	2/4/7/10/15/20 (Rüstung 1 muss vor 2 gelernt werden, usw.)
Braudauer (Schlucken)	10/20/35/50/75/100 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20/40/70/100/150/200 Minuten
Spruchzeit	6/12/21/30/45/60 Sekunden Spruchdauer (min. 4/8/14/20/30/40 Worte)
Magische Komponenten	Blaues Band plus: 1 = ein Stück weiches Leder 2 = ein Stück hartes Leder 3 = ein Stück mit Metall verstärktes Leder (beschlagen)

Rüstungseffekt 1-6	
Magische Komponenten	4 = ein Stück Kettengeflecht 5 = ein Stück Schuppenpanzer 6 = ein Stück Plattenpanzer
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt auf allen Körperzonen. Anschließend bringt er an sich oder der Zielperson das blaue Band sichtbar schärpenartig an. Magie: Der Zaubernde nimmt die jeweiligen Rüstungsteile zur Hand, berührt alle Körperzonen damit und spricht die magischen Worte. Anschließend bringt er an sich oder der Zielperson das blaue Band sichtbar schärpenartig an.
Dauer des Effekts	12 Stunden oder bis verbraucht
Wirkung	Der Wirkende schafft ein Energiefeld um sich oder eine andere Person herum, welches bei Stufe 1 = 1 Rüstungspunkt bei Stufe 2 = 2 Rüstungspunkte etc. verleiht. Die Punkte sind allerdings insgesamt und nicht pro Körperteil zu rechnen! Rüstungseffekte sind nicht kombinierbar. (1+2 ist also Rüstungseffekt 2)

Schildverstärkung	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Etwas Talkumpulver (oder etwas feiner Sand)
Durchführung	Alchemie: Kontakt; Anschließend bringt er am Schild ein blaues Band sichtbar an. Magie: Talkumpulver oder den feinen Sand auf den Schild streuen. Anschließend bringt er am Schild ein blaues Band sichtbar an.
Dauer des Effekts	Endet 10 Minuten nach dem ersten Kampftreffer auf den Schild, max. 1h nach Zauber
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, ein Schild vor der Zerstörung zu bewahren. (Ausnahme: NSC-Spruch „Schildbrecher“) Die Regel, dass kleine und mittelgroße Schilde nach 5 Treffern und große Schilder nach 10 Treffern zerstört sind und bis zur Reparatur aus dem Spiel genommen werden müssen, entfällt somit.

Schlaf	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Reis
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Wirft Reis auf Opfer, Reis muss treffen (kann nicht durch ein Schild geblockt werden)
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Charakter schläft ein, kann zwar KURZ geweckt werden (durch Wachrütteln, kaltes Wasser etc.), schläft aber dann unmittelbar wieder ein. Wird der Charakter angegriffen wacht er nach dem ersten Treffer sofort auf. Der erste Treffer kann dabei sowohl ein normaler Treffer, ein Niederschlagen wie auch eine Meuchelattacke sein, jedoch kein Todesstoß.

Schwäche 1-2	
EP-Kosten	4/8 (Schwäche 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	20/40 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40/80 Minuten
Spruchzeit	12/24 Sekunden Spruchdauer (min. 8/16 Worte)
Magische Komponenten	Erbsen
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Wirft Erbsen auf Opfer, Erbsen müssen treffen (können nicht durch ein Schild geblockt werden)
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Charakter verliert 50% (aufrunden) / 100% seiner ZUSÄTZLICHEN Lebenspunkte.



Schweigen	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Feder oder Tuch
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Feder in Tuch einwickeln und auf Opfer zeigen
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu sprechen.

Siegel	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Wachs einer weißen und einer schwarzen Kerze.
Durchführung	Alchemie: Kontakt Magie: Das Wachs beider Kerzen auf den Gegenstand tropfen
Dauer des Effekts	24 Stunden
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage Schriftrollen, Bücher, Truhen etc. vor allzu neugierigen Blicken zu bewahren. Solange der Effekt anhält, kann die jeweilige Schriftrolle o.Ä. nicht geöffnet werden. Vor anderen (gewaltsamen) äußerlichen Einflüssen (Feuer etc.) besteht jedoch kein Schutz.

Stärke 1-2	
EP-Kosten	4/8 (Stärke 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	20/40 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40/80 Minuten
Spruchzeit	12/24 Sekunden Spruchdauer (min. 8/16 Worte)
Magische Komponenten	-
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Berührung
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Charakter gewinnt 50 % (abrunden) / 100% seiner ZUSÄTZLICHEN Lebenspunkte hinzu, aber mindestens einen Lebenspunkt. Auf diese Weise gewonnene Lebenspunkte müssen bei Verletzung geheilt werden. Die Maximalanzahl der Lebenspunkte kann nicht überschritten werden!

Taubheit	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	15 Minuten
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchzeit	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
Magische Komponenten	Wachs oder Tuch
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Wachs in Tuch einwickeln und auf Opfer zeigen
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu hören.

Tiersprache	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Muschel oder Schneckenhaus
Durchführung	Alchemie: In unmittelbarer Nähe des Tieres; Schlucken oder Kontakt Magie: In unmittelbarer Nähe des Tieres; Muschel oder Schneckenhaus ans Ohr
Dauer des Effekts	5 Minuten
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, mit einem Tier seiner Wahl zu sprechen. Art und Ausführlichkeit der Informationen entscheidet die Spielleitung. Zu beachten ist allerdings, dass ein aus dem Boden geholter Regenwurm beispielsweise zum einen wohl nicht sehr erfreut auf eine solche Störung reagieren und zum anderen auch nur sehr begrenzte Informationen bereithalten wird.

Übelkeit	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	15 Minuten
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchzeit	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
Magische Komponenten	-
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Berührung
Dauer des Effekts	1 Minute
Wirkung	Der betroffene Charakter muss sich übergeben und erleidet körperliches Unwohlsein.

Vergessen	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	15 Minuten
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchzeit	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
Magische Komponenten	Alkohol
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: ein bisschen Alkohol in unmittelbarer Nähe des Opfers verschütten
Dauer des Effekts	Bis er aufgehoben wird
Wirkung	Der Wirkende kann jemanden zwingen, eine gerade stattgefundene Begebenheit zu vergessen. Es kann maximal 1 Minute aus dem Gedächtnis der Person entfernt werden.

Verlangsamung 1	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	15 Minuten
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchzeit	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
Magische Komponenten	-
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Dauer ansagen Magie: Hand auf eigenen Mund legen und auf Opfer zeigen
Dauer des Effekts	Alchemie: 15 Sekunden Magie: Solange man sich konzentriert und die Hand vor den Mund hält
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, bei seinem Opfer das Sprachtempo zu verlangsamen. Das Opfer kann in Folge dessen nur noch im Zeitlupentempo sprechen.

Verlangsamung 2	
EP-Kosten	5 (Verlangsamung 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	25 Minuten
Braudauer (Kontakt)	50 Minuten
Spruchzeit	15 Sekunden Spruchdauer (min. 10 Worte)
Magische Komponenten	-
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Dauer ansagen Magie: Mit einer Hand das Handgelenk seiner anderen Hand umfassen und auf Opfer deuten
Dauer des Effekts	Alchemie: 15 Sekunden Magie: Solange man sich konzentriert und sein Handgelenk mit der anderen Hand umfasst hält
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, seinem Opfer das körperliche Tempo zu nehmen. Das Opfer kann sich in Folge dessen nur noch in Zeitlupentempo bewegen, kämpfen und sprechen.



