

That's Live

9. Edition

© 1996 Dusterbrook

1. Spielleitung (SL):

- Die Spielleiter haben immer recht!
- Spielleiter die eine rote Binde tragen gelten für den Spielverlauf als nicht anwesend.
- Die Spielleitung kann jederzeit jeden Spieler vom Spiel ausschließen
- Wenn etwas mit einem roten Stoffstück gekennzeichnet ist: Spielleiter fragen!
(Und auch sonst bei allen Problemen und Schwierigkeiten. Wir beißen nicht - oder nur ganz selten)
- Rote Zettel können von Magiekundigen, grüne von allen Charakteren gelesen werden.
- Eingeweihte NSC's haben nur für ihre Zuständigkeit Befugnis!

2. Sicherheit:

**Wenn die Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden,
führt das zum sofortigen Ausschluß des Spielers!!!!**

- Alle Waffen (es sind nur Polsterwaffen erlaubt) müssen von der SL genehmigt sein.
Die Waffen werden am Besitzer selbst getestet.
- Kopf- und Halstreffer sind verboten und verursachen auch keine Trefferpunkte.
- Waffenloser Kampf ist verboten!
- Metallschilde und ungepolsterte (vor allem an den Kanten) Holzschilde sind verboten.
- Schußwaffen werden genauso getestet wie normale Waffen, wobei für diese besonders strenge Sicherheitsmaßstäbe angelegt werden.
- Zu sonstigen Sicherheitsbestimmungen beim Kampf siehe auch dort!
- Stop Befehl: Sollte sich doch mal eine gefährliche Situation (ein Spieler droht abzustürzen; jemand hat eine Kontaktlinse verloren;....) ergeben, hat jeder Spieler das Recht " SPIELSTOP " zu rufen; dann müssen alle mit ihren Aktionen sofort aufhören und abwarten, bis sich die Lage entschärft/geklärt hat und die Gleiche Person " SPIEL WEITER " gerufen hat. Bis dahin gelten alle inzwischen eventuell doch durchgeführten Handlungen (schnell zwischendurch heilen) als nicht geschehen.
- Wer unbedingt nachts in den Wald etc. unterwegs sein muß, sollte dies wenigstens in Begleitung eines weiteren Spielers tun oder zumindest die SL vorher informieren, damit die Such- und Hilfstrupps gezielt vorgehen können.
- Jeder der einem anderen etwas einflößen möchte, muß sich vorher nach etwaigen Allergien erkundigen (entweder bei der SL – z.B. bei Giften, oder beim Spieler selbst – z.B. bei Tränken).

**Generell gilt: Jeder muß gefährliche Situationen
für sich und andere Vermeiden**

3. Klassen und Charaktererschaffung

Es erfolgt eine Einteilung in Magiekundige (MK) und Magieunkundige (MUK) Charaktere.

Magiekundige SC (Spielercharaktere) verfügen über 2.Lebenspunkte.

Magieunkundige SC verfügen über 3.Lebenspunkte.

Eine Ausnahme von der Regel stellen Paladine dar. Sie sind die einzigsten die trotz "Wissen um Magie" die vollen drei Körperpunkte haben. Auch beim Erwerb von Waffenfähigkeiten zählen sie als MUK. Sollte sich der Paladin allerdings entgegen den Grundregeln seines Glaubens verstoßen oder gar das Beten vergessen, wird ihn sein Gott empfindlich bestrafen: Normalerweise mit dem Entzug seiner der göttlichen Gunst (in hartnäckigen Fällen sogar für immer). Das heißt der Paladin verliert alle seine magischen (göttlichen) Fähigkeiten.

Jeder Charakter erhält bei seiner "Entstehung" 60 Erfahrungspunkte (EP), mit denen er sich Fähigkeiten und Vorteile "erkaufen" kann.

Diese Beschränkung ist bindend für alle Spieler, die erstmals an einem Liverollenspiel (LRP) teilnehmen.

Für **jeden Tag**, an dem man an einem "offiziellen" LRP teilgenommen hat, erhält der Charakter **zwei** zusätzliche EP, sofern er überlebt hat.

4. Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile können nur bei der Charaktererschaffung erworben werden.

Vorteile:

Das Erwerben von Vorteilen kostet EP.

- **Magische Artefakte:**
Auch der Besitz von magischen Artefakten kann mit EP erkaufte werden; Die Entscheidung darüber und über die jeweiligen Punktkosten (auf alle Fälle hoch) liegt bei der SL. Natürlich muß es dennoch eine passende Hintergrundgeschichte für das Artefakt geben.
- **Schmerzunempfindlichkeit:**
Der Charakter fällt bei 2 (MK) bzw 3 (MUK) Treffern nicht in Ohnmacht. Er ist zwar Kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen, kriechen, sich verbinden oder einen Heiltrank nehmen. Durch die Rune XU oder ähnliche wirkende Zauber verliert er keine LP und verspürt nur leicht Schmerzen. Der SC verliert bei Schmerzgift nur leicht Schmerzen. Wunden müssen trotzdem ausgespielt werden !!!!!
Kosten: 20 EP
- **Schnelle Heilung:**
Der SC bekommt alle vier Stunden pro Trefferzone einen Lebenspunkt zurück. Beispiel: Zwei Torsowunde, ein Armwunde Nach 4h: Eine Torsowunde, Arm geheilt
Kosten:25 EP
- **Zeitgefühl:**
Der Charakter darf versteckt eine Uhr tragen.
Kosten: 10 EP

- **Zweites Gesicht:**

Der Charakter bekommt Hinweise durch Träume und Visionen, die aber nicht willentlich herbeigeführt werden können. (SL Entscheidung).

Kosten: 20 Ep

Nachteile:

Für jeden Nachteil werden dem Charakter EP gutgeschrieben, er darf jedoch höchstens zwei Nachteile auswählen. Nachteile sind nur aufhebbar, wenn man die doppelte Anzahl an Punkten, die einem für den Nachteil gutgeschrieben wurden, in neuerworbenen Erfahrungspunkten zahlt (Nachteile sind schließlich kein Überziehungskredit).

Die Aufhebung eines Nachteils kann nur während des Spiels geschehen.

Bekommt ein SC aufgrund von Geschehnissen während eines Spiels Nachteil, kann er sich **keine Punkte** gutschreiben.

- **Alter:**

Der (natürlich entsprechend geschminkte) Charakter muß Anstrengungen vermeiden und sollte sich auch seinem "Alter" entsprechend benehmen/bewegen.

Erhalt: 15 Ep

- **Blindheit:**

Der SC trägt während des gesamten Spielverlaufs eine Augenbinde aus etwas durchscheinenden Stoff; der Spieler bringt die Binde selber mit, das Material muß von der SL genehmigt sein.

Erhalt: 10 Ep

- **Einäugig:**

Der Charakter trägt eine undurchsichtige Binde über dem jeweiligen Auge;

Der SC bringt die Augenbinde selber mit, das Material muß von der SL genehmigt sein.

Erhalt: 10 Ep

- **Einarmig:**

Ein Arm wird auf den Bauch gebunden.

Erhalt: 10 Ep

- **Kodex gegen Magie:**

Der Charakter lehnt Magie jeder Art strikt ab und reagiert zuweilen sogar panikartig darauf. Er würde lieber sterben als sich magisch heilen zu lassen.

Erhalt: 20 Ep

- **Kodex gegen Waffen**

Der Charakter verwendet keine Waffen (nicht einmal einen Dolch im Notfall)

Erhalt: 15 Ep

- **Lahm:**

Ein Bein wird geschient (Schiene selbst mitbringen)

Erhalt: 10 Ep

- **Magiefokus:**

Der Magier muß einen auffälligen mindesten handgroßen Fokus bei sich tragen (Stab, Amulett) und kann seine Magie nur unter Verwendung dieses Fokus wirken lassen. Verliert er diesen

Gegenstand, kann er nur noch Ritualmagie bewirken. Ein neuer Fokus kann nur in einem besonderen Ritual (SL) angefertigt werden. In seinem Fokus kann der Magier wenn er will auch

max. einen ihm bekannten Spruch speichern, der ihn aber doppelt so viele Punkte kostet.

Erhalt: 10 Ep

- **Mißtrauen gegen Magie:**
Der Charakter verwendet keine magischen Gegenstände und hält sich weitgehendst von magischen Orten und Personen fern (leichtes Unwohlsein). Er läßt auch positive Magie (z.B. Heilzauber) wenn überhaupt, nur dann an sich heran, wenn sein Leben unmittelbar davon abhängt. Er zieht Heilung durch Medizin einer Heilung durch Magie auf jeden Fall vor.
Erhalt: 10 Ep
- **Nachtblindheit:**
Der Spieler ist ab Eintritt der Dämmerung (SL Entscheidung) bis zum Sonnenaufgang blind. Aus Sicherheitsgründen wird auf eine Augenbinde verzichtet. Erhalt:
10 Ep

5. Fähigkeiten:

Das Erlernen von Fähigkeiten kostet Punkte.

Fähigkeiten und Sprüche die im Spiel erworben werden (ausspielen), können **nach Absprache mit der SL** bei einem Lehrmeister, d.h. bei jemanden, der diese Fähigkeit oder Spruch beherrscht, für die Hälfte der Punkte erlernt werden (außer bei Charaktererschaffung). (Durch SL auf Charakterbogen bestätigen lassen) Die einzigen Ausnahmen hiervon sind Immunität und Magieresistenzen.

Fähigkeiten:	MUK	MK	
Alchimie	20	20	
Bewußtlosschlagen	10	15	
Erste Hilfe	10	10	
Fallen stellen/entschärfen 1	10	10	
Fallen stellen/entschärfen 2	20	20	
Fallen stellen/entschärfen 3	30	30	
Fallen stellen/entschärfen 4	40	40	
Feuer machen:	5	5	
Giftkunde	15	15	
Gifte Stufe 1	5	5	jeweils pro Gift
Gifte Stufe 2	10	10	" "
Gifte Stufe 3	15	15	" "
usw.			
Heraldik	10	10	
Immunität gegen ein Gift/Trank der 1 Stufe	5	5	jeweils pro Trank/Gift
Immunität gegen ein Gift/Trank der 2 Stufe	10	10	" "
Immunität gegen ein Gift/Trank der 3 Stufe	15	15	" "
usw.			
Kartenzeichnen	10	10	
Krankheiten heilen	15	15	
Legenden und Geschichten	15	15	
Lesen/Schreiben	5	0	
Magieresistenz leicht	Spruchkosten: x3	Spruchkosten:x2	
Magieresistenz mittel	Spruchkosten: x5	Spruchkosten:x3	
Magieresistenz schwer	Spruchkosten: x7	Spruchkosten:x4	
Medizin	20	20	
Meucheln	20	20	
Orientierung	10	10	
Pflanzenkunde	10	10	
Rüstung reparieren Leder/Holz	5	10	
Rüstung reparieren Kette	10	15	

Rüstung reparieren Platte	15	20	
Schätzen	15	15	
Schlösser öffnen 1	10	10	
Schlösser öffnen 2	20	20	
Schlösser öffnen 3	30	30	
Schlösser öffnen 4	40	40	
Sprachen	10	10	pro Sprache
Spuren lesen	10	15	
Trankunde	15	15	
Trank Stufe 1	5	5	jeweils pro Trank
Trank Stufe 2	10	10	" "
Trank Stufe 3	15	15	" "
usw.			
Waffen schmieden	15	20	
Zähigkeit	40	60	

Waffenfertigkeiten:	MUK	MK	
Dolche/Kurzschwerter (max. Unterarmlänge)	0	5	
Einhandwaffen (max. Einhandbreit über Nabel)	0	15	
Zweihandwaffen (max. Körpergröße)	0	---	
Stangenwaffen (max. 2,10)	0	20	
Kampfstab (max. Körpergröße)	0	10	
Kettenwaffen	0	20	
Wurfwaffen	0	15	
Schußwaffen	0	35	Elfen 20P
Beidhändiger Kampf	0	---	
Schild	0	20	

Magierfähigkeiten:	MUK	MK	
Wissen um Magie	40	20	
Ritualwissen/Zeremonien	---	10	je, kann mehrfach gelernt werden
Runenkunde	---	20	
Runen Stufe 1	---	5	jeweils pro Rune
Runen Stufe 2	---	10	" "
Runen Stufe 3	---	15	" "
Usw			
Meditation	---	10	
Magie Stufe 1	---	5	jeweils pro Spruch
Magie Stufe 2	---	10	" "
Magie Stufe 3	---	15	" "
Magie Stufe 4	---	20	" "
usw.			

