

Farmion e.V.

# Gesamtregelwerk

*Grundregelwerk*

*von Nicole Truckenmüller und Tim Brückom*

*Magieregelwerk*

*von Thorsten Rath, Jorin Rahfoth, Pascal Weichel, Lars Binder, Nicole Truckenmüller und Tim Brückom*

*Alchemieregelwerk*

*von Nicole Truckenmüller und Tim Brückom*

<b>Was ist LARP?</b> .....	<b>4</b>
<b>Über dieses Regelwerk</b> .....	<b>4</b>
<b>„Spiel's aus!“</b> .....	<b>4</b>
<b>Übersicht über die wichtigsten Abkürzungen</b> .....	<b>5</b>
<b>Kampf</b> .....	<b>6</b>
Sicherheit im Kampf.....	6
Schaden.....	6
Tod.....	7
Rüstung.....	8
<b>Heilung</b> .....	<b>9</b>
<b>Charaktererstellung</b> .....	<b>10</b>
<b>Fertigkeiten</b> .....	<b>13</b>
<b>Alchemie</b> .....	<b>15</b>
Liste der Tränke.....	16
Lehrlings-Rezepte.....	16
Alchemist*innen-Rezepte.....	18
Meister-Alchemist*innen-Rezepte.....	20
<b>Magie</b> .....	<b>22</b>
Die Wege der Magie.....	22
Götterspezifische Zauber.....	23
Das Wirken von Zaubern.....	24
Liste der Zauber.....	26
Lehrlings-/Noviz*innen-/Paladin-Zauber.....	26
Magier*innen/Priester*innen-Zauber.....	34
Meister-Magier*innen/Hohepriester*innen Zauber.....	45
<b>Contage-Boni</b> .....	<b>55</b>
Dieben.....	56
Fesseln und Entfesseln.....	56
NSC-Zauber.....	57
<b>Schlusswort</b> .....	<b>59</b>
<b>Anhang: Mindeststandards der Fremdassen</b> .....	<b>60</b>
<b>Anhang: Change-Log</b> .....	<b>61</b>
<b>Charakterbogen</b> .....	<b>62</b>

## Was ist LARP?

LARP (Live Action Role Play) oder Liverollenspiel bezeichnet ein Rollenspiel, bei dem die Spieler\*innen ihre Spielfigur selbst darstellen. Die Spieler\*innen können im Rahmen einer Rolle, welche die eigene Figur und ihre Eigenschaften und Möglichkeiten beschreibt, frei improvisieren. Die Spielfigur wird Charakter genannt. Liverollenspielveranstaltungen finden an Spielorten statt, deren Ambiente dem Szenario der Spielhandlung entspricht und die Charaktere werden mit einer entsprechenden Gewandung kostümiert.

Die Spielwelt des Farmion e.V. ist der Fantasielkontinent Awarnor, auf dem das Farmionische Großreich, Wanagard, der Bund von Myranmar, Agenstein, Gulonia, Aqueron, Ylayon, Oruldunar, die Waldreiche und die Nebelreiche entstanden. Auch die Insel Andergard und die Inseln, welche das Mandalische Seereich genannt werden, werden zu diesem Kontinent gezählt. Dazu wird in der Kampagne „Eine neue Hoffnung“ der neu entdeckte Kontinent Navidea bespielt. Jedes dieser Länder hat seine ganz eigene Geschichte. Informationen rund um Awarnor und Navidea findest du in der [Bibliothek zu Nauheim](#).

## Über dieses Regelwerk

Die Regeln des Spiels sind ein häufiger Streitpunkt unter LARPer\*innen. Während einige meinen, dass gar keine benötigt werden und es völlig ausreicht, wenn man das, was man spielen will, einfach spielt, mögen andere gern Regelwerke mit vielen Fertigkeiten, Eigenschaften und Erfahrungspunkten.

Wir sind der Meinung, dass schönes Spiel an erster Stelle stehen sollte, doch woher soll ein LARP-Neuling wissen, was schönes Spiel überhaupt ist?

Nun, dafür wurde dieses Regelwerk geschrieben. Es ist der Versuch, unser Verständnis von „schönem Spiel“ in Werten, Ge- und Verboten auszudrücken. Wir versuchen dabei, die Regeln möglichst knapp zu halten, um viel freies Spiel zu ermöglichen.

Natürlich ist dieses Regelwerk nicht der Weisheit letzter Schluss. **Grundsätzlich gilt daher, dass das Wort von Orga oder SL immer über dem steht, was in diesem Regelwerk niedergeschrieben ist.** Sollte eine Orga sich dazu entscheiden, Regeln zu ändern oder außer Kraft zu setzen, steht dies nicht zur Diskussion und wird immer dazu dienen, das Spielerlebnis für alle schöner und spannender zu gestalten.

## „Spiel's aus!“

Dieses Regelwerk dient dazu, die Eckpunkte für das gemeinsame Spiel zu stecken. Doch beim LARP kommt es selbstverständlich nicht nur auf die Punkte auf dem Charakterbogen, sondern vor allem auf das Spiel miteinander an und darauf, dem eigenen Charakter und der Spielwelt Leben einzuhauchen. Hierfür wird jede\*r mit der Zeit einen eigenen Weg finden und eigene Ideen entwickeln. All jene, die Anregungen suchen, wie man das eigene Spiel verbessern und anderen schöneres Spiel bieten kann, finden sich in diesem Regelwerk an einigen Stellen Hinweise, die mit

*Spiel's  
aus!*

gekennzeichnet sind.

# Übersicht über die wichtigsten Abkürzungen

## *IT / Time-In*

IT steht für „in time“ und bezeichnet Personen, Handlungen und Gegenstände, die sich innerhalb des Spiels befinden.

Das „Time-In“ startet das Spiel und wird außerdem verwendet, um nach einem „Time-Freeze“ (siehe dort) wieder mit dem Spiel zu beginnen.

## *OT / Time-Out*

OT steht für „out time“ und bezeichnet Personen, Handlungen und Gegenstände, die sich außerhalb des Spiels befinden. Diese Dinge sind im Spiel nicht vorhanden. Um zu zeigen, dass man sich OT befindet, werden die Arme vor dem Körper gekreuzt oder die Waffe falsch herum in die Luft gehalten.

Das „Time-Out“ beendet das Spiel.

## *Time-Freeze*

Ein Time-Freeze kann nur von einer SL ausgerufen werden. Wenn dies geschieht, müssen alle Spieler\*innen Augen und Ohren schließen, bis wieder „Time-In!“ gerufen wird.

## *STOP!*

Der STOP!-Befehl ist für Situationen gedacht, in denen es zu realen Gefahren kommt (im Kampf verlorene Brillen, jemand hat sich verletzt, ...). Wenn ein „STOP!“ ertönt, sind sämtliche Spielhandlungen sofort einzustellen. Sobald die Situation geklärt ist, kann es weitergehen.

## *SC*

SC bedeutet „**S**pieler**C**harakter“. Dies sind die Menschen, die Charaktere spielen, die sie sich selbst ausgedacht haben. Bei Farmion sind die SC zwischen 10 und 17 Jahren alt.

## *NSC*

NSC bedeutet „**N**icht**S**pieler**C**harakter“. Dies sind die Menschen, die von der Orga erstellte Charaktere spielen, um der Spielwelt Leben einzuhauchen. Bei Farmion sind alle über 18 Jahren NSC.

## *Orga / SL*

Die Orga plant eine LARP-Veranstaltung („Con“). Sie legt die Handlung fest und besetzt NSC-Rollen.

SL bedeutet „Spilleitung“. Die SL sorgt dafür, dass ein Con möglichst reibungslos vonstatten geht und ist ein verlängerter Arm der Orga und Ansprechpartner der Spieler.

Orga und SL können in einer Person vereint sein.

# Kampf

## Sicherheit im Kampf

Im LARP-Kampf ist neben dem Spaß vor allem eines wichtig: Die Sicherheit. Wir kämpfen zwar nur mit Schaumstoffwaffen, trotzdem gibt es einige Regeln, die beachtet werden müssen:

- Schläge werden nicht mit voller Wucht durchgezogen, sondern vorher abgebremst.
- Mit Waffen, die einen Kernstab besitzen, darf nicht gestochen werden.
- Pfeile und Bolzen müssen vor jedem Einsatz auf Schäden kontrolliert und ggf. aus dem Spiel entfernt werden. Es dürfen keine bereits verschossenen Pfeile zurückgeschossen werden.
- Im Dunkeln darf nicht geschossen werden.
- Bögen und Armbrüste dürfen eine Zugkraft von 25 lbs nicht überschreiten.
- Schläge an den Kopf, auf Hände und in den Genitalbereich sind äußerst schmerzhaft und deswegen verboten. Treffer auf diese Stellen zählen nicht.

**Außerdem sind sogenannte „InFights“, das sind Kämpfe ohne Waffen mit angedeuteten Schlägen, sowie das Chargen, also Umrennen anderer, mit Schilden verboten!**

Bitte beachtet diese Regeln. **Wir spielen miteinander, nicht gegeneinander.**

## Schaden

Ein Spielercharakter hat 6 Lebenspunkte. Diese Lebenspunkte können nicht gesteigert werden.

Der Einfachheit halber und um Schadensansagen im Kampf zu vermeiden, gilt die Regel, dass einhändig geführte Waffen einen, zweihändig geführte zwei Schadenspunkte verursachen.

Bögen und Armbrüste verursachen direkten Schaden; sie ignorieren den Rüstungsschutz der getroffenen Person.

Bei allen Treffern ist es wichtig, die Waffe entsprechend auszuspielen. Ein Dolch wird vielleicht nur einen kleinen Schnitt verursachen, ein zweihändig geführter Hammer wird dich bei einem Treffer von den Beinen reißen.

*Spiel's!*  
*aus!*

*Auch, wenn dein Charakter 6 Lebenspunkte und bis zu 14 Rüstungspunkte hat, heißt das nicht, dass du nicht früher zu Boden gehen darfst. Wenn du zum Beispiel von einem Streithammer auf die Brust getroffen wirst, wird dieser Schlag dich von den Beinen hauen, dein Charakter wird einige gebrochene Rippen haben und braucht somit dringend einen Heiler. Versuche einfach, dir vorzustellen, was der Treffer mit einer echten Waffe angerichtet hätte, und reagiere dementsprechend.*

# Tod

Fallen die Lebenspunkte eines Charakters auf 0, verblutet er innerhalb einer halben Stunde, wenn die Wunde nicht versorgt wird.

