



Drachenhorst

Regelwerk Magie

Rev. 1.6

Autoren

**Christin Duda, Martin Minner
Sven Köwing, Olaf Duda**

basiert auf Silbermond 1 (Stefan Jordan)

Inhaltsverzeichnis

0	Larp Philosophie des Drachenhorst	9
0.1	Spielleitung	12
0.2	Sicherheit	12
0.3	Time In	12
0.4	Time Freeze	12
0.5	Time Out	13
0.6	Rollenspiel	13
0.7	Abkürzungstabelle	14
1	Charakter	15
1.1	Einleitung	15
1.1	Rassen	15
1.1.1	Menschen	16
1.1.2	Elfen	16
1.1.3	Drow	17
1.1.4	Zwerge	17
1.1.5	Halblinge	18
1.1.6	Gnome	18
1.1.7	Kender	18
1.1.8	Kobolde	18
1.1.9	Orks und Goblins	19
1.1.10	Gyrinx	19
1.1.11	Echsenmenschen	19
1.1.12	Vampire	19
1.2	Besondere Charaktere	20
1.2.1	Berserker	20
1.2.5	Wehrwesen/Gestaltenwandler	20
1.3	Berufe	21
1.3.1	Bettler	21
1.3.2	Diebe	21
1.3.3	Gaukler	21
1.3.4	Kaufmann	21
1.3.5	Waldläufer	21
1.3.6	Assassine	22
1.3.7	Barbar	22
1.3.8	Krieger	22
1.3.9	Ritter	22
1.3.10	Söldner	22
1.3.11	Barde	22
1.3.12	Heiler	22
1.3.13	Priester	23
1.3.14	Schamane	23
1.4	Vorteile	24
1.4.1	Beziehungen -20 -20	24
1.4.2	Furchtlosigkeit -25 -25	24
1.4.3	Magiefähige Rasse -30 -30	24
1.4.4	Reichtum -10 -10	24
1.4.5	Schmerzunempfindlichkeit -20 -20	24
1.4.6	Schnelle Heilung	24
1.4.7	Zweites Gesicht -20 -20	24

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
1.5	Nachteile		25
1.5.1	Monster	10 10	25
1.5.2	Alter	15 15	25
1.5.3	Blindheit	20 20	25
1.5.4	Einarmig	10 10	25
1.5.5	Einäugig	10 10	25
1.5.6	Kodex gegen Magie	15 15	25
1.5.7	Kodex gegen Waffen	15 15	25
1.5.8	Lahmes Bein	10 10	25
1.5.9	Nachtblindheit	10 10	25
1.5.10	Nachtzyklus	40 40	25
1.5.11	Materialkomponenten	20	26
1.5.12	Schamanismus	15	26
5	Magie		27
5.1	Einleitung		27
5.2	Magietheorie		27
5.3	Was ein Magieunkundiger wissen muss (MUK)		28
5.4	Was ein Magiekundiger wissen muss (MK)		28
5.5	Prüfungen		29
5.5.1	Novizenprüfung		30
5.5.2	Magierprüfung		31
5.5.3	Grossmagierprüfung		32
5.5.4	Erzmagierprüfung		33
5.6	Magiepunkte		34
5.7	Patzer beim Zaubern		34
5.8	Zaubersprüche und das Zauberbuch		34
5.9	Der Vorgang des Zauberns		35
5.10	Schamanismus		36
5.11	Verwendung von Spruchkomponenten		36
5.12	Spruchfertigkeiten		36
5.12.1	Magisches Talent		36
5.12.2	Heilmagie		37
5.12.3	Spruchstufe 1	1 3	37
5.12.4	Spruchstufe 2	2 5	37
5.12.5	Spruchstufe 3	3 8	37
5.12.6	Spruchstufe 4	4 12	37
5.12.7	Spruchstufe 5	5 17	37
5.12.8	Magiepunkte	2 2	38
5.12.9	Konzentration	8 8	38
5.12.10	Kontemplation	16 16	38
5.12.11	Meditation	8 8	38
5.12.12	Fusion	8 8	39
5.12.13	Ritualmeisterei	10 10	39
5.12.14	Bardenmagie	30 30	39
5.12.15	Koboldmagie		39
5.13	Rituale		40
5.13.4	Beispiele für permanente Artefakte		41
5.14	Magische Gegenstände		41
5.14.1	Rote Spruchrollen		41
5.14.2	Blaue Spruchrollen		42
5.14.3	Einfache Artefakte		42

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
5.14.4 Permanente Artefakte			43
5.14.5 Magische Berufe			43
6 Bereiche der Magie			44
6.1 Spruchliste Neutrale Magie			45
6.1.2 #Gesinnung erkennen 1 3			45
6.1.4 Magie finden 1 3			45
6.1.5 Magie identifizieren 1 3			45
6.1.6 Magie lesen und schreiben 1 3			45
6.1.7 Magisches Siegel 1 3			45
6.1.8 Magische Falle 1 1 3			45
6.1.9 #Magisches Schloss 1 1 3			46
6.1.14 Auratarnung 2 5			46
6.1.20 Magie aufheben 2 5			46
6.1.21 Magie zerstören 2 5			46
6.1.22 #Magisches Schloss 2 2 5			46
6.1.23 Mechanische Sperre 2 5			46
6.1.26 Schlösser öffnen 1 2 5			46
6.1.34 #Zerbrechen 2 5			46
6.1.35 Magische Falle 2 2 5			46
6.1.36 *Eingebung 3 8			46
6.1.43 #Magisches Schloss 3 3 8			47
6.1.46 Reparieren 3 8			47
6.1.47 Schlösser öffnen 2 3 8			47
6.1.48 Teleportation 3 8			47
6.1.49 Magische Falle 3 3 8			47
6.1.50 Magische Erinnerung 3 8			47
6.1.51 Artefakte herstellen 4 12			47
6.1.52 Schlösser öffnen 3 4 12			47
6.1.53 #Magisches Schloss 4 4 12			48
6.1.54 Magische Falle 4 4 12			48
6.1.55 Gruppenteleportation 5 17			48
6.1.56 Magiespiegel 5 17			48
6.1.57 Schlösser öffnen 4 5 17			48
6.1.58 #Magisches Schloss 5 5 17			48
6.1.59 Schlösser öffnen 5 6 23			48
6.1.60 Magie fixieren 6 23			48
6.2 Spruchliste Elementarmagie			49
6.2.1 Flammenfinger 1 3			49
6.2.3 Licht 1 3			49
6.2.13 #Windstoss 1 3			49
6.2.16 Eisodem 2 5			49
6.2.17 Feuerodem 2 5			49
6.2.19 Lichtblitz 2 5			49
6.2.24 #Metall erhitzen 2 5			49
6.2.25 Nachtsicht 2 5			49
6.2.28 Schutz vor Elementen 2 5			49
6.2.30 Sturmwind 2 5			49
6.2.31 #Unsichtbarkeit 2 5			49
6.2.32 #Verstricken 2 5			50
6.2.37 #Erdstoss 3 8			50
6.2.44 *Materie zersetzen 3 8			50

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
6.2.45 *Nebelgestalt 3 8			50
6.2.51 Feuerball 4 12			50
6.2.51 Feuerball 4 12			50
6.2.57 Feuerkontrolle 2 5			50
6.3 Spruchliste Weiße Magie			51
6.3.7 Magischer Pfeil 1 3			51
6.3.8 Magischer Schild 1 3			51
6.3.10 Schutz vor Bösem 1 3			51
6.3.11 Sonnenstrahl 1 3			51
6.3.12 Tiersprache 1 3			51
6.3.15 Dornenwand 2 5			51
6.3.18 Fluch erkennen 2 5			51
6.3.27 Schutzaura 2 5			52
6.3.29 Stinkende Wolke 2 5			52
6.3.33 Wirbelwind 2 5			52
6.3.35 *Blitzstrahl 3 8			52
6.3.38 Erweiterte Schutzaura 3 8			52
6.3.39 Fluch brechen 3 8			52
6.3.40 Geistesbarriere 3 8			52
6.3.41 Insektenplage 3 8			52
6.3.42 Kristallrüstung 3 8			52
6.3.50 *Asche zu Asche 4 12			52
6.3.54 Drachenrüstung 5 17			53
6.3.70 *Schutzkreis 3 8			53
6.4 Spruchliste Heilmagie			54
6.4.1 Diagnose 1 3 3			55
6.4.2 Erste Hilfe 1 3 3			55
6.4.3 Gifte aufhalten 1 3 3			55
6.4.4 Kosmetische Korrektur 1 3 3			55
6.4.5 Krankheit heilen 1 3 3			55
6.4.6 Nahrung reinigen 1 3 3			55
6.4.7 +Schlaf 1 3 3			55
6.4.7 +Schlaf 1 3 3			55
6.4.8 Atemfreiheit 2 5 5			55
6.4.9 Flüche brechen 2 5 5			55
6.4.11 Heilung 1 2 5 5			56
6.4.12 Lederhaut 2 5 5			56
6.4.13 Narkose 2 5 5			56
6.4.14 +Vergessen 1 2 5 5			56
6.4.14 +Vergessen 1 2 5 5			56
6.4.15 +Stummheit 2 5 5			56
6.4.15 +Stummheit 2 5 5			56
6.4.16 Giftwirkung aufheben 3 8 8			56
6.4.17 Heilung 2 3 8 8			56
6.4.18 Schwere Krankheit heilen 3 8 8			57
6.4.19 Heilung 3 4 12 12			57
6.4.20 Tödliche Krankheit heilen 4 12 12			57
6.4.21 Regeneration 5 17 17			57
6.4.22 Vollständige Heilung 5 17 17			57
6.4.23 Regeneration eines Sinnesorgans 5 17 17			57
6.4.30 *Wiederbelebung 8 38			57

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
6.5			58
6.5.12			58
6.6			58
6.6.1			58
6.6.2			58
6.7			59
6.7.1			59
6.7.2			59
6.7.3			59
6.7.4			59
6.7.5			59
6.7.6			59
6.7.7			60
6.7.8			60
6.7.9			60
6.7.10			60
6.8			61
6.8.2			61
6.8.2			61
6.8.3			61
6.8.4			61
6.8.5			61
6.8.6			61
6.8.7			61
6.8.8			62
6.8.9			62
6.8.10			62
6.9			62
6.9.1			63
6.10			64
6.11			64
7			65
7.1			65
7.2			67
7.2.1			67
7.2.2			67
7.2.3			67
7.2.4			67
7.2.5			67
7.2.6			68
7.2.7			68
7.2.7			68
7.2.8			68
7.2.9			68
7.2.10			68
7.2.11			68
7.2.12			68
7.2.13			68
7.2.14			69
7.2.15			69
7.2.16			69

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
7.2.17	+Stummheit	2 5	69
7.2.17	+Stummheit	2 5	69
7.2.18	+Taubheit	2 5	69
7.2.19	+Terror	2 5	69
7.2.20	+Tierisches Handeln	2 5	69
7.2.21	+Vergessen	1 2 5	69
7.2.21	+Vergessen	1 2 5	70
7.2.22	+Blindheit	3 8	70
7.2.23	Blutmagie	3 8	70
7.2.24	Hand des Vampirs	3 8	70
7.2.25	+Panik	3 8	70
7.2.26	+Vergessen	2 3 8	70
7.2.27	+Amnesie	4 12	70
7.2.28	+Meisterschaft über Personen	4 12	70
7.2.29	Todeswolke	4 12	70
7.2.30	Versteinern	4 12	71
7.2.31	+/*Geistesfäden	5 17	71
7.2.32	+Massenhysterie	5 17	71
7.2.33	+Schädelleere	5 17	71
7.2.34	Verwandlung	5 17	71
7.3	Spruchliste Nekromantie		72
7.3.1	Untote binden	1 3	72
7.3.2	Untote identifizieren	1 3	72
7.3.3	Befehl über Untote	2 5	72
7.3.4	Kleines Totenritual	2 5	73
7.3.5	Untote vertreiben	2 5	73
7.3.6	*Wahrnehmungsband	2 5	73
7.3.6	*Wahrnehmungsband	2 5	73
7.3.7	Nekromantie finden	3 8	73
7.3.8	Toten beschwören	3 8	73
7.3.9	Meisterschaft über Untote	4 12	73
7.3.10	Untotenschmaus	4 12	73
7.3.11	Herrschaft über Untote	5 17	73
7.3.12	Großes Toten Ritual	5 17	73
7.3.13	Selbstweiheung	5 17	74
7.4	Spruchliste Dämonologie		75
7.4.1	Dämon binden	1 3	76
7.4.2	Dämon identifizieren	1 3	76
7.4.3	+Dämon befragen	1 1 3	77
7.4.4	Ebenenfenster	1 3	77
7.4.4	Ebenenfenster	1 3	77
7.4.5	+Dämon befragen	2 2 5	77
7.4.6	Bannkreis	2 5	77
7.4.6	Bannkreis	2 5	77
7.4.7	Schutzkreis vor Dämonen	2 5	77
7.4.8	Dämon vertreiben	2 5	77
7.4.9	*Wahrnehmungsband	2 5	77
7.4.9	*Wahrnehmungsband	2 5	77
7.4.10	Dämonisches finden	3 8	78
7.4.11	+Befehl über Dämonen	3 8	78
7.4.12	Dämon beschwören	3 8	78

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
7.4.13 +Meisterschaft über Dämonen 4 12			78
7.4.14 Dämonischer Schutz 4 12			78
7.4.15 Wächtertier 4 12			78
7.4.16 +Herrschaft über Dämonen 5 17			78
7.4.17 Schritt in das Pandämonium 5 17			79
7.5 Spruchliste Dämonenmagie			80
7.5.1 #Dämonische Angst 1 1			80
7.5.2 #/*Dämonischer Terror 2 2			80
7.5.3 Schmerzattacke 3 3			80
7.5.4 Dämonischer Segen 4 4			80
7.5.6 Geistesrüstung 4 4			80
7.5.7 Mana Vampir 5 5			80
15 Monster			81
15.2 Untote			81
15.3 Geistwesen			81
15.4 Dämonen			82
15.4.1 DS1			82
15.4.2 DS2			82
15.4.3 DS3			82
15.4.4 DS4			83
15.4.5 DS 5			83
15.4.6 DS6			83
15.4.7 DS7			83
15.4.8 DS8			84
15.4.9 DS9			84
15.4.10 DS10			84
15.5 Elementare			85
15.6 Golems			85

0 Larp Philosophie des Drachenhorst

LPD LARP Philosophie - Drachenhorst

„Wir spielen Fantasy, nicht Krieg!“ Olaf Duda, Haupt - SL im Drachenhorst

Dieser Text erhebt keinen Anspruch der alleinigen Gültigkeit und er versucht auch nicht über jegliche andere Anschauung des LARP - Spieles erhaben zu sein. Er dient lediglich der Heranführung von Neulingen an die Mentalität der Drachenhorst-Spiele, aber ebenso soll er diejenigen ansprechen, welche schon Erfahrung mit Liverollenspiel haben und vielleicht nach neuen Ufern sinnen.

These 1: Bei uns ist alles anders!

Wieso? Na weil wir mit Con - Kosten von 12,50 Euro WEIT unter dem normalen Satz der LARP - Welt liegen. Damit wollen wir u.a. den Schülern, Studenten oder anderweitig schlecht Bezahlten die Möglichkeit geben, ebenfalls auf Liverollenspiele zu gehen. Natürlich spielen bei uns auch ältere Semester, jedoch wage ich zu behaupten, dass gerade durch die jüngeren Mitspieler das Spiel einer brisanten Dynamik unterliegt. Grundsätzlich ist also jede/jeder dazu aufgerufen, egal welchen Alters, sich bei unserer Spielleitung um ein Treffen zu bemühen!

Zudem spielen wir nicht nach dem weit verbreiteten DragonSys - Regelwerk, sondern haben uns für ein modifiziertes Silbermond I-Regelwerk entschieden, welches durch die Jahre wächst und schrumpft (zu meist wächst es jedoch). Einer der markantesten Unterschiede der zwei Systeme ist die Sache mit den Murmeln. Im Silbermond wird zur Darstellung der Magie mit weißen und schwarzen Murmeln gezaubert. Schwarz bedeutet in diesem Fall gepatzt, was mit dem Nichtwirken des Spruches einhergeht. Somit ist in der Silbermondmagie eine relative Chance auf Versagen eingebaut, wohingegen im DragonSys die Magie „einfach so“ wirkt. Ich persönlich finde die Silbermondvariante ansprechender, finde aber auch, dass die DragonSys - Variante zweifellos ihre Daseinsberechtigung besitzt.

Unsere Hintergrundgeschichte wird Intime von den Spielercharakteren (SC) im Fluss gehalten und anders als beim tabletop (DSA, Shadowrun, etc.) greift der Meister, beim LARP die Spielleitung (SL), (so gut wie) nicht ins Spiel ein. Sie fügt die Entscheidungen der Spieler lediglich zu einer konstanten, andauernden Story zusammen, welche stetig wächst und wiederkehrt. Daher ist nach einem Wochenende zwar die Con, nicht aber die Story abgeschlossen!

Man kann LARP auch als Improvisationstheater in mittelalterlicher Gewandung verstehen, mit dem Schwerpunkt auf Kommunikation. Für den Fall, dass man mal in Erklärungsnoté kommt, versteht der unbefangene Leihe dieses vielleicht am Besten. Bei unseren Cons legen wir sehr viel Wert auf das Spielen an sich. Es gibt viele Veranstalter, die ihre Cons als reine Kämpfer - Cons ausschreiben oder auch jene, die 100% Ambiente bieten. Ein Drachenhorst - Con besteht aus ca. 5-10% Kampf, der Rest ist Rollenspiel. Allerdings kriegen unsere SC von der SL Aufträge, welche dann Intime erfüllt werden müssen. Wir haben ein System kultiviert, welches für die sieben Spiele im Jahr (April bis Oktober) folgender Maßen aussieht:

These 2: Ying und Yang die Kunst des ausgewogenen Spiels

Die erste Con eines jeden Jahres dient der Orientierung und der Einstimmung für ein weiteres glorreiches LARP - Jahr. Daher findet dort immer ein Markttag statt, an dem Neuerungen eingeführt werden und jeder Spieler die Möglichkeit bekommt, für sich und/oder seine Gruppe Aufträge zu ergattern. Diese Aufträge werden von der SL ausgeschrieben und können für jeden SC, aber auch nur für bestimmte Spielergruppen zugänglich sein. Bei uns hat man nicht nur das Recht, sondern auch die Pflicht bei der SL Auftragswünsche abzugeben, aus denen neue Spielideen und Quests entstehen können. Je mehr die Spieler sich also einbringen, desto mehr passiert auch faktisch im Spiel. Die SL sieht zumeist davon ab, eine Orkhorde nach der anderen anzugreifen zu lassen, aufgrund von mangelnder Story.

An den folgenden Cons nun werden die SC ausgesandt, ihre Aufträge zu erledigen. Jeder Spieler, der für den Spieltag keinen Auftrag, sowie keinen besonderen Grund hat als SC zu erscheinen, spielt NSC (Nicht-Spielercharakter). Dies hat den Vorteil, dass jeder mal SC, bzw. NSC spielen kann/muss, damit zum einen der Spielanteil gerecht verteilt ist und zum anderen genug Abwechslung für die Spieler offeriert wird. Zudem achtet die SL stets darauf, dass sich mindestens zwei NSC - Gruppen im Spiel befinden. Dies hat den entscheidenden Vorteil, dass ein Spiel ermöglicht werden kann, in dem die SC quasi nur geduldete Gäste sind, bzw. die NSC auch unter sich spielen können. Eine kleine Expertise aus dem Nähkästchen dazu: Wir hatten einmal eine LARP - Gruppe aus dem Kreuzwald (Norden, bei Emden) zu Gast (schönen Gruß an dieser Stelle!), welche eine hervorragende Orkhorde dargestellt haben. Diese Horde bewachte eine Mine (eine der komplexesten Aufbauten, die wir jemals gemacht haben). Die SC waren im Wald und sollten in die Mine - um den Plot aufs Wesentliche zu reduzieren. Es wurde von Seiten der SC die ganze Spielzeit über nichts unternommen, was zu ihrem Ziel geführt hätte. Dies führte zu großer Langeweile bei den Orks - verständlicher Weise. Erst kurz vor Spielende versuchten die SC einen Verzweiflungsangriff, da man versäumt hatte, eine Schwachstelle im Orklager ausfindig zu machen (die SL ist ja eigentlich immer großzügig bei so was). Lange Rede, kurzer Sinn: mittlerweile können die SC tun, aber eben auch lassen(!) was sie wollen, da das Spiel auch so weitergehen kann. **DAS IST KEIN AUFRUF AN DIE SPIELER, NICHTS ZU TUN! RUMDÖDELN IST KEIN LARP!!!** Man merkt daran erst, dass die Theorie eines Regelwerkes nicht im Stande ist ohne die Praxis ein reibungsloses Spiel zu gewährleisten.

These 3: Spielgebiet und Orga

Unsere Cons finden im Viet, bei Wildeshausen statt. Ein befreundeter Landwirt nebst Gattin ermöglichen uns, auf ihrem Bauernhof zu spielen. Dort gibt es eine große Scheune und einen schönen Wald. Beides nutzen wir für unsere Aufbauten: Dungeons, Tavernen, Minen & andere Höhlen, Akademien, Burgen, etc.. Zudem haben wir die Erlaubnis des Hofherren, das Gäste-WC samt Dusche zu nutzen. Die Dusche nutzen natürlich nur die warmduschenden Con - Duscher, igitt! Diese Optionen ziehen allerdings ein paar Dinge nach sich, die es auf vielen LARPs so nicht geben wird: Abwasch- und WC-Dienst. Mehrmals am Tag wird von den Spielern der ein oder andere Dienst ausgeführt, was zur Erhaltung der Hygiene, aber auch des Spielplatzes beiträgt. Natürlich ist außerdem das Rauchen im Wald und in der Scheune (Stroh kann brennen, oh ja!) strengstens untersagt.

stufe muk mk

Der Aufbau wird am Freitag vom Aufbauteam bewerkstelligt. Alle anderen dürfen erst am Samstag zum Check - In, in Ausnahmefällen (längere Anreise, Immobilität, gute Ausreden, etc.) jedoch schon vorher, anreisen.

Der Abbau ist Pflicht! Nach dem Spiel, also am Sonntag um 12 Uhr Mittags, legt jeder Spieler sein Kostüm ab und kommt zur Scheune oder einem von der SL festgelegten Platz. Dann werden Teams gebildet und alle bauen ab.

Dann kommt die Nachbesprechung, in der wir das Wochenende auswerten. Was war schlecht, was war gut? Hier haben alle die Möglichkeit, ihrem Ärger/ihrer Freude Luft zu machen. Die Nachbesprechung ist ein wichtiger Bestandteil des Gesamtkonzeptes unseres Spieles und ist daher ebenfalls für alle Pflicht.

Nach der Pflicht kommt die Kür: jeder baut seine Zelte ab und fährt nach Hause oder nimmt noch ein paar Unterhaltungen mit. Wenn ihr einen guten Eindruck machen wollt, fragt ihr noch mal bei der SL nach, ob ihr noch etwas mitnehmen/wegräumen könnt (der Abbau klappt leider nie zu 100 Prozent...). ;-)

Ich danke Euch für die Zeit die ihr euch genommen habt, diesen Text zu lesen. Ich hoffe, ich konnte zumindest ein wenig Licht ins Dunkel bringen.

Wenn trotzdem noch Fragen im Raum stehen, ihr konstruktive Kritik anbringen oder Morddrohungen ausstoßen wollt, aber auch wenn ihr euch einfach denkt: was schreibt der Idiot denn da für einen Stuss!? dann schreibt mir ne Email: m.minner@gmx.de

2005 Martin Minner, Sub- und Waffen - SL im Drachenhorst

0.1 Spielleitung

- Die Entscheidung der Spielleiter ist endgültig und unanfechtbar.
- Meistens sind die SL als Charakter anwesend, wenn man eine SL-Antwort wünscht, muß man das ausdrücklich sagen.
- Die SL kann grundsätzlich jeden Spieler sofort vom Spiel ausschließen.
- Die SL beantwortet keine Fragen zu Fertigkeiten während des Spiels. Wer seine Fertigkeiten nicht kennt, kann sie nicht einsetzen. Ihr müsst euch VOR dem Spiel über die Regeln informieren.
- Es gibt eine Haupt-SL und mehrere Sub-SL sind möglich, diese werden vor dem Spiel bekannt gegeben.

0.2 Sicherheit

Nichteinhaltung der Sicherheitsbestimmungen und -anweisungen führt zu sofortigem Ausschluß des Spielers!