Versteinern	
EP-Kosten	6
Braudauer (Schlucken)	30 Minuten
Braudauer (Kontakt)	60 Minuten
Spruchzeit	18 Sekunden Spruchdauer (min. 12 Worte)
Magische Komponenten	Softball
Durchführung	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Dauer ansagen Magie: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft den Softball (muss treffen, Dauer ansagen!)
Dauer des Effekts	15 Minuten
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, sein Opfer zu versteinern. Während der Versteinerung ist das betroffene Opfer nicht zu verletzen und unzerstörbar. Interaktion ist nicht möglich. Das Opfer weiß nach dem Ende des Effekts absolut nichts, was während der Versteinerung mit ihm oder um ihn herum passiert ist.

Wahrheit	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Kleine Waage und Schwert
Durchführung	Alchemie: Schlucken Magie: Schwert in die rechte und Waage in die linke Hand; in der unmittelbaren Nähe des Opfers
Dauer des Effekts	Eine Frage lang
Wirkung	Der Wirkende kann das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Frage zwingen. Die Frage darf auf ein Ziel gerichtet sein, und es dürfen keine Zusatzfragen gestellt werden. Das Opfer muss die Frage auf jeden Fall beantworten und muss alle nötigen Angaben zur Lösung der Frage machen. Die Frage sollte sich in etwa zwei Sätzen beantworten lassen.

Windstoss	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Federn oder ein Fächer
Durchführung	Der Zaubernde nimmt die Federn oder den Fächer zur Hand, beginnt mit der Hand zu wedeln und spricht die magischen Worte.
Dauer des Effekts	Solange der Zaubernde die Fächerbewegung ausführt (maximal 1 Minute).
Wirkung	Der Magier ist durch diesen Zauber in der Lage, einen elementaren Windstoß zu erzeugen, der einen Gegenstand (vergleichbar in Größe und Gewicht mit einem menschlichen Körper) oder einen Gegner ca. 5 Meter zurücktreibt und so lange die Fächerbewegung ausgeführt wird auch auf Abstand hält. Der Zauber wirkt immer nur auf einen Gegner und nicht auf mehrere gleichzeitig.

## 10.7 Zusätzliche NSC-Sprüche und Mixturen

Die im folgenden Kapitel beschriebenen Sprüche und Mixturen sind NICHT von Spielercharakteren erlernbar, sondern sind nur zur Erklärung der Effekte hier aufgeführt.

Eine Immunisierung gegen die folgenden Wirkungen ist nicht möglich!

Außerdem können dem Teilnehmer auch noch wichtige „Hauptrollen-NSCs“ begegnen (wie z.B. die Avatare), welche über weitere, nicht hier im Regelwerk gelistete Fertigkeiten und Sprüche verfügen, die in diesem Fall aber direkt durch eine Spielleitung erklärt werden.

Druckwelle	
EP-Kosten	6
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	18 Sekunden Spruchdauer (min. 12 Worte)
Magische Komponenten	Waffe
Durchführung	Der Zaubernde schlägt mit der Waffe auf den Boden und spricht dabei die magischen Worte.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Wird diese Macht angewandt, trifft JEDE Person (SC sowie NSC) in einem 180° Winkel vor dem Zaubernden ein Winstoss.

Furcht	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	speziell; siehe unten
Magische Komponenten	Pfeil oder Artefaktklinge
Durchführung	Spitzer Schrei für mindestens 2 Sekunden und Treffen des Gegners mit dem Pfeil oder der Artefaktklinge.

Furcht	
Dauer des Effekts	30 Sekunden
Wirkung	Der Betroffene flüchtet angsterfüllt vor dem Zaubernden. Weitere Kampfhandlungen sind in dieser Zeit nicht möglich.

Infizieren	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchzeit	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
Magische Komponenten	Sprühnebel aus Wasser
Durchführung	Der Wirkende besprüht sein Opfer mit Wasser.
Dauer des Effekts	speziell; siehe unten
Wirkung	Je nach Krankheit; genaue Erklärung durch die Spielleitung, oder eine ausgeteilte Krankheitskarte

Massenfurcht	
EP-Kosten	16
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	speziell; siehe unten
Magische Komponenten	4 oder mehr weiße Tücher
Durchführung	Spitzer Schrei für mindestens 2 Sekunden und effektvolle Gesten mit den Tüchern.
Dauer des Effekts	30 Sekunden
Wirkung	Alle SC in direkter Umgebung des Zaubernden flüchten angsterfüllt. Weitere Kampfhandlungen sind in dieser Zeit nicht möglich.

Schildbrecher	
EP-Kosten	12
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	36 Sekunden Spruchdauer (min. 24 Worte)
Magische Komponenten	Artefakt Hammer
Durchführung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und muss danach mit dem Hammer den Schild treffen.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Zerstört den getroffenen Schild, auch wenn dieser mit dem Spruch Schildverstärkung gesichert wurde.

Seelenwanderung	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
Magische Komponenten	Einen Knochen
Durchführung	Effektvolle Gesten mit dem Knochen und Sprechen der magischen Worte.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Erhebt einen gefallenen Untoten.



Tote erheben	
EP-Kosten	10
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	30 Sekunden Spruchdauer (min. 20 Worte)
Magische Komponenten	Knochen und einen Büschel Haare
Durchführung	Effektvolle Gesten mit Komponenten und Sprechen der magischen Worte.
Dauer des Effekts	sofort
Wirkung	Der Zaubernde ist in der Lage, tote Spielercharaktere oder höhere Untote (NSC) zu erheben, die dann unter seiner völligen Kontrolle stehen.

Unheiliger Segen	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchzeit	-
Magische Komponenten	-
Durchführung	Schlucken oder Kontakt
Dauer des Effekts	60 Minuten
Wirkung	Der mit diesem Segen belegte Charakter ist für die nächste Stunde gegen den ERSTEN alchemistischen erzielten Effekt geschützt. Dies gilt selbstverständlich auch für positive Effekte wie z.B. Heilung.

Zweikampf	
EP-Kosten	10
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchzeit	30 Sekunden Spruchdauer (min. 20 Worte)
Magische Komponenten	-
Durchführung	Sprechen der magischen Worte und Deuten auf den Gegner.
Dauer des Effekts	sofort; bis zum Tod eines Duellanten oder bis der Zaubernde den Zweikampf abbricht.
Wirkung	Der Zaubernde ist in der Lage, einen Gegner zu einem NICHT unterbrechbaren Zweikampf zu zwingen.

## 11. Kampf

### Sicherheit

In einem Kampf dürfen ausschließlich Polsterwaffen verwendet werden, die dem gängigen Sicherheitsstandard entsprechen.

Defekte Waffen werden umgehend aus dem Spiel genommen und zur Verwahrung an die Spielleitung abgegeben. Selbiges gilt für Waffen, die für nicht sicher befunden wurden.

In Kampfsituationen gilt: Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich! Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf (Infight) strengstens untersagt. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel das nicht zu realen Verletzungen führen soll.