Auch Wunden, die nicht geheilt wurden, können zum Tod führen. Lässt ein Charakter seine Wunden nach einem Kampf nicht versorgen, verliert er pro halbe Stunde einen Lebenspunkt, bis er verblutet ist.

Nach einem Meuchelanschlag verblutet das Opfer innerhalb von 5 Minuten, wenn es nicht versorgt wird.

Vor allem bei Spielercharakteren sollte man es sich gut überlegen, bevor man tötet. Ein schon sehr altes, aber immer noch äußerst beliebtes LARP-Regelwerk bringt es passend auf den Punkt:

*„[...] vorsichtiger sollte man beim Töten von Spieler-Charakteren sein. Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Charakter, den er liebevoll entworfen hat und den er möglicherweise seit Jahren spielt. Wer einen solchen Charakter tötet, begeht gegenüber dem Spieler eine große Gemeinheit. Daher sollte man, bevor man einen Mitspieler tötet, immer gründlich darüber nachdenken, ob dies überhaupt nötig und angebracht ist. [...] Auf keinen Fall sollte man aus Unüberlegtheit oder Langeweile töten. Der angerichtete Schaden ist groß, und man läuft in Gefahr, dass der gegnerische Spieler real sehr sauer wird, wenn man seinen Charakter grundlos tötet.*

*Ganz abgesehen von der moralischen Zweifelhaftigkeit des „Mordes aus niederen Beweggründen“ (der übrigens auch in Fantasy-Welten von der Gerichtsbarkeit geahndet werden kann), gibt es in fast allen Fällen elegantere und spielerisch wertvollere Lösungen, als einen brutalen Mord.“*

Robert Weis et al. (2001): DragonSys™ – Classic LARP., G&S Verlag

Um es noch einmal deutlich zu machen: Wer IT einen Mord begeht, der wird auch mit den Konsequenzen leben müssen. Auf Mord steht in den meisten Landen IT die Todesstrafe!

**Ein anderer Spieler-Charakter darf nicht ohne OT-Absprache mit dem betroffenen Spieler getötet werden!**

## Rüstung

Unterschiedliche Arten von Rüstung schützen unterschiedlich gut, deswegen sind ihnen verschieden viele Rüstungspunkte zugeordnet.

Rüstung zählt nur dort, wo sie auch getragen wird. Das heißt, dass bei einem Treffer auf eine gerüstete Stelle der Schaden von der Gesamtpunktzahl der Rüstungspunkte abgezogen wird, trifft der Gegner eine ungerüstete Stelle, wird der Schaden direkt von den Lebenspunkten abgezogen. Dasselbe gilt bei Waffen, die direkt treffen, zum Beispiel Pfeile oder Bolzen.

Rüstung, die nicht eine gesamte Zone bedeckt (zum Beispiel eine Plattenbeinschiene, die nur den Unterschenkel bedeckt), bringt auch nur die Hälfte der Rüstungspunkte (im Falle der Beinschiene also  $\frac{1}{2}$ ).

	Beide Arme	Beide Beine	Torso	Kopf	gesamt
Weiches Leder	1	1	2	/	4
Wattierter Stoff Schweres Leder	2	2	3	1	8
Kettenrüstung	2	2	4	2	10
Plattenrüstung	3	3	5	3	14

*Beispiel: Die Söldnerin Lucie trägt ein Wams aus weichem Leder (2 RP), einen Rock aus Kettengeflecht, (1 RP, da bei beiden Beinen jeweils nur der Oberschenkel bedeckt wird), eine Armschiene aus Stahl am rechten Unterarm ( $\frac{1}{2}$  RP, da sie nur die Hälfte des Armes bedeckt) und an den Unterschenkeln jeweils eine Beinschiene aus Stahl (insgesamt  $1 \frac{1}{2}$  RP, da beide nur jeweils die Hälfte des Beines bedecken). Sie trägt dazu eine Hirnhaube aus Stahl (3 RP). Lucies Rüstung verfügt also insgesamt über 8 Rüstungspunkte.*

Wird eine Rüstung getroffen, geht sie mit der Zeit kaputt und muss repariert werden. Um einen Rüstungspunkt wiederherzustellen, werden 10 Minuten Arbeit mit geeignetem Werkzeug und die entsprechende Fertigkeit (Lederer oder Schmied) benötigt.

*Spiel's  
aus!*

*Es mag reizvoll erscheinen, am Anfang der eigenen LARP-Karriere zuerst Geld in Rüstung zu investieren, doch diese Ausgabe sollte gut überlegt sein. Viele günstige Rüstungen sind von schlechter Qualität und so mancher LARP-Neuling hat schon bereut, gekauft zu haben, ohne sich vorher informiert zu haben. Warte mit deiner ersten Rüstung lieber ab, bis du dir sicher bist, das Hobby wirklich weitermachen zu wollen und vor allem, bis du genug über die verschiedenen Anbieter weißt, um eine Entscheidung zu treffen, die du nicht nach einem Jahr bereust. Außerdem gilt unter vielen LARPer\*innen der Grundsatz „Rüstung ist keine*

*Gewandung“. Schaffe dir also lieber zuerst eine solide Grundgewandung an, bevor du mit der Rüstung beginnst.*

## Heilung

Wenn ein Charakter droht, zu verbluten, so kann ihm nur von einem anderen Charakter geholfen werden, der die Fertigkeit *Erste Hilfe* oder *Heilen* gelernt hat.

*Erste Hilfe* verhindert das Verbluten, stellt jedoch keine Lebenspunkte wieder her; dafür wird ein\*e ausgebildete\*r Heiler\*in benötigt.

Wurde einer Wunde von einem\*einer Heiler\*in versorgt, regeneriert der Charakter pro halbe Stunde einen Lebenspunkt, wenn er sich schont (keine Kämpfe, kein Rennen, ...).

Bei Heiltränken und magischer Heilung muss beachtet werden, dass beides weder Wunden von Fremdkörpern säubert, noch Knochen richtet. Dies muss vorher erledigt werden, sonst drohen Wundbrand oder falsch zusammengewachsene Knochen.

*Spiel's!*  
*aus!*

*Auch ein Heiltrank oder eine magische Heilung benötigen ihre Zeit, bis sie ihre Wirkung vollkommen entfalten. Lass dir auch nach einer solchen „Behandlung“ Zeit, mit deiner Verletzung zu spielen, lass dich noch ein wenig von den Heilern betüddeln und stürze dich nicht sofort wieder in den Kampf.*

# Charaktererstellung

Die für Spieler\*innen spielbaren Rassen bei Farmion sind Menschen, Elben, Halblinge/Hobbits und Zwerge. Auch Echsenmenschen oder Dunklelben sind möglich, jedoch gelten diese Rassen als „böse“ und so ist es sehr wahrscheinlich, dass sie IT stark angefeindet werden. Dies sollte dir bewusst sein, wenn du eine dieser Rassen für deinen Charakter wählst. Andere Rassen müssen rechtzeitig (!) vor der Con mit der Orga abgesprochen werden.

Für alle Rassen (bis auf den Menschen) gibt es einen gewissen Mindeststandard, der erfüllt werden muss, damit du deine Rasse überzeugend spielen kannst. Diesen findest du in den Anhängen am Ende dieses Regelwerks.

*Spiel's!  
aus!*

*Es mag toll klingen, mit einer möglichst exotischen, am besten selbst erdachten Rasse ins Spiel zu starten, doch die Darstellung von Fremdassen ist eine gewandungstechnische und vor allem rollenspielerische Herausforderung. Um einen wirklich überzeugenden Elben darzustellen, braucht es mehr, als ein paar angeklebte Ohren, auch Kleidung und Verhalten sollten zur gewählten Rasse passen. Einen Menschen zu spielen ist hingegen leicht – Du bist schließlich einer – und er ist einfacher auszustatten, wodurch er als Anfangscharakter am besten geeignet ist. Letztendlich kann dir aber niemand die Entscheidung abnehmen, schließlich ist es in erster Linie **dein** Charakter.*

Ein LARP-Charakter ist viel mehr, als die Summe seiner Erfahrungs- und Lebenspunkte. Bevor du damit beginnst, ihm regelwerkstechnische Fertigkeiten zu geben, solltest du dir Gedanken darüber machen, *wer er/sie ist*. Dabei können diese neun Fragen hilfreich sein.

## **Wie heißt der Charakter?**

Bei der Namenswahl sollten verschiedene Punkte beachtet werden:

- Sei nicht zu außergewöhnlich.  
Deine Mitspieler\*innen sollen sich den Namen schließlich merken können. Vermeide zu lange und kompliziert auszusprechende Namen. Möchtest du unbedingt einen solchen Namen für deinen Charakter, dann denke dir am besten zusätzlich einen Spitznamen aus, bei dem deine Mitspieler\*innen dich rufen können.
- Vermeide Bekanntes.  
„Legolas“ mag zwar ein schöner, gut zu merkender Name sein, doch deine Mitspieler\*innen werden jedes Mal, wenn er fällt, durch die Verbindung zum „Herrn der Ringe“ gedanklich aus dem Spiel gerissen werden.
- Wähle den Namen passend zum Hintergrund.  
„Berta“ ist einfach kein passender Name für eine Elbin, ebenso wie ein Bauernsohn nicht „Arafinwë Telemnar“ heißen wird. Moderne Namen, gerade solche mit englischer Aussprache, sollten vermieden werden, da sie für die fantasy-mittelalterliche Welt, in der wir spielen, häufig nicht stimmig wirken.

## **Wo kommt der Charakter her?**

Ist er auf dem Dorf oder in der Stadt aufgewachsen? Aus welcher Gegend des Kontinents kommt er? Wie ist der Name seiner Heimat?

### **Was ist sein Beruf?**

Jede\*r verdient sich irgendwie seinen\*ihren Lebensunterhalt. Es gibt eine Vielzahl von Professionen - Heiler, Händlerin, Söldner, Bardin, Handwerker... Wie kommt dein Charakter an sein Geld?

### **Was ist mit seiner Familie?**

Niemand taucht einfach so auf. Dein Charakter hat Eltern, vielleicht Geschwister. Hat er sich mit ihnen gut verstanden? Welchen Berufen gehen sie nach? Wie wichtig sind sie deinem Charakter?