Alle Waffen müssen von der SL genehmigt sein. Das Mitbringen von nicht genehmigten oder echten Waffen führt zu sofortigem Ausschluß.
Kopf-, Hals- und Handtreffer sind verboten und verursachen keine Trefferpunkte.
Das Abtrennen von Gliedmaßen/Kopf während des Kampfes ist nicht erlaubt.
Absichtliche Treffer auf diese Zonen werden geahndet. NUR beim Bewußtlos schlagen (Pömpfen) ist zum Ausdruck des Schlages ein LEICHTER Kopftreffer erlaubt. Pömpfen und Meucheln sind während des Kampfes nicht erlaubt!
Waffenloser Kampf und harter Körperkontakt ist verboten. Metallschilde und ungepolsterte Holzschilde sind verboten. Alle Schuß- und Wurfaffen müssen spieltauglich und genehmigt sein. Alle Spieler, die eine Waffe benutzen, müssen diese Waffe soweit beherrschen, daß keinem Mitspieler tatsächliche Gefahr droht. Die SL überprüft stichprobenartig die Kampffähigkeiten der Spieler.
Alkoholgenuß beeinträchtigt die Kampffähigkeit derart, daß ein alkoholisierter Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen darf.
Rauchen und offenes Feuer sind nur an speziell ausgewiesenen Stellen erlaubt.

0.3 Time In

TIME IN gilt überall, außer in ausdrücklich ausgenommenen Outtime - Zonen (z.B. Toiletten, Schlafrume, Essräume, ...).
Die Intimezeiten werden mit der Einladung bekannt gegeben. In der Regel spielen wir nachts nicht durch.

0.4 Time Freeze

Bei spielrelevanten Pausen können die SL und ausdrücklich berechnigte Personen ein TIME FREEZE ausrufen. Der Spielverlauf stoppt sofort, die Spieler bleiben an Ort und Stelle stehen, schließen die Augen und summen oder plappern. Bei einem TIME IN geht das Spiel weiter, als sei keine Zeit verstrichen.

In Notsituationen oder bei begründeten Regelfragen kann jeder Spieler ein TIME OUT ausrufen. Das Spiel wird sofort unterbrochen und alle verhalten sich ruhig, um auf eventuelle Anweisungen zu reagieren. Das mißbräuchliche Ausrufen eines TIME FREEZE, z.B., um sich aus einer prekären Spielsituation zu retten, ist verboten und kann zu Spelausschluss führen!

0.5 Time Out

Jeder, der outtime ist oder sich zu einer Outtimezone bewegt, muss eine Outtimemütze tragen (Telekomcappy).

Der erste Tag startet in der Regel nach der Einweisung und dem Aufbau um ca. 12:00 Uhr und endet um 22:00 Uhr automatisch, dann herrscht Time Out.

Die Folgetage starten automatisch um 8:00 Uhr. Wer nach 8:00 Uhr ohne Outtimemütze angetroffen wird, ist automatisch Intime und muss die Konsequenzen tragen.

Ein Outtime - Spielortwechsel ist nur mit einem Outtime-Cappy möglich, z.B. bei Teleport oder einem imaginären Tunnel der durchlaufen werden soll.

0.6 Rollenspiel

Versuche den Spielspaß der Anderen so wenig wie möglich zu beeinträchtigen und versuche Dich auf soviel wie möglich von dem, was die anderen bringen, einzulassen. Wenn sich jeder dran hält, wird alles gut ;-)

2002 Ralf

0.7 Abkürzungstabelle

INTIME:

+ = Zeichen für magisches Schloss (1 Querstrich mit einem oder mehreren Senkrechtstrichen entsprechend der Schlossstufe)

REGELWERK:

Allgemein:

LP = Lebenspunkte

EP = Erfahrungspunkte

SP = Schadenspunkt

MP = Magiepunkte

RS = Rüstungsschutz

Rüstungszonen:

Torso = Körper vom Hals bis zu den Beinen

Halb = Torso ist teilweise , aber mindestens halb bedeckt.

LA = Linker Arm von oben bis unten ohne Schulter

LAu = Linker Unterarm

LAo = Linker Oberarm

RA = Rechter Arm von oben bis unten ohne Schulter

RAu = Rechter Unterarm

RAo = Rechter Oberarm

LB = linkes Bein, von Hüfte bis Fuss

LBu = (Linkes Bein unten) = Linker Unterschenkel

LBo = (Linkes Bein oben) = Linker Oberschenkel

RB = Rechtes Bein, Hüfte bis Fuss

RBu = (Rechtes Bein unten) = Linker Unterschenkel

RBo = (Rechtes Bein oben) = Linker Oberschenkel

Magielisten:

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allgemein zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesbeeinflussenden Magie

Sprüche mit diesem Zeichen sollen MUK kennen

Magie:

SD = Spruchdauer

WD = Wirkdauer

WB = Wirkungsbereich

RW = Reichweite

W = Wirkung

M. = Magier

Alchimie

AP = Alchimiepunkte

MZ = Mischzeit

WD = Wirkdauer

LE = Lebensenergie

SP = Schadenspunkte

TS = Trankstärke

u = Unzen (Mengenangabe)

1 Charakter

1.1 Einleitung

Dieses System teilt grundsätzlich nur in zwei Charakterklassen ein:

Magieunkundige (MUK / 3 LP) wie Kämpfer, Krieger, Bogenschützen, einige Wissenschaftler, Händler, Diebe (wo immer da auch der Unterschied liegen mag...), Ritter, Richter, etc.

und

Magiekundige (MK / 2 LP) wie alle Zauberkundigen, viele Wissenschaftler, Alchimisten, etc.

Wie ein Beruf aussehen soll, mit welchen Eigenschaften ein Charakter diesen Beruf erfüllt, welche persönlichen Eigenschaften er hat, welche Einstellungen und welche Charaktergeschichte, soll Sache guten Live Rollenspiels sein und wird deswegen nicht vorgeschrieben. Manche Dinge müssen natürlich geregelt werden. So ist zum Beispiel ein großer Reiz für viele, ihren Helden zu entwickeln, zu sehen, wie er mächtiger und stärker wird. Daher beginnt ein Charakter nicht als Halbgott, sondern recht weit unten auf der Karriereleiter. Es macht einfach auch weniger Spaß, unantastbar oder unbesiegbar zu sein. Man nimmt dann nicht mehr so am Spiel teil, wie man es als ganz normaler Charakter tun könnte.

Zur Erstellung eines neuen Charakters stehen einem Spieler 60 Erfahrungspunkte (EP) zur Verfügung, die er zum Kauf verschiedenster Eigenschaften verwenden kann. Man kann seinen Charakter mit Vorzügen und Nachteilen ausstatten, damit er mehr Profil bekommt. Wichtig ist, da man sich zu Beginn entscheidet, ob der Charakter MUK oder MK werden soll, denn danach ergeben sich die unterschiedlichen Preise für die einzelnen Eigenschaften.

WICHTIG: Ein MK muß nicht unbedingt eine Zauberfertigkeit beherrschen. Viele MKs sind Wissenschaftler oder Akademiker, die nicht zaubern können. Hat man sich für eine Liste entschieden, kann nicht mehr gewechselt werden. Nur Eigenschaften, die in der erwählten Liste einen Preis in EP haben, können gekauft werden.

Alle Eigenschaften werden in einen Charakterbogen eingetragen, welcher der SL bei Anmeldung vorgelegt werden muss. Ohne diesen Charakterbogen existiert ein Charakter nicht.

Magiekundige und deren Spruchfähigkeiten werden von der Magie-SL geprüft. Bei normalem Spiel erhält ein Charakter 2 EP pro Con-Tag. Bei außergewöhnlichem Engagement, z.B. bestem Kostüm oder bestem Rollenspiel, kann die SL (und nur diese !) mehr EP vergeben.

1.1 Rassen

'Soso, Ihr kommt von weit her? Hätte ich mir auch gleich denken können, spitze Ohren und helle Haut, so was sieht man hier nicht alle Monde.'

Wenige Reisende kennen die Völker, die ihnen begegnen wirklich, meist behalten üble Gerüchte die Oberhand und verhindern ein friedliches Lernen voneinander. Wenn ihr euch auf Reisen in ferne Länder begeben oder womöglich in den Nebel der Mysterien und Sagen eintauchen wollt, so solltet Ihr wohl von den ungezählten Rassen die dort leben, gehört haben.

In vielen Büchern und Wanderanweisungen wird von großen Unterschieden der Rassen berichtet. So heißt es ,dass Zwerge so stämmig gebaut sind, dass sie mehrere Schläge unbeschadet verkraften können, als Menschen. Dies sind seltsame Gerüchte, die aber

stufe muk mk

wohl begründet sind. Ein gezielter Dolchstoß wird dennoch ebenso Menschen- wie auch Zwergenwitwen zurücklassen.

Die angeborene Immunität einiger Rassen gegen Magie, gehört jedoch meist in das Reich der Legenden und Sagen. Die Magie fließt in allen Dingen, und wird deshalb auch alle Dinge beeinflussen können. Gegen eine solche Manipulation hilft eine magische Ausbildung, aber bestimmt keine spitzen Ohren.

Die Unterschiede der Völker bestehen aus der kulturellen Entwicklung und verschiedenen Sicht- und Verständnisweisen der Welt. Dies gerade macht es erstrebenswert andere Völker kennen zu lernen. Es ist schon traurig, dass wir Menschen die meisten dieser Wesen längst vergessen haben, aber vielleicht ist es besser so, denn nur so behalten sie ihren Zauber. Lauscht meinen Worten, doch lasst bei Euren Reisen Vorsicht walten, Zwerg ist nicht gleich Zwerg und Elb ist nicht gleich Elb.

1.1.1 Menschen

Menschenstämme gibt es so viele wie Steine in einem Gebirge. Menschen können sowohl Größen um 2m erreichen, als auch kleinwüchsig sein. Meist sind sie von kräftigem, aber nicht derbem Wuchs.

Es gibt sowohl sesshafte Menschen als auch Nomaden.

Die Kulturen, in denen sie leben, reichen von dem frühen westlichen Mittelalter des König Artus, über die hohe Kultur des Orients, der Antike bis hin zu den ersten Spuren der gerade sesshaft gewordenen Jäger und Sammler. Es existieren unter den menschlichen Völkern ungezählte Religionen und Kulte. In anderen Völkern versuchen Schamanen die Geschicke des Volkes zu beeinflussen.

Menschen leben meist in Dörfern und nur selten in der freien Natur. Sie finden sich schlecht in der Nacht zurecht. Sie halten Freundschaft mit den übrigen Völkern und sind eines der größten Völker der Welt.

1.1.2 Elfen

Elfen, oder auch Elben, unterscheiden sich untereinander sehr. Generell haben sie angespitzte Ohren und genießen ein äußerst langes Leben. Manche Gelehrte behaupten gar, dass sie unsterblich sein. Meist sind Elfen schlank und von hohem Wuchs, es wurde aber auch von kleinwüchsigen Elfen von der Größe eines Knaben berichtet. Doch mag es sich bei solchen Wesen auch um ein Feenwesen gehandelt haben.

Es wurde sowohl von Elfen berichtet, die in nicht sesshaften Stämmen leben und einer Schamanistischen Tradition folgen, als auch von sesshaften Stämmen. Andere Erzählungen künden von Elfen, die in unvorstellbar schönen Hallen aus edlen Steinen und Holz leben. Diese Elfen folgten ihren Fürsten und beteten zu ihren Gottheiten. In Kunst, Magie und Technik überflügeln diese holden Wesen den Menschen meist.

Wieder andere Reisende erzählten von Elfen, die im Schoße der Natur in Wäldern hausten und weder Eisen noch Stein nutzten. Wenig ist über diese scheuen Elfen bekannt.

In fernen Ländern sollen Elfen gar unter Menschen leben, dann werden sie mit ihnen auch ihre Kultur teilen.

Allgemein wird angenommen, dass die Elfen in Dingen der Magie sehr bewandert sind. Es scheint, als ob es unter den Elfen mehr Magier gibt, als unter den anderen Rassen. Die Behauptung, alle Elfen könnten zaubern, ist aber dennoch ein Gerücht, dass durch das zauberhafte, fremdartige und kultivierte Auftreten der meisten Elfen, ständig Nahrung erhält.

Die Elben sind eine menschenähnliche Art. Sie gleichen schlanken Menschen, deren Ohren zugespitzt sind. Sie sind edle Leute und lieben die Schönheit. Sie verfolgen alle Aktivitäten der Finsternis. Sie mögen keine Zwerge und verabscheuen Gestank.

1.1.3 Drow

Drow, die Dunkeelfen aus dem Unterreich, sind ein klassisches Beispiel einer begrenzt magiefähigen Rasse.

Normale Kämpfer sind in der Lage die Fähigkeit 'Kugel der Dunkelheit' zu wirken und 'Nachtsicht' zu aktivieren. Beide Fähigkeiten werden wie die gleichnamigen Zaubersprüche behandelt. Drow leben im Nachtzyklus und gelten als Monster. Drow sind als SC im Drachenhorst nicht erlaubt.

Die besonders in der Dunkelheit aktiven Drow sind meist an ihren weißen Haaren und der dunklen Haut zu erkennen. Sie sind überdurchschnittlich magisch begabt und besitzen einige mächtige Zaubersprüche (z.B. Kugel der Dunkelheit) die sie jedoch (auf Grund ihrer Schwäche am Tage) normalerweise nur Nachts anwenden können. Sie huldigen ihrer Spinnengöttin Lloth, wobei die Priesterinnen dieser Göttin besonders gefürchtet sind. Allgemein hin gelten Drow als heimtückisch und hinterhältig, doch soll es auch Ausnahmen geben.

1.1.4 Zwerge

Selten trifft man unter den Menschen auf Zwerge, so dass wenig über ihre Kultur bekannt ist.

Meist sind sie von kleinem, aber sehr stämmigen Körperwuchs. Selten werden sie größer als ein Jüngling. Zwerge wachsen schnell heran und selbst im hohen Alter von über 200 Jahren gleichen sie ihren jungen Brüdern. Einzig an den Augen soll man das wahre Alter eines Zwerges erkennen können. Die Augen bei einem Gespräch zu bedecken, gilt aus diesem Grund unter den Zwergen als Zeichen der Schande und Beleidigung.

Von Zwergenfrauen wurden schon viele Geschichten erzählt, sie sollen den männlichen Zwergen ähnlich sehen. Alle Zwerge die bisher unter den Menschen wandelten, trugen Bärte. Laut alter Sage ist der Bart ein Zeichen der Würde des Alters und auch des Ranges unter Zwergen.

Zwerge leben in unterirdischen Städten, in Bergen oder Hügelketten. Gerüchten zufolge sollen einige neumodische Zwerge auch schon in kleine, ebenirdische Siedlungen gezogen sein. Zwerge sind äußerst geschickte Handwerker, wobei ihre Werke meist praktischer Natur sind. Doch meist wird von Zwergen als Bergleute gesprochen. So manche Gemme, die heute einer schönen Dame Brust ziert, wurde von geübter Zwergenhand geschlagen und geschnitten.

Zwerge sind meist ihrer Familie sehr verbunden. In ihren Städten leben meist mehrere Familien unter einem Führer zusammen. Über die Götter der Zwerge ist wenig bekannt.

Zwerge leben sehr zurückgezogen und sprechen selten über ihre eigenen Angelegenheiten. Selten schenken sie Menschen oder Elfen ihr Vertrauen. Sollte dies doch geschehen, so gelten sie als gute und treue Freunde.

Zwerge lieben Gold und Edelsteine, so häufen sie gerne grosse Reichtümer an. Von einer generellen Feindschaft zwischen Elfen und Zwergen kann keine Rede sein. Genauso wie Zwerge keine angeborene Scheue gegenüber Wasser haben. Zwerge stinken ebenso wenig wie Elfen schwul sind und nur Löwenzahn essen.

1.1.5 Halblinge

Holbytla oder Hobbits, wie sie sich selbst nennen, sind ein einfaches Volk. Sie ähneln vom Aussehen den Menschen, werden aber selten größer als ein Jüngling. Halblinge sind ausgesprochen friedliche und freundliche Wesen. Sie leben in hellen, trockenen und mit allerlei gemütlichen Möbeln ausgestatteten Wohnhöhlen in Hängen und Hügeln. Besonders wiesen- und waldreiches Hügelland schätzen sie. Die meisten Hobbits sind Bauern oder Handwerker, wenige verdienen ihr Brot als Barden. Von Soldaten unter den Halblingen wurde noch nie erzählt. Hobbits lieben einen ruhigen Tag mit mehreren guten und langen Mahlzeiten. Aufregung und Abenteuer gelten als unrespektabel und werden nach Kräften vermieden. Es heißt, dass man die Antwort eines respektablen Hobbits schon vor der Frage weiss. Dass trotz ihrem bodenständigen Gemüt einige Hobbits auf Wanderung gehen, gilt unter den restlichen Hobbits als verwerflich. Aber gerade von diesen Hobbits künden die Barden später mit frohen Geschichten.

1.1.6 Gnome

Gnome sollen angeblich mit Zwergen entfernt verwandt sein, sie selbst bestreiten dies aber aufs heftigste. Gnome lieben sanfte Hügellandschaften mit Wald und Wiesen. Meist leben sie wie Zwerge in unterirdischen Städten. Über die Gesellschaft der Gnome ist nur bekannt, dass die Gilden der Handwerker eine gewichtige Stellung einnehmen. Gnome gelten unter den Menschen als ausgezeichnete Handwerker, die teils mit seltsamen Gerätschaften verblüffen. Ansonsten kann nur wenig von den Gnomen erzählt werden, da wenige von ihnen auf Wanderschaft gehen und diese selten von ihrem Volke erzählen. Gerüchte von der langen Lebenserwartung werden unter Gnomen nur mit einem misstrauischen Grummeln quittiert, es darf aber davon ausgegangen werden, dass viele Gnome über 100 Jahre alt werden.

1.1.7 Kender

Kender leben in Dörfern, aber auch unter Menschen in Städten. Von ihrer Statur ähneln sie kleinen Elfen, wenn sie auch nur die Größe eines Jünglings erreichen. Ihr Körperbau ist weniger grazil als bei den Elfen. Kender sind ausgesprochen gesellige und neugierige Wesen. So manches interessante Ding wurde von einem Kender schon in fremden Taschen gefunden. Hinter dieser Neugier steckt keine böse Absicht, sondern ein allgemeines Interesse an fremden Dingen. Leider verlieren diese Dinge für den Kender schnell an Wert und gelangen so selten zum wahren Besitzer zurück. Einen Kender aber als Dieb zu bezeichnen, würde die meisten Kender zutiefst beleidigen.

1.1.8 Kobolde

Niemand weiss wirklich was oder wer Kobolde sind. Kobolde sind magische Geisterwesen aus der Anderswelt. Sie sind nicht vergleichbar mit Wesen dieser Welt, da es sogar innerhalb der eigenen Rasse große Unterschiede gibt. Für gewöhnlich sind Kobolde klein, wuseln überall herum und können in der Tat sehr strapazierend für Jedermanns Nerven sein. Kobolde lieben Geheimnisse, Geschichten und Rätsel. Ein Kobold würde am liebsten aus allem ein Geheimnis machen. Diese kleinen, quirligen Geschöpfe können aber auch ziemlich schizophoren sein. Das heißt, wenn der Kobold heute noch umgänglich war und geholfen hat wo er nur konnte, heißt das nicht, dass es morgen auch noch der Fall ist. Kobolde sind sehr empfindliche Wesen. Das bedeutet sie reagieren auch sehr

stufe muk mk

empfindlich auf Beleidigungen oder schlechte Behandlung oder ähnliches. Kobolde können darüber hinaus sehr, sehr alt werden. Sie kennen das Wort altern nur aus der Sprache der Normal-Sterblichen.

1.1.9 Orks und Goblins

Orks und Goblins werden von den meisten Menschen gefürchtet und als Monster tituliert. Dennoch leben sie in einer Gesellschaft und leben ein Leben, dass aus mehr als Krieg besteht.

Orks sind meist von recht stattlicher Größe und haben einen kräftigen, sehnigen Körperbau. Ihre Hautfarbe reicht von grün, über braun bis hin zu einem Rosa. Ihre Schneidezähne sind besonders stark ausgeprägt, so dass ein Ork ein angsteinflößendes Äußeres besitzt.

Goblins ähneln vom Äußeren den Orks, doch sind sie kleiner und weniger kräftig gebaut.

Unter den Orks und Goblins gibt es viele verschiedene Gruppen, von allen zu berichten, würde den Rahmen dieses Werkes sprengen. Orks werden meist von einem Theyn oder Häuptling angeführt, normalerweise hat der stärkste und gefährlichste Krieger diese Stellung inne. Ein Schamane oder Priester hat ebenso großen Einfluss auf den Stamm. Ihre Gesellschaft beruht auf der Stärke des Einzelnen, diese bestimmt auch seinen Rang unter den anderen Orks. Alte und verwundete Orks werden entgegen anders lautenden Gerüchten weder verspeisst noch ausgestoßen. Vielmehr übernehmen sie einfache Arbeiten, wie die Erziehung der Kinder, die Verpflegung der anderen Orks oder die Pflege von Verwundeten.

Viele Orks hausen in unterirdischen Städten und Stollen, die sie tief in den harten Fels der Gebirge treiben. Orks sind geschickte Handwerker und ziehen im Bergbau mit den Zwergen gleich. Doch sind ihre Gerätschaften von rein praktischer Natur und selten schön anzusehen.

Kontakte zu anderen, nicht-orkischen Rassen, sind selten, kommen aber von Stamm zu Stamm unterschiedlich oft vor. Einige Orkstämme treiben regelmäßig Handel mit den umliegenden Menschensiedlungen.

Orks und Goblins gelten als Monster. Sind als SC nur mit besonderer Genehmigung der SL erlaubt.

1.1.10 Gyrinx

Es sind katzenartige Wesen. Gyrinx treten meist als Paar auf, da die Männchen über magische Energie verfügen, aber nur die Weibchen diese in Sprüchen anwenden können. Gyrinx sind als SC nur mit besonderer Genehmigung der SL erlaubt.

1.1.11 Echsenmenschen

Echsenmenschen leben meist in sumpfigen Gegenden. Sie sind verwandt mit den Drachen, aber nicht ganz so selten und auch nicht so scheu. Sie lieben wärmere Temperaturen, bei Kälte sind sie stark eingeschränkt. Sie sind gute Kämpfer und extrem widerstandsfähig. Magier gibt es, so weit bekannt, nur wenige unter ihnen. Manche haben auch die Eigenschaft Gift zu verspritzen.

Echsenmenschen gelten als Monster. Sind als SC nur mit besonderer Genehmigung der SL erlaubt.

1.1.12 Vampire

Vampire sind so komplexe Charaktere, dass ihr Einsatz immer ein persönliches Gespräch mit der (Magie-)SL voraussetzt. Vampire müssen sich darauf einstellen, als Teil- oder Vollzeit-NSC eingesetzt zu werden.

Vampire sind als SC im Drachenhorst nicht erlaubt.

1.2 Besondere Charaktere

Viele Spieler möchten mit ihrem Charakter gerne etwas Besonderes sein, jemand, der sich von den anderen unterscheidet. Eigentlich kann jeder Charakter, auch der eines durchschnittlichen Menschen, jemand Besonderes sein, denn es kommt nur auf das Spiel an. So ist zum Beispiel an dem Gnomenwirt, der gemütlich in seiner Schänke sitzt und Gästen gerne mal eine schöne Geschichte erzählt, rein regeltechnisch nichts Besonderes, aber er ist trotzdem eine Bereicherung für das Spiel, vielleicht gerade deshalb - mächtige Kriegerfürsten und unbesiegbare Zauberer gibt es nämlich schon genug.

Aber natürlich steht es jedem frei, so exotisch zu sein, wie er will. Es gibt allerdings ein paar Regeln: Du kannst sein wer Du willst, kommen woher Du willst, haben, was Du willst, aussehen wie Du willst - spielerische Bedeutung hat nichts von alledem, es sei denn, dass Du die Fähigkeiten Deines Charakters ehrlich erspielt, das heißt durch EP erkaufst hast. Dazu gibt es in den Listen, besonders in den Vor- und Nachteilen, genug Gelegenheit.