Gerade im Kampf ist die Sicherheit aller Mitspieler das höchste Gebot. Fairness und Verantwortung für die anderen Spieler, die am Kampf beteiligt sind, gehören zwingend zu jeder simulierten Kampfhandlung. Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situationen kommt.

Im Spiel sind keine realen Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden.

Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!

Ein Zuwiderhandeln gegen die allgemeinen Sicherheitsrichtlinien führt zu einem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

*LARP mit!*

Damit ein Kampf auch zur Spannung und Spielspaß beiträgt, darf dabei auch die rollenspielerische Darstellung nicht zu kurz kommen. Treffer sollten immer ausgespielt werden - auch wenn der Charakter nicht schwer verletzt wurde oder man noch genügend Rüstungspunkte besitzt. Stellt Euch die Wucht der gegnerischen Waffe vor, und wie sie Euch aus dem Gleichgewicht bringt oder Euer Schild und den Arm dahinter erschüttert. Ihr werdet sehen, dass Euer Mitspieler, gegen den Ihr kämpft, Euch Euer schönes Ausspielen Eurer Treffer mit gleicher Münze danken wird!

Gleiches gilt für das Führen einer Waffe. Auch wenn Polsterwaffen relativ leicht sind, sollten sie dennoch langsam geführt werden, um ihr Gewicht und die Anstrengung, die ein Charakter im Kampf hat, besser darzustellen. Je größer (und vor allem schwerer) die Waffe ist, desto langsamer sollte sie auch geführt werden.

Häufig kann es auch zur Situation passen, zu Boden zu gehen selbst wenn man noch Rüstungs- oder Lebenspunkte hat. Es steht euch völlig frei, Euren Charakter zusätzliche „Schäden“ erleiden zu lassen als die durch die Regeln vorgeschriebenen. Euer Arm könnte geprellt werden durch einen besonders schweren Hieb auf Euer Schild; euer Charakter könnte bewusstlos werden durch einen ungünstigen Treffer an der Brust; oder er erleidet in kurzer Zeit

so viele Hiebe auf seine Rüstung, dass er kurz von Furcht übermannt wird und sich ein Stück zurück zieht. All dies sind womöglich Schwächen für Euren Charakter doch absolute Stärken für Eure Darstellung dieser Figur und werden dazu führen, dass Ihr von Euren Mitspielern als besonders gute Rollenspieler wahrgenommen werdet.

## Waffenschaden

Jede einhändig geführte Waffe verursacht 1 Schadenspunkt.

Jede Wuchtwaffe, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden muss (SL Entscheidung), verursacht 2 Schadenspunkte. (Kein Kampfstab, kein zweihändig geführter Einhandhammer, kein Anderthalbhänder, etc.)

Wurfaffen jeglicher Art (z.B. Wurfdolch, Wurfstern, Wurfhammer etc.) verursachen immer 1 Schadenspunkt.

Waffen die von Spielercharakteren geführt werden machen niemals, auch nicht durch ein Ritual, mehr als den unter „Waffenschaden“ beschriebenen Schaden.

Wird ein Spieler von einer Schaumstoffwaffe getroffen, so erleidet er einen Treffer und damit Schaden, welcher in Punkten gerechnet wird  
(ein Treffer mit einer einhändig geführten Waffe = ein Schadenspunkt;  
ein Treffer mit einer zweihändig geführten Waffe = zwei Schadenspunkte; siehe oben).

Treffer werden in Schadenspunkten gerechnet. Schadenspunkte werden zuerst von der Rüstung (Leder, Kette, Platte, Rüstungseffekt, usw.) und dann von den Lebenspunkten abgezogen.

Je nach Fertigkeiten und Ausrüstung wird dieser Treffer von den Lebens- oder von den Rüstungspunkten (reale Rüstung, Rüstungseffekt) abgezogen.  
Egal wie ein Charakter geschützt ist, ein Treffer sollte immer als Wucht ausgespielt werden. Man muss nicht gleich umfallen, aber es ist für alle schöner wenn man das Gefühl hat, dass der Treffer registriert wurde.

### Beispiel:

Ein Spieler wird im Kampf von einem normalen Schwert getroffen und erhält damit einen Treffer.

### Möglichkeit 1: Er trägt Rüstung

Er zuckt kurz zusammen, kann aber dann weiterkämpfen, weil seine Rüstung egal ob magisch, alchemistisch oder real (Kettenhemd, Lederrüstung, Plattenteile usw.) ihn schützt.

### Möglichkeit 2: Er trägt keine Rüstung

Er schreit kurz auf, greift zum verwundeten Körperteil, beißt die Zähne zusammen und kämpft erst mal weiter. Nach der 3. direkten Wunde (bzw. 4. bei einem „zusätzlichen Lebenspunkt“; 5. bei zwei „zusätzlichen Lebenspunkten“ usw.) auf den Körper scheidet der Kämpfende aus dem Kampf aus und wird auf Grund des starken Blutverlustes ohnmächtig.

Ein so schwer verletzter Charakter (0 LP) verblutet innerhalb von 15 Minuten, falls sich innerhalb dieser Zeit kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde) seiner annimmt.

Ein verwundeter, nicht ohnmächtiger Charakter ist generell nur eingeschränkt und unter großer Kraftanstrengung in der Lage zu kämpfen, an Ritualen teilzunehmen, Magiesprüche zu wirken oder sonstige Taten zu vollbringen, solange bis seine Wunden wieder vollständig geheilt sind.

## 11.1 Schusswaffen

Für Schusswaffen gelten Sonderregelungen, was ihre Wirkung auf Rüstung angeht!

Die Klassifizierung der Waffen wird vor Ort durch die SL vorgenommen.

Die maximale Zugkraft von Schusswaffen beträgt 25 Pfund!

### Normale Schusswaffen

Bögen und Armbrüste durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette, Platte und Rüstungseffekt wenn sie jeweils alleine getragen wird und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen). Werden mindestens zwei Rüstungsklassen, wobei mindestens eine davon aus Metal bestehen muss (wie z.B. Leder und Kettenhemd, oder Kettenhemd und Rüstungseffekt und Kettenhemd und Plattenpanzer) übereinander getragen, verursachen Bögen und Armbrüste bei einem Treffer lediglich einen Schadenspunkt, der ganz normal von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

### Große Schusswaffen

Treffer durch große Schusswaffen verursachen eine „direkte Wunde“, dies gilt auch wenn mindestens zwei Rüstungsklassen übereinander getragen werden. Außerdem zerstören sie Schilde, wobei bei einem Schildtreffer einer großen Schusswaffe nur der Schild zerstört wird, nicht das Körperteil das den Schild hält. Schusswaffen die unter die Regelung „Große Schusswaffen“ fallen sind nicht in der Lage Schäden an Palisaden zu verursachen.

Große Schusswaffen sind alle Waffen, die zum Bedienen mehrere Personen erfordern und nicht ohne Aufwand transportiert werden können. Außerdem fällt alles „Kriegsgerät“ unter den Begriff „Große Schusswaffe“, das mehr als 2 Geschosse auf einmal verschießen kann.

### Ambiente-Schusswaffen

Unter diese Kategorie fallen alle Arten von Schusswaffen, die sich nicht in eine der zuvor beschriebenen Kategorien einteilen lassen (z.b. Bandguns, Piratenpistolen mit Platzpatronen, Nerfguns usw.). Der Schwerpunkt dieser Schusswaffen liegt klar auf schönem Ambiente und nicht auf der Waffenwirkung! Ambiente-Schusswaffen dürfen kein Projektil verschießen.