Es mag im ersten Moment vielleicht cool klingen, dass die gesamte Familie eines Charakters (und am besten auch noch alle anderen, die in der Nähe lebten) von Orks, Dunkelelben oder ähnlichem ermordet wurde, allerdings bist du nicht der erste, der auf diese Idee kommt. Und wenn plötzlich alle Eltern von düsteren Gestalten erschlagen wurden, dann ist es schon gar nicht mehr so cool und nur wenige werden sich für das x-te Waisenkind mit schrecklich dramatischer Vergangenheit interessieren. An dieser Stelle ist es weitaus spannender, Mut zur Einfachheit zu zeigen, und statt „Meine Familie wurde von Dunkelelben getötet“ lieber davon erzählen zu können, dass der Vater vielleicht der beste Holzfäller im Dorf ist, oder niemand eine bessere Kartoffelsuppe kocht, als die Mutter. Hat man nämlich zehn Charaktere mit unterschiedlichen Geschichten, kann viel mehr Spiel entstehen, als wenn alle nur sagen können, dass Orks sie zu Waisen gemacht haben.

### **Warum ist er unterwegs?**

Vermutlich würden die wenigsten Leute sich einfach planlos auf eine Weltreise machen. Warum sollte dein Charakter es also tun?

Der Wunsch nach Reichtum und Berühmtheit wäre ebenso Grund dafür, sein Zuhause zu verlassen, wie eine Pilgerreise oder einfach das Bedürfnis, Abenteuer zu erleben und Spaß zu haben. Vielleicht ist dein Charakter aber auch auf der Suche nach Wissen oder einem\*r Meister\*in, der\*die ihm ein Handwerk lehren kann.

### **Woran glaubt der Charakter?**

Glaube muss nicht immer die Verehrung einer oder mehrerer Gottheiten sein. Vielmehr gehören zu dieser Frage auch die Überzeugungen und Werte, die deinen Charakter antreiben und die sein Handeln bestimmen.

Wie wichtig sind ihm Freundschaft und Hilfsbereitschaft? In welchen Situationen würde er Gewalt als Mittel zur Problemlösung akzeptieren, in welchen auf keinen Fall?

Der moralische Kompass deines Charakters hilft dir, im Spiel auf Personen oder Situationen zu reagieren und auch dabei, dich in deinen Charakter hineinzusetzen.

Ein Tipp hierzu: Es ist natürlich dein gutes Recht, einen Charakter zu spielen, dem alles, was ihn nicht direkt betrifft, egal ist und der sich nicht um das Wohlergehen anderer schert, jedoch wird es dir auf unseren Cons weitaus mehr Motivation (und somit auch Spaß) bringen, wenn es zumindest einige Personen(-gruppen) oder Werte gibt, die deinem Charakter am Herzen liegen und für die er bereit wäre, viel zu riskieren.

In der Welt von Farmion ist der Glaube an die acht Götter auf dem Kontinent Awarnor etabliert. Damit du einen besseren Überblick darüber bekommst, findest du hier unser Götterhandbuch, in dem alles, was du wissen könntest, steht.

### **Was sind seine Stärken?**

Jeder hat Fähigkeiten oder Charakterzüge, die sie von anderen abheben. Was kann dein Charakter besonders gut? Was lässt ihn sympathisch wirken? Hat er ein Hobby?

### **Was sind seine Schwächen?**

Mindestens ebenso wichtig wie die Stärken sind die Schwächen eines Charakters. Niemand ist perfekt und die kleinen und großen Macken machen jeden erst richtig interessant.

Hat dein Charakter vor etwas Angst? Ist er arrogant oder hinterhältig? Ist er durch irgendetwas körperlich entstellt?

### **Auf welche Weise bereichert der Charakter das Spiel?**

Von allen Fragen ist diese die wichtigste. LARP lebt vom Miteinander der Spieler\*innen bzw. ihrer Charaktere.

Was trägt dein Charakter zu diesem Miteinander bei? Es geht gar nicht darum, dass man einen sofort ersichtlichen Nutzen für den Plot hat (wie zum Beispiel ein Heiler oder eine Schmiedin), auch bzw. gerade Charaktere, die durch ihre Anwesenheit das Ambiente aufwerten, sind unheimlich wichtig. Ein Barde wird nicht genug von Magie verstehen, um das mächtige, plotwichtige Ritual durchführen zu können, aber er kann mit seiner Musik und seinen Geschichten die Stimmung erschaffen, die benötigt wird, um erst wirklich in die Fantasywelt eintauchen.

Im Gegensatz dazu ist die düstere Gestalt, die die ganze Con über nur mit tief ins Gesicht gezogener Kapuze in der Ecke sitzt und auf Fragen nach ihrer Person nur mit „Das geht niemanden etwas an.“ antwortet, vor allem eines: Überflüssig.

### **Drei wichtige Eigenschaften**

Auf deinem Charakterbogen kannst du die drei Eigenschaften, die dir für deinen Charakter am wichtigsten sind, eintragen. So kannst du auch, wenn du längere Zeit nicht mehr auf Con warst, schnell zurück in deinen Charakter finden. Beispielhafte Eigenschaften, die dein Charakter vielleicht besitzt, sind: freundlich, unhöflich, hilfsbereit, egoistisch, empathisch, gläubig, konsequent, ...

Hat der Charakter nun ein Leben, wird ihm jetzt der letzte Schliff verliehen.

# Fertigkeiten

Es gibt zwei Arten von Fertigkeiten: Startfertigkeiten (S) und Lernfertigkeiten (L).

Von den Startfertigkeiten darfst du dir am Anfang zwei für deinen Charakter aussuchen.

Alle anderen Fertigkeiten kannst du im Spiel während einer Con erlernen, indem du dir jemanden suchst, der diese Fertigkeit schon kann und sie dir beibringt, was für eine (S)-Fertigkeit 2 Stunden und für eine (L)-Fertigkeit 4 Stunden dauert. Du kannst eine neue Fertigkeit auch allein lernen, jedoch benötigst du dann die doppelte Zeit. Pro Con kann nur eine neue Fertigkeit gelernt werden, wobei Zauber und alchemische Rezepte als Fertigkeiten zählen.

Ein Charakter kann nicht mehr als fünf Fertigkeiten lernen.

Die Fertigkeit „Magie“ kann nur bei der Charakter-Erstellung ausgewählt und nicht später erlernt werden. Entweder hat jemand eine magische Begabung oder er\*sie hat sie nicht.

Ein Charakter kann ohne die Fertigkeit „Waffentraining“ lediglich einfache Waffen wie Kampfstäbe, Messer, Dolche oder Knüppel führen.

<b>Fertigkeit</b>	<b>Voraussetzung</b>	<b>Beschreibung</b>
Alchemie (S)	---	Der Charakter kann alchemische Mixturen brauen. Näheres ist im Kapitel „Alchemie“ beschrieben.
Diebstahl (S)	---	Der Charakter darf Diebesbeutel stehlen. Näheres ist im Kapitel „Sonstiges“ unter „Dieben“ beschrieben
Erste Hilfe (S)	---	Der Charakter kann einen Verletzten notdürftig versorgen, damit er nicht verblutet.
Geschichten und Legenden (S)	---	Der Charakter kennt viele Geschichten und Legenden aus der ganzen Welt. Er darf beim CheckIn deswegen mehr Gerüchte ziehen und bekommt eventuell erweiterte Informationen vor Spielbeginn.
Heilen (S)	Erste Hilfe	Der Charakter kann die Wunden eines Verletzten heilen lassen.
Lederer (S)	---	Der Charakter kann Rüstungen aus Leder und Stoff reparieren.
Magie (S)	---	Der Charakter ist in der Lage, Magie zu wirken. Näheres ist im Kapitel „Magie“ beschrieben.

Meucheln (L)	Niederschlag	Der Charakter ist in der Lage, mit einem einzigen Schnitt oder Stich zu töten, sofern er unbemerkt an sein Opfer herankommt.
Niederschlag (S)	---	Der Charakter ist in der Lage, jemanden von hinten mit einem Waffenknauf bewusstlos zu schlagen (auf die Schulter, nicht auf den Kopf!).
Schlösser knacken (L)	Diebstahl	Der Charakter kann mit entsprechendem Werkzeug Schlösser öffnen.
Schmied (L)	Lederer	Der Charakter kann Rüstungen aus Metall reparieren.
Waffentraining (S)	Magiebegabte Charaktere können diese Fähigkeit erst auf dem Magier- / Priester / Paladinrang erlernen.	Der Charakter ist in der Lage, alle Waffenarten zu führen.

*Spiel's!  
aus!*

*Wenn du eine\*n Lehrmeister\*in für eine Fertigkeit suchst, kann es hilfreich sein, die Mitspieler\*innen einfach zu fragen. Allerdings sollte man dabei die Art der Fertigkeit im Auge behalten – Vielleicht ist es nicht sehr klug, in einer vollen Taverne herumzuposauen, dass man jemanden sucht, der einem beibringen kann, wie man verschlossene Türen öffnet...*

# Alchemie

Alchemist\*innen sind in der Lage, Tränke mit den verschiedensten Wirkungsweisen herzustellen.

Die Laufbahn eines\*r Alchemist\*in ist in drei Ränge geteilt:

- Alchemist\*innen-Lehrling
- Alchemist\*in
- Meister-Alchemist\*in

*Spiel's!  
aus!*

*Am Anfang deiner Alchemie-Karriere brauchst du nicht viel. Ein Messer, einen Mörser, Trankfläschchen, einige Kräuter, vielleicht bunte Zuckerperlen oder gefärbtes Salz – fertig ist die Ausrüstung des Alchemisten-Lehrlings! Je mehr Rezepte du lernst, desto größer sollte auch deine Alchemisten-Küche werden, denn ein Meister-Alchemist, der nur drei verschiedene Zutaten hat, ist nicht besonders überzeugend. Flohmärkte sind eine wahre Goldgrube für Zubehör für dein Labor!*

Ein neuer Alchemist\*innen-Charakter startet mit zwei Lehrlings-Rezepten. Hat er fünf Lehrlings-Rezepte gemeistert, darf er sich Alchemist\*in nennen und Alchemist\*innen-Rezepte lernen. Hat er fünf Alchemist\*innen-Rezepte gelernt, kann er eine Prüfung ablegen, um damit zum\*r Meister-Alchemist\*in zu werden und die entsprechenden Tränke lernen zu können. Ist der Charakter soweit, eine Meister\*innen-Prüfung abzulegen, sollte er sich rechtzeitig (!) vor der Con mit der Orga oder befreundeten Spieler\*innen absprechen, damit eine Prüfung ausgerichtet werden kann.