Klassische Beispiele sind hierbei die Drow, die Dunkelelfen aus dem Unterreich: sie haben unheimliche Fähigkeiten, sind aber zu einem Leben in ewiger Nacht verdammt. Natürlich kann ein Drow sich langsam an das Sonnenlicht anpassen, bis er schließlich ganz normal herumlaufen kann. Allerdings verliert er dabei auch die magischen Fähigkeiten des Unterreiches - so einfach ist das. Grundsätzlich gilt: alle besonderen Charaktere sind mit der SL, namentlich der Magie-SL, abzusprechen und von dieser zu genehmigen. Die häufigsten dieser Charaktere sind in den folgenden Regeln festgehalten:

1.2.1 Berserker

Berserker sind Krieger, die durch bestimmte (frei wählbare) Umstände in einen Kampfrausch geraten. Der kulturelle Hintergrund dieses Rausches bleibt dem Spieler überlassen. Der Berserker hat die Wahl für die Dauer seines Rausches. Entweder

- 2 Schadenspunkte pro Treffer zu verursachen
- oder
- Immun gegen geistesbeeinflussende Zauber zu sein.

Der Kampfesrausch muß deutlich erkennbar sein, z.B. durch lautes Brüllen. Er dauert höchstens 5 Minuten an. Berserker dürfen im Berserkerrausch keinerlei Rüstung tragen (ausgenommen Schilde). Nach dem Kampfesrausch hat der Berserker für die Dauer einer Stunde eine Lebensenergie von 1, es sei denn er wurde im Kampf auf 0 oder weniger LP gebracht.

EP Kosten: MUK: 20 (MK können es nicht erwerben)

1.2.5 Wehrwesen/Gestaltenwandler

Wehrwesen und andere Gestaltwandler haben die Möglichkeit nach Belieben ihre Gestalt zu wechseln. Ob sie dies von äußeren Bedingungen (Vollmond, Wut, Verzehren von Spinat oder anderem Gemüse) abhängig machen, ist ihre Sache. Es sind nur zwei verschiedene Gestalten möglich. Diese beiden verschiedenen Gestalten werden als getrennte Charaktere behandelt, wobei jeder Charakter jeweils nur 40 EP zum Einkaufen von Fähigkeiten erhält. Durch Con-Tage erspielte EP werden aber nur einmal

stufe muk mk

vergeben. Sie müssen also (nach Wahl des Spielers) auf die beiden Charakter-Hälften verteilt werden.

1.3 Berufe

Die hier aufgeführten Berufe bzw. Charaktere sind nicht zwingend, wer eigene Ideen hat, kann diese gerne verwirklichen. Dies sollte rechtzeitig mit der SL abgesprochen werden.

Die hier aufgeführten Berufe enthalten nicht automatisch irgendwelche Vor- oder Nachteile. Sie geben eine mögliche Auslegung des Berufes an. Alle Vor- und Nachteile müssen trotzdem mit EP erkaufte werden.

1.3.1 Bettler

Durch einen Schicksalsschlag arm geworden, ist der Bettler auf die Gnade und die Gaben anderer angewiesen. Um das Leben besser bestreiten zu können, schließen sich die Bettler einer Stadt zu Gilden zusammen. Kaum ein anderer kennt sich so gut in allen Teilen einer Stadt aus, kaum einer hat so viele Verbindungen.

In der Regel beherrscht er die örtliche Sprache und die Sprache der Diebe und Bettler. Er ist außerdem in der Lage schnell Verbindung zu Bettlern anderer Städte aufzunehmen. So manchem Geizhals, der keine milde Gabe übrig hatte, wurde von einem Bettler schon ein Fluch auferlegt.

1.3.2 Diebe

Der Dieb liebt das Risiko und scheut sich nicht Gefahren einzugehen, wenn am Ende ein guter Gewinn lacht. Seine geschickten Finger versorgen ihn stets mit dem nötigen Kleingeld oder anderen Dingen, nach denen ihm der Sinn steht. Er kennt keinen Respekt vor dem Adel und kommt ständig mit dem Gesetz in Konflikt, was ihn aber nicht weiter stört. Daher ist auf seinen Kopf häufig eine Belohnung ausgesetzt. Ähnlich wie Bettler sind Diebe in Gilden organisiert.

Sie beherrschen in der Regel die örtliche Sprache. Da jeder seinen Geldbeutel in Gegenwart von Dieben gut bewacht, versucht der Dieb stets als solcher unerkannt zu bleiben.

Im Drachenhorst gibt es ein spezielles Diebesregelwerk.

1.3.3 Gaukler

Der Gaukler verdient seinen Lebensunterhalt, in dem er andere mit seinen Darbietungen unterhält. Mit artistischen Kunststücken, kleinen Zauberkünsten und Wahrsagereien verdient er sich so manches Goldstück. Außerdem versteht er es Glücksspiele zu seinen Gunsten zu manipulieren.

1.3.4 Kaufmann

Der Kaufmann ist stets auf Profit aus. Er ist daher stets auf der Suche nach guten Geschäften, für die er auch Risiken einzugehen bereit ist. Er versteht sich auf's Handeln und kann in der Regel den Wert von Waren und Währungen recht genau schätzen. Mit seiner Redegewandtheit versteht er es andere Leute zu überzeugen.

1.3.5 Waldläufer

Der Waldläufer lebt in der Natur. In dieser kennt er sich besonders gut aus. So versteht er sich besonders auf Spurenlesen und Pflanzenkunde. Ihm sind die Eigenschaften von Kräutern, Pilzen und Moosen geläufig. Er kann in der Wildnis überleben. Er kann sich bei Tag und bei Nacht orientieren.

1.3.6 Assassin

Der Assassin hat eine gründliche Ausbildung in der Handhabung von Waffen erhalten. Er steht meist im Dienste eines religiösen oder weltlichen Ordens. Er ist meist ernst und verschlossen. Er übt sich in Selbstdisziplin und hält seine Gefühle nach außen hin unter Kontrolle, ist aber im Grunde seines Herzens ein Fanatiker. Sein Berufsstolz lässt ihn danach streben, Aufgaben möglichst elegant zu lösen und dabei kein Aufsehen zu erregen. Er versteht es, sich unbemerkt an andere heranzuschleichen.

1.3.7 Barbar

Barbaren zeichnen sich durch sehr große Stärke aus, die sich - so könnte man meinen - zu Lasten der Intelligenz auswirken. Diese mutigen Kämpfer scheuen keinen Kampf, sind jedoch ängstlich und misstrauisch allem magischen und geisterhaften gegenüber. Sie beherrschen den Umgang mit vielen Waffen, wenden jedoch keine besondere Kampfstrategie an - sie vertrauen lieber auf ihre große Kraft.

1.3.8 Krieger

Der Krieger ist zum Kämpfen erzogen. Er trachtet nach Ehre und Ruhm, die er im Kampf erlangen möchte. Dabei zieht er den offenen Kampf vor, auch wenn dies seine Aussichten auf Erfolg verringern. Er sonnt sich gerne in seinem Ruhm und strebt nach einem, seinem Ruhm angemessenen Rang. Er verfügt über eine gute Kampfausbildung und handelt nach einem bestimmten Ehrenkodex. Ist meist angesehen im Volk.

1.3.9 Ritter

Im Gegensatz zum Krieger kommt er aus dem Adel. Er ist ein Edelmann in Wort und Tat und übt sich in Tugenden. Er dient meist einem König und dessen Volk. Wenn er nicht gerade am Hofe dient, so zieht er aus um Abenteuer zu erleben.

1.3.10 Söldner

Im Gegensatz zum Krieger ist der Söldner nicht auf Ruhm und Ehre aus, sondern eher auf Gold und weltlichen Besitz. Das Kämpfen ist für ihn eine Aufgabe, die es so gut wie möglich zu erledigen gilt. Gegenüber seinen Gefährten verhält er sich kameradschaftlich. Er erledigt gegen Bezahlung Aufträge und ist daher meist gut bei Kasse.

1.3.11 Barde

Der Barde zieht durch die Welt um Neuigkeiten zu erfahren und diese in Liedform weiterzuerzählen. Er ist ein sehr guter Sänger und Musikant und daher überall gern gesehen. Er verfügt über einen großen Wortschatz und bisweilen auch über eine scharfe Zunge. Mit manchen Liedern vermag er Menschen zu beeinflussen.

1.3.12 Heiler

Durch seine besonderen Kenntnisse von Heilkräutern, Giften etc., ist der Heiler in der Lage viele Verletzungen und Vergiftungen zu lindern oder gar zu heilen. Er ist stets auf der Suche nach neuen Heilverfahren und daher auch an der Natur interessiert.

stufe muk mk

1.3.13 **Priester**

Der Priester steht im Dienste seiner Gottheit und bemüht sich, seinen Glauben zu verbreiten. Durch die Gnade seiner Gottheit vermag er kleinere Wunder zu vollbringen. Regelmäßiges Gebet verleiht ihm diese Gabe.

1.3.14 **Schamane**

Der Schamane verehrt Naturgottheiten und -geister. Durch komplizierte Rituale drückt er diese Verehrung aus und vermag die Mächte der Natur in seinem Sinne einzusetzen. Er kann sich in der Wildnis ernähren.

- 1.4 Vorteile**
Vorteile eines Charakters können normalerweise nur bei der Charaktererschaffung erworben werden. Bei Absprache mit der SL können durch die aktuelle Charakterentwicklung begründete Ausnahmen gemacht werden.
- 1.4.1 Beziehungen** -20 -20
Der Charakter kennt einen politisch einflussreichen NSC auf der Veranstaltung und erhält begrenzten Einblick in die Machtstruktur des dortigen Staates. Der NSC wird dem Charakter gelegentlich behilflich sein. Gilt nur bei staatlich aufgebauten Cons, wo eine Anwendbarkeit gegeben ist.
- 1.4.2 Furchtlosigkeit** -25 -25
Der Charakter ist immun gegen die Zaubersprüche
- Angst,
- Panik,
- Terror,
- Massenhysterie.
- 1.4.3 Magiefähige Rasse** -30 -30
Der Charakter entstammt einer begrenzt magiefähigen Rasse.
Er hat insgesamt 3 Spruchstufen zur Verfügung, für die er entsprechend Zauber kaufen kann. Es können Sprüche bis max. Stufe 3 erworben werden, d.h. ein Spruch der Stufe 3 ODER ein Spruch der Stufe 2 + ein Spruch der Stufe 1 ODER drei Sprüche der Stufe 1.
Man erhält auch 3 MP pro Tag, um diesen Zauber zu wirken.
Diese Zauber wirken als natürliche Fähigkeit der Rasse, werden aber normal ausgespielt, wie sie in den Magielisten zu finden sind. Das heißt man darf auch mit Metall am Körper oder mit einer Waffe in der Hand zaubern, da keine Kugeln gezogen werden müssen.

Dies muss unbedingt mit der SL besprochen werden!
- 1.4.4 Reichtum** -10 -10
Der Charakter erhält das Dreifache eines normalen Charakters an Con-Geld.
- 1.4.5 Schmerzunempfindlichkeit** -20 -20
Der Charakter fällt bei 0 oder weniger LP nicht in Ohnmacht, er ist zwar kampfunfähig, kann aber kriechen und um Hilfe rufen.
- 1.4.6 Schnelle Heilung**
Der Charakter regeneriert alle 4 Stunden 1 LP
- 1.4.7 Zweites Gesicht** -20 -20
Der Charakter beherrscht 1x tgl. den Spruch 'Eingebung'.

1.5	Nachteile		
	Nachteile eines Charakters können normalerweise nur bei der Charaktererschaffung erworben werden. Bei Absprache mit der SL können durch die aktuelle Charakterentwicklung begründete Ausnahmen gemacht werden.		
1.5.1	Monster	10	10
	Der Charakter gehört einer Rasse an, die von Menschen als Monster oder Ungeheuer angesehen wird.		
1.5.2	Alter	15	15
	Der (entsprechend geschminkte) Charakter muss Anstrengungen vermeiden, und ist entsprechend seinem hohen Alter in seiner Geschicklichkeit und Stärke stark eingeschränkt. Er darf nicht rennen und kann nicht klettern.		
1.5.3	Blindheit	20	20
	Der Charakter trägt während des gesamten Spiels eine leicht durchscheinende dunkle Augenbinde und verhält sich blind. Keine Ausnahme im Kampf ! Die SL muss die Maßnahme der Erblindung genehmigen.		
1.5.4	Einarmig	10	10
	Der Charakter bindet oder hält einen Arm ständig auf dem Rücken.		
1.5.5	Einäugig	10	10
	Der Charakter trägt auf einem Auge eine undurchsichtige Binde oder trägt eine entsprechende Maske.		
1.5.6	Kodex gegen Magie	15	15
	Der Charakter lehnt die Anwendung von Magie kategorisch ab und benutzt weder Magie noch magische Gegenstände oder Tränke. Helfende oder Heilmagie lässt er nur ohnmächtig zu.		
1.5.7	Kodex gegen Waffen	15	15
	Der Charakter lehnt die Anwendung von Waffengewalt kategorisch ab und benutzt keine Waffen. Im Notfall darf er einen Dolch benutzen. (Die Fertigkeit Waffen zur Verteidigung ist erlaubt.)		
1.5.8	Lahmes Bein	10	10
	Ein Bein des Charakters wird geschient und kann nicht geknickt werden. Die Schiene ist selbst mitzubringen.		
1.5.9	Nachtblindheit	10	10
	Der Spieler ist ab Eintritt der Dämmerung blind (s. dort).		
1.5.10	Nachtzyklus	40	40
	Der Charakter kann sich nur bei Nacht frei bewegen. Bei Tag muss er sich stark verschleiern und im Schatten aufhalten. Aufenthalt im Sonnenlicht entzieht ihm 1 LP alle angefangenen 5 min. d.h. 1 LP sofort, und einen weiteren nach jeweils 5 min.. Zweitcharaktere für den Tag sind nur als NSC erlaubt.		

stufe muk mk

1.5.11 Materialkomponenten

(nur für MK): Der Charakter benötigt Materialkomponenten, um zu zaubern.

20

1.5.12 Schamanismus

(nur für MK) : Der Charakter benutzt zwingend einen Magiefokus (s. Schamanismus im Magiesystem)

15 EP nur in der Magieliste

15

5 Magie

5.1 Einleitung

Magie im Live-Rollenspiel darzustellen, ist eine sehr schwierige Sache. Es gilt, seine Mitspieler davon zu überzeugen, da es tatsächlich Mächte gibt, die nicht nur nicht vorhanden sind, sondern sogar jenseits unserer Vorstellungskraft liegen. Wenn ein Krieger eine Polsterwaffe zieht, kann man sich die Wirkung leicht vorstellen oder wird sie bald zu spüren bekommen, aber die Magie fordert Vorstellungsvermögen und Kreativität aller heraus, damit ein Spruch die atmosphärische und spielerische Bedeutung erlangen kann, die ihm gebührt. Der Zauberschaffende muss durch Gestik, Mimik und Sprache überzeugen können, er muss der Magier sein..

Das folgende Magiesystem ist gemacht, um die Ausführung von Magie einfach, aber realistisch darzustellen. Dabei werden immer Missverständlichkeiten entstehen können. Ich stehe daher liebend gerne für Nachfragen und Anregungen zur Verfügung. Ich mache darauf aufmerksam, dass alle hier erwähnten Formen der Magie reine Erfindungen sind, Spielzüge in einem Spiel. Ich weise jede Anlehnungen an Kulte oder Praktiken in der Realität von mir. Magie wie in diesem System beschrieben gibt es nicht. Ich bezeichne mich weder als Magier noch möchte ich mit solchen zu tun haben.

5.2 Magietheorie

Das Haus der Magie ruht auf zwei Säulen: Vorstellungskraft und Glauben (Paracelsus)

Magie ist in erster Linie eine Frage der Vorstellungskraft. Jeder M. beugt mit seinem Willen die Realität unseres fantastischen Universums. Ob er als Kleriker den Ursprung seiner Macht seiner Gottheit zuspricht oder als Druide meint, es käme aus dem Gleichgewicht der Natur, spielt dabei keine Rolle. Auch die komplexen Formeln der Schulmagie sind lediglich Verkleidungen der eigentlichen Macht: des Willens.

Offenbar haben es die Menschen in der Fantasy-Welt nicht geschafft, sich von derartigen Vorstellungen zu befreien. So muss jeder M. seinen Weg finden, die Magie zu formen, er wird aber immer einen derartigen Glauben haben, so etwas wie spontane Magie gibt es im LRS aus Gründen der Spielgerechtigkeit nicht. Die magischen Energien, die die gesamte Umwelt durchziehen wie etwa Temperatur oder Licht, beugen sich seinem Willen, wenn er nur fest genug davon überzeugt ist, etwas bewirken zu können. Die Wege, sich diese Magie zunutze zu machen, sind so verschieden, wie die Menschen (und Elfen und alle anderen) es auch sind.

Ich gehe aber davon aus, da die Begabung, mit der Magie umzugehen, angeboren ist, und nur in begrenztem Maße erlernt werden kann. So kann ein sehr erfahrener Kämpfer wohl irgendwann einmal die einfache Abwehr der Geistesmagie handhaben, er wird aber niemals die Meisterschaft erlangen, die ein geborener, ausgebildeter M. erreicht. Dieser wiederum kann ja auch nicht besonders gut kämpfen.

Der Bereich der Heilmagie ist so komplex und in seiner Art von der normalen Magie so unterschiedlich, da er von dieser getrennt behandelt wird. Es gibt eine Liste mit Heilmagie-Sprüchen, die jedem, der die Heilmagiefähigkeit erworben hat, zur Verfügung steht. Ein Charakter, der Heilmagie hat, ist kein eigentlicher M. und wird auch im Regelwerk nicht so behandelt. Es gelten die Kosten für MUK. So können auch klerikale Kämpfer heilen.

Ein weiterer Punkt, von dem ich ausgehe, ist, da der menschliche Verstand und Wille relativ begrenzt ist. Daher können nur Sprüche einfach so gesprochen werden, die den M. nicht zu sehr strapazieren. Alles, was diesen Rahmen sprengt, benötigt

Willenskraft und magische Energie von mehreren Personen oder langwierige Vorbereitungen. Diese Vorgänge heißen Rituale. Nicht jeder M. kann Rituale machen, man muss diese Fähigkeit erlernen.

5.3 Was ein Magieunkundiger wissen muss (MUK)

Natürlich müssen Kämpfer nicht das ganze Magiesystem kennen, das wäre ja auch reichlich unrealistisch. Allerdings sind viele der Sprüche für Euch von Bedeutung, da Ihr auf sie reagieren müsst. Bitte, im Interesse unseres Spielspaßes, lernt die Spruchnamen und wie Ihr darauf reagiert, dann kann das Spiel mit all seinen wunderbaren Facetten reibungslos über die Bühne gehen. Sie sind in der Auflistung der Sprache durch eine Raute dahinter gekennzeichnet. Fallt Ihr dadurch auf, dass Ihr Sprüche absichtlich ignoriert oder falsch versteht... na ja, die Dämonen in der Bibliothek haben immer Hunger!

5.4 Was ein Magiekundiger wissen muss (MK)

Alle Wesen, die etwas mit Zauberei zu tun haben, heißen in diesem Regelwerk Magiekundige und werden mit M. abgekürzt. Ich halte es für nicht zweckmäßig, eine weitere Unterteilung durchzuführen, da mir zu viele verschiedene Formen von Magiekundigen begegnet sind. Wer könnte so genau sagen, wie ein Magier arbeitet, oder ein Druide? Welcher Schriftsteller hätte denn mehr Recht in seiner Beschreibung eines Berufsbildes, dass ich gerade durch seine geheimnisvolle Aura von anderen unterscheidet? Welches Sagenbild ist gültiger als ein anderes? Es gibt also sehr viele Formen, sich mit Magie auseinander zusetzen. Im Interesse der spielerischen Vielfalt gibt es daher keine weiteren Einteilungen. Um einen Titel (z.B. Novize oder Magus) zu erwerben, muss man bestimmte Prüfungen ablegen.

5.5 Prüfungen

Um im Drachenhorst Magie ausüben zu können/dürfen, muss man Prüfungen ablegen. Im folgenden kann man nachlesen wie sie unterteilt sind und welche Aufgaben man bestehen muss. Hier ist die Aufteilung an Hand der Ringe in der Magierakademie festgelegt, man muss als Magier aber nicht Mitglied dieser Akademie sein um Magie wirken zu dürfen bzw. um diese Prüfungen abzulegen.

Der Status eines Magiers ist wie folgt festgelegt.

Schüler :

- hat die Novizenprüfung nicht abgelegt
- darf am Unterricht teilnehmen (Sprüche & Fertigkeiten lernen)
- darf nur zaubern, wenn ein Magier es erlaubt und anwesend ist
- darf nur neutrale Sprüche bis Stufe 1 lernen

Novize :

- hat die Novizenprüfung geschafft
- darf am Unterricht teilnehmen (Sprüche & Fertigkeiten lernen)
- darf eigene Übungen unter Aufsicht machen
- darf Spruchrollen herstellen
- darf Magie anwenden
- darf neutrale Sprüche ab Stufe (2) lernen
- darf sich auf ein Gebiet der Magie spezialisieren
- darf auf eine Magierakademie mit entsprechendem Schwerpunkt wechseln

zum Wechseln braucht er eine Beurteilung seines bisherigen Meisters oder Lehrers

Magier :

- hat die Magierprüfung geschafft
- darf Magie nach eigenem Ermessen benutzen
- darf Schüler und Novizen unterrichten
- darf Novizenprüfungen abnehmen
- darf aus einem zusätzlichen Fachgebiet Sprüche lernen und anwenden (zusätzlich zum Schwerpunkt der Novizenprüfung)

Grossmagier :

- hat die Grossmagierprüfung geschafft
- darf Magierprüfungen abnehmen
- darf aus zwei weiteren zusätzlichen Fachgebieten Sprüche lernen und anwenden

Erzmagier :

- hat die Erzmagierprüfung geschafft
- darf Grossmagierprüfungen abnehmen
- darf Erzmagierprüfungen abnehmen
- Ersatzweise können drei Grossmagier eine Erzmagierprüfung abnehmen, es muss

allerdings ein einstimmiges Urteil gefällt werden.

5.5.1 Novizenprüfung

Der Novize muss folgende Prüfung ablegen:

Alle Prüfungen müssen auswendig vorgeführt werden !

- Eine Schriftrolle fehlerfrei erstellen.(SL Notiz)
- Muss einen Spruch der Stufe 1 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Magie identifizieren)
- Muss einen Spruch der Stufe 2 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Auratarnung)
- Muss einen Spruch der Stufe 3 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Geistesstärke oder Teleport)
- Muss einen Spruch der Stufe 1 seines Fachgebietes vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 2 seines Fachgebietes vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 3 seines Fachgebietes vorführen.

Die Prüfung darf auch teilweise abgelegt werden. Die Neutralen Sprüche müssen jedes Mal wiederholt werden.

Der Novize steigt dann innerhalb der Novizen auf.

Novize Klasse 0 Keine Prüfung (Schüler)

Novize Klasse 1 Prüfung mit neutraler Magie

Novize Klasse 2 Prüfung im gewählten Fachgebiet

5.5.2 Magierprüfung

Der Magier muss folgende Prüfung ablegen:

Alle Prüfungen müssen auswendig vorgeführt werden !

- Eine schriftliche Abhandlung zur Magietheorie muss verfasst werden
- Muss einen Spruch der Stufe 3 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Geistesstärke / Teleport)
- Muss einen Spruch der Stufe 4 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Artefakte, Schlösser Öffnen IV)
- Muss ein sauberes Pentagramm erstellen (auf dem Boden)
- Muss einen Spruch der Stufe 1 seines neuen Fachgebietes vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 2 seines neuen Fachgebietes vorführen.

Die Prüfung darf auch teilweise abgelegt werden. Es muss aber immer ein Spruch des Fachgebietes dabei sein. Die Neutralen Sprüche müssen jedes Mal wiederholt werden.

Der Magier steigt dann innerhalb der Magier auf.

Magier Klasse 0 Keine Prüfung

Magier Klasse 1 Eine Prüfung

Magier Klasse 2 Zweite Prüfung

5.5.3 **Grossmagierprüfung**

Der Grossmagier muss folgende Prüfung ablegen:

Alle Prüfungen müssen auswendig vorgeführt werden !

- Eine eigene Magiethorie muss erläutert werden, auch fiktive Theorien sind zugelassen.
- Muss einen Spruch der Stufe 4 der neutralen Magie vorführen (z.B. Artefakte, Schlösser Öffnen IV)
- Muss einen Spruch der Stufe 5 der neutralen Magie vorführen(z.B. Gruppenteleport, Magiespiegel)
- Muss ein einfaches Artefakt herstellen.
- Muss ein Ritual ausführen oder einen Ritualisierten Spruch ausführen
- Muss einen Spruch der Stufe 1 seines neuen Fachgebietes vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 2 seines neuen Fachgebietes vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 3 seines neuen Fachgebietes vorführen.