Ambiente-Schusswaffen dürfen deshalb nur 1x pro Kampf verwendet werden und verursachen KEINEN Schaden, sondern einen „Windstoss“ auf die getroffene Person.



## 11.2 Belagerungswaffen

Auswirkungen nach einem Treffer durch eine Belagerungswaffe

Treffer auf den Torso durch Belagerungswaffen verursachen den sofortigen Verlust aller Lebenspunkte eines Charakters, egal welche Art und Kombination von Rüstungsklassen der Charakter trägt (hierzu zählt auch der magische oder alchemistische Rüstungseffekt). Der Charakter wird sofort bewusstlos und verblutet, wenn er nicht innerhalb einer Minute von einem Fachkundigen (Erste Hilfe, Heilkunde, Medizin, magisch/alchemistisch Heilen) versorgt wird. Um Missverständnisse und Probleme zu vermeiden sollte im weiteren Heilungsverlauf (z.B. weitere Versorgung im Lager oder Lazarett) eine Spielleitung hinzugezogen werden.

Trifft das Geschoss einer Belagerungswaffe ein Gliedmaß, so wird das getroffene Gliedmaß abgetrennt (Abgetrennte Körperteile können durch Heiler oder Magier in einem entsprechenden Ritual wiederhergestellt werden; siehe Kapitel 10.3 Rituale).

Bei einem Treffer auf ein Schild wird der Schild zerstört, der Schildarm ist zertrümmert und muss durch einen Fachkundigen (Medizin oder magische/alchemistische Körperheilung) behandelt werden. Die Fertigkeiten „Erste Hilfe“ und „Heilkunde“ verhindern zwar das Verbluten, können aber das Körperteil nicht wieder herstellen.

In beiden Fällen verliert der Charakter sofort das Bewusstsein und verblutet innerhalb von 15 Minuten, wenn er nicht von einem Fachkundigen (Erste Hilfe, Heilkunde, Medizin, magisch/ alchemistisch Heilen) versorgt wird.

Belagerungswaffen können nur zerstört, nicht übernommen werden da nur der Erbauer oder Eigentümer (Verantwortliche) damit agieren darf.

Als Belagerungswaffen zählen alle Kriegsgeräte, die stationär sind und nur durch den Aufwand von mehreren (mindestens 3) Personen transportiert und bedient werden können (wobei zum „Bedienen“ auch das Reichen der Geschosse gilt). Der Nachladevorgang einer als „Belagerungsgerät“ klassifizierten Waffe dauert mindestens 120 Sekunden. Während eines „Schusses“ können maximal 2 Geschosse gleichzeitig verschossen werden,

Erfüllt das Kriegsgerät einen der klassifizierenden Punkte nicht, so gilt die Waffe nicht als Belagerungsgerät sondern als große Schusswaffe.

### Bau und Bedienung einer Belagerungswaffe

Generell gilt: Ein Ausrüstungsgegenstand wird erst auf der Veranstaltung auf seine Sicherheit überprüft und zugelassen. Wir können nur einige grundlegende Informationen zur Bauweise und Bedienung geben.

Bedenkt bitte, dass das deutsche Waffengesetz in seinen Aussagen nicht deutlich ist und wir aus diesem Grund auch keine festen Regeln setzen können.

## Betrieb

- Es dürfen nur Personen das Gerät bedienen, die unterwiesen wurden und nur in Begleitung eines Verantwortlichen (Eigentümer, Erbauer)
- Sobald sich kämpfende Personen auf weniger als 5m nähern ist der Betrieb einzustellen und das Gerät zu entspannen.
- Kein Transport im gespannten Zustand
- Das Gerät darf sich nicht schneller als Schrittgeschwindigkeit auf dem Feld bewegen

## Generelle Bauweise

- Das Gerät darf keine scharfen Kanten, Ecken oder Spitzen, herausragenden Schrauben/ Nägel oder Bolzen haben.
- Alle Bauteile müssen so befestigt sein, dass sie sich im Betrieb nicht lösen können.
- Die Bauteile müssen so dimensioniert sein, dass unter keinen Umständen im Normalbetrieb ein Teil zerbricht oder anderweitig zerstört wird, sodass eine Gefahr für Personen entsteht. (Keine fliegenden Splitter, ausbrechenden Wurfarme, herum schnellende Enden von evtl. gerissenen Seilen usw. ...)
- Es dürfen keine die Natur belastenden Flüssigkeiten verwendet werden (Öle, Kraftstoffe...)

## Bauart bedingt

- Es darf keine Möglichkeit zum Einklemmen oder Abscheren von Gliedmaßen geben. Besonders bei sehr großen Geräten mit langen Wurfarmen, da diese in ihren Gelenken durch große Hebelwirkung enorme Kraft entwickeln. Diese Gelenke müssen entweder abgedeckt oder durch ihre Höhe oder eine Absperrung außer Reichweite sein.
- Es darf keine nachschwingenden Teile(z.B. Seilenden bei einem Trebuchet) in Reichweite von Personen geben, sie müssen mindestens auf einer Höhe von 2,50m sein und sie sind voll zu polstern.
- Alle Regeln für Schusswaffen sind gültig
- Im Betrieb muss das Gerät auch nach dem Spannen sicherbar sein( durch Hebel, Riegel o.ä.)
- Wenn das Gerät nicht besetzt ist muss es abgeschlossen sein (Fahrradschloss o.ä. um Benutzung durch andere zu verhindern)
- Geschosse müssen so gebaut sein, dass sie niemanden verletzen und leicht wieder einzusammeln sind, wobei ein Geschoss mindestens einen Durchmesser von 20cm hat oder im Falle einer Pfeilform über 85 cm lang ist.

Wird eine Belagerungswaffe als unsicher eingestuft bzw. erfüllt eine der genannten Bedingungen nicht, darf sie nicht verwendet werden.

### Sicherheit:

Folgende Waffen werden wir nicht zulassen:

- Waffen und Belagerungsgeräte, die zum Abfeuern Schwarzpulver verwenden
- Waffen und Belagerungsgeräte, die ein Rohr benutzen um Projektile abzufeuern
- Große Schusswaffen und Belagerungsgeräte, die Projektile abfeuern, die einen festen Kern besitzen

Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung vor Ort. Welchen Schaden Belagerungswaffen an Palisaden und anderen Bebauungen anrichten, wird gesondert im Beiblatt „Belagerungsregeln“ beschrieben.

Die Wirkung auf Personen bleibt jedoch davon unberührt und ist immer die vorher beschriebene.

Außerdem gelten für die Beschaffenheit der Geschosse die selben Regelungen wie bei großen Schusswaffen. Auch hier gilt selbstverständlich, dass eine SL die Waffe abnehmen und klassifizieren muss.