Um einen neuen Trank zu lernen, muss der\*die Alchemist\*in entweder eine\*n Lehrmeister\*in finden, der\*die den Trank bereits kennt, oder durch Experimentieren allein forschen. Letzteres dauert die doppelte Zeit. Pro Con kann nur ein Rezept gelernt werden.

Als Zutaten kann der\*die Alchemist\*in alles verwenden, was ihm\*ihr in den Sinn kommt und ambientig aussieht. Wenn er\*sie mit dem Auspielen des Trankbrauens fertig ist, muss er jedoch seine Zutaten gegen mit Lebensmittelfarbe gefärbtes Wasser austauschen, um allergische Reaktionen bei Mitspieler\*innen zu vermeiden.

Alchemist\*innen-Lehrlinge und Alchemist\*innen können einen Trank zur Zeit brauen, Meister-Alchemist\*innen zwei. In der angegebenen Brauzzeit kann jeweils eine Dosis eines Trankes hergestellt werden, wenn man zum Beispiel Heiltränke für zwei Personen herstellen möchte, so erhöht sich die Braudauer von 45 Minuten auf 1 ½ Stunden.

Alchemische Tränke sind zwei Cons haltbar (die, auf der sie gebraut wurden, und die nächste, die der Charakter besucht).

# Liste der Tränke

## Lehrlings-Rezepte

(Brauzeit: 15 Minuten / Lerndauer: 1 Stunde)

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
Entzündendes Gift	Wenn das Opfer verwundet ist oder innerhalb der Wirkungsdauer verwundet wird, entzünden sich die Wunden und es verliert 1 LP/halbe Stunde, bis die Entzündung von einem*r Heiler*in behandelt wird. Die Dauer der Entzündung ist unabhängig von der Wirkungsdauer des Trankes, kann also unbehandelt zum Tod führen.	1 Stunde	Waffengift Schlucken
Heilsalbe	Wenn eine Wunde mit Heilsalbe versorgt wird, regeneriert der Charakter doppelt so schnell (also 1 LP pro Viertelstunde).	Bis maximal 6 Lebenspunkte regeneriert sind	Auf die Wunde streichen
Lösemittel	Das Lösemittel hebt die Wirkung von Klebstoff (siehe Alchemist*innenrezepte) auf.	Einwirkungszeit: 10 Minuten	Auf die Stelle streichen
Schlaftrank	Das Opfer schläft ein und kann nicht geweckt werden, außer es erleidet Schaden.	½ Stunde	Schlucken
Schmerzmittel	Das Opfer spürt keinen Schmerz mehr, ist dafür aber benommen und kann also weder kämpfen noch andere anstrengende Dinge durchführen.	½ Stunde	Schlucken
Schwacher Steinhauttrank	Der Trinkende erhält 1 RP.	Bis nach dem ersten Treffer auf eine ungerüstete Stelle. Es kann nur ein Steinhauttrank zurzeit aktiv sein. Trinkt man mehr als einen, ist die Wirkung dieselbe, wie bei dem Zauber „Versteinering“. Der Trank verhindert nur den Schadenspunkt,	Schlucken

		der durch den Treffer verursacht wird, die Wucht des Schlages muss trotzdem ausgespielt werden.	
Verwirrungstrank	Das Opfer kann nicht mehr ganze Sätze sprechen.	10 Minuten	Schlucken

## Alchemist\*innen-Rezepte

(Brauzeit: 45 Minuten / Lerndauer: 2 Stunden)

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
Berserkertrank	Macht den*die Trinkende*n zum*zur Berserker*in. Er*Sie stürmt wild auf den*die Nächststehende*n los und kämpft, bis niemand mehr in Sicht ist, die Wirkung nachlässt oder er auf 0 LP fällt. Der*Die Berserker*in verspürt kaum Schmerzen.	5 Minuten	Schlucken
Blendender Funke	Erschafft durch Entzünden der Substanz einen hellen Lichtblitz gegen eine Person. Das Ziel wird geblendet. Zur Darstellung ist eine Lichtquelle notwendig!	10 Sekunden	Entzünden
Blindheitsgift	Macht das Opfer blind.	10 Minuten	Schlucken
Gegengift	Löst die Wirkung aller Tränke auf, die der*die Trinkende im Körper hat.	10 Minuten	Schlucken
Heiltrank	Heilt 4 LP. Wenn die Lebenspunkte dadurch theoretisch über 6 steigen würden, wird dem Trinkenden sehr übel.	10 Minuten	Schlucken
Klebstoff	Die Substanz verbindet zwei Gegenstände nach Aushärten fest miteinander.	permanent, kann durch Lösemittel (siehe Lehrlingsrezepte) aufgelöst werden	Auftragen
Magietrank	Stellt bei Magier*innen ein Viertel ihrer maximalen MP wieder her. Sorgt bei Nicht Magier*innen oder Magier*innen mit vollen MP für Übelkeit und Schwindel.	10 Minuten	Schlucken

Mittlerer Steinhauttrank	Der*Die Trinkende erhält 2 RP.	Bis nach dem zweiten Treffer auf eine ungerüstete Stelle. Es kann nur ein Steinhauttrank zurzeit aktiv sein. Trinkt man mehr als einen, ist die Wirkung dieselbe, wie bei dem Zauber „Versteinerung“. Der Trank verhindert nur den Schadenspunkt, der durch den Treffer verursacht wird, die Wucht des Schlages muss trotzdem ausgespielt werden.	Schlucken
Schmerzgift	Fügt dem Opfer sehr starke Schmerzen zu.	10 Minuten	Schlucken
Schwacher Vergessenstrank	Lässt das Opfer die letzten 5 Minuten vergessen.	permanent	Schlucken
Wahrheitsserum	Zwingt das Opfer dazu, die Wahrheit zu sagen. Zwingt das Opfer nicht dazu, zu reden.	10 Minuten	Schlucken

## Meister-Alchemist\*innen-Rezepte

(Brauzeit: 1 ½ Stunden / Lerndauer: 3 Stunden)

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
Fäulnistrank	Bei Einatmung sorgt der Trank für Übelkeit und den dringenden Willen, sich von der Flasche zu entfernen.	1 Minute	Einatmen
Immunitätstrank	Der*Die Trinkende ist immun gegen <b>alle</b> Tränke – ja, auch gegen Heiltränke und andere nützliche Mixturen.	12 Stunden	Schlucken
Sprengstoff	Zerstört Strukturen im Umkreis von 1 Meter. Verursacht im Wirkungsbereich an Lebewesen 6 Schadenspunkte.	Sofort (Nutzung einer Lunte empfiehlt sich)	Entzünden
Starker Steinhauttrank	Der*Die Trinkende erhält 3 RP.	Bis nach dem dritten Treffer auf eine ungerüstete Stelle. Es kann nur ein Steinhauttrank zurzeit aktiv sein. Trinkt man mehr als einen, ist die Wirkung dieselbe, wie bei dem Zauber „Versteinerung“. Der Trank verhindert nur den Schadenspunkt, der durch den Treffer verursacht wird, die Wucht des Schlages muss trotzdem ausgespielt werden.	Schlucken
Starker Vergessenstrank	Das Opfer vergisst die letzte Stunde	permanent	Schlucken
Tödliches Gift	Das Opfer verliert 1 LP/Stunde. Je länger der Trank wirkt, desto schlechter fühlt es sich.	Bis das Opfer tot ist oder ein Gegengift eingenommen wurde.	Schlucken

Trank der lebenden Toten	Stirbt der*die Trinkende während der Wirkungsdauer, wird er*sie zu einem*r Untoten. Der*Die Alchemist*in hat keine Kontrolle über diese*n Untoten.	3 Stunden	Schlucken
--------------------------	--	-----------	-----------

# Magie

## Die Wege der Magie

Dieses Regelwerk schlägt vier Wege der Magie vor. Wenn du eine andere Idee hast, dann scheue dich nicht, dich rechtzeitig (!) vor der Con bei der Orga zu melden und anzufragen, ob dein Konzept angenommen wird.

### *Ränge*

Die Laufbahn eines\*r Magier\*in / Kleriker\*in ist in drei Ränge geteilt:

- Magier\*innen-Lehrling / Novize
- Magier\*innen / Priester\*innen bzw. Paladin
- Meistermagier\*innen / Hohepriester\*innen

### *Elementarmagie (E)*

Elementarmagier\*innen manipulieren die Elemente und unterwerfen sie ihrem Willen. Diese Art der Magie ist am weitesten verbreitet und allgemein akzeptiert. Elementarmagie legt einen Fokus auf Kampfzauber.

### *Naturmagie (N)*

Hexen und Schamanen ziehen ihre Kraft aus der Natur und formen sie nach ihrem Willen. Im Gegensatz zur Elementarmagie wird diese Art häufig misstrauisch beäugt. Naturmagie beinhaltet vor allem Zauber, die andere zu unterstützen.

### *Schwarze Magie (S)*

Schwarzmagier\*innen sind zumeist düstere Gestalten, die vor allem danach streben, die Kontrolle über ihre Mitmenschen oder sogar über Leben und Tod zu erlangen. Schwarze Magie, besonders Nekromantie (Totenbeschwörung), ist in vielen Teilen Awarnors verboten. Schwarze Magie dient weniger der direkten kämpferischen Auseinandersetzung, als viel mehr der subtilen Beeinflussung und Kontrolle anderer Charaktere.

### *Klerikale Magie (K)*

Kleriker\*innen wirken ebenfalls eine Art von Magie, allerdings erlangen sie ihre Kraft durch den Glauben. Klerikale Magie entfaltet ihre Kräfte sowohl im Kampf, als auch in der Unterstützung, je nach Art der Gottheit, an die der\*die Kleriker\*in glaubt. Genaueres zu den Göttern findest du in unserem [Götterhandbuch](#).

Kleriker\*innen sind nur dann in der Lage, Magie zu wirken, wenn sie an diesem Tag bereits eine heilige Handlung vollzogen haben (Gebet, Messe, ...) und ein Symbol ihres Glaubens tragen.

Paladine sind eine besondere Form, die alle Novizen-Zauber gelernt haben müssen, um Zauber des zweiten Ranges lernen zu können.