Die Prüfung darf auch teilweise abgelegt werden. Es muss aber immer ein Spruch des Fachgebietes dabei sein. Die Neutralen Sprüche müssen jedes Mal wiederholt werden.

Der Grossmagier steigt dann innerhalb der Grossmagier auf.

Grossmagier Klasse 0 Keine Prüfung

Grossmagier Klasse 1 Eine Prüfung

Grossmagier Klasse 2 Zweite Prüfung

5.5.4 Erzmagierprüfung

Der Erzmagier muss folgende Prüfung ablegen:

Alle Prüfungen müssen auswendig vorgeführt werden !

- Eine permanentes Artefakt muss erstellt werden.
- Muss einen Spruch der Stufe 5 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Artefakte, Schlösser Öffnen IV)
- Muss einen Spruch der Stufe 6 der neutralen Magie vorführen. (z.B. Magie fixieren)
- Muss ein Ritual ausführen oder einen Ritualisierten Spruch
- Muss einen Spruch der Stufe 1 aus jedem seiner Fachgebiete vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 2 aus jedem seiner Fachgebiete vorführen.
- Muss einen Spruch der Stufe 3 aus jedem seiner Fachgebiete vorführen.

Die Prüfung darf auch teilweise abgelegt werden. Es müssen aber immer alle Sprüche eines Fachgebietes einer Stufe dabei sein.

Der Erzmagier steigt dann innerhalb der Erzmagier auf.

Erzmagier Klasse 0 Keine Prüfung

Erzmagier Klasse 1 Eine Prüfung

Erzmagier Klasse 2 Zweite Prüfung

5.6 Magiepunkte

Jeder M. benötigt Energie, um seine Zauber wirken zu können. Woher diese Energie kommt, also die theoretische Erklärung der Macht, bleibt jedem M. selbst überlassen. Bei uns wird mag. Energie in Magiepunkten (MP) gemessen. Das sind Murmeln bestimmter Farbe, die im Spiel nicht existieren. Das heißt, dass kein Charakter sie sehen, fühlen oder stehlen kann. Jeder M. erhält am Anfang seiner Karriere eine von ihm bestimmte Anzahl an MP, die seinen Energievorrat darstellt. Diese bewahrt er in einem Beutel auf, ein anderer Beutel nimmt im Laufe des Tages die verbrauchten Murmeln auf. Jeden Morgen zu Sonnenaufgang (konkret nach der Zeit, in der der Spieler geschlafen hat - wann auch immer das der Fall ist) erneuert sich die Energie, die verbrauchten MP wandern in den ersten Beutel zurück. Die Schwierigkeit eines Spruches mißt sich an der Anzahl der verbrauchten MP.

Das Regenerieren von Magiepunkten

Alle 24 Stunden, nach der Schlafphase Eures Spielers, regenerieren sich die MP auf ihr ursprüngliches Maß. Dabei können keine unverbrauchten Murmeln von gestern angespart werden.

5.7 Patzer beim Zaubern

Jeder M. verliert früher oder später einmal seine Konzentration. Dies wird in diesem Magiesystem - als Weltpremiere, vielen Dank an Axel Böhme - auch ausgespielt. Mit Hilfe von Murmeln wird die mag. Energie simuliert. Jeder M. besitzt, wie schon unter Absatz 2 beschrieben, zwei Beutel: einen für seine frischen und einen für seine verbrauchten MP. Da man sich bekanntlich auf seinen Zauber konzentrieren muss, und diese Konzentration im Laufe eines Tages auch nachlässt, gibt es im Beutel mit den frischen MP auch andersfarbige Murmeln, die Nieten. Zieht man beim Sprechen eines Spruches eine solche, verpatzt der M. seinen Zauber und alle Murmeln gehen verloren - bis auf die Niete, die wieder in den frischen Beutel wandert - und somit die Patzerchance deutlich erhöht. Die Niete wird beim Zurücklegen durch eine gültige Murmel ersetzt (1 weiße in den 'Verbraucht-Beutel') - so kosten auch Sprüche der Stufe 1 entsprechend magische Energie.

Ein M., der seine Murmeln während des Zauberns verliert, hat sich nicht genügend konzentriert. Ein Zauber gilt auch dann als gepatzt, wenn die ansonsten gültigen Murmeln auf den Boden fallen.

Es gibt eine einfache Erklärung: ein M., der seine Murmeln im Spiel verliert, hat sich wohl nicht genügend konzentriert. Denn die Murmeln stellen ja mag. Energie dar.

Wenn man die nicht handhaben kann, verliert man sie eben. Ein Zauber gilt auch dann als gepatzt, wenn die ansonsten gültigen Murmeln auf den Boden fallen. So ist das Zaubern nur in einer gewissen Ruhe möglich - wie es ja auch sein soll. Man kann eben nicht gleichzeitig rennen und zaubern!

5.8 Zaubersprüche und das Zauberbuch

Wenn man sich für die Charakterklasse MK entschieden hat, möchte man meist ein Magier spielen. Man muss nun entscheiden in welche Richtung sich der Charakter entwickeln soll, indem man die weiteren Magiebereiche überlegt. Um weitere Magiebereiche erlernen zu dürfen, muss man Prüfungen machen. Hat man eine Prüfung bestanden darf man einen neuen Magiebereich dazuwählen. Jeder darf zu Anfang immer die Neutrale Magie lernen, sie enthält Grundlagen die jeder Magier kennen sollte. Dann kann man Weiße-, Elementar-, Schwarzmagie, Dämonologie ... wählen. Jeder Magiebereich enthält eine Vielzahl von Zaubersprüchen. Diese sind nach Stufen

stufe muk mk

unterteilt. Man muss in diesen Stufen die Sprüche aufsteigend erlernen. Man muss also erst einen Spruch der Stufe 1 lernen bevor man einen Spruch der Stufe 2 lernen darf usw.

Man kann neue Sprüche auf zwei Arten erlernen. Entweder man kauft sie aus dem Regelwerk für EP ein, oder man findet (Intime) blaue Spruchrollen von denen man dann lernen kann. Wenn man von einer Spruchrolle lernt, sind die EP-Kosten geringer, man zahlt für einen Stufe 1 Spruch nur 1 EP, für einen Stufe 2 Spruch 2 EP, immer EP = Stufe des erlernten Spruches.

Wenn man einen neuen Spruch gekauft oder gelernt hat muss man ihn in sein Magiebuch eintragen. Dieses Buch ist quasi das Gedächtnis des Magiers. Darin stehen alle Sprüche die er kann. Dieses Buch ist OUTTIME, es kann nicht gestohlen werden.

5.9 Der Vorgang des Zauberns

Es gibt mehrere Möglichkeiten, mag. Energie zu erhalten:

- Während des Sprechens der Spruchformel zieht der M. die entsprechende Anzahl der Murmeln verdeckt aus seinem Beutel. Mit dem Aussprechen des Kennwortes deckt er die Murmeln auf. Obwohl der Spruch natürlich im Zauberbuch steht, muss er keineswegs etwa abgelesen werden. Die Ausschmückung des Zauberns bleibt Euch überlassen.

- Der M. zieht unter vorbereitenden Worten (Gesang, etc.) eine beliebige Anzahl Murmeln verdeckt in die Hand. Solange sie nicht sichtbar in seiner Hand liegen und er diese nicht öffnet, ist die mag. Energie einsatzbereit und kann verwendet werden. Ist der Spruch teurer oder ist eine Niete unter den Murmeln, ist der Spruch gepatzt. Ist er billiger, sind trotzdem alle vorbereiteten Murmeln verbraucht. Daher ist der Spruch auch dann gepatzt, wenn eine Niete auf der Hand ist, aber genug gültige MP zur Bezahlung da wären.

- Beim Ablesen einer Spruchrolle ist der Einsatz von MP selten nötig, der Spruch wirkt sofort wie beschrieben. Sollte der Spruch mit Kosten verbunden sein, gelten die vorangegangenen Methoden.

Magische Worte und Handlungen

Bei allen Sprüchen gibt es eine Angabe der Spruchdauer. So viele Worte, wie hier angegeben sind, muss der Spruch mindestens haben. Diejenigen, die nicht sprechen, müssen sich im Stillen die entsprechenden Worte vorsagen, damit die für einen Spruch benötigte Zeit gleich ist. Am Ende des Spruches muss gut hörbar der Spruchname, also das Kennwort ausgesprochen werden. Das gilt für alle M. und ist einfach eine spielerische Notwendigkeit. Man kann ihn einflechten oder als letztes Wort hinzufügen. Bei manchen Sprüchen steht die Bemerkung Mini-Ritual hinter der Wortanzahl oder ersetzt diese. Dann steht dort eine ungefähre Minutenangabe. Hier ist Euer schauspielerisches Talent gefragt. Ihr sollt Euch so richtig austoben und zeigen, was Ihr draufhabt als M.. Die Mini-Rituale sind meistens Zauber, die sowieso viel Zeit benötigen, weil sie relativ mächtig sind, oder Sprüche, die man nur in ruhiger Umgebung oder unter Schutz fertigen kann. Man benötigt für Mini-Rituale aber keine Ritualfähigkeit. Was Ihr da genau macht, soll Ausdruck Eures Charakters sein und bleibt deswegen meistens Euch überlassen. Allerdings reicht es nicht, dreimal am Tag fünf Minuten aufzudrehen und den Rest dann locker zu verträdeln. Ohne Fleiß kein Preis...

5.10 Schamanismus

Ein Schamane ist eine Form des M., der seine Energie (vermeintlich) aus der Beziehung zu seinem Totem, seinem magischen Zeichen, bezieht. Das Totem ist normalerweise ein Tier, oder dessen Darstellung. Generell bedeutet die Beschränkung, die sich ein Schamane freiwillig auflegt, dass er OHNE sein Totem (oder sein magisches Zeichen, sein heiliges Symbol, etc.) NICHT zaubern kann. Deswegen sind seine Zaubervorgänge immer direkt mit diesem Symbol verknüpft. Für diese Beschränkung erhält er 15 EP, die er in der Liste der Magischen Fähigkeiten ausgeben kann.

5.11 Verwendung von Spruchkomponenten

In vielen Magiesystemen wird die Verwendung von Spruchkomponenten zwingend vorgeschrieben. Das Silbermond-Magiesystem tut dies nicht. Wenn aber ein M. ein Komponentenzauberer ist, kann er selbstverständlich solche verwenden. Er erhält sogar einen Bonus:

Wenn durch die Verwendung der Komponenten die Ausführung des Spruches deutlich erschwert wird, sei es durch

- Verwendung (Verlängerung des Zeitaufwandes mindestens um den Faktor 3) oder
- Beschaffung (Kostenaufwand, Illegalität),

sinken die Kosten für diesen Spruch an MP um 1. Dies gilt natürlich nicht für Sprüche der Stufe 1. Die Magie-SL entscheidet über Zulässigkeit der vorgeschlagenen Komponenten.

5.12 Spruchfertigkeiten

... sind Fähigkeiten, die ein M. im Laufe seiner Karriere erhält oder versucht zu erlernen.

EP - Kosten für gekaufte Sprüche:

EP pro Stufe = 2 + Fakultät(Stufe)

z.B.

Stufe 1 = 2 + 1

Stufe 2 = 2 + 1 + 2

Stufe 3 = 2 + 1 + 2 + 3

Der Magier darf bei der Erstellung des Charakters nur aus EINEM weiteren Bereich (zusätzlich zur Neutralen Magie) seine Sprüche wählen.

Es können keine Sprüche über Stufe 5 bei der Erstellung des Charakters erworben werden.

Der Charakter muss für jede Stufe mindestens einen Spruch aus der vorhergehenden Stufe haben.

Weitere Magiebereiche darf man nur erlernen, wenn man die entsprechende Prüfung ablegt (s. 5.5.0 Prüfungen)

5.12.1 Magisches Talent

Das magische Talent ist die Voraussetzung zum Ausführen von Magie.

stufe muk mk

Ein Magiekundiger muss NICHT unbedingt das magische Talent wählen.
Er kann auch nur Alchimie oder Heilmagie wählen.

Bei Erschaffung des Charakters erhält er einen Pool 12/1 Magiepunkte
(12 Weiße / 1 Schwarze Kugel)

5.12.2 Heilmagie

Diese Fertigkeit erlaubt ohne Magisches Talent das Erlernen von Sprüchen NUR aus der Liste der Heilmagie.

Sie ist auch MUK zugänglich. Fr alle ohne magisches Talent beinhaltet Heilmagie einen 12/1 Pool.

Die Fertigkeit kann nachträglich erworben werden.

Ein MUK mit Heilmagie kann auch mag. Fertigkeiten (Meditation, MP, etc.) erwerben.

5.12.3 Spruchstufe 1

1

3

Ein Spruch der Stufe 1 der erworben wird.

Wird ein solcher Spruch INTIME erlernt, von einer blauen Spruchrolle, dann braucht nur 1 EP aufgewendet werden.

5.12.4 Spruchstufe 2

2

5

Ein Spruch der Stufe 2 der erworben wird.

Wird ein solcher Spruch INTIME erlernt, von einer blauen Spruchrolle, dann braucht nur 2 EP aufgewendet werden.

5.12.5 Spruchstufe 3

3

8

Ein Spruch der Stufe 3 der erworben wird.

Wird ein solcher Spruch INTIME erlernt, von einer blauen Spruchrolle, dann braucht nur 3 EP aufgewendet werden.

5.12.6 Spruchstufe 4

4

12

Ein Spruch der Stufe 4 der erworben wird.

Wird ein solcher Spruch INTIME erlernt, von einer blauen Spruchrolle, dann braucht nur 4 EP aufgewendet werden.

5.12.7 Spruchstufe 5

5

17

Ein Spruch der Stufe 5 der erworben wird.

Wird ein solcher Spruch INTIME erlernt, von einer blauen Spruchrolle, dann braucht nur 5 EP aufgewendet werden.

stufe muk mk

5.12.8 Magiepunkte

2 2

Zur Steigerung der magischen Macht können MP erworben werden.
Die MP werden aus einem Pool 12/1 gezogen.
Dadurch kann der Charakter auch schwarze Kugeln erwerben.
Kosten : 1 MP = 2 EP;

Bei der Erschaffung eines Charakters können ebenfalls zusätzliche MP gekauft werden. Hier (und nur hier!) darf aus einem Pool von 12/0 (!) gezogen werden. d.h. man bekommt bei der Erschaffung nur weiße Murmeln !

Bei der Charakterverwaltung wird die Anzahl der MP unter Stufe notiert und die Anzahl der EP unter EP.

Ein MUK kann nur MP für die Heilmagie erwerben.

5.12.9 Konzentration

8 8

Man kann in vorbereitender Konzentration MP gewinnen und die Gefahr eines Patzers verringern oder gar ausschalten. Fr je 1 Minute der Konzentration kann eine gültige Murmel gezogen werden. Ein M. in Konzentration ist bewegungsunfähig und nimmt seine Umgebung nicht wahr, kann aber durch Schütteln und lautes Rufen geweckt werden. Dann sind die in der Konzentrationsphase gewonnenen sicheren Murmeln aber verbraucht.

Fr MUK nur im Zusammenhang mit der Heilmagie zu erwerben.

5.12.10 Kontemplation

16 16

Durch intensivste Meditation kann der M. seine zu diesem Zeitpunkt vorhandenen MP um bis zu 50% erhöhen. Dieser Vorgang dauert eine Stunde, in der der M. (ähnlich einem Vampir am Tag) absolut wehrlos ist und auch bei zugefügtem Schaden nicht aufwacht. Während der Kontemplation darf der M. nicht einschlafen. Diese Fertigkeit kann nur einmal am Tag angewendet werden.

Fr MUK nur im Zusammenhang mit der Heilmagie zu erwerben.

5.12.11 Meditation

8 8

Zur Rückgewinnung von verbrauchten MP kann ein M. unter Aufsicht der SL oder in der Öffentlichkeit meditieren. Fr 15 Minuten der Meditation regeneriert er einen MP. Eine Steigerung der Tages-MP ist natürlich nicht möglich. Wird die Meditation schlampig ausgeführt oder unterbrochen, ist der gesamte Vorgang hinfällig. Eine zum Charakter passende Ausschmückung der Meditation macht Euch und allen viel mehr Spaß. Meditieren, Singen, Tanzen, Flammenstarren... es gibt der Möglichkeiten viele.

Fr MUK nur im Zusammenhang mit der Heilmagie zu erwerben.

5.12.12 Fusion**8 8**

M. können ihre Kräfte verschmelzen, um einen normalen Spruch zu sprechen. Dieser Vorgang kostet den Ausführenden M. (der, der den Spruch spricht) 1 MP. Nur einer der beteiligten M. muss die Fertigkeit der Fusion besitzen. Der oder die Energiequellen müssen den Spruch selbst nicht beherrschen. Die Anteile an MP sind frei zu bestimmen, müssen aber vor der Fusion geklärt sein. Gegen den Willen eines M. kann bei der Fusion kein MP abgezogen werden.

Fusion ist auch die Fähigkeit, an einem Ritual teilzunehmen. Habt Ihr diese Fähigkeit nicht, könnt ihr keine MP zu einem Ritual beitragen. Ihr könnt aber trotzdem als Hilfe tätig sein.

Für MUK nur im Zusammenhang mit der Heilmagie zu erwerben.

5.12.13 Ritualmeisterei**10 10**

*** Der Erwerb der Ritualmeisterei setzt den Erwerb der Fusion voraus.

Alle Zauber, die von großer Macht und daher nicht in einem Spruch erfasst sind, benötigen die Durchführung eines Rituals. Rituale sind so mannigfaltig, wie es die M. sind.

Bei einem Ritual gibt es immer einen (oder mehrere) Ritualmeister, der die Fähigkeit der Ritualmeisterei haben muss, und mehrere Ritualisten.

Die Ritualisten (Teilnehmer) müssen die Fähigkeit der Fusion beherrschen, um tatsächlich MP beisteuern zu können. Ansonsten unterstützen sie das Ritual nur durch ihre Anwesenheit. Rituale können von jedem Spieler bei der Magie-SL angemeldet werden.

Fr MUK nur im Zusammenhang mit der Heilmagie zu erwerben.

5.12.14 Bardenmagie**30 30**

Die Bardenmagie bedient sich an Spruchwirkungen aus allen Listen, inklusive der Heilmagieliste. Wenn der Barde ein passendes Lied zu einem Zauber findet, kann er ihn entsprechend der Regeln wirken. Dieses Lied muss von der Magie-SL als wirksam anerkannt werden. Findet der Barde andere Wirkungen zu einem schönen Lied, kann er dieses bei der Magie-SL vortragen, die über die Wirksamkeit entscheidet. Ein Barde kann 10 Spruchstufen am Tage als Liederzauber wirken, also 10 Zauber der Stufe 1 oder entsprechend 5 der Stufe 2, etc...

Man kann der Bardenmagie durch sofortiges, demonstratives Lärmen oder Ohrenverschließen entgegen. Ansonsten hilft nur die Geistesbarriere (entsprechend den blichen Regelungen hinsichtlich Möglichkeit und Kosten).

5.12.15 Koboldmagie

Kann NUR von Kobolden erlernt werden.

Es MUSS die Rasse 'Kobold' gewählt werden.

Die merkwürdige, feenhafte Magie der Kobolde ist eine Bereicherung des LRS. Es garantiert Gelächter und Spaß. Koboldmagie sollte von der SL vergeben werden, wenn sich ein Spieler interessiert und vor allem als Kobold und Spaßmacher begabt zeigt. Koboldmagie kann nicht von einem Spieler eingefordert werden, dazu ist sie im

stufe muk mk

Spielverlauf zu heikel. Sie sollte ein Bonus für schönes Spiel sein.

Das Besondere an Koboldmagie ist, dass sie naturgegeben und nicht erlernt ist. Ein zaubernder Kobold muss also kein MK sein. Alle Kobolde haben eine gewisse, angeborene Zauberfähigkeit. Sie sind magische Wesen. Koboldzauber haben eine merkwürdige Art von Humor und sind trotz ihrer gelegentlichen Boshaftigkeit nie schädlich. Die Koboldmagie unterscheidet sich grundsätzlich von der Magie der anderen Rassen. Es gibt mehrere Möglichkeiten die Zauber auszuspielen z.B. durch die Hilfe von Elementen oder anderen Gegenständen. Niemand kann von Koboldmagie physisch geschädigt werden. Allerdings ist es auch sehr schwierig, einem Koboldzauber zu entgehen.

Koboldmagie kann von Feen, Gnomen, Waldgeistern und natürlich Kobolden angewandt werden. Interessierte Magier können von Kobolden die Koboldmagie erlernen, wenn der Kobold das will (mit der SL ist so etwas natürlich abzusprechen!).

Aber am Wichtigsten ist natürlich: Lasst eurer Phantasie freien Lauf. Denn das gute Ausspielen von den Zaubern ist bei Kobolden noch wichtiger als bei normalen Magiern.

5.13 Rituale

Zauber, die von großer Macht und daher nicht in einem Spruch erfasst sind, benötigen die Durchführung eines Rituals. Rituale sind so mannigfaltig, wie es die M. sind. Bei einem Ritual gibt es immer einen (oder mehrere) Ritualmeister, der die Fähigkeit der Ritualmeisterei haben muss, und mehrere Ritualisten. Die Ritualisten müssen die Fähigkeit der Fusion beherrschen, um tatsächlich MP beisteuern zu können. Ansonsten unterstützen sie das Ritual nur durch ihre Anwesenheit. Rituale können von jedem Spieler bei der Magie-SL angemeldet werden. Unter Umständen können auch M. ohne Ritualfähigkeit Rituale vollführen. Dann muss die Durchführung entsprechend perfekt sein. Besonders Gottesdienste fallen unter diese Ritualform.

Die SL muss bei Anmeldung eines Rituals beachten, da es seiner Macht entsprechend eingestuft wird. Ein Ritual, das den gesamten Plot stürzt, sollte nur unter schwierigsten Umständen machbar sein, natürlich muss dennoch eine Chance bestehen. Je mächtiger ein Effekt ist, desto strenger müssen die Regeln eingehalten werden. Hat die Magie SL das Ritual eingestuft, teilt sie dem anmeldenden Spieler die ungefähre Anzahl der benötigten MP mit, sowie eine ungefähre Zeit und Aufwandsangabe. Dies ist das Pokerspiel, auf das sich der Ritualist einlassen muss. Investiert er entsprechend mehr, geht er ein kleineres Risiko ein, verschwendet aber vielleicht kostbare Energie. Im umgekehrten Fall drohen Misserfolg und andere Gefahren. Je mächtiger ein Ritual ist, desto eher werden auch Wesenheiten angezogen, die nur auf eine Chance warten, vergeudete Energie aufzunehmen und die sind meistens ziemlich unangenehm...

Regel für die SL sollte immer sein, den Spielspaß höher zu bewerten als schnöde Regeln.

Wenn ein Ritual den Anschein macht, da es gut vorbereitet, geprobt und mit Liebe zum Detail vollführt wird und deswegen ein Augenschmaus für die SL und auch für andere Spieler ist, sollte es gelingen selbst wenn ein paar MP fehlen oder eine Niete zuviel gezogen wurde. Um einen reibungslosen Ablauf des Rituals zu gewährleisten, sollten die MP vorher gezogen werden. Die SL entnimmt dazu unbesehen die angegebene Anzahl der MP aus dem Beutel des M. und teilt ihm auch nicht mit, ob eine oder mehrere Nieten dabei waren. Vielleicht wollen die M. aber ihre Murneln einzeln während des Rituals in ein bestimmtes Gefüge geben oder ähnliches. Das ist natürlich auch möglich, und außerdem sehr spannend.

5.13.4 Beispiele für permanente Artefakte

z.B. Stab des Schutzes

- Spruch: Schutz vor Bösem (SvB)
- Wirkungsbereich: Kreis mit 3m Durchmesser
- Wirkdauer: 10 min
- Stufe 1

einfaches Artefakt herstellen, einmalig auslösen

- Spruch: Artefakte herstellen + einzuspeichernder Spruch (SvB)
- Miniritual
- Spruchstufe x 4 +1
- Kosten für Beispiel Stab des Schutzes: $1 \times 4 + 1 = 5$ MP

permanentes Artefakt herstellen , einmal pro 8 Std

- Spruch: Magie fixieren
- Miniritual
- Spruchstufe x 4 +1 = MP werden permanent abgegeben
- Kosten für das obige Beispiel: $1 \times 4 + 1 = 5$ permanente MP

In beiden Fällen zieht der Magier aus seinem Magiepool und trägt das Risiko des Patzers.

ODER

Der Magier benutzt <Konzentration> pro MP eine Minute = 5 Minuten und vermeidet das Risiko des Patzers.