Mögliche Rüstungskombinationen und die Art der Verwundung bei Schusswaffen:

Rüstung	Rüstungs- klasse	Bögen/ Armbrüste	große Schusswaffen	Belagerungs- waffen
Hartes Leder	1	Wunde	Wunde	0 LP bis Tod/ Amputation
Kette	2	Wunde	Wunde	0 LP bis Tod/ Amputation
Plattenpanzer	3	Wunde	Wunde	0 LP bis Tod/ Amputation
magische/alchemy- stische Rüstungs- effekt 1-6	1-6	Wunde	Wunde	0 LP bis Tod/ Amputation
Kombination aus zwei Rüstungsklas- sen (mind. Kette)	-	1 Schadens- punkt	Wunde	0 LP bis Tod/ Amputation

## 11.3 Rüstung

Zur Berechnung der gesamten Rüstungspunkte wird zuerst der Rüstwert pro Körperzone ermittelt und danach werden die sieben Einzelwerte addiert und bei Kommazahlen aufgerundet.

Dabei wird der Körper des Rüstung Tragenden in 7 Zonen aufgeteilt:  
linker Arm, rechter Arm - linkes Bein, rechtes Bein - Torso vorne , Torso hinten und Kopf

Trefferfläche: der ganze Körper ohne Kopf, und Unterleib.  
Rüstung zählt nur dort, wo sie getragen wird!

Rüstklassen:

Klasse 0	Jedes Material, wenn es weniger als 25 % einer Zone bedeckt
Klasse 1	Leder, wattierte Kleidung
Klasse 2	Schuppe, Kette, verstärktes Leder
Klasse 3	Platte

Rüstungen die nicht sicher in die genannten Klassen eingeteilt werden können, werden vor Ort von der SL bewertet.

Rüstungspunkte pro Zonenbedeckung und Rüstklasse:

Zonenbedeckung	Klasse 3	Klasse 2	Klasse 1	Klasse 0
unter 25%	0 RP	0 RP	0 RP	0 RP
25-75%	1,5 RP	1 RP	0,5 RP	0 RP
über 75%	3 RP	2 RP	1 RP	0 RP

Rüstung zählt nur dort wo sie auch getragen wird. Das bedeutet, der Charakter ist an den Körperstellen vor Schlägen geschützt, an denen er Rüstung trägt. An ungeschützten Stellen hat er keine Rüstungspunkte.

Der Einfachheit halber werden jetzt alle Treffer auf die geschützten Stellen vom Errechneten Rüstungswert abgezogen, egal auf welche der geschützten Stellen wie häufig geschlagen wird. 6 Treffer auf das rechte Schienbein werden also von den Rüstungspunkten abgezogen und reduzieren diese um 6, obwohl der Charakter am ebenfalls gerüsteten Torso vielleicht noch gar nicht getroffen wurde.

Getroffene Rüstungsteile und Schilde nutzen sich im Kampf ab und erleiden Schaden, so dass sie repariert werden müssen. Dies ist nur mit der entsprechenden Fertigkeit möglich.

Bei mehreren Rüstungsschichten wird die Rüstung mit der größeren Flächendeckung entsprechend ihrer Rüstklasse gewertet.

Der Rüstwert der Schicht, die eine kleinere Fläche bedeckt, zählt eine Klasse niedriger.

Beispiel:

Der rechte Arm ist vollständig mit einer Kette bedeckt (über 75 % Zonenbedeckung, Klasse 2), über der eine Plattenschulter getragen wird (25-75 % Zonenbedeckung, Klasse 3).  
Kette über 75 % = 2 RP  
+ Platte Klasse 3 wird zu Klasse 2 = 1 RP  
Gesamt also 3 RP auf diesem Arm.

Bei zwei Rüstungsschichten, welche die gleiche Fläche bedecken, zählt die niedrigere Rüstungsklasse eine Rüstungsklasse niedriger.

Beispiel:

Der rechte Arm ist vollständig mit einer Kette bedeckt (über 75 % Zonenbedeckung), über der ein kompletter Plattenarm getragen wird (über 75 % Zonenbedeckung).  
Platte über 75% = 3 RP  
+ Kette über 75 % aber Klasse 1  
weil darunter getragen = 1 RP  
Gesamt also 4 RP (maximal erreichbarer Wert!)

Maximaler Rüstwert pro Zone = 4

Maximaler Rüstwert gesamt = 28, alle über 28 hinausgehenden Rüstpunkte (auch magische und alchemistische) verfallen!

Der Rüstungseffekt wird nicht in maximaler Begrenzung pro Zone gerechnet, es ist also möglich, 4 RP + bis zu 6 RP aus magischer oder alchemistischer Rüstung auf einer Körperzone zu haben. Der Rüstungseffekt dehnt sich auch auf den ganzen Körper aus, wird aber zuerst abgezogen und gibt dann auch keinen Schutz mehr auf ungerüstete Stellen.

Beispiel:

Plattentorso + Rüstungseffekt 2  
Torso vorne = 3 RP  
+ Torso hinten = 3 RP  
+ 2 RP auf die zuerst getroffenen Zonen.  
Gesamt Rüstwert = 8 RP

Nach zwei Treffern (oder einem Treffer mit einer zweihändig geführten Wuchtwaffe) ist der Rüstungseffekt zerstört und der Gesamtrüstwert zählt nur noch da, wo Rüstung getragen wird, also 6 RP Rest am Torso.

Pro Zone werden nur zwei Rüstklassen und zwei Rüstungsschichten gewertet.



Der Durchschlagschutz gegen Schusswaffen wirkt nur, wenn mindestens 50 % des Körperteils mit überlappender Rüstung bedeckt sind und schützt nur dort, wo der Körper doppelt bedeckt wird.

Überall wo Rüstung getragen wird, auch wenn sie wegen zu wenig Bedeckung keine Rüstpunkte gibt, werden die Schadenspunkte vom Gesamtrüstwert abgezogen. Beispielsweise nur Plattenhandschuhe am ansonsten ungerüsteten Arm und einem Plattentorso ( 6 RP ) getragen. Die Handschuhe ergeben wegen zu wenig Bedeckung ( unter 25% ) 0 RP, trotzdem wird bei einem Treffer auf die Hand ein Punkt vom Gesamtrüstungswert abgezogen, da es ein Treffer auf Rüstung war.

## 11.4 Das Rüstungssystem im Kampf

Der Gesamtwert an Schutzpunkten, der erreicht werden kann, beträgt 38!

Maximalwert Rüstungspunkte = 28

Maximalwert Lebenspunkte = 10

1. Im Kampf verringern sich zunächst die Rüstungspunkte des Charakters (wie sich diese errechnen, siehe Kapitel 11.2. Rüstung) um die entsprechende Anzahl der Treffer, bis diese verbraucht, also auf 0 gesunken sind. Rüstungspunkte erlangt ein Charakter durch tatsächlich getragene Rüstung (Kettenhemd, Plattenpanzer, Lederrüstung sowie Rüstungseffekt). Der Rüstungseffekt wird zuerst abgezogen. Der erreichbare Maximalwert für Rüstungspunkte liegt bei 28.

2. Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, die tatsächliche Rüstung also zerstört oder gab es nie eine, werden Treffer von den Lebenspunkten oder Tränken (Grundlebenspunkte, zusätzliche Lebenspunkte durch Fertigkeiten, zusätzliche Lebenspunkte durch Tränke und / oder Magie) abgezogen. Der erreichbare Maximalwert für Lebenspunkte liegt bei 10. Eine direkte Wunde ist ein Schaden, der von den Lebenspunkten und nicht von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

## 11.5 Schilde

Nur Wuchtwaffen, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden müssen (SL-Entscheidung), können Schilde zerstören.