## Götterspezifische Zauber

Durch die besonderen Kräfte der Götter haben die Kleriker\*innen und Paladine spezifischen Zugang zu bestimmten Zaubern, die normalerweise nicht möglich wären. Diese Zauber spiegeln spezifische Aspekte von der jeweiligen Gottheit wider und müssen wie normale Zauber auch erst gelernt werden. Das Erlernen dieser spezifischen Zauber ist erst ab dem Priester- / Paladinrang möglich.

<b>Gottheit</b>	<b>Zauber</b>	<b>Erklärung</b>
Cretor	Befehl	Hier wird besonders der Aspekt der Gerechtigkeit in den Fokus gesetzt und erlaubt es, das göttliche Gesetz auf Andere zu übertragen.
Vod	Vergessen	Hier wird der Aspekt der Erinnerung angesprochen und ermöglicht es dem/der Priester*in schmerzhaftes Vergangenes wegzunehmen.
Orsul	Schwäche	Hier wird auf den Aspekt des Stärkeren verwiesen, wodurch ein*e Orsulpriester*in einem Gegner die Schwäche aufzwingen kann.
Taigur	Windstoß	Hier wird auf den Aspekt des Windes verwiesen und ermöglicht einem/einer Kleriker*in diesen Aspekt im Kampf zu verwenden.
Heloz	Feuerball	Hier wird besonders der Aspekt des Feuers in den Fokus gesetzt und erlaubt einem*einer Priester*in die Macht des Feuers gegen seine*ihre Gegner*innen zu verwenden.
Malwen	Pflanzenfessel	Hier wird auf den Aspekt der Natur verwiesen und ermöglicht einem*einer Priester*in die Naturgewalt auf seine*ihre Gegner*innen loszulassen.
Kleptox	Faszination	Hier erlaubt Kleptox seinen Priester*innen, Gegenstände unwiderstehlich in den Augen von Leuten zu machen.
Lunar	Arkanstruktur erkennen	Hier ermöglicht die Verbindung von Lunar als Hüterin der Magie Priester*innen der Lunar das Erkennen dieser.

## Das Wirken von Zaubern

*Spiel's!  
aus!*

*Magier\*innen haben es von allen Professionen am schwersten. Wenn du in einem Kampf von einem Schwert getroffen wirst, dann spürst du es und kannst darauf reagieren. Ein\*e Magier\*in, der\*die möchte, dass seine\*ihre Zauber ausgespielt werden, muss vor allem eins sein: **laut!** Denn wenn deine Mitspieler\*innen dich nicht hören, können sie deinen Zauber auch nicht ausspielen, schließlich ist da in Wirklichkeit gar kein Windstoß, der sie durch die Luft schleudert. Übe, **laut, langsam und deutlich** zu sprechen und benutze **weit ausladende Gesten**, wenn du zauberst, damit auch der letzte Feind auf dem Schlachtfeld mitbekommt, dass da gerade Magie gewirkt wird.*

Um einen Zauber zu wirken, sind drei Dinge von Nöten: Eine Formel, eine Geste und genügend verfügbare magische Kraft, die wir hier im Regelwerk anschaulich als Magiepunkte (MP) darstellen.

Die Formel für einen Zauber ist im Idealfall selbsterklärend und sagt dem Ziel, welcher Zauber gerade auf es gewirkt wird. Damit Missverständnisse jedoch ausgeschlossen werden, wird am Ende der Formel noch der Name des Zaubers angehängt. Es kann auf eine Beispielformel zurückgegriffen oder eine eigene Formel erdacht werden, wobei diese mindestens ebenso viele Worte haben sollte, wie die beim entsprechenden Zauber angegebene Beispielformel.

Auch die Gestik sollte eindeutig zum Zauber passen. Für den Zauber *Vertrauen* könnte man seinem Ziel beruhigend über die Schulter streichen, für ein *Erdbeben* laut mit dem Fuß aufstampfen oder mit der Faust auf den Boden schlagen.

Die Gestik kann durch Komponenten noch weiter aufgewertet werden, zum Beispiel einen großen Fächer für den Zauber „Windstoß“.

Wer eine passende Komponente für seinen Zauber benutzt, den kostet der Zauber 1 MP weniger (mindestens jedoch 1 MP).

Die Magiepunkte, die einem magischen Charakter zur Verfügung stehen, berechnen sich aus den Gesamtkosten aller Zauber, die er erlernt hat, und seinen Contagen, wobei er alle drei Contage einen weiteren Magiepunkt erhält. Das Maximum an Magiepunkten, die ein Charakter erreichen kann, liegt bei 60.

*Beispiel: Yeliz ist Elementarmagier-Lehrling und beherrscht die Sprüche „Brennende Hände“ (2 MP), „Licht“ (1 MP), „Magie entdecken“ (2 MP) und „Blitzschlag“ (2 MP). Sie hat zusätzlich 6 Contage (2 MP) und somit insgesamt 9 MP.*

Bei manchen Zaubern ist statt einer Formel eine Ritualdauer angegeben. Um diese Art der Magie zu wirken, ist also die Darstellung eines Rituals von Nöten, die frei gestaltet werden darf und soll. Die angegebene Zeit bezieht sich dabei auf die Ritualvorbereitung und die Durchführung zusammen.

Erleidet ein\*e Magier\*in, während er\*sie seine\*ihre Formel spricht, Schaden oder wird umgerempelt, wird der Zauber unterbrochen und der\*die Magier\*innen verliert die halben MP-Kosten (mindestens jedoch 1 MP).

Hat ein\* Magier\*in all seine MP aufgebraucht, kann er meditieren, um sie zurückzubekommen. Für je 10 Minuten Meditation erhält ein Lehrling 1, ein\*e Magier\*in 2 und ein\* Meistermagier\*in 3 MP zurück. Kleriker\*innen und Paladine können durch Gebete zu ihrer Gottheit dasselbe tun.

*Spiel's!  
aus!*

*Die MP sind für den\*die Magier\*in ebenso wichtig wie die Lebenspunkte. So, wie auch der Verlust von Lebenspunkten den Körper schwächt, so spürt auch ein\*e Magier\*in, der\*die viele MP aufgebraucht hat, starke Erschöpfung. Zeige deinen Mitspieler\*innen ruhig, dass der mächtige Zauber, den du gerade gewirkt hast, nicht spurlos an dir vorbeigeht.*

Magier\*innen, die Rüstung oder Waffen aus Metall tragen, können nicht zaubern. Die einzige Ausnahme bildet natürlich der Paladin. Dieser kann Zauber des ersten Ranges normal in Rüstung wirken, möchte er\*sie Zauber des zweiten oder dritten Ranges in Rüstung zaubern, so erhöhen sich die MP-Kosten abhängig von der Anzahl seiner Rüstungspunkte.

*Beispiel: Der Paladin Alrik trägt einen Torsopanzers aus Metall (5 RP), dazu Arm- und Beinschienen, ebenfalls aus Metall (3+3=6 RP), also insgesamt Rüstung mit 11 RP. Er möchte den Zauber „Wahrheit“ (6 MP) sprechen. Die Kosten betragen  $RP \times MP$  des Zaubers, in diesem Fall also  $11 \times 6 = 66$  MP.*

Ein neuer magischer Charakter startet mit dem einfachen Lichtzauber und zwei Lehrlings-/Noviz\*innen-Zaubern. Hat er fünf Lehrlings-/Noviz\*innen-Zauber gemeistert, wobei der Lichtzauber nicht dazu zählt, darf er sich Magier\*in/Priester\*in nennen und Magier\*innen-/Priester\*innen-Zauber lernen. Hat er fünf Magier\*innen-/Priester\*innen-Zauber gelernt, kann er\*sie eine Prüfung ablegen, um damit zum\*zur Meistermagier\*in/Hohepriester\*in zu werden und die entsprechenden Zauber lernen zu können. Ist der Charakter soweit, eine Meister\*innen-Prüfung abzulegen, sollte er sich rechtzeitig (!) vor der Con mit der Orga oder befreundeten Spieler\*innen absprechen, damit eine Prüfung ausgerichtet werden kann.

Um einen neuen Zauber zu lernen, muss der\*die Magier\*in/Kleriker\*in entweder eine\*n Lehrmeister\*in finden, der\*die den Zauber bereits kennt (Paladine können auch von Priester\*innen lernen), oder durch Experimentieren allein forschen. Letzteres dauert die doppelte Zeit. Pro Con kann nur ein Zauber gelernt werden.

# Liste der Zauber

## Lehrlings- /Noviz\*innen- /Paladin-Zauber

(Lerndauer: 1 Stunde)

Name	Repräsentation	Kosten
Abstand	S	2 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der*Die Verzauberte kann sich nicht näher als 3 Meter an den Zaubernden heran bewegen.	Solange der*die Zaubernde dem Ziel seine*ihre Hand entgegenstreckt.	Hörweite
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	DISTANTIA CONSERVAS Bleib mir fern!	Der*Die Zaubernde kann sich während der Wirkungsdauer langsam bewegen. Lläuft oder kämpft er*sie, endet der Zauber.