ODER der Magier verwendet einen Runenkreis aus dem Bereich der Runenmagie um Patzer zu verhindern.

Um einen Stab zu erzeugen der einen Schutzkreis erzeugt, der die ganze Nacht hält sind 8 Stunden = 48×10 Minuten

Kosten = $48 \times 4 + 1 = 193$ MP notwendig!

Für ein permanentes Artefakt müssen 386 EP aufgewendet werden !!

5.14 Magische Gegenstände

... sind alle Gegenstände, die sich mit der Zauberei im weitesten Sinne auseinandersetzen. Hier nur die allerwichtigsten, die ein Magier auf jeden Fall kennen muss, Kleriker und Druiden sollten aber auch ungefähr wissen, was Sache ist. Magische Gegenstände können im allgemeinen nur von M. benutzt werden.

5.14.1 Rote Spruchrollen

Sind zusammengerollte Schriftstücke aus Papier, Pergament oder irgendeinem anderen Schreibmaterial.

Sie sind mit einem roten Siegel verschlossen.

Sie dienen dazu, Sprüche und deren Kosten zu speichern.

Jeder Zauberkundige, der den Spruch Magie lesen und schreiben hat, kann solche Dokumente herstellen.

Deren Herstellung kostet den M. das Doppelte der sonst benötigten MP und einen zusätzlichen MP. Mit diesen Kosten sind der Spruch, seine Konservierung und seine Abrufbereitschaft abgegolten.

Wenn ein M. eine Spruchrolle herstellen will muss er sich an die Magie-SL wenden. Diese verteilt die Formulare und zieht die MP aus dem Beutel des M.. Sind Niete dabei, wird er dies auf der Spruchrolle vermerken, die der M. nur in versiegelt

stufe muk mk

Zustand überreicht bekommt. Ob der Spruch dann funktioniert und was passiert, wenn nicht (hier gelten nicht mehr die normalen Patzer) steht dann auf der Spruchrolle. Viel Spaß!

Spruchkosten $\times 2 + 1 =$ Gesamt MP

Jeder (auch MUK) können solche roten Spruchrollen benutzen.

Eine rote Spruchrolle schreiben:

- 1) Klasse und Code eintragen (muss von der SL erfragt werden)
- 2) WM 5/Identifizieren ausfüllen, MP eintragen (= 2 hoch Stufe)
- 3) WM 21/Zerstören ausfüllen, MP eintragen (= alle aufgewendeten MP)
- 4) Spruchname/ Worte der Macht(wenn vorhanden) eintragen
- 5) Stufe, Wirkdauer und Reichweite eintragen (s. eigenes Magiebuch)
- 6) Wirkung beschreiben, meist Formulierung aus Regelwerk oder Magiebuch
- 7) Ausführung: Falls besondere Ausführungen nötig sind um Spruch zu wirken, bitte hier vermerken.
- 8) gesamte MP ziehen/ziehen lassen von SL
- 9) Die Spruchrolle aufrollen und versiegeln. Der Spruchname darf nicht zu lesen sein !
- 10) Fertig!

5.14.2 Blaue Spruchrollen

...haben statt dem roten ein blaues Siegel. Sie liefern normalerweise einen Spruch zum Erlernen, manchmal aber auch machtvolle Zauber, die der M. gar nicht kennt... Blaue Spruchrollen sind sehr selten und kostbar. Es gibt verschiedene Kategorien von blauen Spruchrollen, die ein fleißiger Studierender irgendwann vielleicht einmal beherrschen könnte. Alle Spruchrollen einer Veranstaltung sollten nummeriert und auf einer Liste der Magie-SL festgehalten werden. Diese Nummer und der nötige Aufwand an MP für „Magie identifizieren“ müssen außen auf der Spruchrolle stehen. So ist ein identifizieren möglich, ohne das Siegel erbrechen zu müssen.

Spruchkosten $\times 4 + 1 =$ Gesamt MP (Artefakt herstellen)

5.14.3 Einfache Artefakte

Sind Gegenstände, die wie Spruchrollen Sprüche speichern oder sie ermöglichen. Manche liefern auch reine magische Energie. Rote Artefakte beinhalten eine oder mehrere Ladungen eines Spruches. Rote Artefakte können von dem M. mit dem Spruch Artefakte herstellen gemacht werden. Der Aufwand an MP entspricht der Spruchstufe $\times 4 + 1$ MP. Auf diese Weise wird ein Artefakt mit der einmaligen Wirkung eines Spruches geladen.

Die Möglichkeiten der Artefaktkunst sind unbegrenzt, und viele Artefakte sind von unglaublicher Macht...

Artefakte können im Gegensatz zu normalen Spruchrollen von allen Klassen benutzt werden, es sei denn, es wäre deutlich vermerkt.

Spruchkosten $\times 4 + 1 =$ Gesamt MP

5.14.4 Permanente Artefakte

Permanente Artefakte behalten ihre magische Wirkung auch nach auslösen der Magie. Sie haben eine dauerhafte Wirkung. Dies bedeutet nicht, dass in ihnen eine unendliche Macht wohnt. Der Zauberspruch eines Artefaktes gelingt immer, es sei denn die Fähigkeit des Spruches wird überfordert oder die SL sagt aus bestimmten Gründen etwas anderes.

Grundsätzlich verbraucht ein permanentes Artefakt permanente Punkte, d.h. EP werden für die Herstellung des Artefaktes benötigt. Sonstige Punkte oder Materialien sind permanent verbraucht, können nicht regeneriert werden, sondern müssen neu erworben werden.

Dies soll insbesondere einer Schwemme von magischen Gegenständen entgegen wirken. Die Herstellung eines permanenten Artefaktes soll sehr schwierig sein.

Grundsätzlich sind alle magischen Mittel anwendbar, solange sie nicht den Verbrauch von permanenten EPs oder sonstigen Punkten oder Materialien verhindern.

Grundsätzlich ist die Häufigkeit der Anwendung an die gebundene magische Macht und den normalen magischen Wiederaufladungsvorgang gebunden, d.h. nach 8 Stunden Ruhe ist die Ladung des Artefaktes wieder vorhanden.

Wohlgemerkt, die Aufladung ist an 8 Stunden Ruhe gebunden nicht an eine Ruhepause bei Nacht. D.h. wenn ein Artefakt um 9:00 angewendet wird und aufgeladen werden muss, so ist dies um 17:00 wieder einsatzbereit.

Wenn ein Artefakt den ganzen Tag wirken soll, dann ist dies auf 24 h auszulegen.

Spruchkosten $\times 4 + 1 =$ Gesamt MP permanent

5.14.5 Magische Berufe

Wir nehmen uns nicht heraus, die Verschiedenartigkeit der Hunderte von Zauberschaffenden irgendwie zu katalogisieren. Auf welche Weise ein Charakter zaubert, woher seine Fähigkeit kommt und welches Weltbild dem zugrunde liegt, ist Sache Eurer Überlegung. Wichtig ist zum Gelingen eines jeden Spiels allerdings eine Allgemeingültigkeit der Regeln. Daher werden NUR Sprüche gelten, die in den Spruchlisten enthalten sind. Leider hat das manchmal zur Folge, dass einige Sprüche etwas anders interpretiert werden müssen, als manche von Euch das gewohnt sind.

Das tut uns leid, ist aber nicht zu ändern. Wichtig sind zwei Dinge

1. Ein Spruch darf in seiner Wirkung nicht beeinträchtigt (verstärkt) werden.
2. Aufwand eines Spruches an MP und an Zeit muss den Regeln entsprechen.

Es hat sich gezeigt, dass viele Spieler wertvolle Anregungen und Hinweise zu diesem Magiesystem geliefert haben. Daher wird es sich wahrscheinlich ständig weiterentwickeln und wachsen. Wir werden darauf achten, dass diese Weiterentwicklungen in die Druckform aufgenommen werden, falls es zu erneuten Auflagen kommt.

6 Bereiche der Magie

Die Magie wird im Spiel in verschiedene Bereiche und Klassen eingeteilt. Dies dient zum einen der Klassifizierung der Sprüche für die Notority und zum anderen einer Gliederung der Magietheorie in Disziplinen oder Bereiche.

Ein neuerschaffener Magier muss sich für eine Disziplin entscheiden in der er ausgebildet wurde. Dadurch werden bestimmte Ausschlüsse wirksam und der Einfluss auf die Notority entsteht.

Entgegen dem Originalregelwerk gibt es Sprüche die jeder Magier lernen kann ohne das ein Einfluss auf seine Notority besteht.

Diese Sprüche sind in der Disziplin „Neutrale Magie“ zusammengefasst.

Klasse: NEUTRALE MAGIE (Grundlagen) beinhaltet auch:

Bereich: Neutrale Magie (NT)

Bereich: Rituale (RI)

Bereich: Runenmagie (RU)

Klasse: HELLE MAGIE beinhaltet:

Bereich: Weiße Magie (WM)

Bereich: Heilmagie (HM)

Bereich: Elementarmagie (EL)

Bereich: Priestermagie (PM)

Bereich: Druidenmagie (DU)

Bereich: Drachenmagie (DR)

Klasse: DUNKLE MAGIE beinhaltet:

Bereich: Schwarze Magie (SM)

Bereich: Nekromantie (NE)

Bereich: Dämonologie (DM)

Bereich: Dämonenmagie (DA)

Klasse: KOBOLDMAGIE (KM)

Klasse: BARDENMAGIE (BM)

Klasse: ELFENMAGIE (EM)

Andere Magiebereiche sind möglich, aber nur Intime zu erwerben.

1) Bei Charaktererschaffung darf man aus der Klasse „Neutrale Magie“ wählen. Um einen Bereich der Hellen Magie oder der Dunklen Magie wählen zu können, muss man eine „Prüfung“ ablegen.

2) Die Erweiterung der Magiebereiche ist abhängig von den abgelegten Prüfungen.

6.1 Spruchliste Neutrale Magie

Die Neutrale Magie beinhaltet Sprüche, die jeder Magier beherrschen kann und soll.
Die Sprüche sind Handwerkszeug und nicht an eine *Gesinnung* oder *Ideologie* gebunden.

Die genauen Spruchbeschreibungen sind unter dem Punkt: "Spruchlisten" zu finden.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allgemein zugänglich
+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur *Geistesbeeinflussenden Magie*
Sprüche mit diesem Zeichen sollen MUK kennen

- | | | | |
|-------|--|---|---|
| 6.1.2 | #Gesinnung erkennen | 1 | 3 |
| | Der Magier erkennt die <i>Aura</i> des Lichts und der Dunkelheit um eine Person. Nur die persönliche <i>Aura</i> wird erkannt. Ein Fluch oder die <i>Aura</i> eines Gegenstandes wird nicht entdeckt. | | |
| | Wirkt NICHT bei Anwendung von <i>Auratarnung</i> ! | | |
| 6.1.4 | Magie finden | 1 | 3 |
| | Der Magier sieht alle <i>Gegenstände</i> und <i>Magier</i> innerhalb seiner Reichweite, wenn sie nicht durch <i>Auratarnung</i> getarnt sind. | | |
| 6.1.5 | Magie identifizieren | 1 | 3 |
| | Der Spruch identifiziert ein Objekt magischen Ursprungs. Die Angaben sind: <i>Stufe</i> , <i>Macht</i> und <i>Anwendung</i> der <i>Magie</i> .
Die Informationen sind nach <i>Stufen</i> gestaffelt. Jede <i>Stufe</i> enthält automatisch die Informationen der darunterliegenden <i>Stufen</i> .
1 MP = <i>Stufe</i> des Objektes (permanent , nicht permanent)
2 MP = Info über Sprüche der <i>Stufe</i> 1
4 MP = Info über Sprüche der <i>Stufe</i> 2 und 1
... | | |
| 6.1.6 | Magie lesen und schreiben | 1 | 3 |
| | Mit Hilfe dieses Spruches können <i>Spruchrollen</i> gelesen und selbst geschrieben werden.
Manche <i>Runenschriften</i> und magische Zeichen sind durch diesen Spruch entzifferbar.
Es können <i>Rote Schriftrollen</i> hergestellt werden. | | |
| 6.1.7 | Magisches Siegel | 1 | 3 |
| | Wirkt wie ein <i>Schalter</i> , der ausgelöst wird, wenn ein oder mehrere <i>Schlüsselworte</i> gesagt werden.
Wird im Zusammenhang mit <i>Artefakten</i> verwendet.
Allein gesprochen ist er sinnlos, da die <i>Magie</i> nicht gespeichert wird. | | |
| 6.1.8 | Magische Falle 1 | 1 | 3 |
| | Ein beliebiger Ort kann mit einer magischen <i>Schnappfalle</i> belegt werden. Berührt jemand diesen Ort, schnappt die <i>Falle</i> zu und löst den eingebundenen <i>Zauberspruch</i> aus.
Entschärfen nur mit <i>Magie</i> zerstören möglich ! | | |

stufe muk mk

- | | | |
|---|----------|----------|
| 6.1.9 #Magisches Schloss 1 | 1 | 3 |
| <p>Dieser Spruch verschließt eine normal verschließbare Stelle mit dem magischen Schloss entsprechend der Schlossstufe 1.
Es muss kein tatsächliches Schloss vorhanden sein. Aber es muss ein Pentagramm an die verschlossene Stelle angebracht werden.</p> | | |
| 6.1.14 Auratarnung | 2 | 5 |
| <p>Der M. kann seine ihm anhaftende magische Aura tarnen. Er kann sie beliebig als eine nicht-magische Aura oder als eine anders-magische Aura tarnen.
Der M. kann auch seine <i>Gesinnung</i> tarnen.
Die Auratarnung kann nicht nachträglich nach einem "Magie identifizieren / finden" oder einem "Gesinnung erkennen" gesprochen werden..</p> | | |
| 6.1.20 Magie aufheben | 2 | 5 |
| <p>Der M. hebt jede (auch geistesbeeinflussende), auf ihn oder auf den Beschützten gesprochene, Magie sofort auf. Der Spruch muss direkt nach dem Angriff gesprochen werden.</p> | | |
| 6.1.21 Magie zerstören | 2 | 5 |
| <p>Der M. zerstört Spruchrollen, Artefakte und magische Gegenstände. Keine Flüchel!</p> | | |
| 6.1.22 #Magisches Schloss 2 | 2 | 5 |
| <p>Dieser Spruch verschließt eine normal verschließbare Stelle mit einem magischen Schloss entsprechend der Schlossstufe 2. Es muss kein tatsächliches Schloss vorhanden sein.</p> | | |
| 6.1.23 Mechanische Sperre | 2 | 5 |
| <p>Blockiert einen Mechanismus an einer angegebenen Stelle.</p> | | |
| 6.1.26 Schlösser öffnen 1 | 2 | 5 |
| <p>Öffnet ein mechanisches oder magisches Schloss der Schlossstufe 1.</p> | | |
| 6.1.34 #Zerbrechen | 2 | 5 |
| <p>Ein Gegenstand von max. 0,5 m (ungefähr ein Zweihänderschwert) zerbricht in zwei gleiche Teile.
Wirkt nicht auf einen magischen Gegenstand.</p> | | |
| 6.1.35 Magische Falle 2 | 2 | 5 |
| <p>Ein beliebiger Ort kann mit einer magischen Schnappfalle belegt werden. Berührt jemand diesen Ort, schnappt die Falle zu und löst den eingebundenen Zauberspruch aus.
Entschärfen mit Schlüsselwort möglich.</p> | | |
| 6.1.36 *Eingebung | 3 | 8 |
| <p>Der M. erhält eine Eingebung bzw. eine Einsicht in die Zukunft. Die Quelle können die Sterne, die Götter oder Meditation etc. sein. Die vorausgesehenen Ereignisse sind nie ganz genau. Die SL entscheidet, welche Genauigkeit dem Spielfluss angemessen ist.</p> | | |

stufe muk mk

- | | | |
|--|----------|-----------|
| 6.1.43 #Magisches Schloss 3 | 3 | 8 |
| Dieser Spruch verschließt eine normal verschließbare Stelle mit einem magischen Schloss entsprechend der Schlossstufe 3. Es muss kein tatsächliches Schloss vorhanden sein. | | |
| 6.1.46 Reparieren | 3 | 8 |
| Der M. repariert einen zerbrochenen Gegenstand, so dass er wie neu ist. | | |
| 6.1.47 Schlösser öffnen 2 | 3 | 8 |
| Öffnet ein mechanisches oder magisches Schloss bis Schlossstufe 2. | | |
| 6.1.48 Teleportation | 3 | 8 |
| Der M. teleportiert sich. Der Magier muss den Ort an den er teleportieren möchte, kennen (d.h. er muss schon mal dort gewesen sein) oder ihn gesehen haben. Es kann vorkommen, dass die SL nach der Beschreibung des Ortes fragt. Von der Genauigkeit der Beschreibung hängt dann die Treffgenauigkeit des Teleports ab! | | |
| 6.1.49 Magische Falle 3 | 3 | 8 |
| Ein beliebiger Ort kann mit einer magischen Schnappfalle belegt werden. Berührt jemand diesen Ort, schnappt die Falle zu und löst den eingebundenen Zauberspruch aus.
Entschärfen mit Schlüsselwort möglich.
Die Falle bleibt aktiv, wenn das Schlüsselwort gesagt wird.
Entschärfen auch mit Magie zerstören möglich. | | |
| 6.1.50 Magische Erinnerung | 3 | 8 |
| Der Magier speichert einen Spruch in seinem Gedächtnis.
Über das oder die Schlüsselworte kann er den Spruch abrufen ohne Kugeln zu ziehen.
NICHT für Rituale. | | |
| 6.1.51 Artefakte herstellen | 4 | 12 |
| Der M. kann Artefakte herstellen, die von jedermann benutzt werden können.
Ein rotes/einmaliges Artefakt speichert die Magie zur einmaligen Anwendung eines vom M. beherrschten Spruches.
Ein permanentes Artefakt erfordert die Aufwendung permanenter MP/EP. Dann wird auch der eingebundene Spruch permanent gespeichert.
Ein Spruch kann mehrfach hintereinander an das Artefakt gebunden werden.
Werden verschiedene Sprüche eingebunden, dann entscheidet die Reihenfolge der Erstellung über die Reihenfolge der Wirkung. | | |
| Außerdem können mit diesem Spruch „Blaue Spruchrollen“ hergestellt werden, diese dienen MK´s dazu, neue Sprüche zu lernen. | | |
| 6.1.52 Schlösser öffnen 3 | 4 | 12 |
| Öffnet ein mechanisches oder magisches Schloss bis Schlossstufe 3 oder höher, je nach Anzahl der aufgewendeten MP. | | |

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
6.1.53 #Magisches Schloss 4	4		12
Dieser Spruch verschließt eine normal verschließbare Stelle mit einem magischen Schloss, entsprechend der Schlossstufe 1 mit permanenter Wirkung. Es muss kein tatsächliches Schloss vorhanden sein.			
6.1.54 Magische Falle 4	4		12
Ein beliebiger Ort kann mit einer magischen Schnappfalle belegt werden. Berührt jemand diesen Ort, schnappt die Falle zu und löst den eingebundenen Zauberspruch aus. Entschärfen mit Schlüsselwort möglich. Die Falle bleibt aktiv, wenn das Schlüsselwort gesagt wird. Es können mehrere Sprüche zu einer Falle kombiniert werden.			
6.1.55 Gruppenteleportation	5		17
Die Gruppe teleportiert sich bis zu 600m weit.			
6.1.56 Magiespiegel	5		17
Der Magier wirft einen beliebigen auf ihn gesprochenen Zauberspruch auf den Urheber zurück (wirkt auch bei geistesbeeinflussender Magie). Wirkt nicht bei Flüchen! Wirkt nur einmalig, ein gespiegelter Spruch kann nicht noch einmal gespiegelt werden, wohl aber aufgehoben.			
6.1.57 Schlösser öffnen 4	5		17
Öffnet ein mechanisches oder magisches Schloss bis Schlossstufe 4.			
6.1.58 #Magisches Schloss 5	5		17
Dieser Spruch verschließt eine normal verschließbare Stelle mit einem magischen Schloss entsprechend der Schlossstufe mit permanenter Wirkung oder einer höheren Schlossstufe (entsprechend der aufgewendeten MP). Es muss kein tatsächliches Schloss vorhanden sein.			
6.1.59 Schlösser öffnen 5	6		23
Öffnet ein mechanisches oder magisches Schloss bis Schlossstufe 5. Die Schlossstufe ist erweiterbar, entsprechend der aufgewendeten MP.			
6.1.60 Magie fixieren	6		23
Der Magier kann die Wirkung eines Spruches, eine Fertigkeit oder LP permanent an einen Gegenstand abgeben. Alle 8 Stunden lädt sich die eingespeicherte Wirkung wieder auf. Ein Spruch kann mehrfach hintereinander an das Artefakt gebunden werden. Der Gegenstand kann von jedermann benutzt werden, der die Wirkung intime kennt. Werden verschiedene Sprüche gebunden, dann entscheidet die Reihenfolge der Erstellung über die Reihenfolge der Wirkung.			

6.2 Spruchliste Elementarmagie

Die Elementarmagie beruht auf der Beherrschung der klassischen Philosophischen Elemente.

Feuer, Wasser, Luft, Erde

Darüber hinaus sind weitere Elemente denkbar.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allgemein zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

6.2.1	Flammenfinger	1	3
	Dem M. entspringt eine kleine Flamme aus der Hand.		
6.2.3	Licht	1	3
	Der M. erschafft einen Lichtkegel, der ihm aus der Handfläche scheint.		
6.2.13	#Windstoss	1	3
	Das Opfer muss 10 große Schritte rückwärts machen oder wird gegen ein früher auftretendes Hindernis gedrückt (kein Schaden). Magische Wolken werden zerstört.		
6.2.16	Eisodem	2	5
	Ein Kegel aus Eisatem umgibt die Opfer, alle bekommen 1 SP, Feuerwesen 2 SP.		
6.2.17	Feuerodem	2	5
	Ein Kegel aus Feueratem umgibt die Opfer, alle bekommen 1 SP, Eis- oder Wasserwesen 2 SP.		
6.2.19	Lichtblitz	2	5
	Der M. blendet die Opfer. Alle kneifen fest die Augen zu.		
6.2.24	#Metall erhitzen	2	5
	Ein metallenes Objekt von angegebener Fläche erhitzt sich innerhalb von 30 sec. auf 200 Grad C. Eine getragene Rüstung macht in diesem Fall 2 SP und den Träger kampfunfähig, eine Waffe muss fallengelassen werden und kann vor Ablauf der Zeit nicht aufgenommen werden.		
6.2.25	Nachtsicht	2	5
	Der M. sieht in der Nacht oder in der Kugel der Dunkelheit ganz normal.		
6.2.28	Schutz vor Elementen	2	5
	Schutz vor allen Auswirkungen eines Elementes oder dessen Elementares.		
6.2.30	Sturmwind	2	5
	Die Opfer im Kegel werden ständig zurückgeworfen, können den Kegel aber nach hinten verlassen. Ein frontales Zugehen auf den M. ist nicht möglich.		
6.2.31	#Unsichtbarkeit	2	5
	Das Ziel ist nicht mehr sichtbar, wohl aber hörbar und zu riechen. Beschränkungen: Beim ersten Angriff seitens des Unsichtbaren wird er sichtbar;		

stufe muk mk

auch wenn er unabsichtlich Schaden erhält. Bei einem Zauber wird er mit dem Aussprechen des Spruchnamens sichtbar.