Achtung:

Alle in diesem Regelwerk enthaltenen Vorteile, Nachteile, Fähigkeiten und Zauber haben nur Vorschlagscharakter. Sie sollen nur unsere Stufeneinstellung verdeutlichen.

Eigenkreationen sind nicht nur geduldet, sondern sogar erwünscht! Aber bleib auf dem Teppich!

Keine Rundumschlag-Kill Zauber, "Ich-bin-unverwundbar" -Fähigkeiten oder ähnlichen Kram.

Laß dir was einfallen, schreib es auf, und gib es uns zur Besprechung, damit wir dir sagen können wieviel Punkte du benötigst. Und: Über alles kann Diskutiert werden. Eine anständige Begründung hat die Punktekosten schon oft erheblich verringert.

Übrigens: Übersetzungen aus anderen Systemen sind jederzeit möglich. Es kann aber sein, daß sich Punktekosten etwas verändern, da Fähigkeiten und Zauber in verschiedenen Regelsystemen oft unterschiedliche Gewichtung haben. Die anderswo beliebten "Du-bist-jetzt-mein-Freund-und-tust-alles-für-mich" Zauber sind bei uns höllisch teuer oder überhaupt nicht vorhanden, genau wie Unsichtbarkeit oder "Ich-bau-mir-einen-Megaschutzkreis-und-dann-kann-mir-keiner"-Varianten. Es kann aber auch sein, das Sachen, die Du dir anderswo teuer erkaufen mußt, bei uns weniger oder im besten Fall gar nichts kosten.

Erläuterungen:

Alchimie: Vorbedingung: Pflanzenkunde, Giftkunde und Trankkunde.

Achtung: Sehr langwierig und nur mit komplizierten Apparaturen durchführbar.

Mit Alchimie hat der SC das Wissen um Alchimistische Mixturen.

Der Charakter kann alchimistische Mixturen (z.B Säuren. Alchimistische Feuerbälle,...

[Wirkung wie der entsprechenden Zauberspruch]. Herstellen und identifizieren. Der Alchimist kann die Komponenten , die für Magische Sprüche nötig sind, herstellen.

Alchimie beinhaltet die Kenntnis einer Mixturen der 2.Stufe oder zweier Mixturen der 1.Stufe. Diese Mixturen werden bei der Berechnung der möglichen Mixturen pro Tag berücksichtigt. Weitere Alchimie Kenntnisse müssen erst noch erworben werden.

Die Herstellung einer Mixtur dauert 10.min pro Stufe.

Der SC kann Mixturen analysieren (d.h. Beschreibung fertiger Texte lesen): Sofort, wenn der SC das Rezept kennt, 20.min wenn er die Herstellung nicht beherrscht.

Die Wirkung einer Mixtur muß bei der Anwendung entweder direkt mitgeteilt oder auf einem beigefügten Zettel vermerkt werden. Wenn die Mixturen aufbewahrt werden , gilt folgendes:

Mixturen bestehen aus dem Behälter mit der Mixtur, an dem ein Symbol oder eine Zahl angebracht wurde und einen Umschlag mit dem gleichen Symbol oder der gleichen Zahl, der die genau Beschreibung der Mixtur enthält.

Mixturen sind je nach Erfahrung des Kundigen haltbar: Alchimiepunkte x5 in Realtagen

(Auf Wirkungszettel vermerken [Realdatum])

Die insgesamt in „Alchimie“ und Mixturen investierten EP geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Alchimiepunkte (AP)

Bewußtlosschlagen: Erlaubt dem SC andere Charaktere mit dem Knauf einer Waffe bewußtlos zu schlagen. Das Opfer ist dann für 5-10 min (ansagen) Bewußtlos.

Dabei gilt: Nur ein ahnungsloses Opfer kann bewußtlos geschlagen werden, d.h. entweder läßt es den anderen aus irgendeinem Grund nahe genug herankommen und hält ihn für harmlos, oder es weiß nichts von seiner Anwesenheit. Es genügt, wenn das Opfer auf irgendeine Weise erkennen läßt, daß es die Absicht durchschaut hat (wendet sich nach dem Angreifer o.ä.), das der Versuch fehlschlägt. Metallhelme verhindern, daß man bewußtlos geschlagen wird. Wasser ins Gesicht, starkes Schütteln oder die erste Wunde bei einem Angriff lassen den Charakter erwachen, wenn auch mit starken Kopfschmerzen.

Erste Hilfe: Verhindert nur (!) das Sterben / Verbluten eines SC's bei 0 LP (wenn ohne Tötungsabsicht verletzt). Erste Hilfe heilt keine Wunden (!!!), verhindert aber die Entstehung von Wundbrand. Werden die Wunden nicht durch „Medizin, Tränke oder Magie“ behandelt, so hat der Verletzte nicht den Vorteil „schnelle Heilung“, so bleibt die Wunde bis zum Ende des Lives!!! Der Behandelte darf sich langsam bewegen, aber bis zu einer medizinischen Behandlung, magischer Heilung oder Selbstheilung durch „schnelle Heilung“ nicht kämpfen oder Rituale durchführen, wohl aber Zaubersprüche aussprechen. Der Behandelnde legt Verbände an, schient, trägt Salben auf.... Verbandsmaterial muß, schon der Fairneß halber an den Behandelnden zurückgegeben werden, wenn es nicht mehr benötigt wird.

Fallen stellen / entschärfen: Erlaubt dem SC Fallen zu bauen (natürlich keine, die für andere real gefährlich werden könnten) und zu entschärfen. Die Stufen bauen aufeinander auf, d.h. will jemand, der bereits Stufe 2 beherrscht Stufe erlernen, muß er nur die Differenz von 10 Punkten bezahlen.

Der SC kann Fallen der eigenen Stufe und darunter bauen.

Der SC darf pro Fähigkeitsstufe zwei weiße Kugeln mit in den Beutel werfen, wenn er eine Falle legen oder entschärfen will.

Nachdem das Ergebnis feststeht, nimmt der SC seine weißen Kugeln wieder an sich. Soll die Falle wieder funktionstüchtig gemacht oder wieder entschärft werden, muß die ganze Prozedur wiederholt werden. Bei selbstgelegten Fallen sind zwei Versuche gestattet.

Fallen müssen grundsätzlich von der SL abgeseget werden!!!

Achtung: Auch Personen, die die Fähigkeit Fallen entschärfen nicht haben, dürfen versuchen eine Falle unschädlich zu machen. Sie bekommen aber keine weißen Kugeln, um sie mit in den Beutel zu werfen. Fallen zu bauen ist ihnen aber nicht möglich.

Feuer machen: Der SC darf Streichhölzer benutzen

Giftkunde: Mit Giftkunde hat der SC das Wissen um Gifte und ihre Zusammensetzung. Giftkunde beinhaltet die Kenntnis eines Giftes der 2.Stufe oder zweier Gifte der 1.Stufe. Dieses/e Gift/e werden bei der Berechnung der möglichen Gifte pro Tag berücksichtigt.

Weitere Giftkenntnisse müssen erst noch erworben werden.

Der Spieler darf Gifte ohne Folgen kosten und selbst Gifte herstellen.

**Er kann so viele Gifte herstellen, wie seine Giftpunkte
d.h. seine insgesamt in Giftkunde und Gifte investierten
EP geteilt durch zehn betragen (abgerundet).**

Gifte bestehen aus dem Behälter mit dem Gift, an dem ein Symbol oder eine Zahl angebracht wurde und einem Umschlag mit dem gleichen Symbol oder der gleichen Zahl, der die genaue Beschreibung des Giftes enthält. Bei der Anwendung wird dieser Zettel entweder am Wirkungsort zurückgelassen (z.B Klebegift) oder der SL übergeben, die ihn dem Opfer überreicht.

Ein Gift besteht aus so vielen Komponenten, wie seine Stufe beträgt. z.B. könnte ein Schmerzgift (3.Stufe) aus 1/3 Salz, 1/3 Kümmel und 1/3 Essig bestehen. Auf jeden Fall sollten es Gewürze mit starkem Geschmack sein, damit das Gift zu erkennen ist. **Achtung!!! Erkundige dich vorher bei der SL nach eventuellen Allergien des Opfers und Vorsicht mit Alkohol!!!**

Die Herstellung eines Giftes dauert 10.min pro Stufe. Eine Portion entspricht einem Eßlöffel voll.

Der SC kann Gifte analysieren (d.h. Beschreibungen von Giften lesen): Sofort, wenn er das Rezept kennt, 20.min wenn er die Herstellung nicht beherrscht.

Gegengifte erhält man, indem man das Gift mit 100ml Wasser vermischt und diese Mixtur mit Lebensmittelfarbe!!! BLAU einfärbt.

Gifte müssen nicht pur verabreicht werden, sondern können in Speisen und Getränke eingerührt werden (darin muß eventuell die Dosis erhöht werden, damit das Gift herauszuschmecken ist). Die Mindestmenge ist ein Eßlöffel des Giftes, eine Erhöhung der Dosis ruft aber keine stärkere Wirkung hervor.

Giftkundigen ist es auch möglich Kontaktgifte herzustellen. Diese Art von Giften entfaltet ihre Wirkung, wenn sie mit ungeschützten Körperstellen in Kontakt kommen. Die Herstellungskosten sind eineinhalbmal so hoch wie die für ein normales Gift (aufrunden) (z.B. Ein Kontakt-Lähmungsgift kostet den Giftkundigen 3 statt der sonst üblichen 2 Giftpunkte).

Wird dieses Kontaktgift als Waffengift verwendet, wird die Waffe mit einem grünen Band gekennzeichnet. Der erste Treffer auf eine ungeschützte Stelle (auch wenn Rüstung zerstört wurde) bringt das Gift zur Wirkung. Danach ist die Waffe nicht mehr giftig (grünes Band entfernen).

Gifte sind je nach Erfahrung des Giftkundigen haltbar: Giftpunkte x5 in Realtagen

(Auf Wirkungszettel vermerken [Realdatum]).

Anwendung von Giften sofort der SL mitteilen, damit sie dem Opfer die „frohe Kunde“ überbringen kann.

Gifte:

1. Stufe:

Depressionsgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer verfällt für fünf Minuten in tiefste Depressionen. In den folgenden 10 min bessert sich der Zustand langsam wieder.

Durstgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer wird die nächste halbe Stunde von der Gier nach einem bestimmten Getränk befallen.

Hustengift:

Wirkung: Das Opfer bekommt einen ca. zweiminütigen Hustenanfall, der in den folgenden 5min. langsam abklingt.

Lachgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer wird in den nächsten 5min. von Lachkrämpfen geschüttelt. In den folgenden 10min. findet der SC alles was er hört oder sieht furchtbar lustig, danach klingt die Wirkung langsam ab.

Klebegift:

Wirkung: Das Opfer bleibt an der nächsten Person die es berührt oder von der es berührt wird für die nächste halbe Stunde kleben.

Schadensgift*, leicht

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer verliert dann sofort einen Lebenspunkt.

Übelkeitgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer wird während der nächsten Stunde immer wieder von Wellen absoluter Übelkeit ergriffen.

2. Stufe:

Allergiegift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer ist gegen bestimmte Dinge allergisch (Juckreiz, Niesen,...) Während der ersten 15min. ist die Allergie übermäßig stark, in den folgenden 15min. schwächt sie sich ab.

Lähmungsgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer wird für fünf Minuten bewegungsunfähig. Wird der Betroffene angegriffen verliert das Gift sofort seine Wirkung.

Schadensgift*, schwer:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer verliert dann sofort zwei Lebenspunkte.

Schlafgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer schläft ein. Die Wirkungsdauer beträgt max. 30min, endet aber sofort, wenn der Betroffene geweckt wird (Angriff, Schütteln, Wasser über den Kopf,...)

3. Stufe:

Blindgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer erblindet für eine Stunde. Das Opfer muß während diese Zeit eine undurchsichtige Augenbinde tragen. (Binde von SL genehmigen lassen).

Satellitengift:

Wirkung: Dieses Gift ist auch unter dem Namen „Nervgift“ bekannt. Das Opfer folgt der nächsten Person die es berührt oder von der es berührt wird für die nächste halbe Stunde überall hin und versucht deren Aufmerksamkeit zu erringen. („Seid ihr wohl gewillt mir für kurze Zeit euer Ohr zu leihen? Ich habe euch etwas furchtbar wichtiges zu erzählen!; Entschuldigt, doch ich muß Euch eine wichtige Frage stellen!“,...)

Schmerzgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Gift verursacht für 30min. starke Schmerzen. (Der Betroffene ist praktisch handlungsunfähig).

Wahnsinnsgift:

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.
Das Opfer führt für 20- 30min absolut wirre Handlungen aus. (Vorschläge für Wirkung vor Livebeginn bei der SL).

4. Stufe:

Anti-Magie-Gift:

Wirkung: Raubt sofort sämtliche Magiepunkte des Opfers, die aber auf normalem Wege wieder regeneriert werden können. (Hallo Magier fühl dich so, als ob du die Finger in einer Steckdose hättest! Bitte ausspielen)

Behütergift:

Wirkung: Das Opfer beschützt die nächste Person die es berührt oder von der es berührt wird für die nächste Stunde vor allen Widrigkeiten dieser ach so bösen Welt und verkündet dies auch lauthals, egal ob diese Person es will oder auch nicht.

5. Stufe:

Tödliches Gift:

Wirkung: Nach 30min setzen starke Schmerzen ein.
Das Opfer ist nach einer Stunde tot.

*Schadensgifte sind nicht tödlich, das Opfer fällt höchstens ins Koma

Heraldik: Der SC kann Wappen und Namenszeichen bei der SL erfragen

Immunität: Der SC ist gegen ein bestimmtes Gift immun.

Kartenzeichnen: Bei Ablieferung einer groben Umgebungsskizze bei der SL, bekommt der SC für 10min eine genaue Karte vorgelegt, die er auch abzeichnen darf.

Krankheiten heilen: Der Charakter kann Krankheiten identifizieren und weiß, wie die Krankheit zu heilen ist (SL - Entscheidung).

Legenden und Geschichten: Falls es welche zum Szenario gibt, hat der SC entsprechende Kenntnisse. Bei der SL melden.

Magieresistenzen: Nur bei Sprüchen oder Runen die mit ** gekennzeichnet sind.

Leichte Magieresistenz gegen Verwirrung bedeutet, daß ein leichter Verwirrungszauber (auch Rune o.ä.) nicht auf den SC wirkt (wohl aber ein mittlerer).

Meditation: 20min Meditation regenerieren einen MP. Ruhig auf dem Boden sitzen und nicht sprechen.

Medizin: Vorbedingung: Erste Hilfe

Innerhalb von 8 Stunden regeneriert jedes behandelte Körperteil (Torso, Arme, Beine) einen TP. Die Behandlung dauert pro Wunde mindestens 5min und ist beliebig oft auf eine Person anwendbar. Der Behandelte wäscht Wunden aus, legt Verbände an, schient, trägt Heilsalben auf,... (Auch hier gilt Verbandmaterial bitte wieder zurückgeben!)

Meucheln: Vorbedingung: Bewußtloßschlagen.

Kann jemand partout nicht auf Meucheleien verzichten, hat er sich vorher bei der SL zu melden und sich dort über die genaue Vorgehensweise zu informieren. Tut er das nicht kann er sich gleich sein eignes Grab schaufeln!

Zum Meucheln dürfen nur Kernlose Tapedolche verwendet werden!!!

Der Kehlschnitt darf nur angedeutet werden!!!

Dabei gilt: Nur ein ahnungsloses Opfer kann gemeuchelt werden, d.h. entweder läßt es den Meuchler aus irgendeinem Grund nahe genug herankommen und hält ihn für Harmlos, oder es weiß nichts von seiner Anwesenheit. Es genügt, wenn das Opfer aus irgendeiner Weise erkennen läßt, das es die Absicht durchschaut hat (wendet sich nach dem Angreifer um o.ä.), daß der Versuch fehlschlägt. Ist dies der Fall ist die Verletzung **nicht tödlich**, sondern zählt als **einfache Verwundung**.

Trägt das Opfer einen Meuchelschutz (Halsschutz aus mindestens hartem Leder) bei Kehlschnitt, oder Torsorüstung (mindestens RS2) bei Herzstich, hat Meucheln keine Auswirkung.

War der Versuch erfolgreich, hat das Opfer sofort 0 LP und verblutet innerhalb einer Minute. Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken/Salben oder Medizin zu retten.

Orientierung: Der SC darf einen Kompaß verwenden.

Pflanzenkunde: Kenntnis von (Heil-) Pflanzen. Zusammen mit der Kenntnis um Heiltränke kann die Wirkung eines Heiltranks um eine Stufe erhöht werden (z.B. Pflanzenkunde + Heiltrank 2 = 3LP)

Rüstung reparieren: Nach einem Kampf kann man denn ursprünglichen Rüstschutz wiederherstellen; dazu muß die Rüstung ausgezogen und mit Werkzeug und Material bearbeitet werden. Zeitaufwand: 5min pro Körperteil und Punkt RK. Ein Schmied benötigt nur die Hälfte der Zeit.

Schätzen: Der ungefähre Wert eines Gegenstandes oder fremder Währung wird von einem SL genannt.

Schlösser öffnen: Der SC kann nichtmagisch versperrte Schlösser öffnen.

Die Stufen bauen aufeinander auf, d.h. will jemand der bereits Stufe zwei beherrscht Stufe drei erlernen, muß er nur die Differenz von 10 Punkten bezahlen.

Jeder der Schlösser öffnen erlernt hat, bekommt einen Dietrich seiner Stufe und der Stufe(n) darunter (um z.B. ein grünes Schloß zu öffnen oder zu verschließen benötigt man einen grünen Dietrich und es dürfen nur die weißen Kugeln des passenden Dietrichs verwendet werden).

Zusätzlich bekommt er noch nach seiner Stufe 1,2,3 oder 4 weiße Kugeln ausgehändigt.

Das Öffnen bzw. Verschließen funktioniert wie das Fallenbauen bzw. Entschärfen:

Weißer Kugeln (Dietrich/Nachschlüssel und oder Fähigkeitskugeln) in den Beutel, mischen und blind ziehen.

Ergebnis ablesen und anschließend die eigenen Kugeln wieder aus dem Beutel nehmen.

Soll die Tür wieder geöffnet bzw. geschlossen werden , ist der Vorgang von vorne zu wiederholen.

Achtung: SC's, die die Fähigkeit Schlösser öffnen nicht besitzen, aber einen Dietrich oder einen Nachschlüssel in die Finger bekommen, dürfen unter Verwendung der weißen Kugeln aus dem Beutel ebenfalls versuchen Türen zu öffnen oder zu verschließen.

Spurenlesen: Der SC erhält je nach Umständen und seinem Vorgehen Informationen von der SL.

Trankkunde: Mit Trankkunde hat der SC das Wissen um Tränke und ihre Zusammensetzung. Trankkunde beinhaltet die Kenntnis eines Trankes der 2.Stufe oder zweier Tränke der 1.Stufe. Diese/r Trank/Tränke werden bei der Berechnung der möglichen Tränke pro Tag berücksichtigt

Weitere Kenntnisse müssen erst noch erworben werden.

Tränke bestehen aus der Flasche mit dem Trank, an der ein Symbol oder eine Zahl angebracht wurde und einem Umschlag mit dem gleichem Symbol oder der gleichen Zahl, der die genaue Beschreibung des Trankes enthält.

Der Spieler darf Tränke ohne Folgen kosten (d.h. Beschreibung fertiger Tränke lesen) und selbst Tränke herstellen.

**Er kann so viele Tränke herstellen, wie seine Trankpunkte,
d.h. seine insgesamt in Trankkunde und Tränke investierten
EP geteilt durch zehn betragen (abgerundet)**

Achtung: Tränke sind nicht magisch sondern nutzen lediglich die Kräfte bestimmter Pflanzen!!!

Tränke müssen, wie der Name schon sagt, getrunken werden.

Dabei entsprechen 100ml einer Portion.

Es ist auch möglich statt Tränken Salben herzustellen (gleiche Regeln, gleich Wirkung)

Salben sollten großzügig aufgetragen werden - mindestens 1 Teelöffel voll.

Tränke und Salben sind je nach Erfahrung des Kundigen haltbar: Trankpunkte x5 in Realtagen
(auf Wirkungszettel vermerken [Realdatum])

Die Herstellung eines Trankes kostet 10min pro Stufe.

Will ein Trankkundiger einen Trank analysieren, von dem er keine Kenntnis besitzt, dauert das ca. 20 min. Dann darf er den Umschlag öffnen und die Beschreibung lesen.

Die Summe der Stufen der Tränke, die ein Charakter den Tag über zu sich nimmt, darf die Stufe 6 nicht überschreiten; d.h. er kann max. einen Trank der Stufe 6 oder 6 Tränke der Stufe 1 oder zwei Tränke der Stufe 3 usw. zu sich nehmen. Wird diese Grenze überschritten treten Nebenwirkungen auf (SL fragen).
(Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen sie die Packungsbeilage oder fragen sie ihren Arzt oder Apotheker! Kicher!)

1. Stufe:

Frostschutztrank:

Wirkung: Der SC erträgt eine Stunde lang eisige Temperaturen doppelt so gut wie vorher.

Heiltrank 1:

Wirkung: Gibt einen LP zurück.