Name	Repräsentation	Kosten
Arkanstruktur erkennen	E / N / S	2 MP
Wirkung	Zauberdauer	Reichweite
Der*Die Zaubernde erkennt die grundsätzliche Struktur eines Zaubers bzw. eines Artefaktes.	1 Minute	Wenige Zentimeter
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	OCULUS ARCANA Ich sehe die Magie!	Für den Zauber ist ein UV-Licht notwendig. Diese Lichter werden beim CheckIn ausgegeben. Die Interpretation der erkannten Symbole kann im Spiel erlernt werden.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Benommenheit	S / N	1 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer taumelt und ist zu keinen komplizierten Handlungen mehr fähig.	10 Sekunden	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	MISCEARIS Sei benommen!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Blitzschlag	E / N	2 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer erleidet 1 Schadenspunkt und wird durchgeschüttelt.	Sofort	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	FULMINIBUS PARVEM Blitze zucken!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Brennende Hände	E / K	2 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die Hände des*der Zaubernenden werden heiß und verursachen 2 Schadenspunkte.	Sofort	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	MANUS ARDENTEM Brennende Hände!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Erschrecken	S	2 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer erschrickt und sieht sich panisch um.	Sofort	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	PERTERREAS Erschrick!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Faszination	S	3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die ganze Aufmerksamkeit des*der Verzauberten wird auf ein von der zaubernden Person bestimmtes Objekt gelenkt.	5 Minuten	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	AGATHUM ADSPECTAS Nie sahst du Vergleichbares!	Der*Die Zaubernde muss, während er*sie die Formel spricht, auf das faszinierende Objekt deuten. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der*die Verzauberte Schaden erleidet.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Geweihtes Wasser	K	5 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Ein kleines Fläschchen Wasser wird der Gottheit des*der Kleriker*in geweiht.	Permanent	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
10 Minuten	/	Das Wasser kann auch als „Waffe“ gegen Untote und andere unheilige Kreaturen angewandt werden. Eine Dosis verursacht 3 Schadenspunkte.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Kleine Wunden heilen	N / K / E	3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Zauberdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der Zauber heilt 1 Lebenspunkt.	1 Minute	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	MEDERI VULNUS LEVIS Kleine Wunden heilen!	Der*Die Geheilte muss noch etwa fünf Minuten ruhig liegen, sonst verliert er*sie 2 Lebenspunkte, da die Wunde erneut aufbricht.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Kraftschub	E	1 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Zaubernde wirft eine Welle von Magie auf sein*ihr Ziel und sorgt für eine kleine Änderung der Laufbahn, um für einen kurzen Moment seinen*ihren Feind abzuwenden.	Sofort	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	IMPULSUS Weiche!	Dieser Zauber ist nicht stark genug, um das Ziel zu Boden zu werfen oder starken Einfluss auf die Bewegung zu nehmen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Licht	E / K / N	1 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Ein Licht erscheint in der Hand des*der Zaubernden (Darstellung z.B. Knicklicht) / Ein kleiner Gegenstand beginnt zu leuchten (Darstellung z.B. durch entsprechend intime-verkleidetes, elektrisches Licht oder Knicklichter).	1 Stunde	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	EX UMBRA IN SOLEM Aus Schatten wird Licht!	/

Name	Repräsentation	Kosten
Schlaf	K / N / S	3 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Das Opfer fällt in tiefen Schlaf.	½ Stunde	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	SOMNUS DOMARIS Möge der Schlaf dich bezwingen!	Das Opfer kann nur durch Schaden vorzeitig aus diesem magischen Schlaf geweckt werden. Ansprechen oder schütteln bleiben erfolglos.

Name	Repräsentation	Kosten
Schmerzen lindern	K	4 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der*Die Verzauberte fühlt für die Wirkungsdauer keinerlei Schmerzen mehr, erleidet aber trotzdem Schaden.	5 Minuten	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	DOLOR ABOLESCIT Dein Schmerz sei vergangen!	Die Auswirkung von Wunden besteht natürlich trotz der Abwesenheit der Schmerzen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Schutz	E / K / N	3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte erhält einen magischen Schutz, der den Schaden des nächsten Schlags einer nicht-zweihändigen Waffe abfängt.	Bis der*die Verzauberte getroffen wird.	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	ARMAMENTA ARCANA Die Magie sei deine Rüstung!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Stabilisierung	K / N	3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die Wunden des*der Verzauberten bleiben stabil und die Blutungen stoppen, wodurch der*die Verzauberte nicht mehr ausblutet.	10 min	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	VULNERA TENE Halte das Leben!	Dieser Zauber heilt keine Wunden.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Vertrauen	K / N / S	5 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte fasst Vertrauen zum*zur Zaubernden, hält diese*n für eine*n gute*n Freund*in und handelt dementsprechend.	30 Minuten	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	NATURA ADMOVERE Vertraue mir!	Der Zauber endet sofort, wenn der*die Zaubernde sich dem*der Verzauberten gegenüber aggressiv verhält.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Waffe erhitzen	E	3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die verzauberte Waffe wird so heiß, dass ihr*e Träger*in sich an ihr verbrennt. Lässt er*sie nicht los, erleidet er*sie 2 Schadenspunkte.	30 Sekunden	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	FERRUM FLAMMAT Glühendes Eisen!	/

## Magier\*innen/Priester\*innen-Zauber

(Lerndauer: 2 Stunden)

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Magischer Bund	E / K / N / S	Kosten des gebundenen Zaubers + 2 MP pro teilnehmende*m Magier*in
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Zwei bis fünf Magiewirker*innen schließen sich zu einem Bund zusammen. Sie teilen ihre Magiepunkte und können jeden Zauber wirken, der mindestens einem*r von ihnen bekannt ist.	Bis der gebundene Zauber gewirkt wurde.	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
10 Minuten	/	<p>Nachdem der Bund geschlossen wurde, können die Zaubenden den Ritualplatz verlassen. Um zusammen einen Zauber zu wirken, müssen sie einander berühren. Die Wirkung von Zaubern, die durch einen Magischen Bund gewirkt werden, wird verstärkt.</p> <p>Diesen Zauber erhält jeder, der in den Rang einer*s Magiers*in aufsteigt, automatisch.</p> <p>Dieser Zauber fügt dem MP-Pool des*der Magier*in keine Punkte hinzu.</p>

Name	Repräsentation	Kosten
Astrale Kette	N / S	5 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der*Die Magier*in bindet das Ziel magisch an einen Punkt. Das Opfer kann sich nicht weiter als drei Meter von diesem Punkt entfernen.	5 Minuten	Hörweite
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	LIGAMEN ARCANA VINCIR - Magische Ketten halten dich!	Der*Die Magier*in deutet während des Zaubers auf den Punkt, von dem das Opfer sich nicht entfernen darf. In der Spruchvariante ist dieser Punkt nicht veränderbar.

Name	Repräsentation	Kosten
Barriere	E / K / N / S	10 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der*Die Magier*in erschafft eine höchstens 10 Meter lange Linie, die nicht übertreten werden kann. Die Barriere kann auch von Gegenständen nicht durchdrungen werden. Dazu zählen auch Pfeile und Bolzen sowie Zauber mit Wurfkomponenten.	3 Stunden	/
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
20 Minuten	/	Die Linie kann jede Form annehmen. Sie muss mit Hilfe von Mehl oder Kreide deutlich erkennbar gemacht werden.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Beschützer der Schwachen	K	6 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Kleriker*in tritt vor einem*r wehrlosen Verbündeten und wirft einen Angreifer mehrere Meter zurück.	Sofort	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	VIGIL INFIRMUM Mein Glaube schützt die Schwachen!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Eisenrost	E / N	5 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Ein Gegenstand aus Metall wird unbrauchbar.	Sofort	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	FERRUM DILABOR Blanker Stahl zerberste!	Die Waffe kann durch eine*n Schmied*in wieder repariert werden. Magische Gegenstände werden nicht betroffen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Energiegeschoss	E	5 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Ein Geschoss aus magischer Energie trifft den*die Gegner*in und fügt ihm*ihr 3 Schadenspunkte zu.	Sofort	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	IGNISPHAERO FEUERBALL Gleißen, Brand und Donnerhall!	Die Energie kann einem Element nach Wahl des*der Zauberden entsprechen.  Dieser Zauber verursacht direkten Schaden.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Ersticken	N / S	4 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer leidet an Atemnot und erleidet alle 10 Sekunden, die der Zauber aufrechterhalten wird, 1 Schadenspunkt.	Solange der*die Zaubernde den Zauber aufrechterhält.	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	PRAEFOCO Ersticke!	Der Zauber endet auch, wenn das Opfer das Bewusstsein verliert (wenn es auf 0 Lebenspunkte fällt).

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Fokus erschaffen	E / N / S	3 MP + Anzahl der in den Fokus gebannten MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Zaubernde erschafft einen Gegenstand, in den er*sie einen Teil seiner*ihrer Kraft bannen kann, um sie später zu verwenden.	Bis die gespeicherten Magiepunkte aufgebraucht sind.	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
20 Minuten	/	Die Anzahl der in den Fokus übertragenen MP kann höchstens die Hälfte der vollen MP des*der Zaubernden betragen.  Dieser Zauber fügt beim Erlernen dem MP-Pool des*der Magiewirkenden 7 MP hinzu.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Gegenzauber	E	Kosten des aufzuhebenden Zaubers + 3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die Wirkung eines anderen Zaubers wird aufgehoben. Dafür ist es notwendig, die Formel des aufzuhebenden Zaubers während des Rituals rückwärts zu sprechen.	Permanent	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
20 Minuten	/	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Geweihte Waffe	K	10 MP + 1 weiteren MP für jede Waffe, die zusätzlich zur ersten geweiht werden soll
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die Waffe wird geweiht. Sie verursacht nun Schaden gegen Untote, Schatten und anderes düsteres Gezücht.	Bis zum nächsten Sonnenaufgang.	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
20 Minuten + 5 weitere Minuten für jede Waffe, die zusätzlich zur ersten geweiht werden soll.	/	Die Waffe wird mit einem gelben Band gekennzeichnet.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Kampfschrei	K / N	10 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Zaubernde erhält einen magischen/göttlichen Rüstungsschutz von 4 Punkten. Er*Sie kann während der Wirkungsdauer nicht zaubern.	Bis zum Ende des Kampfes.	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	ARMA LOCO ARCANA Das Schwert will ich sein!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Magische Analyse	E / S / N	5 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Zaubernde vollbringt ein Ritual und erkennt, welche Magie sich hinter einem Objekt oder einer Umgebung verbirgt.	/	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
Mindestens 10 Minuten	/	Je länger der Gegenstand oder die Umgebung untersucht wird, desto mehr Informationen kann der Zaubernde erlangen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Paralyse	S	6 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte verliert die Kontrolle über seinen*ihren Körper und kann sich nicht mehr bewegen.	1 Minute	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	Mens corporis divisa Geist und Körper sei entzwei!	Während der Paralyse nimmt der*die Verzauberte alles in seiner Umgebung wahr, kann sich jedoch nicht bewegen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Pflanzenfessel	N	4 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte wird am Boden festgehalten.	1 Minute	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	PLANTA STIRPS NASCOR Die Natur ist meine Verbündete!	Wenn das Opfer steht, kann es die Arme noch bewegen, wenn es liegt, ist es komplett gefesselt.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Schockgriff	S	4 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer verliert das Bewusstsein.	5 Minuten	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	SINE CONSCIENTIA Sei ohne Bewusstsein!	Das Opfer kann vor Ablauf der Wirkungsdauer durch nichts wieder aufgeweckt werden.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Schwäche	S	3 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der Körper des Opfers wird kraftlos, es lässt alles fallen, was es in den Händen hält, und kann sich nur noch unter Anstrengung bewegen. Trägt das Opfer metallene Rüstung, geht es zu Boden.	5 Minuten	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	AMISSIO VIRES Schwere Glieder, schwerer Schritt	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Schweigen	K / S	5 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer kann nicht mehr sprechen.	5 Minuten	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	SILENCIO Schweig!	Das Opfer kann selbstverständlich auch keine Zauber mehr wirken.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Todesqualen	S	6 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die schlimmsten Ängste des Opfers werden in seinem Kopf Wirklichkeit. Es geht zu Boden und windet sich vor Angst.	Solange der*die Zaubernde den Zauber aufrechterhält.	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	PRIVATUM LETUM PARVOR Eigene Ängste quälen dich!	Die Todesqualen können zur Ohnmacht führen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Versteinerung	E / N	6 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte wird versteinert. Er kann weder sehen, noch hören, riechen oder fühlen, ist aber auch immun gegen Schaden.	10 Minuten	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	SAXEUS RIGIDUS Starr seist du wie Stein!	Wenn die Versteinerung nachlässt, erinnert sich der*die Verzauberte nicht an die Verzauberung. Sollte sein*ihr Standort während der Wirkungsdauer verändert worden sein, wird er*sie verwirrt sein.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Wahrheit	K / S	6 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte kann nicht mehr lügen.	10 Minuten	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	VERITAS CONLOQUIT Sprich nichts als die Wahrheit!	Der Zauber zwingt das Opfer nicht dazu, zu sprechen.