- | | | |
|---|----------|-----------|
| 6.2.32 #Verstricken | 2 | 5 |
| <p>Das Opfer wird durch eine beliebig zu wählende Kraft (lebendige Ranken, Totenhände aus dem Erdreich, erscheinende Nägel, etc.) am Boden festgehalten.
Beschränkungen: Nur Körperteile, die den Boden berühren, werden verstrickt, alle anderen sind frei beweglich und einsetzbar (steht ein Opfer, sind die Füße am Boden verhaftet; liegt es auf dem Boden, ist es gefesselt und wehrlos (Zaubern möglich).</p> | | |
| 6.2.37 #Erdstoss | 3 | 8 |
| <p>Der M lässt die Erde für einen kurzen Moment erbeben. Alle, die im Bereich des Erdstosses stehen, müssen sich fallen lassen, können aber sofort wieder aufstehen. Es entsteht kein Schaden, aber die Konzentration ist gestört.</p> | | |
| 6.2.44 *Materie zersetzen | 3 | 8 |
| <p>Der M. zersetzt nicht lebendes, organisches und anorganisches Material. Es löst sich in Nichts auf.</p> | | |
| 6.2.45 *Nebelgestalt | 3 | 8 |
| <p>Der Berührte löst sich innerhalb von 5 sec. in eine Nebelgestalt auf. Er ist als Nebelgestalt nur von mag. Waffen/ mag. Angriffen und elementaren Angriffen zu verletzen. Er kann nicht fliegen und nur im Schrittempo gehen. Er kann nicht stürzen oder fallen, so da er sich quasi "abseilen" kann. Eine Nebelgestalt kann nicht kämpfen oder zaubern. Jede kleine Öffnung kann von ihm "durchflossen" werden. Er darf nicht sprechen.</p> | | |
| 6.2.51 Feuerball | 4 | 12 |
| <p>Der M. erschafft einen explodierenden Feuerball. Alle, die von dessen Funken getroffen werden, erleiden 2 SP. Rüstung wirkt hierbei nicht.</p> | | |
| 6.2.51 Feuerball | 4 | 12 |
| <p>Schleudert einen Feuerball auf das Ziel .
Erzeugt 2 SP .
Bei Abwehr mit Holzschild, fängt dieser Feuer und wird unbrauchbar.</p> | | |
| 6.2.57 Feuerkontrolle | 2 | 5 |
| <p>Der Spruch hat die Macht irgendein sichtbares, nicht magisches Feuer zu vergrößern oder zu verkleinern. Der Magier kann ein Feuer gezielt steuern.</p> | | |

6.3 Spruchliste Weiße Magie

Die Weiße Magie beschäftigt sich mit den Schutz und Kampftechniken. Sehr häufig wird der Name falsch verstanden. Der Name basiert auf der Ablehnung von Magie zur Beherrschung und Versklavung von Menschen.

Typisch ist aber, dass ein Schwarzmagier nicht die Sprüche der Weißen Magie erlernen kann, wenn er ein bestimmtes Maß an Macht erreicht hat.

Selbst die Anwendung der Weißen Magie kann zu unbestimmten Nebeneffekten führen.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich
+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie
Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

6.3.7	Magischer Pfeil Aus der Hand des M. schießt ein magischer Bolzen, das getroffene Opfer erhält 1 SP und es muss sich hinknien, wie nach einem normalen Pfeiltreffer.	1	3
6.3.8	Magischer Schild Erfolgreiche Abwehr einer Attacke physikalischer Art (also auch eines Magischen Pfeils)	1	3
6.3.10	Schutz vor Bösem Lebewesen mit dunkler oder neutraler Gesinnung können die bezeichnete Zone nicht betreten bzw. die gezeichnete Linie nicht überwinden.	1	3
6.3.11	Sonnenstrahl Der bezeichnete Untote verliert 1 LP.	1	3
6.3.12	Tiersprache Der M. kann mit einem tierischen Lebewesen auf dem Niveau des Tieres kommunizieren. Die Tierart muss vorher festgelegt werden.	1	3
6.3.15	Dornenwand Der M. umgibt sich mit einem blickdichten, durch Schläge unzerstörbaren Dornenkreis.	2	5
6.3.18	Fluch erkennen Der M. erkennt die typischen Schwingungen, die ein Fluch hinterlässt, und kann ungefähr sagen, worum es sich handelt. Er erhält keine Informationen über mögliche Methoden, den Fluch zu brechen. Dazu muss der Fluch vollständig identifiziert werden.	2	5

Wirkt nicht bei Anwendung der Auratarnung!

Angaben sind: Stufe, Macht und Anwendung der Magie.
Die Informationen sind nach Stufen gestaffelt. Jede Stufe enthält automatisch die Informationen der darunter liegenden Stufen
1 MP = Stufe des Fluches, (permanent , nicht permanent)

stufe muk mk

2 MP = Infos über Sprüche der Stufe 1
4 MP = Infos über Sprüche der Stufe 2 und 1
etc.

Ein Fluch ist z.B. die magische Übertragung von Eigenschaften. Auch wenn Gegenstände dies verursachen.

6.3.27 Schutzaura	Schützt den M. und alle die ihn berühren vor physischem Schaden.	2	5
6.3.29 Stinkende Wolke	Erschafft eine Wolke stinkender Gase. Innenstehende müssen husten, kein Zaubern und keine Attacken sind möglich.	2	5
6.3.33 Wirbelwind	Das Opfer wird von einem Wirbelwind erfasst, der es 30 Schritte weit weg transportiert und es dabei ständig dreht.	2	5
6.3.35 *Blitzstrahl	Ein Blitz trifft ein bezeichnetes Opfer. Es verliert 2 LP. Nicht-magische Rüstung wirkt nicht.	3	8
6.3.38 Erweiterte Schutzaura	Schützt den M. und alle die ihn berühren vor physischem Schaden, UND auch vor mag. Angriffen.	3	8
6.3.39 Fluch brechen	Der M. hebt die Auswirkungen eines magischen Fluches auf. Darunter fallen alle geistesbeeinflussenden Zauber mit Dauerwirkung sowie alle dauerhaft körperverändernden Zaubersprüche. Um einen Erfolg zu haben, ist die Anwendung von Fluch erkennen mit einer vollständigen Identifizierung notwendig. Wirkt nicht bei Anwendung der Auratarnung!	3	8
6.3.40 Geistesbarriere	Der M. ist gegen jede Art von geistesbeeinflussenden Sprüchen immun, die eine entsprechende Bemerkung in der Spruchbeschreibung haben.	3	8
6.3.41 Insektenplage	Ein Schwarm von Insekten erscheinen um das Opfer, sie stören seine Konzentration und machen 1 SP. Nicht kumulativ.	3	8
6.3.42 Kristallrüstung	Der Berührte erhält 3 RS. Die Rüstung schützt vor Schaden durch Waffen (Schwert, Pfeil, Axt; eine Hand ist keine Waffe!); magische Waffen durchdringen die Kristallrüstung sofort. Alchemistisch verstärkte Waffen durchdringen die MR ebenfalls nicht. Schützt vor Pömpfen und Meucheln. Die magischen Rüstungen sind nicht kumulativ!	3	8
6.3.50 *Asche zu Asche		4	12

stufe muk mk

Der M. vernichtet einen Untoten. Dieser zerfällt augenblicklich zu Staub.

6.3.54 Drachenrüstung **5** **17**

Der Berührte erhält 5 RS. Die Rüstung schützt vor Schaden durch Waffen (Schwert, Pfeil, Axt; eine Hand ist keine Waffe!); magische Waffen durchdringen die Kristallrüstung sofort. Alchemistisch verstärkte Waffen durchdringen die MR ebenfalls nicht. Schützt vor Pömpfen und Meucheln. Die magischen Rüstungen sind nicht kumulativ!

6.3.70 *Schutzkreis **3** **8**

Der Magier erstellt ein Pentagramm. Um die Eckpunkte des Pentagramms legt er einen Kreis.

Diesen Kreis kann nur der Magier oder jemand den er hereinführt betreten. Für jede Person, die zusätzlich zum Magier den Schutzkreis betritt oder verlässt, muss der M. 1 MP aufwenden.

Zum Zerstören müssen 15 MP (3 MP pro Ecke des Pentagramms) aufgewendet werden.

6.4 Spruchliste Heil magie

In jedem Rollenspiel, also auch im LRS, spielt die Heilung eine immens wichtige Rolle. Sie ist die Notbremse, die die Charaktere ziehen können, wenn es brenzlich wird. Sie erlaubt, einen Charakter wesentlich länger im Spiel zu halten, als da ohne Heilzauber möglich wäre. Daher ist es spieltechnisch von großer Bedeutung, da Heilfähigkeit nicht jedermann zu eigen ist. Wäre dem so, ginge ein großer Bereich des Spiels, nämlich die Bemühung um Heilung und somit Sicherheit, verloren. Heilergilden oder alchemistisch hergestellte Tränke hätten kaum Bedeutung. Die Praxis hat das eindeutig bewiesen. Um dies zu verhindern, ist die Heil magie von anderen Magiearten getrennt, meiner grundsätzlichen Regelung widersprechend. Sie kann von jedermann erlernt werden, ist aber keine Gratisdraufgabe zur Magiefähigkeit. Diese Regelung erlaubt auch die Einrichtung von heilfähigen Kämpferklassen wie z.B. Ordensritter oder Kleriker einfachen Schlages im Stile eines Bruder Tuck.

Die Heil magie beschäftigt sich mit Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen des Körpers. Die sensiblen, mikrokosmischen Ströme im Inneren des Menschen sind so komplex und andersartig als die Ströme der Magie in der Natur, da man die Heil magiefähigkeit getrennt erlernen muss. Allein die Geistesmagie ist teilweise so verwandt, da manche der geistesbeeinflussenden Sprüche in der folgenden Heil magieliste aufgenommen sind.

Magiefähigkeit ist keine Voraussetzung für Heil magie. (MUK)

Ein Heilfähiger kann alle humanoiden Wesen heilen. Er ist aber kein Wissenschaftler und kann auch die Beeinträchtigung des Körpers nicht genau benennen, er spürt nur die Veränderung der Ströme und weiß, wie man diese wiederherstellen kann. Das heilt, da ein Heilfähiger nicht nach einer Untersuchung ein bestimmtes Mittel benennen konnte, er muss den Körper auf magische Weise heilen. Er kann nur sagen, ob es sich um eine Vergiftung, eine Krankheit oder einen Fluch handelt. Das Heiltalent kann aber mit dem Talent Medizin gekoppelt werden, dann kann der Charakter magisch diagnostizieren und herkömmlich heilen und umgekehrt. Wenn man magisch heilt müssen Knochenbrüche vorher reponiert werden und Wunden müssen ausgewaschen/gesäubert werden.

Die leidige Wiederbelebung

Im Rahmen meines Magiesystems ist eine Wiederbelebung als Ritual denkbar und somit durchzuführen. Ich persönlich halte aber aus spielerischen Gründen eine Wiederbelebung für zuerst spielschädlich. Sie nimmt dem gesamten Spiel den Reiz. Was gibt es denn noch zu riskieren, zu verlieren, in einem Spiel, in dem selbst das Leben ersetzbar ist? Selbst wenn eine Wiederbelebung Aspekte wie Verlust von EP oder Erinnerungen mit sich bringt, ist in meinem Spielerfahen kein Fall einer Wiederbelebung bekannt, die spielerisch zufriedenstellend und plottechnisch schön gewesen wäre. Da die Wiederbelebung nicht einmal verboten oder geächtet ist, stellt sie nicht den geringsten Reiz dar (wie zum Beispiel die Selbstweihung). Sollte ein Uneinsichtiger seinem Charakter partout nicht Lebewohl sagen können, sollte die Magie-SL die Wiederbelebung als schwierigstes Ritual einstufen, da eine enorme Menge an MP verbraucht und mit hohen Kosten und Risiken einhergeht. Die Nachwirkungen sollten sehr hart sein und Einschränkungen von EP und Fähigkeiten in Höhe von ca. 50% mit sich bringen. Da die Wiederbelebung ein Ritual, aber auch ein Heil magie-Zauber ist, muss der Ritualmeister sowohl Magiefähigkeit besitzen (da er ansonsten das Talent der Ritualmeisterei gar nicht beherrschen könnte) als auch Heil magier sein. Ich hoffe inständig, dass die Wiederbelebung nicht oder kaum eingesetzt wird.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

6.4.1	Diagnose	1	3	3
	Der Magier erkennt die Art einer Beeinträchtigung eines Körpers und kann dementsprechend weitere Maßnahmen einleiten. Ohne Diagnose kann keine Krankheit und keine Vergiftung behandelt werden.			
6.4.2	Erste Hilfe	1	3	3
	Der Magier stoppt alle Vorgänge, die den Zustand des Behandelten verschlechtern könnten. Wirkt auch ohne die vorherige Anwendung einer Diagnose.			
6.4.3	Gifte aufhalten	1	3	3
	Der Magier hält die Wirkung eines Giftes für 1 Std. auf, dass sich im Körper des Behandelten befindet, auf. Die Wirkung wird für 1 Std. unterbrochen. Wirkt nur nach einer Diagnose.			
6.4.4	Kosmetische Korrektur	1	3	3
	Der Magier erneuert vernarbte Haut auf einer handtellergroßen Fläche. Vernichtet auch Warzen, Ausschläge und Tätowierungen.			
6.4.5	Krankheit heilen	1	3	3
	Der Magier hebt alle Wirkungen einer natürlichen Krankheit auf, die in ihrem Verlauf nicht mehr als 2 LP abzieht. Wirkt nur nach einer Diagnose. Vollständige Genesung nach 1 Tag, LP werden sofort regeneriert.			
6.4.6	Nahrung reinigen	1	3	3
	Der Magier reinigt beliebige Nahrungsmittel von Verunreinigungen, also auch von Giften.			
6.4.7	+Schlaf	1	3	3
	Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf.			
	Wirkt nicht bei Untoten oder Anwendung der Geistesbarriere!			
6.4.7	+Schlaf	1	3	3
	Das Ziel fällt sofort in normalen Tiefschlaf.			
	Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere. Ist kein Kampfzauber!			
6.4.8	Atemfreiheit	2	5	5
	Der Magier gibt dem Berührten die Fähigkeit, ohne Sauerstoff auszukommen.			
6.4.9	Flüche brechen	2	5	5
	Der Magier hebt die Auswirkungen eines magischen Fluches auf. Darunter fallen alle geistesbeeinflussenden Zauber mit Dauerwirkung, sowie alle dauerhaft körperverändernden Zaubersprüche. Wirkt nur nach einer Diagnose oder nach einem Fluch erkennen.			

stufe muk mk

6.4.11 Heilung 1	Der Magier gibt dem Verletzten 1 LP zurück oder schließt eine offensichtliche Wunde, die er durch eine Verletzung erlitten hat.	2	5	5
6.4.12 Lederhaut	Der Berührte erhält 1 RS. Die Rüstung schützt vor Schaden durch Waffen (Schwert, Pfeil, Axt; eine Hand ist keine Waffe!); magische Waffen durchdringen die Kristallrüstung sofort. Alchemistisch verstärkte Waffen durchdringen die MR ebenfalls nicht. Schützt vor Pömpfen und Meucheln. Die magischen Rüstungen sind nicht kumulativ!	2	5	5
6.4.13 Narkose	Der Berührte verliert den Schmerz einer Wunde an einem Glied des Körpers und kann selbiges wie gewohnt einsetzen. Nach Ablauf der Wirkdauer erhält das narkotisierte Glied einen zusätzlichen SP.	2	5	5
6.4.14 +Vergessen 1	Das Opfer vergisst die letzte halbe Stunde in Bezug auf einen Sachverhalt. Der Sachverhalt muss klar definiert werden. Dauerte der Sachverhalt länger, vergisst das Opfer nur ungefähr dreißig Min. desselben. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!	2	5	5
6.4.14 +Vergessen 1	Das Opfer vergisst die letzte halbe Stunde in Bezug auf einen Sachverhalt. Der Sachverhalt muss klar definiert werden. Dauerte der Sachverhalt länger, vergisst das Opfer nur ungefähr 30 Min. desselben. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!	2	5	5
6.4.15 +Stummheit	Das Opfer ist zu keiner Sprache mehr fähig. Es kann wohl aber zaubern. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!	2	5	5
6.4.15 +Stummheit	Das Opfer ist zu keiner Sprache mehr fähig. Es kann wohl aber zaubern. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!	2	5	5
6.4.16 Giftwirkung aufheben	Der Magier hebt alle Auswirkungen, die durch ein Gift entstanden sind, auf. Das Gift muss vorher aufgehalten worden sein. Heilt keine LP.	3	8	8
6.4.17 Heilung 2	Der Magier gibt dem Verletzten 2 LP zurück oder schließt 2 offensichtliche Wunden, die er durch Verletzungen erlitten hat.	3	8	8

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
6.4.18 Schwere Krankheit heilen Der Magier heilt einen Kranken von allen Symptomen einer natürlichen Krankheit, die in ihrem Verlauf nicht tödlich wäre. Wirkt nur nach Diagnose.	3	8	8
6.4.19 Heilung 3 Der Magier gibt dem Verletzten 3 LP zurück oder schließt 3 offensichtliche Wunden, die er durch Verletzungen erlitten hat.	4	12	12
6.4.20 Tödliche Krankheit heilen Der Magier heilt einen Kranken, von allen Symptomen einer natürlichen Krankheit, die in ihrem Verlauf tödlich wäre. Wirkt nur nach Diagnose.	4	12	12
6.4.21 Regeneration Der Magier verbindet ein abgeschlagenes Körperteil wieder mit dem Körper seines Besitzers. Wirkt nur, wenn der Zauber innerhalb von 6 Std. nach Verlust des Körperteils begonnen wird.	5	17	17
6.4.22 Vollständige Heilung Der Magier gibt dem Verletzten alle LP und KS zurück und schließt alle offensichtlichen Wunden. Wirkt nicht bei einer Lebensenergie unter Null LP oder wenn der Verletzte die Sprüche Regeneration oder Regeneration eines Sinnesorganes benötigen würde.	5	17	17
6.4.23 Regeneration eines Sinnesorgans Der Magier regeneriert ein zerstörtes Sinnesorgan und verbindet es wieder mit dem Körper seines Besitzers. Wirkt nur, wenn der Zauber innerhalb von 6 Std. nach Verlust des Sinnesorgans begonnen wird.	5	17	17
6.4.30 *Wiederbelebung Die Wiederbelebung ist ein schwieriges Ritual, da eine enorme Menge an MP verbraucht und mit hohen Kosten und Risiken einhergeht. Da die Wiederbelebung ein Ritual und auch ein Heilmagie-Zauber ist, muss der Ritualmeister sowohl Magiefähigkeit besitzen als auch Heilmagier sein.	8		38

Das Ritual macht nichts anderes als LP von einem oder mehreren der Ritualteilnehmer auf den Toten zu übertragen. Der oder die Spender verlieren dabei permanent einen LP, der Tote bekommt sie. Nach dem Ritual hat der Wiederbelebte so viele LP wie im Ritual gespendet wurden.
Es muss im Verlauf des Ritual deutlich werden, wer den/die LP spendet!!
Das Ritual kann nicht auf Lebende angewendet werden.

6.5 Spruchliste Druiden Magie

Die Druidenmagie ist eine besondere Form der Magiefertigkeit.

Die Druiden gehören zu den archaischen Magiern. Sie sind sehr naturverbunden. Viele Ihrer Sprüche beschäftigen sich daher mit der Natur und deren Wirken.

Die Magie der Druiden ist sehr auf Rituale ausgerichtet. Sie wirken nur selten spontane Magie und dann auch nur mit kleineren Sprüche.
Ihre Rituale können sehr mächtig sein.

6.5.12 Tiersprache

1

3

Der M. kann mit einem tierischen Lebewesen auf dem Niveau des Tieres kommunizieren. Die Tierart muss vorher festgelegt werden.

6.6 Spruchliste Priester Magie

Die Magie der Priester beruht im wesentlichen auf der Anrufung ihres Gottes. Ihre Magie entfaltet sich daher im wesentlichen in Ritualen und Zeremonien.

Sie wirken nur selten spontane Magie.

Die Erbfeinde der Priester sind die Nekromanten.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

6.6.1 Weihung

1

3

6.6.2 Heiliger Schutz

2

5

6.7 Spruchliste Runenmagie

Runen kommen in verschiedenen Kulturen und Zeitabschnitten vor. Es gibt große Runensteine mit Hinweisen und Richtungsangaben. Die darauf enthaltenen Schriftzeichen werden allgemein als Runen bezeichnet.

Dann gibt es kleine Steine mit einzelnen Zeichen, die als Runen gedeutet werden.

Es gibt Runen , die auf Gegenständen angebracht sind z.B. Schwertern, Amuletten oder Kultgegenständen.

Grundsätzlich muss wohl zwischen zwei unterschiedlichen Richtungen unterschieden werden

Den Schriftzeichen

Den magischen Symbolen

Bei den magischen Symbolen kann nur zur Vorsicht gemahnt werden, sie können große Macht beinhalten und unvorhergesehene Effekte beinhalten.

Kann nur intime erworben werden.

Das Wissen um die Magie der Runen ist Bestandteil der Handlung.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

- | | | | |
|--------------|---|----------|----------|
| 6.7.1 | +LO die Rune der Verzweiflung | 1 | 3 |
| | Der Charakter verfällt in tiefe Depression und ist der Überzeugung, bald dem Tod in die Augen sehen zu müssen. | | |
| | Geistesstärke wirkt als Abwehr gegen die Rune | | |
| 6.7.2 | NOG die Rune der Kraft | 1 | 3 |
| | Ein Gegenstand mit dieser Rune hat eine magische Kraft. Der Gegenstand kann nicht zerbrochen werden. | | |
| | Auf eine Waffe gemalt macht es die Waffe magisch und die Waffe zerbricht nicht. | | |
| | Auf ein Schloss gemalt verhindert es das magische Öffnen des Schlosses. | | |
| 6.7.3 | +XU die Rune der Qual | 1 | 3 |
| | Das Opfer windet sich in Schmerzen und verliert 1 LP. | | |
| | Geistesstärke wirkt als Abwehr gegen die Rune | | |
| 6.7.4 | PO die Rune der Wundheilung | 1 | 3 |
| | Die Rune wird auf Wunden gemalt oder auf Verbände. | | |
| | Die Wunde schließt sich. | | |
| 6.7.5 | RO die Rune des Haltens | 2 | 5 |
| | Ein Charakter, der einen mit dieser Rune gekennzeichneten Gegenstand berührt oder einen mit dieser Rune gekennzeichneten abgegrenzten Raum betritt (max. 4 qm) , kann den Gegenstand nicht mehr loslassen bzw. den Raum nicht mehr verlassen. | | |
| 6.7.6 | +WES die Rune des Vergessens | 2 | 5 |
| | Das Opfer vergisst was es gerade tun wollte und verlässt den Ort wo es die Rune gesehen hat, | | |

stufe muk mk

Das Opfer kann sich nicht mehr daran erinnern die Rune gesehen zu haben.
Die Erinnerung an das Vorhaben kehrt nach 30 min zurück, an die Rune selbst kann sich das Opfer nicht erinnern.

- | | | | |
|---------------|---|----------|----------|
| 6.7.7 | POG die Rune der Heilung | 2 | 5 |
| | Die Rune auf den Körper eines Wesens gemalt führt eine Heilung herbei.
Achtung, es werden nicht automatisch alle Wunden geschlossen oder Verletzungen geheilt.
Die Konstitution des Wesens wird verbessert und er erhält 1 LP zurück. | | |
| 6.7.8 | JUO die Rune des Schutzes | 2 | 5 |
| | Der Berührte erhält 1 RS. Die Rüstung schützt vor Schaden durch Waffen (Schwert, Pfeil, Axt; eine Hand ist keine Waffe!); magische Waffen durchdringen die Kristallrüstung sofort. Alchemistisch verstärkte Waffen durchdringen die MR ebenfalls nicht. Schützt vor Pömpfen und Meucheln. Die magischen Rüstungen sind nicht kumulativ! | | |
| 6.7.9 | #PA die Rune des Schutzes | 3 | 8 |
| | Auf die Stirn des Magiers gemalt , schützt sie vor den Auswirkungen von Runen und Geistesbeeinflussenden Zaubern | | |
| 6.7.10 | RU die Rune der Reinigung | 3 | 8 |
| | Der Gegenstand oder Ort wird für die Anwendung von Magie vorbereitet. Die Anwendung von Magie wird erleichtert.
Keine Patzer , doppelte Anzahl MP bei Konzentration und Kontemplation.
5 Runen im Abstand von jeweils 1 M in einem Kreis angeordnet ergeben einen Schutzkreis. Diesen Kreis kann niemand betreten, den der Magier nicht hereinführt.
Der Schutzkreis ist aktiv bis die letzte Rune zerstört wurde. | | |

6.8 Spruchliste Rituale

6.8.1 *Kerze der Heilung

Die Kerze wird geweiht und kann mit Lebenspunkten aufgeladen werden.

6.8.2 Ebenenfenster

Kontaktiert ein benanntes oder beliebiges dämonisches Wesen, ohne einen Durchgang zu einer anderen Ebene zu öffnen. Der Dämon erscheint nur als Abbild, kann aber kommunizieren. Die Willigkeit zu einer Kommunikation ist nicht automatisch gegeben.

6.8.2 Ebenenfenster

An der Spitze des Pentagramms erscheint ein Fenster. In diesem Fenster erscheint der gerufene. Du kannst mit ihm sprechen. Das Fenster bleibt solange aktiv, wie du im Pentagramm bist und dich konzentrierst.

6.8.3 *Seelenschänder rufen

Wenn der Dämon das Opfer annimmt hast du einen mächtigen Diener, der in der Gestalt des Menschen agiert. Aber Vorsicht. Der Dämon kann den Körper verlassen,. Der Mensch kann sich dann an alles erinnern.

Du musst dem Dämon eindeutige Befehle geben.