Hitzeschutztrank:

Wirkung: Der SC erträgt eine Stunde lang Hitze doppelt so gut wie vorher.

Lederhauttrank:

Wirkung: Durch den Trank wird innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt ein Treffer absorbiert.

2. Stufe:**Eisenhauttrank.**

Wirkung: Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt zwei Treffer absorbiert.

Heiltrank 2:

Wirkung: Gibt zwei LP zurück.

Immuntrank 1:

Wirkung: Macht eine Stunde lang immun gegen Gifte der 1. Stufe.
Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgift an der jeweiligen Stelle.

Magie - Trank:

Wirkung: Gibt 1 MP zurück.

Schmerzunempfindlichkeitstrank:

Wirkung: Der Charakter fällt bei zwei bzw. drei Treffern nicht in Ohnmacht. Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen und kriechen
Dauer: Der Trank wirkt zwei Stunden lang.

3. Stufe:**Anti - Liebestrank:**

Wirkung: Hebt die Wirkung des Liebestrankes auf, kann aber auch vorbeugend eingenommen werden (in diesem Fall ist die Wirkungsdauer eine Stunde)

Trank der Göttlichen Versenkung:

Wirkung: Versetzt die Person in Trance und ermöglicht ihr göttliche Eingebungen oder Visionen zu empfangen. (bei der SL zu erfragen)

Heiltrank 3:

Wirkung: Gibt drei LP zurück.

Immuntrank:

Wirkung: Macht eine Stunde lang gegen Gifte der zweiten Stufe.
Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgift an der jeweiligen Stelle

Liebestrank:

Wirkung: Das Opfer ist für die nächsten zwei Stunden unsterblich in die Person verliebt, die es nach der Einnahme des Trankes als erste berührt (oder von der es berührt wird) Innerhalb dieser 2 Stunden ist das Opfer nicht bereit, freiwillig einen Anti - Liebestrank zu nehmen.

Steinhauttrank:

Wirkung: Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt drei Treffer absorbiert

4.Stufe:**Berserkertrank:**

Wirkung: Der Charakter verträgt für die Dauer des nächsten Kampfes doppelt so viele Verwundungen wie normal. Die Heilung ist doppelt so aufwendig, d.h. es müssen auch die „zusätzlichen“ Wunden behandelt werden.

Immuntrank 3:

Wirkung: Macht eine Stunde lang immun gegen Gifte der 3.Stufe.
Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgifte an der jeweiligen Stelle.

6.Stufe:**Trank der schnellen Heilung:**

Wirkung: Der SC bekommt alle vier Stunden pro Trefferzone einen LP zurück
(Wie Vorteil schnelle Heilung) Anschließend ist er vier Tage gegen diesen Trank immun.

Waffen schmieden: Der SC kann Waffen und Schilde reparieren und herstellen. Feuer und Werkzeug muß vorhanden sein.

Zähigkeit: Vorbedingung ist Schmerzunempfindlichkeit. Fängt einen Treffer ab.

Die Wiederherstellung dieses Punktes nach einem Kampf ist aber doppelt so aufwendig; d.h. die Behandlungsdauer für diesen verdoppelt sich (Medizin), oder ein Heiltrank Stufe 2, oder ein Heilzauber Stufe 2 wird benötigt.

6. Kampf:

Welche Waffen man einsetzen kann, hängt von den erworbenen Waffenfähigkeiten ab. Fällt einem eine Waffe in die Hand, mit der man nicht umgehen kann, kann man sie auch nicht einsetzen, es sei denn, um sich bei Lebensgefahr mehr schlecht als recht zu verteidigen. (Spiel das aber dann auch entsprechend aus! z.B. mag D` Artagnan mit einem Degen ja recht gut umgehen können, mit einer Streitaxt würde er jämmerlich versagen)

Alle Waffen verursachen einen Schadenspunkt.

Einzigste Ausnahme davon: Schwere, ausschließlich mit Händen zu führende Wuchtwaffen:

Schwere Kriegsaxt, großer Kriegshammer, Bidenhänder, Kettenwaffen (Kriegsflegel). Gewicht ausspielen!!!

Armbrustbolzen durchschlagen jede Rüstung, können aber mit einem Schild abgewehrt werden.

Nur Rumpftreffer verursachen einen Lebenspunktverlust.

Bei Armtreffern wird der jeweilige Arm unbrauchbar. Gegenstände, die in der entsprechenden Hand gehalten werden, müssen fallen gelassen werden.

Bei Beintreffern wird das jeweilige Bein unbrauchbar: humpeln, hinken.

Sind beide Beine getroffen: Sturz! (Fortbewegung nur kriechend oder, gestützt auf einen Helfer humpeln.

Verletzungen müssen ausgespielt werden. Erstens siehst besser aus und zweitens erleichtert es den Überblick über den Zustand des Charakters. Das gilt auch für Charaktere mit „Schmerzunempfindlichkeit“

Die Rüstung absorbiert solange Treffer bis sie zerstört ist (s. Punkt 7)

Bei Verlust sämtlicher Lebenspunkte wird der Charakter ohnmächtig (Wenn er nicht den Vorteil der Schmerzunempfindlichkeit hat) **Es besteht die Gefahr des Verblutens, wenn der SC nicht innerhalb der nächsten 10min medizinisch versorgt wird.**

Bei unbehandelten Wunden entsteht nach 6.Stunden Wundbrand (-1LP/Stunde), der nur durch doppelt aufwendige Heilung gestoppt werden kann; eventuell muß amputiert werden.

Durch Wundbrand verlorene LP müssen auf dem übliche Wege regeneriert werden.

Durch erste Hilfe erhält der Verletzte keine LP zurück!!!

Ein SC stirbt nur dann unmittelbar nach einer Verwundung, wenn die Tötungsabsicht bekannt gegeben wurde: Todesstoß (Der SC darf vorher natürlich keine LP mehr gehabt haben, sonst gilt es nur als ein weiterer Treffer). Dies gilt entsprechend für magische Angriffe!

Bei einem hilf- und wehrlosen Opfer (gefesselt, bewußtlos, schlafend) kann auch schon der erste Treffer ein Todesstoß sein. In diesem Fall verblutet das Opfer innerhalb einer Minute. Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken/Salben oder Medizin zu retten.

Zum Thema Meucheln:

Meuchelaktionen müssen bei der SL angemeldet werden.

Zur genauen Vorgehensweise siehe Fähigkeiten „Meucheln“

Trägt das Opfer einen Meuchelschutz (Halsschutz aus mindestens hartem Leder) bei Kehlschnitt, oder Torsorüstung (mindestens RS2) bei Herzstich, hat Meucheln keine Auswirkung.

War der Versuch erfolgreich, hat das Opfer sofort 0 LP und verblutet innerhalb einer Minute. Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken/Salben oder Medizin zu retten.

7.Rüstung:

Eine Rüstung fängt die Anzahl Treffer ab, die ihrer Rüstungsklasse (RK) entspricht, bevor sie zerstört ist. Eine Reparatur ist nur mit der Fähigkeit „Rüstung reparieren“ oder durch Magie möglich.

Rüstung hilft nur da, wo sie getragen wird: Eine Beinschiene hilft bei einem Armtreffer gar nichts!

Rupfrüstung wird in eine vordere und eine hintere Rüstungszone eingeteilt. z.B. hält eine Lederrüstung mit RK 2 zwei Front- und zwei Rückentreffer ab, bevor sie zerstört ist.

Nur „echte“ Rüstung schützt, also keine selbstgestrickten „Kettenhemden“ aus grauer Wolle, Karton „Rüstungen“ o.ä.

	RK
Weiches Leder	1
Hartes Leder, Holz, metallverstärktes weiches Leder	2
Kettengewebe, metallverstärktes hartes Leder	3
Metallplatten	4

Schilder sind außer durch schwere, beidhändig geführte Wucht Waffen (s. 6.Kampf) oder durch einen entsprechenden Zauberspruch unzerstörbar. Nach drei mit einer schweren Waffe gilt ein Schild als zerstört.

(Zur Erinnerung: Metall- und ungepolsterte Holzschilder sind verboten!)

Ein Helm (egal welches Material) bringt einen zusätzlichen Rüstungspunkt auf Front- oder Rückenzone der Rumpfrüstung. Ein Metallhelm verhindert, daß der Charakter bewußtlos geschlagen wird.

Sicherheit beim Kampf:

Waffen müssen vollständig gepolstert sein (auch Griff, Parierstangen, Stangen, Knauf)

Waffen dürfen keinen Kern aus Hartholz oder Metall haben.

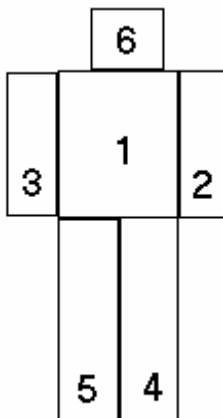
Kein Herumfuchteln mit den Waffen (z.B. der beliebte Windmühlenschlag über dem Kopf) insbesondere beim zweihändigen Kampf oder mit Dreschen (man muß den unterlegenen im Kampf nicht unbedingt an den Blauen Flecken/Blutergüssen erkennen)! Dies gilt besonders gegenüber denn NSCs: **Falls Du es noch nicht weißt - die Orks sind nicht echt! Unter der Maske steckt ein armer, geschundener NSC, der versucht dir ein spannendes Erlebnis zu verschaffen. Also prügeln ihn nicht wirklich tot - er hat nichts gegen dich. Ehrlich!**

Kein Kampf auf gefährlichem Gelände (auf Treppen, Dachfirsten, an Abgründen,...)!
Größte Vorsicht bei Kämpfen in der Dämmerung oder bei Nacht.

Schlachtenregeln:

Diese Regeln gelten nur wenn die SL dies Bekanntgibt!!!!

Der Körper wird in sechs Zonen eingeteilt



Zonen:

- 1: Torso
- 2/3: Kompletter Arm
- 4/5: Komplettes Bein
- 6: Kopf

Rüstung:	Torso	kompl. 1Arm	kompl. 1.Bein
Weiches Leder	1	1	1
Hartes Leder, Holz, metallverstärktes weiches Leder	2	1	1
Kettengewebe, metallverstärktes hartes Leder	3	2	2
Metallplatten	4	2	2

Helm: RS 1

Beispiel 1: Torso Kette + 2x Oberarmkette:

$$RS = 3+1+1 = 5$$

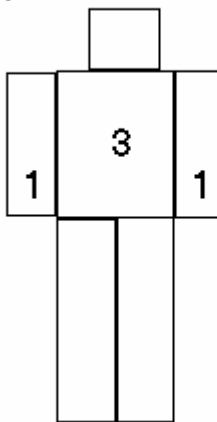
Beispiel 2: Torso leichtes Leder + 2x Unterarm schweres Leder

$$RS = 1+1/2+1/2 = 2$$

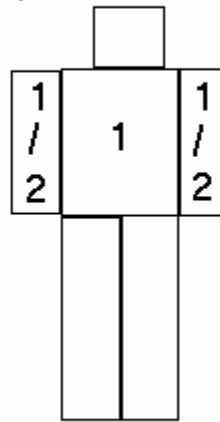
Beispiel 3: Vollplatte

$$RS = 4+2+2+2+2+1 = 13$$

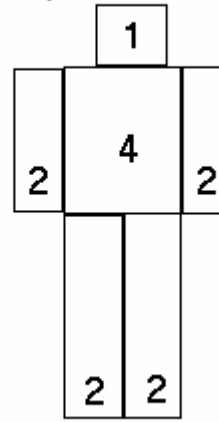
Bsp: 1



Bsp: 2



Bsp: 3



Im Kampf wird die Trefferzahl **von der Gesamtrüstung** abgezogen. Ist die RS schließlich 0, werden die Treffer von den Lebenspunkten abgezogen, wie normal im Kampf üblich.

d.h. 1LP pro Arm/Bein, 2LP MK, 3LP MUK am Torso

8. Magie

Grundsätzlich gilt: Nur Charaktere, die die Fähigkeit „Wissen um Magie“ erworben haben, können Zaubersprüche erlernen und Runenmagie oder Ritualmagie anwenden! „Wissen um Magie“ beinhaltet ein Ritual pro Tag und einen Zauberspruch 1.Stufe (Dieser Spruch wird in die Berechnung der Magiepunkte einbezogen)

Das gilt auch für Barden, Priester,...!