Name	Repräsentation	Kosten
Windstoß	E / N	7 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Jeder, der sich V-förmig vor dem*der Zaubernden befindet, wird mehrere Meter zurück und auf den Boden geworfen. Wird dabei ein fester Gegenstand (Baum, Wand, ...) getroffen, erleidet das Ziel 2 Schadenspunkte.	Sofort	10 Meter
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	FLAMEN VENTUS RHOMBUS Wirbelwind erfasse euch!	/

Name	Repräsentation	Kosten
Wunden heilen	E / K / N	1 MP pro Lebenspunkt der geheilt werden soll
Wirkung	Zauberdauer	Reichweite
Es wird 1 Lebenspunkt pro eingesetztem MP geheilt.	1 Minute pro geheiltem Lebenspunkt	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	MEDERI VULNUS LEVIS – Wunden heilen	Der*Die Verzauberte muss pro geheiltem Lebenspunkt 5 Minuten ruhig liegen bleiben, sonst reißen die Wunden wieder auf und er verliert 6 Lebenspunkte.

## Meister-Magier\*innen/Hohepriester\*innen Zauber

(Lerndauer: 3 Stunden)

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Artefakt erschaffen	E / N / S	10 MP + MP des Zaubers, der in das Artefakt gebannt wird
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Ein beliebiger Zauber, den der*die Zaubernde beherrscht, wird in einen Gegenstand gebannt und kann danach jederzeit vom Zaubernden ausgelöst werden.	Bis der Zauber ausgelöst wird oder bis zum Ende der Con.	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
30 Minuten	/	Der*Die Zaubernde muss bei Erschaffung des Artefaktes festlegen, durch welche Worte es ausgelöst wird.  Dieser Zauber fügt dem MP-Pool des Zaubernden 15 MP hinzu.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Befehl	S	15 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Zaubernde gibt dem/der Verzauberten einen Befehl, der aus maximal 5 Wörtern bestehen darf. Außerdem wählt er/sie einen Auslöser (Wort oder Ereignis), der den*die Verzauberte*n dazu bringt, den Befehl auszuführen.	Bis der Befehl ausgeführt wurde.	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	AUDI VERBA AUCTORICA Gehorche den Worten der Macht!	Der*Die Verzauberte ist sich nicht bewusst, dass er*sie verzaubert wurde.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Beherrschen	S	15 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Verzauberte muss jeden Befehl des Zaubernden ausführen.	Solange der*die Zaubernde in Sichtweite des Ziels bleibt.	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	MESMERISMUS Sei mein Sklave!	Wird der*die Verzauberte ohnmächtig geschlagen, endet der Zauber. Der*Die Verzauberte wird keine Befehle ausführen, die direkt seinen*ihren Tod zur Folge haben.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Bodenweihe	K	20 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der Boden wird auf einer Fläche von maximal 10 Quadratmetern geweiht. Wenn Untote, Geister oder andere unheilige Wesen ihn betreten, erhalten sie alle 10 Sekunden einen Schadenspunkt.	Bis zum nächsten Sonnenaufgang.	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
30 Minuten	/	Die geweihte Fläche muss optisch deutlich sichtbar gemacht werden, zum Beispiel durch Mehl oder Kreide.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Druckwelle	E / N	10 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Jeder, der im Umkreis von 3 Metern um den*die Zaubernde*n steht, wird mehrere Meter zurückgeworfen und betäubt.	Die Betäubung wirkt 1 Minute.	3 Meter
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	UNDA PRESSUS Zurück mit euch!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Erdbeben	E / N	10 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
V-förmig von der zaubernden Person ausgehend, geht ein Ruck durch den Boden, der jeden in diesem Bereich zu Boden wirft.	/	10 Meter
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	MOTUS TERRAE Beben soll die Erde!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Feuersturm	E / K	20 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Zauberdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Jeder, der im Umkreis des*der Zaubernden steht, wird verbrannt und erleidet 6 Schadenspunkte.	/	Im Umkreis von 3 Metern um den*die Zaubernde*n.
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	IMPETUS EXFLAMMA Im Feuer sollt ihr brennen!	Der Schaden wirkt direkt.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Furcht	S	8 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Ziel flieht in Panik vor dem*der Zaubernde*n.	1 Minute	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	CAPERIS HORRORE Fürchte mich und flieh!	Ist keine Flucht möglich, versucht das Ziel, sich zu verkriechen oder kauert sich zusammen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Kraftentzug	N / S	2 MP (ja, das bedeutet, dass dieser Zauber sich erst lohnt, wenn man ihn mindestens 1 ½ Minuten aufrecht erhält)
<b>Wirkung</b>	<b>Zauberdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*Die Zaubernde entzieht seinem*ihrem Ziel Magiepunkte.	30 Sekunden pro MP	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	POTENTIA TUA EST MIHI Deine Macht soll meine sein!	Bei einem nicht-magischen Ziel zeigt der Zauber keine Wirkung. Werden dem Ziel sämtliche Magiepunkte entzogen, fällt es in Ohnmacht. Der*Die Zaubernde kann durch diesen Zauber nicht über sein*ihr Maximum an Magiepunkten kommen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Magische Waffe	E / S	20 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Die Waffe wird magisch. Sie verursacht nun direkten Schaden.	Bis zum nächsten Sonnenaufgang	/
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
30 Minuten	/	Die Waffe wird mit einem blauen Band gekennzeichnet.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Massenheilung	K / N	6 MP + 3 MP pro Verwundetem
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Bis zu fünf Verwundete im Umkreis des*der Zaubernenden erhalten 5 Lebenspunkte.	/	3 Meter Umkreis
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
Pro Verwundetem 3 Minuten	/	Nachdem der*die Zaubernende eine solch große Heilung durchgeführt hat, fällt er*sie für mindestens 15 Minuten in Ohnmacht. Die Geheilten müssen etwa 20 Minuten ruhig liegen bleiben, sonst reißen die Wunden wieder auf und sie verlieren 5 Lebenspunkte. Dieser Zauber fügt beim Erlernen dem MP-Pool des Magiewirkers 15 MP hinzu.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Pesthauch	N / S	20 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
V-förmig vor dem*der Zaubernden erleidet jeder 4 Schadenspunkte und wird von Hustkrämpfen geschüttelt.	Der Hustanfall wirkt 30 Sekunden.	3 Meter
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	AEGROR FLATUS Krankheit überkomme euch!	/

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Schattenschlag	S	15 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Mehrere Ziele werden durch einen Schwung dunkler Magie zurückgeworfen und erleiden 4 Schadenspunkte.	Sofort	3 Meter
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	UMBRA SECURIS Schattenschlag!	/

Name	Repräsentation	Kosten
Schmerz und Todesqual	S	10 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Die schlimmsten Ängste des Opfers werden in seinem*ihrem Kopf wahr und äußern sich in Panik und starken Schmerzen. Hält der*die Zaubernde den Zauber mehr als 30 Sekunden aufrecht, verliert das Opfer alle 10 Sekunden einen Lebenspunkt.	Solange der*die Zaubernde den Zauber aufrechterhält oder das Opfer auf 0 Lebenspunkte fällt und somit das Bewusstsein verliert.	Hörweite
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	AEGRUM ET ANGOR Schmerz und Angst zerreißen dich!	/

Name	Repräsentation	Kosten
Sonnenstrahl	E / K	10 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Das Ziel wird geblendet und erleidet 1 Schadenspunkt.	Das Blenden wirkt 1 Minute	Hörweite
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	SOL FUGENT Die Sonne treffe dich!	Untote und andere unheilige Kreaturen werden dauerhaft blind, wenn der Zauber von einem*einer Kleriker*in ausgesprochen wurde.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Untote vertreiben	K	8 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Untote fliehen vor dem*der Kleriker*in.	1 Minute	Hörweite
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	VISCERA DEFUNCTA REFUGERE Untot, flieh oder vergehe!	Ist keine Flucht möglich, wird der Untote vernichtet.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Vampirismus	S	2 MP pro entzogenem Lebenspunkt
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Der*die Zaubernde überträgt alle 20 Sekunden einen Lebenspunkt seines Ziels auf sich.	Solange der*die Zaubernde den Zauber aufrechterhält oder das Ziel tot ist.	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	VITA TUA ERIPIO Dein Leben soll das meine sein.	Der*Die Zaubernde kann durch diesen Zauber nicht mehr Lebenspunkte entziehen, als ihm*ihr zu diesem Zeitpunkt fehlen.

<b>Name</b>	<b>Repräsentation</b>	<b>Kosten</b>
Vergessen	S	10 MP
<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>	<b>Reichweite</b>
Das Opfer vergisst 5 Minuten aus seinem*ihrem Leben, die der*die Zaubernde bestimmt.	Permanent	Berührung
<b>Ritualdauer</b>	<b>Beispielformel</b>	<b>Sonstiges</b>
/	MEMORIA ABIET Deine Erinnerung soll verblassen!	Das Opfer wird sich ebenfalls nicht daran erinnern, verzaubert worden zu sein.