Kleine bis mittelgroße Schilde (etwa 50 x 50cm) können 5 Treffer einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aushalten, bis sie weitestgehend zerstört und unbrauchbar sind und dringend repariert werden müssen.

Alle Schilde über 50 x 50 cm halten 10 Treffer einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aus.

Schilde, die mit dem Zauber oder der alchemistischen Mixtur Schildverstärkung belegt sind, können nicht zerstört werden. (siehe auch Kapitel 10.5. Liste aller Sprüche und Mixturen). Sie müssen mit einem blauen band gekennzeichnet sein.

Schilde können natürlich auch schon vor ihrer vollständigen Zerstörung repariert werden, um wieder ihre vollen Rüstungspunkte zu erlangen.

# LARP mit!

Hinweise zur Bewegung mit Schilden:

Während man sich mit einem Buckler (sehr kleiner Schild) noch vollkommen frei bewegen kann, sind mit einem Schild mittlerer Größe nur noch kurze Sprints, aber sicherlich keine langen Dauerläufe mehr möglich. Bei sehr großen Schilden (z.B. Turmschild) sind nicht einmal mehr Sprints möglich; der Träger sollte sich somit nur noch in Schrittschwindigkeit fortbewegen.

Die Klassifizierung des eigenen Schildes sollte jeder Teilnehmer nach eigener Körpergröße und Schildfläche selbständig vornehmen. Auch hier appellieren wir wiederum an Fairness und gutes Spiel!

Hinweise zum Blocken von Zaubern:

Magische oder Alchemistische Effekte können nicht mit einem Schild geblockt werden, da es sich um geistesbeeinflussende oder naturverändernde Effekte handelt.

Eine Ausnahme davon bildet „Geschoss 1-5“, dieser Effekt kann geblockt werden. Bei „Geschoss 2-5“ nimmt das Schild Schaden wie bei einer zweihändig geführten Wuchtwaffe- die Schadenspunkte werden dabei aufgerundet.

## 12. Belagerung und Palisadenbau

Für jeden Palisadenbau müssen der Orga im Vorfeld der Veranstaltung ein oder mehrere Verantwortliche gemeldet werden, die dafür Sorge tragen, dass die Palisade nach Ende der Veranstaltung vollständig zurückgebaut ist. Diese Verantwortlichen hinterlegen bei der Orga ihren Ausweis als Pfand und erhalten ihn nach ordnungsgemäßem Abbau der Palisade zurück. Die Modul-Teile (s.u.) können beim Abbau für die Wiederverwendung im nächsten Jahr erhalten bleiben, müssen in diesem Fall aber ordentlich, nach Anweisungen der Orga gestapelt werden.

Wehrgänge dürfen maximal in einer Höhe von 80 cm über dem Boden angelegt werden (gesetzliche Regelung/ Absturzhöhen).

Eine Palisade, die sich über einen Rettungsweg ausdehnt, ist an dieser Stelle so zu gestalten, dass sie sich unverzüglich auf einer Breite von mindestens 4m öffnen lässt. Dieses Segment muss von innen und außen frei zugänglich sein.

Eine Palisade ist so zu errichten, dass sie segmentweise umgelegt werden kann, um zerstörte Palisadensegmente darzustellen.

Wir werden nach Fertigstellung eurer Palisade festlegen, wie vielen Schadenspunkten durch Belagerungswaffen (Rammen, etc.) diese im Falle eines Angriffes standhält. Die maximale Lebensdauer eines durch 1 Belagerungsgerät angegriffenen „optimalen“ Palisadenabschnittes beträgt 30 min. Je nach Bauweise kann sich das verringern.

## 12.1 Einlagerung

Für Palisaden, die eingelagert werden sollen, gelten Regeln:

Die Palisade ist in Modulbauweise zu erstellen, was euch in der tatsächlichen Ausführung einiges an Spielraum lässt. Jedes Modul (gilt auch für die Wandverkleidung von Türmen) muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Größe: 1,20 m x 2,40 m,  
Stabilität: Man muss darauf ohne Bruchgefahr gehen können (auch als Wehgang verwendbar)  
Sicherheit: Keine herausstehenden Nägel o.ä.  
Überstehende Kanten gerade abgesägt auf die vorgegebenen Maße.  
Transportfähigkeit: Ein Modul muss von 2 Personen getragen werden können.

Sämtliche Querverbindungen, Unter- und Stützkonstruktionen sind so zu bauen, dass sie nach der Veranstaltung problemlos wieder von den Modulen gelöst werden können.

Palisaden, die nicht eingelagert werden sollen, müssen NICHT in Modulbauweise erstellt werden. Dort habt Ihr alle künstlerische Freiheit, solange sie die Sicherheit der Spieler nicht gefährdet.

Nicht einzulagernde Palisaden müssen wieder komplett auseinander gebaut und Nagel- und Schraubenfrei in die von uns am Ende der Veranstaltung in jedem Lager eigens dafür aufgestellten Vorrichtungen geschichtet werden. Auch für diese Palisaden müssen sich ein oder mehrere Personen verantwortlich zeichnen (s.o.).

## 12.2 Magische Palisade

Magische Palisaden werden regeltechnisch als gleichbedeutend mit einer Holzpalisade gewertet und ihr Punktwert wird auf dem Con abhängig vom betriebenen Aufbau-/Ritualaufwand vergeben. Zum Vergleich werden auf dem Con erstellte Holzpalisaden und deren Bauzeit herangezogen.

- Magische Palisaden sind genau wie Holzpalisaden intime nicht einfach verrückbar. Außerdem kann man bei ihnen nicht durch Lücken schlüpfen.
- Magische Palisaden sind nicht anzünd- oder brennbar, dafür aber für Antimagie-Rituale anfällig.
- Katapultgeschosse, Pfeile, Speere etc. durchschlagen eine magische Palisade nicht - schwere Geschosse fügen dieser wie einer Holzpalisade Strukturschaden zu.
- Magische Palisaden sind wie Holzpalisaden durch Rammböcke etc. und auch normale Waffen attackierbar. (Rammaktionen etc. werden in sicherem Abstand der Stoffbänder ausgespielt!)

Bauweise einer magischen Palisade

- Ein Segment einer magischen Palisade besteht aus 2 Obelisken/Pylonen, die im Abstand von 4-5 m Entfernung stehen und mit dem Boden verankert sind, um sie gegen Umfallen/Wegfliegen zu sichern (z.B. durch Zeltheringe).
- Jeder Obelisk/Pylon deckt eine Grundfläche von mindestens 40x40 cm ab, hat mindestens 3 Seitenflächen und endet in einer Höhe von 2 m mit einer Spitze.

- Obelisken/Pylone sollten mindestens in einer wasserfesten Farbe bemalt, besser noch mehrfarbig und verziert sein. Obeliske müssen nachts mit mindestens 2 Knicklichtern (oder ähnlicher Beleuchtung) versehen werden.
- Zwischen den Obelisken/Pylonen sind zwei 15-20 cm breite Stoffstreifen in heller Farbe (weiß oder helles blau) gespannt, einer jeweils in Kniehöhe, der zweite in Kopfhöhe.
- Die Stoffbahnen müssen nachts entweder mit anhaltend selbstleuchtenden Runen oder mit Knicklichtern jeweils im Abstand von 1m bis 1,50 m versehen sein.
- Sollten mehrere Segmente einer solchen Palisade aneinandergereiht werden, so ist die gleiche Art/Farbe der Stoffbahnen zu wählen.