Es ist generell möglich von einem Magieunkundigen zu einem Magiekundigen zu werden, dann geht allerdings der dritte Körperpunkt verloren (wer Bücher liest, hat halt nicht mehr so viel Zeit für Training). Bei der Berechnung der Magiepunkte wird so gerechnet, als ob „Wissen um Magie“ nur 20 EP gekostet hätte also 2MP und nicht 4MP !!! Der Umgekehrte Vorgang ist nicht möglich (20 Jahre Bücherlesen kann man nachholen, 20 Jahre Training nicht)

Magiekundige verwenden keine Rüstungen die stärker sind als RK 2. Keine Metallrüstungen!!!
(Ausnahme Paladin)

Die Sprüche sind in Stufen eingeteilt; die Stufen bauen nicht aufeinander auf: Die Punktekosten sind absolut. d.h. Heilung 1 kostet 5 P, wer noch Heilung 2 lernen will, muß die vollen 10 P bezahlen. Heilung 2 ist auch ohne Kenntnis von Heilung 1 erwerbbar.

In der Fähigkeitstabelle steht, welche Sprüche für wieviel Punkte pro Spruch erlernt werden können. Man muß sich die gewünschte Sprüche zunächst einmal mit EP kaufen.

Fähigkeiten und Sprüche die im Spiel erworben werden (ausspielen), können **nach Absprache mit der SL** bei einem Lehrmeister, d.h. bei jemanden, der diese Fähigkeit oder den Spruch beherrscht, für die Hälfte der Punkte erlernt werden (außer bei Charaktererschaffung). (Auf Charakterbogen vermerken)

Eine andere Möglichkeit des Erwerbs von Sprüchen ist das Lernen von Spruchrollen. Hat der Magier einen Spruchrolle zur Verfügung, kann er den darauf verzeichneten Spruch für 2 EP pro Spruchstufe erlernen. Dieser Spruch wird aber **nicht** in die Berechnung der MP miteinbezogen. Danach mit die Spruchrolle zerstört! Es muß auf dem Charakterbogen vermerkt werden, daß ein Spruch von einer Rolle gelernt wurde.

Die insgesamt in „Wissen um Magie“, Ritualwissen/Zeremonienwissen und magische Sprüche investierten Ep geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Magiepunkte (MP)

Spruchrollen können von Magiekundigen und **auch von Magieunkundigen** verwendet werden, (natürlich mit der Fähigkeit „Lesen und Schreiben“) die Rolle ist danach zerstört.

Bei jeder Anwendung eines Spruchs verbraucht man jeweils die Anzahl von Magiepunkten, die der Spruchstufe entsprechen (z.B. für Magisches Geschoß 2: 2MP).

Der Magier muß dem „Opfer“ die Wirkung des Spruchs gegebenenfalls erklären

Über Nacht regenerieren sich alle MP, sofern der Magier einige Stunden geschlafen hat. (durchmachen gilt nicht). Ansonsten regenerieren sich verbrauchte MP nur durch Meditation, so fern der Charakter die betreffende Fähigkeit beherrscht, oder durch entsprechende Tränke.

Zauberpatzer sind **jederzeit** möglich, vor allem natürlich, wenn der Zauber schwierig ist oder der Zaubernde gestört wird oder sich beim Zaubern vertan hat (SL - Entscheidung)

Magie ist schwierig und kompliziert und kann deshalb nicht nur „nebenbei“ erledigt werden; es wird also vom Zaubern den erwartet, daß er seine Magie sicht - und/oder hörbar „zelebriert“ (Sprüche, besondere Handbewegungen , Handtieren mit magischen Gerätschaften,...); je schwieriger der Spruch, desto mehr Show wird erwartet!

Erfahrene Magier können nach einer bestandenen Prüfung folgende Ränge einnehmen

Meistermagier:	ab 20 MP. Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 1.Stufe außer aus den Gebieten Kampf und Heilung. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr
Großmeister	ab 35 MP. Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 2.Stufe außer aus den Gebieten Kampf und Heilung. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr.
Erzmagier:	ab 50 MP. Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 3.Stufe außer aus den Gebieten Kampf und Heilung. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr.

Achtung: Sprüche die der Magier auf diese Weise geschenkt bekommt werden nicht in die Berechnung der Magiepunkte mit in die Berechnung der Magiepunkte mit einbezogen! (auf Charakterbogen vermerken!)

Für Priester, Schamanen und Paladine gelten Sonderregeln

Diese drei Kategorien werden mit einigen Ausnahmen wie normale MK behandelt. Regeneration von Magiepunkten ist nicht durch Schlaf möglich. Statt dessen sollte eine Zeremonie zu Ehren des jeweiligen Gottes stattfinden.

Priester:

Hat sich einem Gott verschrieben. Ist in erster Linie Verkünder, und nicht Kämpfer. Er bezieht seine Macht ausschließlich von seinem Gott, d.h. sein Wirken ist **keine Magie, sondern Göttliche Kraft**. Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Ein Priester kann an Magieritualen nur unterstützender Form mitwirken.
War der Charakter vor seiner Priesterlaufbahn MUK, kosten ihn alle Zauber das Doppelte.

Schamane:

Befaßt sich statt mit Göttern mit Geistern der Natur. Im Gegensatz zum Priester wirkt der Schamane aber Magie, d.h. er kann aktiv an Magieritualen teilnehmen.

War der Charakter vor seiner Schamanen Laufbahn MUK, kosten ihn alle Zauber das doppelte.

Paladin:

Kein Anfangscharakter!!! Kann nur erspielt, d.h. von der SL erworben werden.

Ritter eines Ordens, der im Namen seines Gottes streitet und sich durch übereifrigen Einsatz die besondere Gunst dieses Gottes erworben hat.

Der Paladin hat drei Körperpunkte und zahlt für Waffenfähigkeiten wie ein MUK.

Er darf volle Rüstung tragen und kann trotzdem göttliche Wunder wirken (gleiche Wirkung wie Zaubersprüche, aber statt Sprüche ein entsprechend langes Gebet)

Der Paladin zahlt für Sprüche wie ein MK

Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Sonderfähigkeiten: Immun gegen Furcht (egal welche Stärke), Göttliche Aura (Wirkung bei SL erfragen)

Ach übrigens: Priester, Paladine, Schamanen,..., die sich den Augen ihres Gottes oder Geistes danebenbenehmen, z.B. den Richtlinien ihres Glaubens zuwiderhandeln oder gar ihren Gott (außer in der Charakterbeschreibung) tagelang nicht erwähnen, können all ihre Kräfte verloren gehen. Big Brother is watching you !!!

A) Magische Sprüche

Natürlich führen wir hier eine kleine Auswahl der im Laufe langer Zeitalter von weisen Frauen und Männern entwickelten Sprüche auf; wenn ein Charakter Sprüche erlernt hat, die hier nicht aufgeführt sind, so genügt es in der Charakterbeschreibung nicht, nur den Namen des Spruches zu nennen, sondern der betreffende Spruch muß genau beschrieben und natürlich von der Spielleitung auch genehmigt werden (also keine „Ihr-seid-jetzt-alle-tot“ - Sprüche)!

Bei Sprüchen und Runen, die eine Wirkung auf den Geist des Opfers ausüben (durch ** gekennzeichnet sind), erfolgt ein Einteilung in leicht, mittel und schwer:

Der Magier kann einen Spruch/Rune, den/die er bereits beherrscht, nach zehn Tagen Live in die nächste Stufe anheben, wenn er noch einmal die Grundkosten für den Spruch/die Rune aufbringt.

Die Stärke hat keinen Einfluß auf die Wirkung des Spruchs sondern bewirkt nur ,daß die Wirkung evtl. trotz Magieresistenz des Opfers eintritt.

(Beispiel: Ein mittlerer Angstzauber wirkt auf jemanden, der leichte Resistenz gegen Angstzauber hat, ein leichter Angstzauber jedoch nicht.)

Die lateinischen Sprüche können auch durch Eigenkreationen der annähernd gleichen Länge ersetzt werden.

Kampf:

1. Stufe

Angstzauber():“(Carminibus excito ut) timor tuus te vinciat !“**

Opfer rennt Weg bis der Magier nicht mehr in Sichtweite ist

Sandkörner werfen (muß treffen)

Magisches Geschoß 1 (-1LP): „(Per vi magna mae) te vulnero!“

Kein Schutz durch Rüstung, Rüstung wird auch nicht zerstört. Mit einem Schild können Magische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muß ggf. vorher bekanntgegeben werden. (Tötung nur möglich wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch den Zauber genommen werden; dies gilt auch für magische Geschosse höherer Stufe!) Gelber Schaumgummiball (darf angefeuchtet werden)(muß treffen). (Im Sommer auch gelbe Wasserbomben.)

Verwirrung():“(Per voce mea) mentem tuam perturbo!“**

Das Opfer muß alles fallen lassen, was es in den Händen trägt und ist für ca. 30sek. Handlungsfähig (Verwirrtheit bitte Ausspielen!!). Wird der Betroffene Angegriffen verliert der Zauber seine Wirkung.
Blickkontakt + Pendel, Schnurre o.ä.

Waffe magisch machen 1:“Telum tuum arte magica exorno!“

Die Waffe gilt für den nächsten Kampf als magisch.

Windstoß:“Procella (procul) te reicit!“

Das Opfer muß zehn Schritte rückwärts gehen und sich fallenlassen. Der Magier kann den Spruch auf so viele Personen ausdehnen, so viele MP er im Augenblick besitzt; verbraucht wird aber nur der 1MP für den Spruch Fächer oder Federn

2. Stufe:

Lähmung:“(Statim) corporem (tuum) debilem facio!“

Für 5.min Bewegungsunfähigkeit. Wird der Betroffene angegriffen, verliert der Zauber seine Wirkung.
Mehl werfen (muß treffen)

Magisches Geschoß 2 (-2LP):“(Per omni vi mea) te gravem vulnero!“

(siehe Magisches Geschoß 1)

Roter Schaumgummiball (muß treffen).(Im Sommer auch rote Wasserbomben)

Rüstung:“Mens mea loricae tuae firmant!“

Absorbiert insgesamt zwei Treffer innerhalb der nächsten halben Stunde.
Blaue Schärpe.

Schlafzauber():“Tu somnum (artum) capias**

Opfer schläft ein; Wirkungsdauer max.30min oder bis das Opfer geweckt wird (Angriff [Opfer erwacht schon nach dem ersten Treffer], Schütteln, der berühmte Wassereimer,....).