## Contage-Boni

Die Contage spiegeln die Erfahrung wieder, über die dein Charakter verfügt. Deswegen erhältst du, zusätzlich zu der Möglichkeit, sie dir zu erspielen, Fertigkeiten, Zauber oder Alchemie-Rezepte, wenn du einen Charakter lange bespielst.

Vielleicht fehlt dir auf einer Con einfach die Zeit, um neue Fertigkeiten zu erlernen oder du kannst für einen bestimmten Zauber einfach keinen Lehrmeister finden – kein Problem, die Zeit wird es richten.

Alle 3 Cons, während der du IT nichts gelernt hast, darfst du dir eine neue (S)-Fertigkeit (außer natürlich *Magie*) oder einen Lehrlings/Noviz\*innen-Zauber oder ein Lehrlings-Rezept aufschreiben.

Alle 5 Cons, während der du IT nichts gelernt hast, darfst du dir einen neuen Magier\*innen/Priester\*innen-Zauber oder ein Alchemist\*innen-Rezept aufschreiben (sofern du genug Lehrlings/Noviz\*innen-Zauber bzw. Alchemist\*innen-Lehrlings-Rezepte beherrscht, um Magier\*innen-Zauber bzw. Alchemist\*innen-Rezepte lernen zu können) .

Alle 7 Cons, während der du IT nichts gelernt hast, darfst du dir eine neue (L)-Fertigkeit (für die du die Voraussetzung erfüllst) oder einen neuen Meister-Magier\*innen/Hohepriester\*innen-Zauber oder ein Meister-Alchemist\*innen-Rezept aufschreiben (sofern du eine Meister\*innenprüfung abgelegt hast).

# Sonstiges

## Dieben

Zuerst sei hier auf den Unterschied zwischen „Dieben“ und „Stehlen“ hingewiesen. Das Stehlen ist real illegal und somit verboten! Wenn du Waffen, Gegenstände oder Kleidung von anderen SC (oder NSC) entwendest, so zählt dies als „Stehlen“ - also lass' die Finger von anderer Leute Sachen!

„Dieben“ wiederum ist die Bezeichnung für das **gespielte** Stehlen. Da es leicht zu Missverständnissen kommen kann, gibt es bezüglich des Diebens Regeln, an die sich alle halten müssen:

1. Es dürfen **ausschließlich** Gegenstände mit roten Klebepunkten (diese dürfen auch OT behalten werden), In-Time-Geld, Plotgegenstände und Diebesbeutel (dazu unten mehr) gediebt werden.
2. Wenn du Plotgegenstände diebst, dann sage bitte direkt danach der Orga Bescheid, damit diese OT weiß, wo sich diese Gegenstände befinden!

### Diebesbeutel

Nur wer die Fertigkeit „Diebstahl“ erworben hat, darf Diebesbeutel stehlen. Diebesbeutel sind deutlich gekennzeichnete Beutel, die SC und NSC dabei haben können. Sie enthalten alles mögliche, Münzen, Edelsteine, Süßigkeiten – was auch immer der entsprechende Mensch hinein tut, kann der\*die Dieb\*in behalten. Jede\*r darf einen Diebesbeutel tragen, um seinen Mitspieler\*innen die Möglichkeit zu geben, ihn\*sie zu bestehlen.

Der Vollständigkeit halber sei darauf hingewiesen, dass Müll in den Diebesbeuteln natürlich nichts zu suchen hat!

## Fesseln und Entfesseln

### Es wird niemand „in echt“ (OT) gefesselt!

Da es durch echte Fesselungen zu gefährlichen Situationen kommen kann, wird Fesselung wie folgt dargestellt: Der\*Die Gefesselte nimmt die Hände auf den Rücken. Man gibt ihm\*ihr ein Seil in die Hände, das vorher verknotet wurde. Das Seil muss mit beiden Händen festgehalten werden. Schafft der\*die „Gefesselte“ es, alle Knoten im Seil hinter seinem Rücken zu lösen, so hat er\*sie sich erfolgreich entfesselt. Hat er\*sie ein Messer oder einen Dolch dabei, den er\*sie, ohne die Hände vom Rücken zu nehmen, in die Hände bekommt, und es schafft, diesen eine Minute lang an die Fesseln zu halten, ist er\*sie ebenfalls frei.

## NSC-Zauber

Manche mächtigen Nichtspieler-Charaktere beherrschen Zauber, deren Wirkung über die bisher vorgestellten hinausgeht. Die wichtigsten sollen hier vorgestellt werden.

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Duell	Der*Die Verzauberte wird in ein Duell mit dem*der Zaubernden gezogen, in das keiner eingreifen kann. Er*Sie hat die Möglichkeit, das Duell abzulehnen.	Bis einer der beiden Duell-Teilnehmer*innen besiegt ist.
<b>Reichweite</b>	<b>Häufig verwendete Formel</b>	<b>Sonstiges</b>
Hörweite	Keine.  Der NSC wird in den meisten Fällen auf den SC zeigen, mit dem er sich duellieren möchte, und diesen nachdrücklich zum Duell fordern.	Dieser Zauber ist nicht da, um Spieler*innen zu ärgern. Vielmehr ist es eine Chance, zu zeigen, wie schön man kämpfen kann!

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Massenfurcht	Personen in Reichweite fliehen in Panik vor dem*der Zaubernden.	1 Minute
<b>Reichweite</b>	<b>Häufig verwendete Formel</b>	<b>Sonstiges</b>
Hörweite	PAVOR VULGUS Fürchtet euch!	/

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Tod	Der*Die Verzauberte stirbt.	Permanent
<b>Reichweite</b>	<b>Häufig verwendete Formel</b>	<b>Sonstiges</b>
Berührung	NEX LETUM MORI Stirb!	/

<b>Name</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>
Untoten erschaffen	Der*Die Verzauberte stirbt und wird ein*e Untote*r unter dem Befehl des*der Zaubernden.	Permanent
<b>Reichweite</b>	<b>Häufig verwendete Formel</b>	<b>Sonstiges</b>
Berührung	ANIMA ERIPERE Deine Seele gehört mir!	/

<b>Name</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Wirkungsdauer</b>
Geisterfesseln	Personen in Reichweite werden am Boden festgehalten.	1 Minute
<b>Reichweite</b>	<b>Häufig verwendete Formel</b>	<b>Sonstiges</b>
Hörweite	LEMURES COMPES – Geister halten eure Schritte!	/

Es wird immer wieder vorkommen, dass du auf einer Con bemerkst, dass NSC Zauber benutzen, die hier nicht aufgeführt sind. Wundere dich in einem solchen Fall nicht, die NSC wissen schon, was sie tun. Spiele diese Zauber einfach so aus, wie du dir vorstellst, dass sie funktionieren.

## Schlusswort

Ein kluger Mensch hat einmal gesagt, dass LARP eigentlich nicht mehr als zwei Regeln braucht:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was dein Gegenüber draus macht.

(<http://larpwiki.de/Meinung/Spielphilosophie/ZweiRegeln>)

Behalte diese beiden Grundsätze im Kopf, wenn du dich in dein Abenteuer in Awarnor oder Navidea stürzt.

Beharre nicht auf Regeln, wenn du nicht das Gefühl hast, dein Gegenüber missachtet sie absichtlich.

Nimm die Regeln als Leitfaden, aber lass nicht zu, dass sie sich über deinen Spielspaß stellen.

Im Zweifelsfall gilt immer: Schönes Spiel geht über Regeln.

In diesem Sinne: Wir sehen uns – auf Awarnor oder Navidea!

## Anhang: Mindeststandards der Fremdassen

Um einen Charakter, dessen Rasse nicht „Mensch“ ist, richtig darstellen zu können, werden verschiedene Requisiten benötigt. Wer diese nicht hat, muss einen Menschen spielen.

Elfen: Spitze Ohren zum Ankleben

Halblinge: Spitze Halblings-Ohren zum Ankleben

Zwerge: Ein langer Bart (ist dieser OT (noch) nicht vorhanden, darf er natürlich gerne angeklebt werden)

Echsenmenschen: Maske, passende Schminke an den sichtbaren Körperstellen

Dunkel elfen: Spitze Ohren zum Ankleben, schwarze Schminke an den sichtbaren Körperstellen (auch an den Ohren)

## Anhang: Change-Log

An dieser Stelle werden, der Übersicht halber, Veränderungen aufgeführt, die im Regelwerk stattgefunden haben.

Update 1/2024

- kleinere Korrekturen in Rechtschreibung, Lesbarkeit und genderneutraler Sprache
- Neue Fertigkeit: "Waffentraining"
- Neue Fertigkeit: "Niederschlag"
- Neues Alchemierezept: "Lösemittel"
- Neues Alchemierezept: "Blendender Funke"
- Neues Alchemierezept: "Klebstoff"
- Neues Alchemierezept: "Fäulnistrank"
- Neues Alchemierezept: "Sprengstoff"
- Götterspezifische Zauber hinzugefügt
- Neuer Zauber: "Stabilisierung"
- Neuer Zauber: "Paralyse"
- Neuer Zauber: "Astrale Kette"
- Buff des Zaubers "Schattenschlag"
- "Magie entdecken" zu "Arkanstruktur erkennen" (UV-Licht) verändert
- "Magie erkennen" zu "Magische Analyse" verändert
- Verweis auf das Götterhandbuch unter Magie und Charaktererstellung
- "Spielen eines Priesters" ins Götterhandbuch hinzugefügt
- Kapitel "Konvertierung" entfernt (veraltet)
- Unterpunkt „Geburtsjahr des SC“ auf Charakterbogen hinzugefügt
- Unterpunkt „Drei wichtige Eigenschaften“ auf Charakterbogen hinzugefügt
- Unterpunkt „Contage des Charakters“ im Charakterbogen entfernt (kann unter „Besuchte Cons“ eingesehen werden)

# Charakterbogen

OT-Vor- und Nachname		OT-Geburtsjahr
Name des Charakters	Rasse	Profession/Beruf

Drei wichtige Eigenschaften	Besondere Gegenstände/Fähigkeiten
Fertigkeiten	
Erlernte Zauber	Erlernte Rezepte
Magiepunkte:	