### Wichtige Info zum Spiel mit magischen Palisaden

Eine magische Palisade fängt nicht erst direkt an den Stoffbändern an, sondern ist schon im sicheren Abstand von diesen zu spüren. Dementsprechend ist ein undurchdringbarer Widerstand schön auszuspielen, sobald man sich der Palisade nähert, sonst besteht unnötig oft die Gefahr, dass jemand die Bänder runter reißt.

## 12.3 Belagerung

### Wie funktioniert eine Belagerung?

Um Sicherheitsrisiken, wie z.B. Kämpfe zwischen den Zelten und Feuerstellen zu vermeiden, bekommt jedes Lager, angrenzend an eine Lagerseite (idealerweise an der Frontseite), eine zu verteidigende Fläche zugeteilt, in der weder Zelte noch sonstige Bauten errichtet werden dürfen (komplett freier Kampfplatz!). Dieser Bereich gilt als Haupteingang des Lagers und kann nun stellvertretend für das gesamte Lager, an den Außengrenzen, durch ein Tor und Palisaden gesichert werden. Die Grenze zu den Zelten bleibt frei.

Die Größe dieser Fläche wird durch die Spielleitung, anhand der Anzahl der Lagerbewohner festgelegt. Ein Lager mit 500 Spielern erhält somit einen größeren Platz der verteidigt werden muss, als ein Lager mit nur 150 Spielern.

### Belagerung & Eroberung

Beabsichtigt ein Feind das Lager anzugreifen, muss er die Belagerungszone des entsprechenden Lagers erobern. Ein Lager gilt als erobert, wenn der Angreifer die Palisade (falls vorhanden) überwunden, mindestens 75% der Belagerungszone eingenommen (Entscheidung der Koordination) und ab dann die Belagerungszone für 20 Minuten gehalten hat. Sobald der Angreifer 75% der Belagerungszone eingenommen hat werden die restlichen Verteidiger aus dem Lager vertrieben. Hat der Angreifer das Lager erobert oder ist dabei den Belagerungsplatz zu halten, müssen alle Rückeroberungsversuche von außerhalb durchgeführt werden.

Ein erobertes Lager verliert all seine Banner der Macht (maximal 5). Außerdem haben die Bewohner dieses Lagers für die Dauer des nächsten Tages 1 Lebenspunkt weniger. Dieser Effekt ist nicht kumulativ, d.h. bei mehrfacher Eroberung bleibt es beim vorübergehenden Verlust von 1 LP.

### Darstellung von Pech, Öl...

Von der Darstellung von Pech, Öl, heißem Wasser etc. bitten wir abzusehen. Auch wenn es IT logisch und möglich wäre, führt die OT Darstellung oft zu Ärger bei den Betroffenen. Kämpfe zwischen den Zelten sind verboten! Von den Zelten aus darf nicht in die Schlacht eingegriffen werden, weder magisch noch durch Geschosse oder sonst irgendetwas!



### 13. Der Tod eines Charakters

Ein Charakter kann auf fünf Arten sterben:

1. Ein Charakter stirbt, wenn er alle seine Lebenspunkte verliert und sich innerhalb von 15 Minuten kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde) seiner annimmt.
2. Er wird den Regeln entsprechend gemeuchelt und erfährt innerhalb der darauf folgenden Minute keine Hilfe.
3. Ein bereits bewusstloser Charakter kann sterben, indem ihm ein anderer Spieler fünf Schläge auf seinen Körper versetzt und hörbar den Ausspruch „Todesstoß“ äußert.

*LARP mit!* Wir möchten an dieser Stelle ausdrücklich daran erinnern, was für endgültige Auswirkungen ein Todesstoß auf das Spiel eines anderen Spielers hat. Dieser Tatsache sollte sich jeder, der diese Regel anwendet, bewusst sein. Am besten man stellt sich einfach mal vor, wie man sich selber in dieser Situation fühlen würde. Zwar mag ein Todesstoß gegen einen alten Feind wohl begründet sein, doch muss man nicht jeden Straßendieb, den man erwischt gleich erschlagen. Zu schönem Spiel führt das weder für den anderen noch für einen selbst. Wer denkt, er müsse möglichst viele andere Charaktere auf einem Con „umlegen“ ist womöglich mit den falschen Erwartungen in das Hobby LARP gestartet.

4. Durch bestimmte mächtige alchemistische Mixturen oder Zauber, wenn sie ihre Wirkung entfalten, also keine Immunität vorherrscht, und keine Gegenmittel verabreicht / gefunden wurden.
5. Durch Wundbrand, der nicht behandelt wird.

#### Wundbrand:

Infektion einer Wunde mit Gas bildenden Bakterien. Führt zu starker Rötung der Haut mit „Knistern“ der Unterhaut durch Gasbläschen und hohem Fieber.

Wundbrand tritt bei unbehandelten Wunden nach 1 Stunde auf und der Charakter verliert ab dann alle 2 Stunden 1 Lebenspunkt!

Eine Wunde gilt als unbehandelt, wenn sie nicht mit einer der folgenden Fertigkeiten, Sprüche oder Mixturen behandelt wurde: Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Wunde, Heilung Körper.

Sobald Wundbrand aufgetreten ist, muss dieser mit „Arztkunde“ oder „Heilung Körper“ behandelt werden, bevor die Wunde an sich geheilt werden kann.



Ein Charakter, der gestorben ist,  
kann fortan nicht mehr gespielt werden.  
Eine Wiederbelebung ist nicht möglich.  
Für den Spieler bedeutet dies, dass er sich einen neuen Charakter  
ausdenken darf um erneut am Spiel teilzunehmen.

*LARP mit!*

Der Tod eines Charakters mag im ersten Moment als das Ende jeglichen Spiels für diesen Spieler verstanden werden, doch genau das Gegenteil ist der Fall. Wie in der Realität auch können Abschiedszeremonien im Spiel zu einer bereichernden und für Viele einmaligen Spielerfahrung führen. Von der Aufbahrung über das Begräbnis bis zum Nachruf bietet der Tod eines Spielercharakters zahllose Darstellungs-Anregungen. Ganz gleich wie er gelebt hat oder gestorben ist - nach seinem Tod kann er durch seine Freunde und Begleiter oder einfach einen angeheuertem Barden zum Helden werden und Unsterblichkeit erlangen...