Wattekugeln (keine Wattebäusche) werfen (muß treffen).

3. Stufe:

Blindheit: “(Uno aspectu)te oculis eripio!“

Das Opfer muß eine Stunde lang eine undurchsichtige Augenbinde tragen.
Reis werfen (muß treffen).

Magisches Geschoß 3 (-3LP):“(Per omni vi mea) te prosterno!”

(siehe Magisches Geschoß 1)

Blauer Schaumgummiball (muß treffen).(Im Sommer auch blaue Wasserbomben)

Schildbrecher:“Scutum tuum frangam!”

Zerstört einen Schild oder halbiert den Rüstungsschutz des Opfers (Abrunden).

Erbsen werfen (muß treffen)

4. Stufe:

Magisches Geschoß 4:“(Per omni vi mea) te deleo!”

(siehe Magisches Geschoß 1) Wird zugleich die Tötungsabsicht bekanntgegeben, ist das Opfer sofort tot.

(Ausnahme: MUK mit vollen drei Körperpunkten + Zähigkeit“)

Grüner Schaumgummiball (muß treffen!).(Im Sommer auch grüne Wasserbomben)

Achtung!!! Dieser Spruch ist geächtet. Wer ihn verwendet ist selbst schon so gut wie tot.

Metall erhitzen:“Voluntas mea metallum incendit“

Pro einer Minute Kontakt mit dem erhitzten Metall ein Schadenspunkt an der jeweiligen Trefferzone.

Rüstung wird dabei zerstört.

Berührung

Antimagic:

2. Stufe:

Antimagic 1:“Artibus magicis tuis resisto!”

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.Stufe. Nicht als Heilspruch für durch magisches Geschoß verursachte Wunden; Abblocken eines magischen Geschosses ist aber möglich. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum wirksam werden.

Magier, die mit Antimagic 1 belegt werden, können innerhalb dieser Stunde oder bis ein Antimagiespruch der Stufe 2 auf sie gewirkt wird, keine Sprüche der Stufe 1 anwenden!

Komponente: Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke.

3. Stufe:

Antimagic 2:“Artibus magicis tuis retorequo!”

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 2.Stufe. Nicht als Heilspruch für durch magisches Geschoß verursachte Wunden; Abblocken eines magischen Geschosses ist aber möglich. Auch vorbeugend möglich, gilt dann bis die Summe der Stufen der Sprüche der geblockten Sprüche gleich der Antimagiestärke ist; hier: Antimagic 2 blockt zwei Sprüche der 1.Stufe oder einen der 2.Stufe (jedoch max. 1.Stunde wirksam)

Magier, die mit Antimagic 2 belegt werden, können innerhalb dieser Stunde oder bis ein Antimagiespruch der Stufe 3 auf sie gewirkt wird, keine Sprüche der Stufe 2 anwenden!

Komponente: Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke.

Entsprechendes gilt für höhere Stufen!

Mit Antimagic ist es auch möglich einen Zauber zu reflektieren.

Man braucht um einen Zauber der 1.Stufe zu reflektieren dann aber nicht Antimagic , sondern Antimagic 2. Der Zauber wird zum Verursacher automatisch zurückgeschleudert

Heilung:

Setzt keine Hilfe voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en)

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal umgewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich; daß verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

1. Stufe

Heilung 1:“Ars magics ars mendendi est!“

+1LP oder ein Körperteil heilen.

2. Stufe

Gift neutralisieren 1:“Vis mea venenum minorem franget!“

Neutralisiert alle Gifte der 1. und 2.Stufe.

Heilung 2:“Manus meae tibi salutem donant!“

+2LP oder zwei Gliedmaßen heilen.

3. Stufe

Gift neutralisieren 2:“Vis mea venenum majorem franget!“

neutralisiert alle Gifte der 3. und 4.Stufe

Heilung 3:“Denuo vis mendendi mea sanum facet!“

+3LP oder drei Gliedmaßen heilen.

4. Stufe

Gift neutralisieren 3:“Vis mea venenum maximum franget!“

Neutralisiert alle Gifte der 5.Stufe

Heilung 4:“Manus meae tibi salutem maximum donat!“

+4LP oder vier Gliedmaßen heilen.

10. Stufe:

Wiederbelebung:“Te ab sorpore aeternono excito et te ad vitam voco!!“

Dazu muß die komplette Leiche vorhanden sein! Seit dem Zeitpunkt des Todes dürfen nicht mehr als 24Stunden verstrichen sein!

Zusätzliches 30min. Ritual + zu lösende Aufgabe des Seelenwächters (SL)

Nur für Priester, Schamanen, Paladine und Heiler.

Verschiedenes:

1. Stufe:

Feuerfinger: „Scintillam accio ut igniculus ardeat!“

Feuerzeug bis zu 5.min benutzen.

Licht 1: „Carminibus elicio ut ardor animi mihi operam navet!“

Taschenlampe aus der der Reflektionsspiegel entfernt wurde bis zu 10min brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. (Wer dabei erwischt wird, daß dieser Zauber als „Blendzauber“ mißbraucht, fliegt raus!)

Magie wahrnehmen: „Artis magicas cum claritate senso!“

Der Magier kann feststellen, ob ein Gegenstand magisch ist.

Der Magier muß den Gegenstand berühren.

Reparieren von Rüstungen: „Vim loricae tuae per voluntate mea reparo!“

Ein MP entspricht einem Rüstpunkt. Der Magier muß die Rüstung berühren.

Schlösser öffnen 1: „Vox mea claustrum coget ut se reseraret!“

Öffnet jedes nicht magische Schloß der 1. Und 2.Stufe. Eventuelle Fallen werden dabei nicht entschärft.

Der Magier muß das Schloß berühren.

Stille 1: „Cum auctoritate te jubeo ut taceas!“

Opfer schweigt für 10min. (Stimmlähmung)

Mohn werfen (muß treffen)

2. Stufe:**Alarm: „Clama ut audire possim!“**

Rotes Stoffstück an Gegenstand anbringen (SL Bescheid geben!). Bei Berührung durch einen anderen wird Alarm ausgelöst.

Licht 2: „Carminibus elicio ut ardor animi servus meus sit!“

Wie Licht 1, jedoch für einen Stunde lang oder bis ausgeschaltet wird.

Magische Suche: „Rem mihi cognitam per carmine meo quae!“

Der Magier kann die ungefähre Richtung und Entfernung eines ihm bekannten Gegenstandes erspüren (genaue Beschreibung des Gegenstandes an SL) erspüren.

Mit Toden sprechen 1: „Mentem tuam ex regno mortis cieo ut semel respondeas!“

Leiche beantwortet eine in Reimform gestellte Frage wahrheitsgemäß mit ja oder nein.

Schlösser öffnen 2: „Vox mea claustrum firmum coget ut se reservaret!“

Öffnet nicht magische Schlösser der 3. Und 4.Stufe. Wird dieser Spruch auf ein Schloß der 1. Oder 2.Stufe angewendet, verklemmt sich der Mechanismus und gilt nun als Schloß der 3. bzw. 4.Stufe.

Der Magier muß das Schloß berühren.

Schutzzauber 1: „Sphaera arte magica minora me velat!“

Eine bis zu 10m lange Schnur als Schutzkreis auslegen - darf ohne Erlaubnis nicht von anderen betreten werden und ist für Gegenstände, die nicht vom „Eingeladenen getragen werden, undurchdringlich.

Um jemanden in den Kreis zu lassen, muß das Schlüsselwort gesprochen werden und der „Gast“ an der Hand in den Kreis gezogen werden.

Löst sich auf, wenn der Magier einschläft oder den Kreis verläßt.

Stille 2: „Os tuum firmum claudio ut taceas!“

Opfer schweigt für 30min. (Stimmlähmung)

Mohn werfen (muß treffen)

Verriegeln 1: „Vox mea claustrum firmum creat!“

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o.ä. auf magische Weise, d.h. nicht das Schloß wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Nur mit Antimagie 2 wieder zu öffnen.

Der Magier muß die Tür (oder den Gegenstand) berühren

Wahnsinn 1() „Mentem tuam deleo et simul dementia trado!“**

Das Opfer führt für 10min absolut wirre Handlungen aus (genaue Wirkung bei SL erfragen).
(Wirkungsvorschläge vorher bei der SL abgeben)
Stab mit gelbem Band zerbrechen.

3. Stufe:

Magie identifizieren: „Naturam artium magicarum cum claritate senso!“

Der Magier kann feststellen, welcher Zauber auf einem Gegenstand liegt.

Mit Toten sprechen 2: „Mentem tuam ex regno mortis cieo ut tu respondeas!“

Leiche beantwortet drei ungerimte Fragen wahrheitsgemäß mit ja oder nein.

Schutzzauber 2: „Sphaera arte magica majorem me velat!“

Wie Schutzzauber 1, ist aber auch der Magie undurchdringlich.

Stille 3: „Vis quae sensibus percipi non potest facit ut taceas!“

Opfer schweigt für 1.Stunde. (Stimmlähmung)
Mohn werfen (muß treffen)

Verriegeln 2: „Vox mea clausrtum firmum creat!“

Wie Verriegeln 1, jedoch aus Entfernung.
Kleinen Schlüssel gegen die Tür werfen.

Wahnsinn 2(): „Mentem tuam deleo et simul te dementiae magna trado!“**

Das Opfer führt für 20min absolut wirre Handlungen aus (genaue Wirkung bei der SL erfragen)
(Wirkungsvorschläge vor Spielbeginn an SL abgeben.)
Stab mit zwei roten Bändern zerbrechen.

4. Stufe:

Artefakt herstellen 1: „Animo amplo rem magicam minorem efficio!“

Ein Zauber (oder gleiche Zauber mehrmals) wird an einen Gegenstand gebunden.
Zusätzliche kosten für Artefakt herstellen 1, müssen auch die Punkte für den/die Zauber der/die an den Gegenstand gebunden werden soll (und der selbstverständlich dem Magier bekannt sein muß), bezahlt werden.
Für das Artefakt muß ein Auslösemechanismus festgelegt werden (Ring drehen, Zauberwort,...).
Nachdem das Artefakt verwendet wurde, muß es durch Artefakt herstellen 1 + gewünschten Zauber neu aufgeladen werden
Immer mit SL absprechen.

Wahnsinn 3(): „Mentem tuam deleo et simul te dementiae maxime trado!“**

Das Opfer führt 30min absolut wirre Handlungen aus (genaue Wirkung bei SL erfragen)
(Wirkungsvorschläge vor Spielbeginn bei SL abgeben)
Stab mit drei blauen Bändern zerbrechen.

15. Stufe

Artefakt herstellen 2: „Animo amplo rem magicam majorem efficio!“

Wie Artefakt herstellen 1, aber mit permanenter Wirkungsdauer.
Pro Stufe des gespeicherten Spruchs verliert der Zauberer permanent einen MP.
Zu einem derartigen Artefakt gehört ein Beutel mit einer roten Kugel.
Für jeden permanent verlorenen MP kommen 2 weiße Kugeln in den Beutel.
Es ist nicht Möglich sich mehr weiße Kugeln zu erkaufen; Pro permanent verlorener MP 2weiße Kugeln.
Bei jeder Anwendung des Artefakts wird blind eine Kugel gezogen.
Ist es die Rote streikt das Artefakt für 25 Stunden

Nur für Priester ,Schamanen und Paladine:

1. Stufe:

Schutz vor Untoten: „Noli me tangere!“

Untote können den Priester nicht berühren.