Achte darauf, dass er nicht stirbt, dann verlangt er ein weiteres Opfer von dir. Und das kann unangenehm sein.

6.8.4 *Schädelritual

Der Schädel wird durch Opferung eines Wesens zu einem Magiefokus.

Die LP des Wesens werden in den Schädel als MP gebunden.

Das Ritual kann nur bei Vollmond durchgeführt werden.

6.8.5 *Erneuerung

Der Spruch wandelt Gold in LP um.

Man kann aber niemals mehr LP erhalten als das Wesen normalerweise hat.

Wird mehr Gold eingesetzt als das Wesen an LP aufnehmen, kann, so verpufft der Rest.

6.8.6 *Kleiner Lebenstransfer

Auf den Ritualisten wird ein Lebenspunkt von einem Spender beitragen.

Das Spender darf sich nicht bewegen, wenn es im Pentagramm liegt.

Spender und Empfänger müssen im Pentagramm sein.

Die Worte müssen in der richtigen Reihenfolge gesprochen werden.

HINWEIS: Die Worte für den Transfer und das ziehen der MP können mehrfach wiederholt werden.

HINWEIS: Obwohl kein Blut fließt gilt der Spruch als Blutmagie, da das Einverständnis des Spenders nicht zwingend ist.

6.8.7 *Weihung

Der geweihte erhält durch den Spruch einen Kämpferschutz permanent.

Der KS kann wie ein Fluh identifiziert werden.

stufe muk mk

Der KS ist wie ein zusätzlicher Lebenspunkt und muss entsprechend geheilt werden.
Die Person ist verpflichtet immer für die Seite des Lichts einzutreten und für das Licht zu kämpfen.

Sage zum Schluss der Zeremonie :
Erweise dich würdig.
Mögen die Feuerherren immer über dich wachen

6.8.8 *Tor nach Azeroth

Es wird ein Tor geöffnet.
Dieses Tor strahlt Weiß.
Wer es durchschreitet kommt in eine andere Welt.
Das Tor ist ein Dimensionstor !

Für das Ritual sind spezielle Runensteine notwendig, die das Ziel des Tores bestimmen.

Es muss ein spezielles Pentagramm gezeichnet werden. Die fünf Eckpunkte sind zur Mitte hin durch Linien verbunden, wie ein Stern. Die normalen Verbindungslinien der Eckpunkte dürfen die Mittellinien nicht kreuzen. Dadurch entsteht eine Art Stern.

6.8.9 *Ritual Kontemplation

Der Magier führt eine Kontemplation durch.
Aber er hält dazu einen Gegenstand in der Hand und konzentriert sich auf ihn.
Die von ihm in der Kontemplation erzeugten MP werden auf den Gegenstand übertragen und kommen nicht dem Magier zu gute.
Das Ritual kann nur vollständig ausgeführt werden.
Es kann nicht wahlweise MP auf den Gegenstand und den Magier kontempliert werden.
Der Magier kann den Vorgang abbrechen, in dem er die Konzentration von dem Gegenstand langsam abzieht.
Die Kontemplation kann dann beendet werden.

6.8.10 *Großer Transfer

Es wird eine Eigenschaft auf eine Person oder einen Gegenstand übertragen.
Es müssen permanente MP eingesetzt werden.

Auf den Ritualisten wird eine Eigenschaft/Fertigkeit von einem Spender übertragen.
Das Spender darf sich nicht bewegen, wenn es im Pentagramm liegt.
Spender und Empfänger müssen im Pentagramm sein.
Die Worte müssen in der richtigen Reihenfolge gesprochen werden.

HINWEIS: Obwohl kein Blut fließt gilt der Spruch als Blutmagie, da das Einverständnis des Spenders nicht zwingend ist.

6.9 Spruchliste Drachenmagie

Kann nur intime erworben werden.
Das Wissen um die Magie der Drachen ist Bestandteil der Handlung.

- * Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich
- + Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie
- # Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

6.9.1 Kleine Heilung

Konzentriert die Kräfte der Heilung auf die Person oder das Wesen und gibt einen LP zurück oder schließt eine einfache Wunde.

6.10 Spruchliste Elfenmagie

Zur Zeit sind keine Sprüche in dieser Liste!

6.11 Spruchliste Koboldmagie

Die merkwürdige, feenhafte Magie der Kobolde ist eine Bereicherung des LRS. Es garantiert Gelächter und Spaß. Koboldmagie sollte von der SL vergeben werden, wenn sich ein Spieler interessiert und vor allem als Kobold und Spaßmacher begabt zeigt. Koboldmagie kann nicht von einem Spieler eingefordert werden, dazu ist sie im Spielverlauf zu heikel. Sie sollte ein Bonus für schönes Spiel sein. Das Besondere an Koboldmagie ist, da sie naturgegeben und nicht erlernt ist. Ein zaubernder Kobold muss also kein M. sein. Alle Kobolde haben eine gewisse Zauberfähigkeit. Sie sind magische Wesen. Koboldzauber haben eine merkwürdige Art von Humor und sind trotz ihrer gelegentlichen Boshaftigkeit nie schädlich. Die Koboldmagie unterscheidet sich grundsätzlich von der Magie der anderen Rassen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Zauber auszuspielen, z.B. durch Hilfe von Elementen oder anderen Gegenständen.

Niemand kann von Koboldmagie physisch geschädigt werden. Allerdings ist es auch sehr schwierig, einem Koboldzauber zu entgehen.

Koboldmagie kann von Feen, Gnomen, Waldgeistern und natürlich Kobolden angewandt werden. Interessierte M. können von Kobolden die Koboldmagie erlernen, wenn der Kobold das will (mit der SL ist so etwas natürlich abzusprechen!).

Aber am wichtigsten ist natürlich: Lasst eurer Phantasie freien Lauf. Denn das gute Ausspielen von den Zaubern ist bei Kobolden noch wichtiger als bei normalen Magiern.

7 Dunkle Wege der Magie

7.1 Einleitung

Die Wissenschaft der Magie beschränkt sich nicht nur auf gute Taten und mächtige Kampfeszauber. Es gibt sehr alte, verborgene Disziplinen, die man die Dunklen Wege nennt. Sie zu erlernen, ist fast überall verboten. Die Dunklen Wege umfassen die Disziplinen der Schwarzmagie, der Nekromantie und der Dämonologie. Alle M., die sich mit einem oder mehreren dieser dunklen Künste befassen, müssen Vorurteile, Verfolgung und Bestrafung fürchten. Aber es lauern noch schlimmere Gefahren auf den Dunklen Wegen. Böse Mächte, die seit Äonen Einlass in unsere Welt suchen, bieten denen, die sich der Dunklen Seite geöffnet haben, Macht, Ansehen und Geld, wenn diese sie unterstützen in ihren Bemühungen, die Welt zu beherrschen oder schlechter zu machen. Durch diese ständige geistige Belastung und die Anstrengungen, denen Schwarzmagier und Co. ausgesetzt sind, tragen die meisten früher oder später Zeichen davon (siehe Tabelle im Anschluss). Zwischen den Disziplinen und deren Vertretern herrscht Misstrauen und Verrat, da Jahrhunderte der Verfolgung den Anhängern der Dunklen Wege sehr geschadet haben. Es ist oft schwierig, eine der Dunklen Künste zu erlernen, da viele Lehrmeister, die ihren Lehrlingen zu viel beibrachten, auf merkwürdige Weise verschwanden... Die meisten, die den Dunklen Weg beschreiten, sind skrupellose Einzelgänger und trauen niemandem. Es gibt auch hier erfreuliche Ausnahmen, diese sind allerdings selten.

Spieltechnisches

Schwarzmagier, Dämonologen und Nekromanten sollten deutlich zu spüren bekommen, da ihre Zünfte verboten und geächtet sind. Die Todesstrafe für derartige Aktivitäten ist in der Fantasy-Welt keine Besonderheit. Allerdings hat sich gezeigt, da die Dienste der Dunklen Wege, besonders im gehobenen Staatsdienst und im militärischen Bereich, durchaus gefragt sind, so da manche Schwarzmagier hohe Posten innehaben. Manche der Sprüche der Dunklen Wege sind mittlerweile auch fast Allgemeingut.

Alle Zauberkundigen, die zwei oder mehr Sprüche der Stufe 3 aus den Dunklen Disziplinen beherrschen, sind böse. Das bedeutet nicht, da diese Charaktere in ihrem Tun böse sein müssen, aber der Teil der schwarzen Magie, die sie beherrschen, wird von dem magischen Filter eines Schutz vor Bösem abgestoßen: Schutz vor Bösem vertreibt sie entsprechend!

Allerdings stehen echte Beschreiter der Dunklen Wege oft unter dem Schutz böser Mächte. Da die Magie-SL zu Dunklen M. ohnehin mehr Kontakt haben muss, wird dieser Schutz leicht vor Ort definiert werden können. Meist ist es ein Erretten vor Todesgefahren, wenn der M. den Dunklen Mächten noch behilflich sein soll. Manchmal erhält er auch Besuch von Abgesandten der Schutzpatrone, die ihm Handel und Pakte anbieten. Viel Material also für intensives Rollenspiel. Wichtig ist es, den M. niemals ohne Gegenleistungen ihrerseits zu helfen. Hier entwickelt sich dann gutes, NSC-freies Spiel.

Das Erwähnen eines Spruches aus den Dunklen Sprüchen bedeutet alleine noch nicht, da der M. automatisch so böse oder gemein sein muss. Er behält weiterhin die Möglichkeit, aus allen anderen Spruchlisten (außer der Heilmagie, es sei denn er hätte sich diese Fähigkeit normal erkaufte) Sprüche auszuwählen. Wie der M. sich bezeichnet, ist ihm, wie allen M., freigestellt. Die Dunklen Sprüche sind nur deswegen separat von

den anderen Sprüchen geordnet, weil sie die oben erwähnten Nachteile und Besonderheiten haben.

Die normalen Charaktere kennen die meisten dieser separaten Sprüche nicht! Selbst gebildete Leute, die viel von der Magie verstehen, erhalten erst dann einen

Charaktereinblick, wenn sie sich dem Studium der Dunklen Wege gewidmet haben. Anders als bei den normalen Sprüchen kann man die Dunklen Sprüche nicht ohne weiteres durch EP erkaufen. Bei ihnen muss man einen Nachweis haben, da entweder ein Spieler entsprechender Bildung oder ein NSC ihnen diese Sprüche vermittelt hat. Auf diese Weise kann man genauer kontrollieren, ob die Besonderheiten gespielt werden, und ob die Pakte mit den Dunklen die Nachteile haben, die sie haben sollten. Das erfordert zwar einen großen SL-Aufwand, der ist aber bei den Dunklen Wegen ohnehin nötig, da die Zombies, Dämonen, etc. ja auch von jemandem verkörpert werden müssen.

Insgesamt bietet das Trennen der Dunklen Magie von der normalen Magie viele spielerische Vorteile, die im Interesse des Rollenspiels auch ausgenutzt werden sollten. Man erhält auf einfache Weise böse Spieler, die viel besseres Spiel bieten als böse NSCs, die meistens weder besonders gut vorbereitet sind, noch besonders vorsichtig oder subtil spielen.

7.2 Spruchliste Schwarzmagie

Die Schwarzmagie ist die grundlegende Form der Dunklen Magie. Sie beschäftigt sich meist mit der Beherrschung und Kontrolle von Wesen. Jedes Wesen ist aber von einer schützenden Aura des eigenen Geistes umgeben, die seine geistige Struktur schützt. Diese Aura zu durchbrechen, ist ein eindeutiger gewaltsamer Akt gegen diese Person, auch wenn das Opfer es nicht so empfinden mag.

Es sind böse Sprüche, da der Eingriff in die persönliche Aura in allen Kulturen als böse angesehen wird. Im Prinzip sind auch viele "freundliche" Sprüche schwarzmagisch, da sie die Aura eines anderen Wesens penetrieren. Vielleicht passiert es also, da ein "normaler" M. auf einmal böse wird, weil er zu viele hohe Sprüche der Schwarzmagie beherrscht. So lebt der Schwarzmagier von allen Dunklen M. am ungefährlichsten, da sich seine Sprüche nicht als unbedingt böse verraten. Aber auch er ist ein mitrauischer Geselle, der sich vor Zugriff der weltlichen Mächte schützen muss, wenn sein Tun sich als offenkundig böse erweist.

Ein Schwarzmagier einer bestimmten Stufe kann keine Weiße Magie erlernen. Selbst die Anwendung der Weißen Magie führt zu unbestimmten Nebeneffekten.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehen zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

- | | | | |
|--------------|--|----------|----------|
| 7.2.1 | +Angst | 1 | 3 |
| | Das Opfer rennt schreiend vor dem Magier weg. | | |
| | Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere! | | |
| 7.2.2 | Dunkelfeuer | 1 | 3 |
| | Entflammt auf dem berührten Gegenstand eine violett-grünliche Flamme. Sie verursacht einmalig 1 magischen SP. Waffen machen also 1 magischen SP mehr. Paladine und Kleriker erhalten doppelten Schaden bei einem Treffer/Berührung. | | |
| 7.2.3 | +Freundschaft | 1 | 3 |
| | Das Opfer hält den M. für einen guten Freund. Es unternimmt keine Handlungen gegen ihn und vertraut ihm, allerdings nicht in Kampfhandlungen oder bei offensichtlichen Fallen. | | |
| | Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere! | | |
| 7.2.4 | Kugel der Dunkelheit | 1 | 3 |
| | Erschafft eine Sphäre absoluter Dunkelheit um den Magier herum. Die Sphäre bleibt nach Erschaffung am selben Ort. Man benötigt Nachtsicht, um in einer Kugel der Dunkelheit sehen zu können. Der Magier kann nicht automatisch in der Kugel sehen. | | |
| 7.2.5 | +Personen befragen 1 | 1 | 3 |
| | Das Opfer muss eine Frage wahrheitsgemäß mit ja oder nein beantworten. Weiß er die Antwort nicht, sagt er gar nichts. Ist die Frage falsch oder zweideutig gestellt, beantwortet er sie nach Belieben. | | |

stufe muk mk

Wirkt nicht bei Untoten und Anwendung der Geistesbarriere!

7.2.6 Schattengestalt 1 3

Der Magier verschmilzt seine Gestalt mit dem ihn umgebenden Schatten und ist so praktisch unsichtbar. Voraussetzung ist tiefer Schatten, der deutlich dunkler sein muss als die Umgebung. Am Tage wird der Spruch daher nur in dunklen Ecken eines Gebäudes oder Waldes gelingen. Der Magier kann sich bewegen, solange er in tiefem Schatten bleibt. Wenn er ins Licht tritt oder bei künstlicher Beleuchtung, verliert die Schattengestalt ihre Wirksamkeit.

7.2.7 +Schlaf 1 3

Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf.

Wirkt nicht bei Untoten oder Anwendung der Geistesbarriere!

7.2.7 +Schlaf 1 3

Das Ziel fällt sofort in normalen Tiefschlaf.

Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere. Ist kein Kampfzauber!

7.2.8 Schockhand 1 3

Das Opfer verliert 1 LP, verdoppelt durch Metall.

7.2.9 Schutz vor Gutem 1 3

Lebewesen mit heller oder neutraler Gesinnung können die bezeichnete Zone nicht betreten oder die gezeichnete Linie nicht überwinden.

7.2.10 Spinnensegen 1 3

Macht den Berührten für eine Stunde gegen alle Gifte immun. Bei bereits wirkenden Giften wird die Wirkung unterbrochen. Wirkt ein Gift länger als 1 Stunde, hält die Wirkung nach der Unterbrechung entsprechend an.

7.2.11 +Stolpern 1 3

Das Opfer stolpert herum und ist keiner Handlung mehr fähig, außer zur Verteidigung.

Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!

7.2.12 +Ungeschicklichkeit 1 3

Das Opfer lässt alles fallen, was es in Händen hält oder muss jonglieren.

Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!

7.2.13 +Befehl über Personen 2 5

Der Magier kann einem Opfer einen Befehl geben. Art und Schwierigkeit dürfen die Fähigkeiten des Opfers nicht überschreiten und keine offensichtliche Gefahr darstellen. Der Befehl darf kein "und" und keine Bedingung ("wenn") enthalten und wird immer wortgetreu ausgeführt. Das Opfer kann sich danach an nichts erinnern.

Wirkt nicht bei Untoten und Anwendung der Geistesbarriere!

	stufe	muk	mk
--	-------	-----	----

7.2.14 Magischer Vampirismus	2		5
Der Magier entzieht dem Opfer magische Energie (MP) und führt sich diese zu. Er regeneriert damit dauerhaft seine verlorenen MP und kann sich bis zu 8 MP zusätzlich einverleiben, die allerdings nur 12 Stunden verbleiben.			
7.2.15 Pestilenz	2		5
Der Magier infiziert das berührte Opfer mit einer magischen Krankheit, die ihm sofort und in jeder weiteren Stunde erneut, einen LP abzieht. Bei jedem verlorenen LP verliert das Opfer die Besinnung, kann aber gleich geweckt werden. Die Krankheit ist NICHT ansteckend.			
7.2.16 +Personen befragen 2	2		5
Das Opfer muss eine Frage wahrheitsgemäß und vollständig beantworten.			
Funktioniert nicht bei Untoten und Anwendung der Geistesbarriere.			
7.2.17 +Stummheit	2		5
Das Opfer ist zu keiner Sprache mehr fähig. Es kann wohl aber zaubern.			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.17 +Stummheit	2		5
Das Opfer ist zu keiner Sprache mehr fähig. Es kann wohl aber zaubern.			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.18 +Taubheit	2		5
Das Opfer ist taub.			
7.2.19 +Terror	2		5
Das Opfer lässt seinen Handinhalt fallen und bleibt regungslos stehen.			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.20 +Tierisches Handeln	2		5
Das Opfer verhält sich wie ein durch den Magier vorher vorgegebenes Tier. Der Spruch behindert nicht bei Kämpfen oder beim Zaubern, er gibt nur Verhaltensweisen vor!			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.21 +Vergessen 1	2		5
Das Opfer vergisst die letzte halbe Stunde in Bezug auf einen Sachverhalt. Der Sachverhalt muss klar definiert werden. Dauerte der Sachverhalt länger, vergisst das Opfer nur ungefähr dreißig Min. desselben.			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
7.2.21 +Vergessen 1	2		5
Das Opfer vergisst die letzte halbe Stunde in Bezug auf einen Sachverhalt. Der Sachverhalt muss klar definiert werden. Dauerte der Sachverhalt länger, vergisst das Opfer nur ungefähr 30 Min. desselben.			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.22 +Blindheit	3		8
Das Opfer ist blind.			
7.2.23 Blutmagie	3		8
Der M. kann mit diesem Zauber magische Energie aus der Lebensenergie eines (freiwilligen oder unfreiwilligen) Spenders ziehen. Nach der Vorbereitung des Opfers zieht er anfallende MP von den LP des Opfers ab. Überschreitet er die LP, wird der Zauber von seinen Murmeln abgezogen, das Opfer stirbt. Unterbricht der M. freiwillig die Blutmagie kann sich das Opfer an nichts erinnern.			
7.2.24 Hand des Vampirs	3		8
Der Magier entzieht dem Opfer Lebensenergie (LP) und führt sich diese zu. Er regeneriert damit dauerhaft seine verlorenen LP und kann sich bis zu 2 LP zusätzlich einverleiben, die allerdings nur 12 Stunden verbleiben.			
7.2.25 +Panik	3		8
Die Opfer rennen schreiend vor dem Magier weg (wie Angst).			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.26 +Vergessen 2	3		8
Das Opfer vergisst die letzten 24 Stunden in Bezug auf einen Sachverhalt. Der Sachverhalt muss klar definiert werden. Dauerte der Sachverhalt länger, vergisst das Opfer nur ungefähr dreißig Min. desselben.			
Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!			
7.2.27 +Amnesie	4		12
Das Opfer ist völlig orientierungslos und kann sich an nichts erinnern.			
7.2.28 +Meisterschaft über Personen	4		12
Der M. kann einem Opfer eine Verkettung von Befehlen geben, die entweder mit "und" oder mit "wenn" verkettet sein können. Art und Schwierigkeit dürfen die Fähigkeiten der Person nicht überschreiten. Die Befehle werden immer wortgetreu zu Ende geführt. Das Opfer kann sich nach Ablauf der Zeit an nichts mehr erinnern.			
Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere.			
7.2.29 Todeswolke	4		12
In der erscheinenden Wolke verlieren alle 1 LP sofort und alle weiteren 10 Sek. einen erneuten LP.			

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
7.2.30 Versteinern Das berührte Opfer wird versteinert, kann durch ein Ritual aber "entsteinert" werden.	4		12
7.2.31 +/*Geistesfäden Das Opfer agiert nur noch als Marionette des M. Es besteht eine geistige Verbindung zwischen dem Magier und dem Opfer. Das Opfer kann sich an nichts erinnern.	5		17
7.2.32 +Massenhysterie Alle in Hörweite verfallen für 30 Sek. in kopflose Panik.	5		17
7.2.33 +Schädelleere Das Opfer ist vollkommen hirnlos, kann sich an nichts erinnern, irrt orientierungslos herum, etc. Ein Ritual machts rückgängig.	5		17
7.2.34 Verwandlung Verwandelt das Ziel des Spruches in ein kleines, harmloses Tier. Alle geistigen Eigenschaften des Opfers bleiben erhalten. Sprache und Zauber sind nicht möglich. Bei Verlust eines SP ist die Verwandlung aufgehoben. Die Tierart muss vorher festgelegt werden.	5		17

7.3 Spruchliste Nekromantie

Ich möchte an dieser Stelle erneut darauf aufmerksam machen, da alle Sprüche dieses Magiesystems, insbesondere die Sprüche dieser Liste, reine Erfindungen sind, die keinerlei historischen oder mythischen Hintergrund haben, wenn sie auch an literarischen Vorlagen orientiert sind. Keine der beschriebene Effekte oder Wesen entsprechen der Wahrheit oder sollen Auswirkungen auf irgendetwas außerhalb des LRS haben. Der Autor distanziert sich deutlich von allen Strömungen, die Satansanbetung oder illegale Aktivitäten auf ihre Fahnen geschrieben haben.

Die Nekromantie ist ein Zweig der Magie, der mit den größten Abneigungen der Bevölkerung und besonders des Priestertums zu kämpfen hat. Die dunklen Rituale der Nekromanten verneinen viele lebensfreundliche Auffassungen des Klerus und spotten des Lebens. Sie erschaffen aus leeren Hüllen Verstorbener Monstren, die dem Nekromanten zu Diensten sind.

Dabei entstehen viele Formen von Untoten, wie diese Monstren heilen. Manche sind reine Kämpfer, andere vermögen es durchaus, heiklere Aufgaben zu erfüllen. Die Erschaffung von untotem 'Leben' ist fast überall verboten und so arbeiten die Nekromanten meist ebenso im Verborgenen wie die anderen Magier der Dunklen Wege. Die Nekromantie zu erlernen ist nicht einfach, denn einen Lehrmeister wird man nicht so ohne weiteres finden und die geheimen Sprüche werden nur ungern weitervermittelt. Im Grunde liegt der Nekromantie ein Wunsch zugrunde: der Sieg über den Tod, die Grenze zwischen Leben und Tod aufzuheben und so Herr über ewiges Leben zu sein. Daher versuchen viele Nekromanten, sich selbst eines Tages unsterblich zu machen - als Licht, einem untoten Magier, der Zeit nicht mehr zu scheuen braucht. Aber der Preis für solche Macht ist hoch, denn auch auf die Nekromanten haben die Dunklen Mächte ein Auge geworfen, und früher oder später werden sich bei dem Nekromanten seltsame Gäste einfinden... Der ständige Umgang mit dem Tod hat auch direktere Folgen und Nebenwirkungen. So werden den Nekromanten mit fortschreitendem Erfolg deutliche Zeichen, ähnlich den Verkrüppelungen der Dämonologen zieren. (siehe entsprechende Tabelle)
Ein Nekromant einer bestimmten Stufe kann keine Weiße Magie oder Heilmagie erlernen. Selbst die Anwendung der Weißen Magie führt zu unbestimmten Nebeneffekten.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

7.3.1	Untote binden	1	3
	Der Untote ist zu keinerlei Aktivität mehr fähig. Untote identifizieren ist hierzu nicht notwendig.		
7.3.2	Untote identifizieren	1	3
	Der Magier erhält genaue Angaben über Fähigkeiten und tatsächliches Aussehen.		
7.3.3	Befehl über Untote	2	5
	Der Magier kann einem Untoten einen Befehl geben. Art und Schwierigkeit dürfen die Fähigkeiten des Untoten nicht überschreiten. Der Befehl darf kein 'und' und keine Bedingung ('wenn') enthalten und wird immer wortgetreu ausgeführt.		