## 14. Wichtige Zahlen und Fakten

Lebenspunkte ohne zusätzlichen Fähigkeiten (Minimum an Lebenspunkten bei Charaktererschaffung)	3
---	---

Maximale Anzahl an Lebenspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Fähigkeiten erreicht werden kann (zusätzlicher Lebenspunkt, Tränke, etc.)	10
---	----

Maximale Anzahl an Rüstungspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Rüstungen erreicht werden kann (Platte, Kette, Schuppe, Leder, verstärktes Leder, wattierte Kleidung, Rüstungseffekt, etc.)	28
---	----

Maximale Anzahl der Trefferpunkte	38
-----------------------------------	----

Waffenschaden mit einer einhändig geführten Waffe	1
---	---

Waffenschaden mit einer Wuchtwaffe, die zweihändig geführt werden muss (SL-Entscheidung)	2
--	---

Maximaler Waffenschaden im Nahkampf (z.B. zweihändige Wuchtwaffe)	2
--	---

Maximaler Schaden im Fernkampf durch Schusswaffen	Wunde
---	-------

Maximaler Schaden durch alchemistische/magische Mixturen	5
--	---

Treffer durch Belagerungswaffe: sofortiger Verlust aller Lebenspunkte (siehe auch Kapitel 11.2)
--

Achtung: Dieben ist auf dem ConQuest nicht erlaubt! Ausnahme: Dieben von Plotgegenständen und Mythodea-Münzen mit Anmeldung bei der SL. Alle anderen Fälle werden wir wie einen Diebstahl behandeln und zur Anzeige bringen. (siehe auch Kapitel 9.1)
---

# 15. Charakterbogen (nur zur Ansicht)

Fertigkeiten:	ausgegebene EP:
Niederschlagen .....	1 EP
Meucheln (Voraussetzung: Niederschlagen) ..	20 EP
Zusätzlicher Lebenspunkt 1 .....	3 EP
Zusätzlicher Lebenspunkt 2 (aufbauend) .....	5 EP
Zusätzlicher Lebenspunkt 3 (aufbauend) .....	7 EP
Zusätzlicher Lebenspunkt 4 (aufbauend) .....	10 EP
Zusätzlicher Lebenspunkt 5 (aufbauend) .....	20 EP
Zusätzlicher Lebenspunkt 6 (aufbauend) .....	40 EP
Zusätzlicher Magiepunkt (1 EP = 1 MP) .....	1+ EP
Dieben .....	4 EP
Warendiebstahl (Voraussetzung: Dieben) .....	4 EP
Freundschaft der Elemente (muss erspielt werden!)	
Element: .....	0 EP
Artefakt-ID: .....	
<b>ausgegebene Erfahrungspunkte gesamt:</b>	

## Charakterbogen ConQuest

Dieser Charakterbogen zählt als ConBestätigung für 5 Con-Tage.

Teilnehmername:

Charaktername:

Con-Tage gesamt:  Erfahrungspunkte gesamt:

Fertigkeiten:	ausgegebene EP:
Erste Hilfe .....	2 EP
Heilkunde (Voraussetzung: Erste Hilfe) .....	4 EP
Arztkunde (Voraussetzung: Heilkunde) .....	8 EP
Geschichten und Legenden .....	1+ EP
Lesen und Schreiben .....	2 EP
Rüstung reparieren, Klasse 1 .....	3 EP
Rüstung reparieren, Klasse 2 .....	3 EP
Rüstung reparieren, Klasse 3 .....	3 EP
Schild reparieren .....	3 EP
Geschoss herstellen .....	3 EP
Schlösser öffnen / bauen .....	1+ EP
Fallen finden / entschärfen / bauen .....	1+ EP
Immunität gegen: .....	
.....	
.....	

Stempel und Unterschrift SL

### Magiespruchliste/Alchemistische Mixturen

Bei gewählter Wirkung bitte entsprechende Wirkungsart (alchemistisch = A / magisch = M) einkreisen und am Ende die EP addieren!  
 Alle Wirkungen mit Stufen (auch bei Heilung Wunde/Körper) müssen von der kleinsten Stufe aus gekauft werden!  
 Alle Wirkungen gegen die man sich immunisieren kann sind mit einem Sternchen\* gekennzeichnet!

Alarm .....	[M] 2 EP	Geschoss 2 .....	[A][M] 2 EP	Reinigung Wunde [A][M]	2 EP	Stärke 2 .....	[A][M] 8 EP
Alch. neutralisieren [A]	2 EP	Geschoss 3 .....	[A][M] 3 EP	Rüstungseffekt 1 [A][M]	2 EP	Taubheit* .....	[A][M] 3 EP
Barriere .....	[A][M] 4 EP	Geschoss 4 .....	[A][M] 4 EP	Rüstungseffekt 2 [A][M]	4 EP	Tiersprache .....	[A][M] 2 EP
Berserker* .....	[A][M] 4 EP	Geschoss 5 .....	[A][M] 5 EP	Rüstungseffekt 3 [A][M]	7 EP	Übelkeit* .....	[A][M] 3 EP
Effekt erkennen 1 [A][M]	1 EP	Heilung Körper ..	[A][M] 12 EP	Rüstungseffekt 4 [A][M]	10 EP	Vergessen* .....	[A][M] 3 EP
Effekt erkennen 2 [A][M]	2 EP	Heilung Wunde ..	[A][M] 4 EP	Rüstungseffekt 5 [A][M]	15 EP	Verlangsam. 1* [A][M]	3 EP
Effektschutz .....	[M] 8 EP	Koma* .....	[A][M] 25 EP	Rüstungseffekt 6 [A][M]	20 EP	Verlangsam. 2* [A][M]	5 EP
Energiefeld .....	[M] 5 EP	Licht .....	[A][M] 1 EP	Schildverstärk. [A][M]	4 EP	Versteinern* .....	[A][M] 6 EP
Energiefeld 1 .....	[A] 10 EP	Magie aufheben [M]	2 EP	Schlaf* .....	[A][M] 2 EP	Wahrheit* .....	[A][M] 4 EP
Energiefeld 2 .....	[A] 10 EP	Magie übertragen [M]	2 EP	Schwäche 1* ....	[A][M] 4 EP	Windstoss .....	[M] 2 EP
Entwaffnen .....	[M] 1 EP	Magieentsicherung [M]	4 EP	Schwäche 2* ....	[A][M] 8 EP	.....	.....
Feuer .....	[A][M] 1 EP	Magiesicherung [M]	4 EP	Schweigen* .....	[A][M] 4 EP	.....	.....
Gegenst. erhilzen [M]	2 EP	Magische Suche 1 [M]	2 EP	Siegel .....	[A][M] 2 EP	.....	.....
Geschoss 1 .....	[A][M] 1 EP	Magische Suche 2 [M]	4 EP	Stärke 1 .....	[A][M] 4 EP	.....	.....

Magiepool = ausgegebene EP in Magie:

ausgegebene EP magisch/alchemistisch gesamt:

## 16. Impressum

### REDAKTIONELLE ÜBERARBEITUNG DER VERSION 5.0

Benjamin von der Eltz  
Lena Eriksen  
Thomas Reiner  
Fabian Geuss

### KONZEPTIONELLE GRUNDLAGEN

Andrea Huber  
Benjamin von der Eltz  
Holger Windmüller  
Thomas Reiner  
Philipp Heidtkamp  
Johannes Pemsel  
Gregor Lindner  
Fabian Geuss  
Horst Mörtel  
Jörn Junghänel

### LAYOUT UND DESIGN

Kirsten Müller  
&  
GLORIENSCHIEIN  
[www.glorienschlein.de](http://www.glorienschlein.de)

### HERAUSGEBER

Live Adventure Event GmbH  
Philipp Heidtkamp  
Lagerstr. 10  
93055 Regensburg

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Regelwerkes darf ohne schriftliche Einwilligung der Firma Live Adventure Event GmbH in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