Waffe weihen 1: „Telum tuum vi divina exorno!“

Eine Waffe gilt für den nächsten Kampf als geweiht (mit weißem Band kennzeichnen).

2. Stufe:

Untote vertreiben: „Vade retro, exsecratus!“

Läßt niedere Untote nicht näher als 5m herankommen, solange der Priester ihnen sein heiliges Symbol mit ausgestrecktem Arm entgegenhält.

3. Stufe:

Göttliche Eingebung: „Te oro atque obsecro qui omnium rerum potens ut colloquas qum me!“

Kurzes Gespräch mit der Gottheit (SL)

Untote vernichten: „Solvo te, exsecratus!“

Zerstört einen niederen Untoten

Waffe weihen 2: „Unus diebus telum tuum vi divina exorno!“

Eine Waffe gilt für einen ganzen Tag als geweiht (mit weißem Band kennzeichnen)

B) Runenmagie

Hier verwendet der Magier keinen Zaubersprüche sondern Runen, in denen ein bestimmter Spruch gespeichert ist, und die überall angebracht werden können. Die Rune wirkt auf die erste Person (außer dem Magier selbst) die sie sieht - ein flüchtiger Blick genügt (ggf. ansagen)

Die Wirkung tritt sofort ein , danach ist die Rune verbraucht. Runen können auch vor dem Wirksam werden unschädlich gemacht werden indem sie, ohne sie anzusehen, entfernt werden.

Die Wirkung der Rune soll angesagt oder auf einem dazugehefteten Zettel vermerkt werden.

Pro zusätzlich eingesetzten Runenmagiepunkt kann die Wirkung auf eine weitere Person ausgedehnt werden.

Dies muß angesagt oder auf dem Wirkungszettel vermerkt werden.

Runenkunde beinhaltet die Kenntnis um eine Rune der 1.Stufe (diese Rune bei der Berechnung der Runenmagiepunkte berücksichtigen). Weitere Kenntnisse müssen (wie Zaubersprüche)erkauft werden.

Mit ** gekennzeichnete Runen werden wie die entsprechenden Sprüche in leicht, mittel und schwer eingeteilt. Um dies deutlich zu machen werden neben die Rune jeweils ein, zwei oder drei Striche gemalt

Der MK kann eine Rune, die er bereits beherrscht, nach zehn Tagen Live in die nächste Stufe anheben, wenn er noch einmal die Punktekosten aufbringt.

Die Stärke hat keinen Einfluß auf die Wirkung der Rune, sondern bewirkt nur, daß die Wirkung eventuell. Trotz Magieresistenz beim Opfer eintritt.

(Eine mittlere Furchtrune wirkt auf jemanden der leichte Residenz hat, eine leicht jedoch nicht)

Die insgesamt in „Runenkunde und Runen investierten EP geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der zu Verfügung stehenden Runenmagiepunkte. (nicht zu verwechseln mit MP)

Über Nacht regenerieren sich alle RP, sofern der Magier einige Stunden geschlafen hat
Verbrauchte RP regenerieren sich nicht durch Meditation oder Tränke!!!

Runen sind je nach Erfahrung des kundigen haltbar: Runenpunkte x5 in Realtagen.

1. Stufe:



LO, die Rune der Verzweiflung():**

Der Charakter verfällt in tiefste Depressionen und ist überzeugt, bald dem Tod ins Auge sehen zu müssen.
Wirkungsdauer 30min.



NOG, die Rune der Kraft:

Auf einen Waffe gemalt, macht sie diese für den nächsten Kampf magisch.
(mit rotem Band kennzeichnen)
Wirkungsdauer bis nach dem nächsten Kampf.



SA, die Rune der Furcht():**

Der SC empfindet panische Angst vor dieser Rune und kann sich ihr nicht weiter als bis auf 5m nähern. Befindet sich der C im Augenblick des Wirksamwerdens der Rune näher als fünf Meter an der Rune, ist es ihm erlaubt zu fliehen.

Kann er das nicht oder wird die 5m Grenze aus irgend einem Grund erneut unterschritten, fällt der Charakter in Ohnmacht.

Wirkungsdauer: 5min



XU, die Rune der Qual:

Das Opfer windet sich vor Schmerzen und verliert einen LP.
Wirkungsdauer: 10min



YI, die Rune des Erlöschens():**

Der SC verliert seinen freien Willen und bewegt sich langsam und mit starren Blick ziellos durch die Gegend (schon mal 'nen Zombie gesehen?).

Wirkungsdauer: 10 min

2. Stufe:



RO, die Rune des Haltens:

Ein Charakter, der einen mit dieser Rune gekennzeichneten Gegenstand berührt oder einen mit dieser Rune gekennzeichneten, abgegrenzten Ort (max. 4m²) betritt, kann den Gegenstand nicht mehr loslassen, bzw. kann den Platz nicht verlassen.

Wirkungsdauer 30min.



WES, die Rune des Vergessens():**

Das Opfer vergißt was es gerade tun wollte und verläßt den Ort wo es die Rune sah. Das Opfer kann sich nicht mehr daran erinnern, die Rune gesehen zu haben. Die Erinnerung an das Vorhaben kehrt nach 15 - 30min. wieder zurück, an die Rune selbst kann sich das Opfer nach wie vor nicht erinnern.

Wirkungsdauer permanent

3. Stufe:



FUR, die Rune des Wahnsinns():**

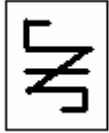
Der Charakter benimmt sich wie ein Verrückter und führt absolut unsinnige Handlungen aus (Roter Zettel mit Auswirkungen neben der Rune befestigen! Auswirkungen vorher bei der SL erfragen. Vorschläge für Wirkung bei Beginn des Lives bei SL abgeben) Wirkungsdauer 30min.



PA, die Rune des Schutzes:

Auf sie Stirn des Magiers gemalt, schützt sie ihn vor den Auswirkungen von Runen .

Wirkungsdauer: 60min.



VEN, die Rune der Dunkelheit:

Das Opfer erblindet (undurchsichtige Augenbinde)

Wirkungsdauer 60min

4. Stufe:



MAJ, die Rune der Dauerhaftigkeit:

Macht eine Rune doppelt so lange haltbar wie normal.

Muß mit der eigentlichen Rune verbunden werden.

Wirkungsdauer: permanent

C) Ritualmagie:

Mit „Wissen um Magie“ kann man an einem Ritual pro Tag teilnehmen.

Wer zusätzlich „Ritualwissen“ ein- oder mehrmals erlernt hat, kann entsprechend oft an weiteren Ritualen pro Tag teilnehmen.

Nachdem der Magier einige Stunden geschlafen hat steht einem Magier wieder die volle Anzahl an Ritualen zur Verfügung

Ritualmagie bedeutet, daß ein oder mehrere Magier einen Spruch, auch wenn er/sie ihn nicht kennt/kennen (muß auf der Liste stehen), durch ein aufwendiges Ritual bewirken kann/können.

Ein Ritual muß immer vorher mit einem Spielleiter abgesprochen werden!

Grobe Richtlinie: -Stufe des Rituals höchstens der halben aktuellen MP-Anzahl der beteiligten Magier entsprechen.
-10min. Dauer pro Ritualstufe.

Der/Die Magier/müssen „sinnvolle“ magische Beschwörungen und Handlungen ausführen - meditieren oder gar schlafen gilt nicht!

Ein einmal unterbrochenes Ritual kann nicht mehr fortgesetzt werden und wird unter Umständen als Patzer gewertet.

Ein Ritual verbraucht keine Magiepunkte.

D) Astralreisen.

Ab 12MP ist es einem Magier möglich im Astralraum zu reisen.

Astralreisende tragen eine schwarze Kapuzenrobe mit gelber Schärpe und sind wenn sie unterwegs sind für andere Spieler nicht wahrnehmbar.

Er kann sich so viele Minuten im Astralraum aufhalten, wie er im Augenblick Magiepunkte hat.

Wenn der Magier seinen Körper verläßt, um in der astralen Sphäre zu reisen bleibt er durch einen Lebensfaden mit ihm verbunden. Dieser Lebensfaden wird durch einen 2m lange Schnurr am Gürtel symbolisiert, die er hinter sich herzieht.

Geht dieser Faden während des Ausflugs verloren, wird die Seele ins Todenreich gezogen und der Körper fällt ins Koma. Der Körper stirbt nach so vielen wie die aktuellen Magiepunkte des Astralreisenden betragen

Im Astralraum ist für den Reisenden nur Magie erkennbar, er selbst ist von allen Astralwesen sofort deutlich wahrnehmbar und kann von ihnen Angegriffen werden.

Dabei entspricht die Anzahl seiner Magiepunkte seinen astralen Lebenspunkten.

Der Magier kann im Astralraum Zauber und magische Artefakte anwenden.

Dem Astralreisenden ist es nicht möglich magische Barrieren zu überschreiten.

Der Magier kann keine Begleiter, die die Kunst der Astralreise nicht beherrschen mitnehmen.

Es ist nicht möglich Gegenstände im Astralraum zu bewegen oder aus dem Astralraum mitzunehmen.

Es ist möglich magische Schriften im Astrakraum zu lesen, sofern das reale Buch oder die Schriftrolle geöffnet ist.

9. Fallen:

Eine Falle besteht aus einem Auslösemechanismus anhand dessen das Opfer bemerkt, daß es gerade eine Falle ausgelöst hat (z.B. Schnüre mit Glöckchen daran, Knallteufel, Knallfrösche o.ä., dabei aber keine realen Stolperfallen konstruieren!!!) und einem roten Beutel.

Wird der Auslösemechanismus betätigt, wird die Falle auf jeden Fall ausgelöst, egal ob das Opfer Fallen entschärfen kann oder nicht.

Der rote Beutel beinhaltet einen Zettel mit den Daten der Falle (Art, Möglichkeiten der vorzeitigen Befreiung, Wirkung und Stufe) und je nach Stufe und Qualität eine bestimmte Anzahl an schwarzen, weißen, blauen und roten Kugeln.

Um eine Falle zu entschärfen schüttelt das SC den Beutel und zieht blind eine Kugel heraus.

Das Ergebnis läßt sich an der Farbe erkennen:

Weiß:	Erfolg!
Schwarz:	Kein Erfolg! Erneuter Versuch erst in 10min. gestattet
Blau:	Kein Erfolg! Die folgenden Versuche müssen mit zwei weißen Kugeln weniger durchgeführt werden.
Rot:	Falle wird ausgelöst! Siehe beiliegenden Zettel.

Entschärfte Fallen werden mit einem blauen Band gekennzeichnet, das sich ebenfalls in dem roten Beutel befindet.

<u>Fallen haben folgende Wirkung:</u>	
1.Stufe:	Giftschaden oder eine Wunde oder das Opfer wird 15min. festgehalten.
2.Stufe:	Giftschaden oder zwei Wunden oder das Opfer wird 30min. festgehalten.
3.Stufe:	Giftschaden oder drei Wunden oder das Opfer wird 45min. festgehalten.
4.Stufe:	Giftschaden oder vier Wunden oder das Opfer wird 60min. festgehalten.

Wird das Opfer festgehalten, ist eine vorzeitige Befreiung durch andere Personen möglich (z.B. Fangschlingen durchschneiden). Angaben auf dem Fallenzettel beachten!