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
7.3.4 Kleines Totenritual Erschafft einen Untoten (Skelett, Zombie oder Mumie) Der verwendete Leichnam darf nicht älter als 1 Tag sein.	2		5
7.3.5 Untote vertreiben Der betroffene Untote bewegt sich vom Magier fort und / oder bleibt außer dessen Sichtweite. Er kann ihn nicht berühren.	2		5
7.3.6 *Wahrnehmungsband Der Magier sieht und hört alles, was der Dämon wahrnimmt. Er muss sich darauf konzentrieren und kann währenddessen keine eigenen Sinneseindrücke empfangen, wohl aber "hin- und herschalten".	2		5
7.3.6 *Wahrnehmungsband Der Magier sieht und hört alles, was der Untote wahrnimmt. Er muss sich darauf konzentrieren und kann währenddessen keine eigenen Sinneseindrücke empfangen, wohl aber "hin- und herschalten". Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere!	2		5
7.3.7 Nekromantie finden Der Magier entdeckt alle Untoten und nekromantischen Aktivitäten innerhalb seines Erfassungsgebietes. Wirkt nicht bei Anwendung der Auratarnung!	3		8
7.3.8 Toten beschwören Der Magier beschwört einen Toten herbei, der in Person erscheinen muss, wenn der Name des Toten bekannt ist. Ist kein Name bekannt, erscheint ein beliebiger Toter.	3		8
7.3.9 Meisterschaft über Untote Der Magier kann einem Untoten eine Verkettung von Befehlen geben, die entweder mit "und" oder mit "wenn" verkettet sein können. Art und Schwierigkeit dürfen die Fähigkeiten des Untoten nicht überschreiten. Die Befehle werden immer wortgetreu zu Ende geführt.	4		12
7.3.10 Untotenschmaus Entzieht einem Untoten 2 LP und gibt sie dem Magier, der sich dadurch heilen kann oder seine Lebensenergie erhöht. Die Erhöhung der LP dauert nur bis zum nächsten Sonnenaufgang, die Heilung bleibt bestehen.	4		12
7.3.11 Herrschaft über Untote Der Magier beherrscht einen Untoten vollständig und kann eine beliebige Anzahl an Befehlen erteilen. Die Befehle dürfen die Fähigkeiten des Untoten nicht überschreiten.	5		17
7.3.12 Großes Toten Ritual Erschafft einen Untoten. Der Leichnam darf bis zu 100 Jahren alt sein.	5		17

7.3.13 Selbstweihung**5****17**

Der Magier kann sich nach seinem Tode zum Lich erheben. Er behält alle Zauberfertigkeiten. Wirkt nicht bei Abtrennen des Kopfes innerhalb von 5 Min. nach dem Tode oder bei Verbrennen. Das Auferstehen dauert 1 Stunde.

Kosten: 20 MP, davon müssen mind. die Hälfte mit Hilfe des Zaubers Blutmagie erlangt werden. Opferung eines mittleren magischen Gegenstandes begünstigt den Ausgang.

7.4 Spruchliste Dämonologie

Ich möchte an dieser Stelle erneut darauf aufmerksam machen, da alle Sprüche dieses Magiesystems, insbesondere die Sprüche dieser Liste, reine Erfindungen sind, die keinerlei historischen oder mythischen Hintergrund haben, wenn sie auch an literarischen Vorlagen orientiert sind. Keine der beschriebene Effekte oder Wesen entsprechen der Wahrheit oder sollen Auswirkungen auf irgend etwas außerhalb des LRS haben. Der Autor distanziert sich deutlich von allen Strömungen, die Satansanbetung oder illegale Aktivitäten auf ihre Fahnen geschrieben haben.

Die Dämonologie ist die magische Wissenschaft vom Umgang mit Wesen, die nicht von dieser Welt sind. Es gibt sehr viele Theorien, die die astrale und ätherische Umwelt der Welt beschreiben und erklären wollen. Hier soll auf keine dieser Theorien eingegangen werden, dies auszudiskutieren und evtl. sogar eine Lehrmeinung zu entwickeln, sei Sache engagierten Rollenspiels. Anhand allgemeiner Beobachtungen kann man aber von folgenden Tatsachen ausgehen:

- Das Raum-Zeit-Gefüge ist vielschichtig, unsere Realität ist nur eine der vielen Ebenen, in die es gespalten ist.
- Die anderen Ebenen sind in ihrer Umwelt und in ihren Bewohnern meistens grotesk andersartig.
- Die Bewohner der verschiedenen Ebenen leugnen die Existenz anderer Ebenen oder neigen dazu, sie zu glorifizieren oder zu verdammen (durch Begriffe wie Himmel und Hölle).
- Es existieren offenbar mobile Schläuche, die die Ebenen verbinden.
- Diese Schläuche kann man mit einem entsprechenden Aufwand an magischer Energie anziehen und gegebenenfalls sogar öffnen, so da ein Durchgang entsteht.
- Der Umgang mit anderen Ebenen, deren Bewohnern oder etwa das Bereisen dieser Welten hat ungeahnte Folgen auf den Einzelnen...
- Die Bewohner anderer Ebenen, besonders diejenigen, die bereitwillig erscheinen, scheinen eine besondere Art von Humor zu besitzen.

Warum kommen immer die da?

Die Bewohner mancher Ebenen haben offenbar Gefallen daran, mit den Menschen des LRS zu kommunizieren. Diese sind meisten ziemlich ähnlich, gemein und aggressiv. Man nennt sie Dämonen. Es gibt sehr viele davon, und sie sehen alle anders aus. Es scheint so etwas wie eine Hierarchie zu geben, obwohl nicht klar ist, ob alle Dämonen von einer Ebene kommen. Die Dämonen scheinen den Auftrag zu haben, die Welt des LRS schlechter und chaotischer zu machen. Manche sind wesentlich mächtiger als andere und behandeln ihre Unterebenen mit erbarmungsloser Strenge. Meistens aber kommen Dämonen alleine und nicht freiwillig auf unsere Welt, die sie wie mit magnetischer Kraft abzustoßen sucht. Anhand von Beobachtungen, die Verstand und Leben vieler Gelehrter gekostet hat, kann man Dämonen ungefähr auf einer Skala von eins bis zehn einstufen. Man nennt das die Dämonenstufe. Je höher diese Stufe ist, desto schwieriger ist es, einen Dämon herbeizuzwingen und unter seine Kontrolle zu bringen.

Die Sache mit dem Namen

Alle Dämonen, egal wie mächtig, haben einen Namen, der sie konkret erfasst. Das ist nie der Name, mit dem sie sich vorstellen (Diesen Namen nennt man Rufnamen). Kennt man nämlich den tatsächlichen, wahren Namen eines Dämons, ist er einem bedingungslos ausgeliefert. Man kann ihn mit einem Wort verbannen oder ihm unendliche

stufe muk mk

Schmerzen zufügen, wenn man sadistisch genug ist. Meistens bietet ein Dämon, dessen Namen man kennt, mannigfaltige Belohnungen an, damit man ihn entlässt. Entlässt man

einen Dämon, vergibt man dessen Namen für alle Zeit und verliert so die Kontrolle über ihn. Allerdings kann dieser Dämon seinem ehemaligen Meister nicht mehr auch nur ein Haar krümmen. Ein typischer Name eines niedrigen Dämons ist:

12230009875-P-088763549-der, der immer so sabbert beim Essen-229386546675

Dieser spezifische Dämon nannte sich Giftgarblick Aschenhauch.

Der Beruf des Dämonologen

ist eine Beschäftigung, die neben einem unempfindlichen Magen ein großes Maß an Humor und Gewitztheit benötigt. Denn alle Dämonen, die dem durchschnittlichen M. unter die Augen kommen, werden alles versuchen, ihn auszutricksen. Dies bietet allen Beteiligten im LRS meistens viel Spaß. ähnlich wie der Untote wird der Dämon alle Befehle auf die Goldwaage legen. Anders als dieser wird der Dämon sie aber immer so deuten, wie es am meisten schadet.

Der Dämonologe sieht sich zudem einer ständigen Belastung durch die verzerrte Realität gegenüber. Daher wird er mit steigendem Alter und wachsender Macht eine Vielzahl an merkwürdigen Veränderungen bemerken. Die Art dieser Missbildungen und Verwirrungen sei dem Spieler überlassen, soll aber deutlich und nachteilhaft sein. Eine Tabelle im Anschluss gibt einige mögliche Beispiele an. Alle Dämonologen, die zwei oder mehr Sprüche der dritten Spruchstufe beherrschen, sind in ihrer Aura deutlich böse. Bei ihnen wirkt Schutz vor Bösem.

Ein Dämonologe zu werden, ist ebenso schwierig, wie die anderen Dunklen Wege der Magie zu erlernen. Meistens wird sich kein Meister finden, der einen Lehrling unter seine Fittiche nehme. Das Wissen der Dämonologie ist nur in wenigen Schriftstücken verzeichnet, und diese befinden sich meist in strenger Obhut (entweder von treuen, noblen Ordensrittern, die es zu vernichten suchen, oder von lernbegierigen Magiern, die auch nicht gerade kooperativ sind).

Oft ist von geheimen Pakten zu hören, die einen jungen M. in den Wahnsinn getrieben haben oder ihn Hab, Gut und Seele kosteten. Alles in allem ist die Dämonologie eine sehr exklusive, geheime Magieart, die zu erlernen schwierig und gefährlich ist, zumal der Dämonologe ständig vor dem Zugriff weltlicher und geistiger Mächte Zuflucht suchen muss.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie

Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

7.4.1	Dämon binden	1	3
	Der Dämon ist für 10 Sek. zu keinerlei Aktivität mehr fähig, außer Schimpfen und Zetern, was einem Dämonen immer möglich ist. Dämonen identifizieren ist hierzu nicht notwendig (wegen der Kosten die SL fragen).		
7.4.2	Dämon identifizieren	1	3
	Der Magier erhält genaue Angaben über Fähigkeiten, tatsächliches Aussehen und DS des Dämons. Wirkt nicht bei Dämonen über der 4ten DS, dort nur Angabe der Macht (DS).		

stufe muk mk

7.4.3	+Dämon befragen 1 Der Dämon muss eine Frage wahrheitsgemäß mit ja oder nein beantworten. Weiß er die Antwort nicht, sagt er gar nichts. Ist die Frage falsch oder zweideutig gestellt, beantwortet er sie nach Belieben. Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere.	1	3
7.4.4	Ebenenfenster Kontaktiert ein benanntes oder beliebiges dämonisches Wesen, ohne einen Durchgang zu einer anderen Ebene zu öffnen. Der Dämon erscheint nur als Abbild, kann aber kommunizieren. Die Willigkeit zu einer Kommunikation ist nicht automatisch gegeben.	1	3
7.4.4	Ebenenfenster An der Spitze des Pentagramms erscheint ein Fenster. In diesem Fenster erscheint der gerufene. Du kannst mit ihm sprechen. Das Fenster bleibt solange aktiv, wie du im Pentagramm bist und dich konzentrierst.	1	3
7.4.5	+Dämon befragen 2 Der Dämon muss eine Frage wahrheitsgemäß und vollständig beantworten. Weiß er die Antwort nicht, sagt er gar nichts. Ist die Frage falsch oder zweideutig gestellt, antwortet er nach Belieben. Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere.	2	5
7.4.6	Bannkreis Der Magier fertigt einen Kreis, den der beschworene Dämon nicht verlassen kann, selbst wenn keine Kontrolle stattfindet. Kennt der Magier den Rufnamen des Dämons, kostet der Spruch 1 MP weniger und wirkt garantiert.	2	5
7.4.6	Bannkreis Es entsteht ein Kreis, den ein Wesen das den Kreis betritt nicht wieder verlassen kann. Innerhalb des Kreises kann das Wesen jede beliebige Action ausführen	2	5
7.4.7	Schutzkreis vor Dämonen Errichtet einen Kreis um den Magier, der ihn vor dem Zugriff eines Dämons schützt. Kennt der Magier den Rufnamen des Dämons, wirkt der Kreis sicher.	2	5
7.4.8	Dämon vertreiben Der betroffene Dämon bewegt sich vom Magier fort und / oder bleibt außer dessen Sichtweite. Er kann ihn nicht berühren.	2	5
7.4.9	*Wahrnehmungsband Der Magier sieht und hört alles, was der Dämon wahrnimmt. Er muss sich darauf konzentrieren und kann währenddessen keine eigenen Sinneseindrücke empfangen, wohl aber "hin- und herschalten".	2	5
7.4.9	*Wahrnehmungsband Der Magier sieht und hört alles, was der Untote wahrnimmt. Er muss sich darauf	2	5

stufe muk mk

konzentrieren und kann währenddessen keine eigenen Sinneseindrücke empfangen, wohl aber "hin- und herschalten".

Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere!

- | | | | |
|---------------|--|----------|-----------|
| 7.4.10 | Dämonisches finden | 3 | 8 |
| | Der Magier entdeckt alle dämonischen und dämonologischen Aktivitäten innerhalb von 10m Durchmesser, Magier bildet den Mittelpunkt des Kreises. | | |
| | Wirkt nicht bei Anwendung der Auratarnung. | | |
| 7.4.11 | +Befehl über Dämonen | 3 | 8 |
| | Der Magier kann einem Dämonen einen Befehl geben. Art und Schwierigkeit dürfen die Fähigkeiten des Dämonen nicht überschreiten. Der Befehl darf kein 'und' und keine Bedingung ('wenn') enthalten und wird immer wortgetreu ausgeführt. | | |
| | Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere. | | |
| 7.4.12 | Dämon beschwören | 3 | 8 |
| | Der Magier beschwört einen Dämon herbei, der in Person erscheinen muss, wenn der Rufname des Dämons bekannt ist, kommt der bestimmte Dämon. Ist kein Name bekannt, erscheint ein beliebiger Dämon, mind. der DS, die der Magier gerufen hat. Durch diesen Spruch kann nur 1 Dämon beschworen werden. | | |
| 7.4.13 | +Meisterschaft über Dämonen | 4 | 12 |
| | Der Magier kann einem Dämon eine Verkettung von Befehlen geben, die entweder mit 'und' oder mit 'wenn' verkettet sein können. Art und Schwierigkeit dürfen die Fähigkeiten des Dämons nicht überschreiten. Die Befehle werden immer wortgetreu zu Ende geführt. | | |
| | Wirkt nicht bei Anwendung der Geistesbarriere. | | |
| 7.4.14 | Dämonischer Schutz | 4 | 12 |
| | Der Magier versetzt sich in eine Zwischendimension, halb auf dem Weg in eine dämonische Ebene. Von dort aus wird er von Dämonen geschützt, die jeden Angriff außer magische Angriffe (z. B. durch mag. Waffen) abwehren. Der Magier kann von dort aus nicht mehr physisch angreifen, wohl aber zaubern. Der Dämonische Schutz kann immer erkannt werden. | | |
| 7.4.15 | Wächtertier | 4 | 12 |
| | Der Magier beschwört einen kleinen Tierdämon, der eine angegebene Stelle (Tasche, Türrahmen, Kiste, etc.) bewacht und jedem Angreifer/Dieb den entsprechenden Schaden zufügt. Das Wächtertier hat keinen RS und soviel LP, wie es SP macht. Nur mag. Angriffe verletzen ihn. | | |
| 7.4.16 | +Herrschaft über Dämonen | 5 | 17 |
| | Der Magier beherrscht einen Dämon vollständig und kann eine beliebige Anzahl an Befehlen erteilen. Die Befehle dürfen die Fähigkeiten des Dämons nicht überschreiten. | | |

- 7.4.17 Schritt in das Pandämonium** **5** **17**
Magier 'weihet' sich der Dämonenschaft und verbleibt nach seinem Ableben in den Reihen des Pandämoniums, wo er zu einem neuen Charakter nach Pandämonium dämonischen Kriterien wird, sich aber an sein voriges Leben erinnern kann.
Ein Magier der durch seinen Tod in das Pandämonium eintritt, verbrennt innerlich im Augenblick seinen Todes.

Bis DS 5 möglich, höhere DS sind nicht möglich.

7.5 Spruchliste Dämonenmagie

Kann nur intime erworben werden.

Das Wissen um die Magie von Dämonen ist Bestandteil der Handlung.

Ein Magier der Dämonensprüche einer bestimmten Stufe beherrscht kann keine Weiße Magie oder Heilmagie erlernen. Selbst die Anwendung der Weißen Magie führt zu unbestimmten Nebeneffekten.

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allg. zugänglich
+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesmagie
Sprüche mit diesem Zeichen sollten MUK kennen

7.5.1	#Dämonische Angst Das Opfer rennt schreiend vor dem M. weg. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere!	1	1
7.5.2	#/*Dämonischer Terror Das Opfer lässt seinen Handinhalt fallen und bleibt regungslos stehen. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere	2	2
7.5.3	Schmerzattacke Das Opfer spürt unendliche Schmerzen und bleibt regungslos stehen. Wirkt nicht bei Untoten und bei Anwendung der Geistesbarriere.	3	3
7.5.4	Dämonischer Segen Erhöht Stärke und Geschick. + 1 Schaden / +1 Kämpferschutz NICHT Additiv	4	4
7.5.6	Geistesrüstung Der M. ist gegen jede Art von geistesbeeinflussender Magie immun, die entsprechende Bemerkungen bei der Spruchbeschreibung hat.	4	4
7.5.7	Mana Vampir Entzieht dem berührten Magier alle magische Macht und fügt sie sich selbst zu. Auch über den normalen Macht hinaus.	5	5

15 **Monster**

15.2 **Untote**

Dies geht zum erweiterten Fachwissen *Untote*

Alle Untote sind in irgendeiner Form das Ergebnis nekromantischer Aktivitäten. Außer den Vampiren, die sich aus eigenem Antrieb vermehren, werden sie erschaffen, um einen bestimmten Auftrag zu erfüllen. Das bedeutet, da es einen Nekromanten geben muss, der an diesen Untoten Interesse hat und mit ihnen zu arbeiten versucht. Dieser Nekromant sollte entweder SC sein oder ein NSC, den man auf dem Con auch finden und besiegen kann. Man sollte nicht einfach so eine größere Zahl an Untoten herumlaufen lassen.

15.3 **Geistwesen**

Dies geht zum erweiterten Fachwissen *Geister*.

Geistwesen sind erschaffene oder verfluchte Untote, die ohne festen Körper auf der Welt existieren müssen. Man unterscheidet *Geister*, *Gespenster* und *Spuk*. *Geister* sind Verstorbene, die den Weg in die andere Welt nicht gefunden haben oder noch eine Aufgabe erledigen müssen, bevor sie endgültig dahinscheiden. Sie bewegen sich frei umher. *Spuk* ist eine Erscheinung, die oftmals während magischer Rituale auftritt. Es sind Wesen anderer Realitäten und energiegeladene Erinnerungen, die durch die ausgedünnten Wände der Realität indirekt in Erscheinung treten. Man erkennt einen *Spuk* an den Illusionsbildern, die erscheinen und am plötzlichen Auftreten von fliegenden Gegenständen. *Geister* und *Spuk* beherrschen die Sprache *Angst*, *Terror* und *Massenhysterie*. *Gespenster* haben im Tode großes Leid oder Ungerechtigkeit erfahren und verbleiben am Ort ihres Todes, bis diese Umstände gesühnt sind. *Gespenster* beherrschen zusätzlich noch die Sprache *Schlaf* und *Todeswolke*. Alle *Geistwesen* sind wesentlich schwieriger zu verletzen als normale Untote. Man benötigt magische Waffen, um sie zu treffen. Bei *Geistwesen* kann die SL nicht umhin, den Spielern mitzuteilen, da es sich um solche handelt. Meist sind *Geistwesen* ganz in *Wei* oder in *Schwarz* gekleidet und bewegen sich langsam und still.

15.4 Dämonen

Dies gehört zum Fachwissen Dämonen

Dämonen sind Wesen, die aus anderen Ebenen zu den Spielern kommen. Ihre Gestalt ist mannigfaltig und ihre Fähigkeiten sind sehr verschieden (siehe auch Dämonologie).

Die hier angegebenen Werte dienen nur zur ungefähren Einrichtung von beschworenen Dämonen der Dämonenstufe (DS) 1-10, besonders von beschworenen Kampfdämonen. Dämonen können eine Vielzahl von Sprachen beherrschen. Die DS 3-5 sind nur von silbernen oder magischen Waffen zu treffen, die der DS 6-10 nur von magischen. Man sollte sich die Mühe machen, jeden Dämon namentlich zu erfassen und immer wieder mal erscheinen zu lassen. Besonders bei hohen Dämonen lohnt sich die Mühe, auch hinsichtlich Kostüms und Maske.

Dämonenstufe (DS) 1-10

15.4.1 DS1

DS1

LP: 5

RS:??

MP: --

MR: g

HC: Klerus, Schutz vor Bösem

VK: einzeln, selten

15.4.2 DS2

DS2

LP: 8

RS: ja

MP: --

MR: g

HC: Klerus, Schutz vor Bösem

VK: einzeln, selten

15.4.3 DS3

DS3

LP: 10

RS: ja

MP: ?-

MR: g

HC: Klerus, Schutz vor Bösem

VK: einzeln, selten

Die DS 3-5 sind nur von silbernen oder magischen Waffen zu treffen.

15.4.4 DS4

DS4
LP: 12
RS: ja
MP: ??
MR: g
HC: Klerus, Schutz vor Bösem
VK: einzeln, selten

Die DS 3-5 sind nur von silbernen oder magischen Waffen zu treffen.

15.4.5 DS 5

DS5
LP: 15
RS: ja
MP: 10
MR: 1
HC: Schutz vor Bösem
VK: einzeln, sehr selten

Die DS 3-5 sind nur von silbernen oder magischen Waffen zu treffen.

15.4.6 DS6

DS6
LP: 20+
RS: ja
MP: 15
MR: 1
HC: Schutz vor Bösem
VK: einzeln, sehr selten

die DS 6-10 kann nur von magischen Waffen verletzt werden.

15.4.7 DS7

DS7
LP: 25+
RS: ja
MP: 25
MR: 2
HC: Schutz vor Bösem
VK: einzeln, sehr selten

die DS 6-10 kann nur von magischen Waffen verletzt werden.

15.4.8 DS8

DS8

LP: 30+

RS: ja

MP: 35

MR: 2

HC: --

VK: einzeln, sehr selten

die DS 6-10 kann nur von magischen Waffen verletzt werden.

15.4.9 DS9

DS9

LP: 40+

RS: ja

MP: 50

MR: 3

HC: --

VK: einzeln, kaum

die DS 6-10 kann nur von magischen Waffen verletzt werden.

15.4.10 DS10

DS10

LP: 60+

RS: ja

MP: 70

MR: 4

HC: --

VK: einzeln, kaum

die DS 6-10 kann nur von magischen Waffen verletzt werden.

15.5 Elementare

Elementare kommen aus den verschiedenen Ebenen der Elemente, je nach Vorstellung des Spielsystems. Sie dienen ihrem Meister mit ihren elementaren Kräften, sind aber viel schwieriger zu lenken als Untote oder niedere Dämonen. Wichtig ist, dass Elementare immer eine Quintessenz des verkörperten Elementes sind. Auch wenn man solche Wesen wie Elementar Licht oder Elementar Bosheit verwendet, sollte man auf solche Dinge genau achten. Elementare der klassischen Elemente Feuer, Wasser Luft, und Erde (auch Eis, Licht oder Elektrizität, Nebel, Lava, etc.) sind nicht zur Kommunikation mit Menschen fähig. Hier folgt nun ein Beispiel für ein für den Kampf beschworenes Elementar. Solche können alle ihrem Element zugeordneten Zauber beliebig häufig sprechen. Nur magische Waffen verursachen Schaden. Zauber, die gegen das Elementar gehen, machen doppelten Schaden, ihm verwandte Zauber heilen das Elementar. Eindeutige Regelungen für Elementare kann es verständlicherweise nicht geben.

LP: 15+

RS: --

MP: --

MR: g

HC: Schutz vor Elementen

VK: einzeln, sehr selten

15.6 Golems

Golems sind künstlich erschaffene Humanoide von großer Stärke und mit bestimmten Eigenschaften. Dies zu definieren ist Sache der SL bzw. des erschaffenden Spielers. Einen Golem zu bauen ist ein langwieriges, schweres Ritual und sollte nicht jedem erlaubt sein. bliche Golems sind aus Lehm oder Stein, seltener sind solche aus Metall oder gar Lava.

LP: 10 RS: -- MP: -- MR: g HC: -- VK: einzeln, sehr selten