Wunden werden von dem Körperteil aus gezählt, mit dem die Falle ausgelöst wurde. Tritt z.B. ein SC in ein Fangeisen der 3.Stufe = 3Wunden, so entfällt die erste Wunde auf das Bein, mit dem die Falle ausgelöst wurde. Die restlichen zwei Wunden treffen den Körper d.h. der SC verliert 2LP. Sinken die LP des Opfers auf 0 oder darunter, verblutet es nach 10min. (bis 600 zählen)

Fallen müssen grundsätzlich von der SL abgeseget werden!!!

ACHTUNG: Auch Personen die die Fähigkeit Fallen entschärfen nicht haben, dürfen versuchen eine Fallen unschädlich zu machen. Sie bekommen aber keine weißen Kugeln um sie mit in den Beutel zu werfen.
Fallen zu bauen ist ihnen aber nicht möglich.

10. Schlösser:

Schlösser bestehen aus einer Schloßkarte in der Farbe der jeweiligen Stufe (1:blau, 2: grün, 3: gelb; 4: rot), die mit einer Nummer versehen ist und einem schwarzen Beutel, der je nach Stufe und Qualität des Schlosses eine bestimmte Anzahl schwarzer und blauer Kugeln enthält.

Ob eine Tür verschlossen ist oder nicht, ist anhand eines roten Klebepunktes ersichtlich, der bei verschlossener Tür innerhalb des Schlüssellochsymbols auf der Schloßkarte und bei offenen außerhalb klebt. Bei Auf- bzw. Zusperrern das Umsetzen des Punktes nicht vergessen!!!

Zu jedem Schloß gibt es einen oder mehrere passende Schlüssel (passende Farbe, Nummer) mit dem/denen sich das Schloß ohne Probleme auf und zusperrern läßt.

Eine Alternative zu den regulären Schlüsseln sind Dietriche und Nachschlüssel. Diese bestehen aus einem unnummerierten Schlüssel (bei Nachschlüsseln mit Nummer) und einem angehängten Beutel mit weißen Kugeln (je nach Stufe und Qualität)

Das Öffnen bzw. verschließen funktioniert wie das Fallenbauen bzw. Entschärfen:

Weiße Kugeln (Dietrich/Nachschlüssel und/oder Fähigkeitskugeln) in den Beutel, mischen und blind ziehen:

Weiß:	Erfolg!
Schwarz:	Kein Erfolg! Versuch erst nach 10min. gestattet.
Blau:	Kein Erfolg! Dietrich bricht ab (bei SL abgeben). Wurden nur Fähigkeitskugeln verwendet, müssen die folgenden Versuche mit einer weißen Kugel weniger durchgeführt werden.

Anschließend die eigenen Kugeln wieder aus dem Beutel entfernen. Soll die Tür wieder geöffnet bzw. geschlossen werden, ist der Vorgang von vorne zu wiederholen.

ACHTUNG: SC's die die Fähigkeit Schlösser öffnen nicht besitzen, aber einen Dietrich oder Nachschlüssel in Finger bekommen, dürfen unter Verwendung der weißen Kugeln aus dem Beutel ebenfalls Türen zu öffnen und zu schließen.

11. Dieben:

Apropos Dieben: Gediebte Gegenstände sind **sofort** bei der SL zu melden. Der Dieb darf die Gegenstände zwar „weiterverkaufen“, „verschenken“ usw. die SL muß aber über derartige Transaktionen informiert werden. Wer dem „Beruf“ des Beutelschneiders nachgehen möchte: Um einem Opfer eine Tasche zu dieben, muß der Dieb ein Band an dem Beutel festknoten (vielleicht mit der Aufschrift „ÄTSCH“). Gelungene Aktion anschließend bei der SL melden, die dann vom Opfer den Beutel fordert. Beutelschneiden ist nur bei Beuteln und kleineren Taschen möglich - selbst der größte Idiot merkt es, wenn auf einmal sein Rucksack fehlt.

Und um Klartext zu reden: Dieben ist o.k. - Klauen nicht!!! Wer erwischt wird ist ein Fall für die Polizei - ohne Kompromisse!!!

12. Ausrüstung:

Sämtliche Ausrüstung wird vom Spieler selbst besorgt. Man kann beliebige Ausrüstungsgegenstände mitbringen, sofern sie zur Rolle und zum Ambiente passen und die Sicherheit nicht gefährden. Brillen sind selbstverständlich erlaubt. Alles andere Moderne wie Uhren (außer Versteckt beim Vorteil Zeitgefühl), Ferngläser, Zigaretten (schön wär's jedenfalls; aber auf keinen Fall Kippen im Gelände liegen lassen - Wir müssen's nämlich hinterher wieder einsammeln), Thermoskannen, Taschenlampen (außer in Notfällen oder bei Magiern, die den entsprechenden Spruch anwenden:: Handlungen die ohne Licht einer Taschenlampe nicht durchführbar sind, müssen eben in der finsternen Zeit ausfallen...!),... laßt ihrem am besten Zuhause; das Eßbesteck/Geschirr sollte nicht unpassend werden, die einigermaßen zum Ambiente paßt (laßt also eure Chipstüte bitte zu Hause oder verstaut sie wenigstens so, daß man sie nicht sieht).

Immer gilt: Das Inventar und die Ausrüstung anderer Spieler pfleglichste(!) zu behandeln (es hat seine Gründe, daß wir das in die Regeln schreiben müssen...)!

13. Sonstiges:

Während des Spiels herrscht Gewandungspflicht.

Besondere Aktionen (Dieben, Fallen, Meucheln, Putschversuche, Rituale,...)
Immer (voran-)melden und mit der SL absprechen!!!

Keine Zweitcharaktere!!!!

Wir haben was gegen Schizophrene, die immer dann in die andere Gestalt schlüpfen, wenn es für die eine brenzlich wird oder die andere gerade Praktischer ist. Wer als Charakter abreisen will, kann das gerne tun, aber dann gilt: Was der Charakter nicht mitnimmt, bleibt im Spiel und kann gefunden, verkauft, zerstört oder sonstwas werden. Der Charakter gilt erst dann als abgereist, wenn er seine Charakterkarte im Checkpoint abgegeben hat (Wo der Checkpoint ist, wird von der SL bekanntgegeben). Auch hier gilt: Neue Charaktere erst mit der SL absprechen!!!!

14. Farbcodes:

Schärpen:

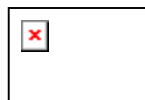
rot:	SL
lila:	NSC, nicht vorhanden
gelb:	astral

Bänder:

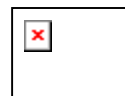
rot:	magisch
weiß:	geweiht
gelb:	astral
grün:	vergiftet
blau:	inaktiv

Karten mit Regieanweisungen

grün:	allgemein lesbar
rot:	nur von MK lesbar



Mystic



Dies ist kein eigenständiges Regelwerk sondern nur eine Modifizierung des That`s Live-Regelwerkes (9. Auflage).

Auf den Cons von Mystic Forest spielen wir nach dieser Modifikation.

1. Trank und Giftpunktesystem

Ihr könnt zwar auch bei uns nur eine bestimmte Anzahl von Tränken/ Giften pro Tag brauen, diese aber in beliebiger Menge (wenn's richtig ausgespielt wird mit großem Kessel, großen Kräutermengen, großem Aufwand ...).

2. Waffenschaden (Ansagen)

Doppelter Schaden bei Waffen (z.B. schwere Wuchtwaffen wie Bihänder, Zweihandäxte/ -hämmer, ...) werden nicht angesagt sondern ausgespielt! Ansagen sind nur dann angebracht, wenn das "Opfer" nicht sehen kann was es trifft.

3. Rituale und Zauber

Bei Ritualen/ Gottesdiensten und dem Wirken von Zaubersprüchen/ Gebeten legen wir sehr viel wert darauf, daß dies auch schön ausgespielt wird. "schludert" ein Charakter dabei, so kann dies fatale Folgen haben. Mit Magie ist eben nicht zu spaßen.

4. Nicht nur Punkte Zählen

Bei uns kommt es überhaupt hauptsächlich auf das Spielen an. Gut ausgespielt bedeutet großen Erfolg, auch bei „kleinen“ Charakteren und in jeder Situation. Natürlich kann deshalb nicht jeder Anfänger meisterliche Schlösser öffnen, aber wer weiß, vielleicht wird die Mühe ja trotzdem belohnt.

5. OT-Schärpen/ Kennzeichnungen

Spieler oder *Gegenstände*, die rein OT sind (also für den Spielverlauf nicht anwesend) tragen eine rosafarbene Schärpe oder Kennzeichnung (rosa Wölkchen). So gekennzeichnete *Gegenstände/ Personen* können auch nicht plötzlich ins Spiel gebracht werden. Diese Kennzeichnung ist für Dinge wie Autoschlüssel, Medikamente, ... oder Verletzte Spieler gedacht. Rosa Kennzeichnung am Zelteingang bedeutet: OT kranker/ verletzter Süieler schläft hier, bitte nicht stören. Die Verwendung rosaroter Kennzeichnungen ist nur dann möglich, wenn dies vorher mit der SL abgeklärt wurde.

Kleine Pflanzenkunde

- Kräuterliste -

(dargestellt durch Cocktail-Fontänen oder Spiralen in der entsprechenden Farbe)

Bueschelblaettler (Fontänen):

BAHAMUTHE:

Goldfarbene Büschel, wächst auf Lichtungen.

Wird verwendet für Antimagietränke und Gegengifte -
darf nur am Tag gepflückt werden

Konservierbar

BAUMSTERN:

Rote Baumfrucht in Büschelform, wächst auf Bäumen.

Wird verwendet für Immuntränke.

Nicht konservierbar

ELFENHAAR:

Silberfarbener Büschel, wächst bei Blaubeerbüschen.

Wird verwendet für Magietränke.

Konservierbar

GIFTMOOS:

Grünes Büschelgewächs, wächst im Schatten.

Wird verwendet für Gifte und Drogen.

Konservierbar

PURPURSCHIRM:

Büschelgewächs in violetter Farbe, wächst im Wald.

Wird als "Verstaerker" für Tränke gebraucht. -

Darf nur in der Nacht gepflückt werden.

Nicht konservierbar

Spiralbläuttler (Spiralen):

ALRAUNE:

Grüne spiralförmige Pflanze, wächst an magischen Orten und unter Galgen.
Wird verwendet für Magietränke und besitzt eine verstärkende Wirkung. -
Nur die Wurzel ist verwendbar.
Konservierbar

FEUERTAU:

Goldfarbenes Spiralgewächs, wächst bei Lichtungen und in Wiesen.
Wird verwendet für Schutztränke und zum Bannen von Geistern und Vampiren.
Konservierbar

HERZGLUT:

Eine rotes Spiralgewächs, wächst im Wald und am Wasser.
Wird verwendet für Liebestränke.
Konservierbar

MONDKRAUT:

Blaue Spiralf Frucht, wächst im Wald und in Wiesen.
Hat eine desinfizierende Wirkung, wird verwendet für Desinfektion,
Krankheitsheilung und Wundbrand.
Es wirkt stärker, wenn es bei Mondlicht gepflückt wurde!
Nicht konservierbar

SILBERDORN:

Silberfarbenes Spiralgewächs, wächst an Waldrändern.
Wird verwendet für Rüstungstränke. -
Muss einen ganzen Tag trocknen um seine Wirkung zu entfalten!
Konservierbar