

CODEX

für stimmungsvolles Liverollenspiel
auf Basis des [DKWDDK](#) Prinzips

Stand: 18. Juni 2009

Inhalte:

Vorwort	2
Einführung in das Thema Liverollenspiel	2
Ambiente-Grundsätze.....	3
Allgemeine Hinweise zum Spielverhalten	5
Kampfrichtlinien.....	7
Charaktererstellung	9
Magie.....	10
Priester	13

Vorwort

Das vorliegende Regelwerk stellt eine Weiterentwicklung des im Sommer 2008 erschienen „[Codex für Stimmungsvolles aventurisches Liverollenspiel](#)“ dar, welcher von [Alrik - Rollenspielverein Hassberge e.V.](#), [der Larpmeystergilde](#), der [Tapalion-Orga](#), [Alfalter](#) und dem Betreiber der Internetseite www.agedergasse.de entwickelt wurde. Besonderer Dank für diese Arbeit geht daher an Jean-Mathias Griebmeier, Ralph Müller, Andreas Reif, Marco Semmelmann, Alana & Manuel Steinbauer, Michael Tratzmüller sowie nicht zuletzt Christian Wagner.

Das in diesem Codex verwendete Magieregelwerk wurde hingegen von der Silbermark-Orga entwickelt und ist von uns lediglich geringfügig modifiziert worden. Auch den Silbermärkern möchten wir unseren Dank für die Erlaubnis aussprechen, das System nutzen zu dürfen.

Wurde der Codex ursprünglich zur Durchführung von Liverollenspielen in der DSA-Welt Aventurien entwickelt, entschieden wir uns, diesen auch für nichtaventurische Larpveranstaltungen anzuwenden und entsprechend anzupassen. Dabei sollte der Grundsatz [DKWDDK](#) (Du kannst was Du darstellen kannst) als oberste Maxime für stimmungsvolles Rollenspiel verankert werden, woraus sich ergibt, komplexe Regelemente so gut es geht zu vermeiden. Wir möchten die Inhalte dieses Dokuments, vor allem aber die gesondert gekennzeichneten Richtwerte, als hoffentlich hilfreiche Hinweise und Richtlinien deklarieren, um das Liverollenspiel für alle Teilnehmer stimmungsvoll zu gestalten.

Wir sind uns bewusst, dass Festlegungen für einzelne Charaktere nicht immer ganz ausgewogen sind. Wir werden daher die einzelnen Aspekte mit unseren Spielern individuell absprechen und sind hier auch immer offen für neue Ideen.

Die Thorland-Orga

(Jana Döring, Gunther Dürschmidt, Karsten Salomo und Thomas Wesenigk)

Einführung in das Thema Liverollenspiel

Wir möchten hier gerne auf eine Ausführung dieses Themas verzichten und verweisen auf folgende Informationsquellen im Internet:

<http://www.agedergasse.de> → Liverollenspiel (Einführung, alles zum Thema LARP)

<http://www.larp-wiki.de> (Alles zum Thema LARP)

<http://www.larp2008.de> (Was ist LARP?, Linksammlung)

Ambiente-Grundsätze

Die Ambientegrundsätze stellen allesamt Regeln dar, die konsequent angewendet wesentlich zu einer Verbesserung des Ambientes und damit zu einem stimmungsvollen Rollenspiel beitragen. Sie sollen Verpflichtung für Spieler und Spielleitung gleichermaßen sein und beide zu Partnern bei der Erschaffung einer intensiver erlebbaren Spielwelt machen. Versteht die Ambientegrundsätze deshalb bitte nicht als Einschränkung eurer persönlichen Entfaltung, sondern als Chance für ein schöneres Spielerlebnis. Die Grundsätze gelten für alle Spieler zu jedem Zeitpunkt des Spiels, sowie für NSCs, wenn diese sich in der Nähe von Spielern befinden.

- Die Veranstaltung ist durchgehend und überall intime, egal ob im Wald, auf den sanitären Anlagen, im Zelt oder beim Frühstück.
- Outtime (OT)-Gespräche während des Cons sind nicht erwünscht. Jegliches Outtime sollte allein für Notfälle vorbehalten bleiben. Themenfremde Unterhaltungen bringen euch nicht nur selbst um das Spielerlebnis, sondern stören auch andere und sind daher im höchsten Maße unfair.
- Die Spielleitung achtet stets darauf, dass im Spielgelände von der modernen Zivilisation so wenig wie möglich zu erkennen ist. Vielmehr soll eine ursprüngliche und schöne natürliche Landschaft den Spielern das Gefühl einer mittelalterlich-fantastischen Umwelt geben. Menschliche Siedlungen, Hochspannungsleitungen und Sendetürme sollen möglichst nicht im Blickfeld der Spieler liegen. Das Überqueren von geteerten Straßen wird so weit es geht vermieden, auch wenn dies nicht immer möglich ist.
- Unsere Cons sind nach Möglichkeit Vollverpflegungsveranstaltungen: Indem wir uns selbst um die Bereitstellung der Mahlzeiten kümmern, wollen wir verhindern, dass die Spieler selbst Essen in ambientestörenden Behältnissen (z.B. Kühlboxen oder Tupperdosen) mitbringen müssen.
- Verpackungen aus Plastik haben, wie sämtliche offensichtlich aus Kunststoff bestehenden Gegenstände, auf dem Con absolut nichts verloren. Um Nahrungsmittel und ähnliches einzupacken kann man auch Papier, besser aber Stoff oder Leder nehmen.
- Jeder sollte stets darauf achten, dass seine Gewandung äußerlich voll und ganz ambientegerecht ist. "Fremdkörper" wie Trinkflaschen aus Alu oder dergleichen sollten nicht zu erkennen sein. Im Zweifelsfall kann eine Stoff-, Fell- oder Lederverkleidung abhelfen.
- Handelsübliche Zigaretten gehören nicht in die Spielwelt. Wer nicht auf seinen Tabakgenuss verzichten will, dem sei das Verwenden einer intimetauglichen Pfeife

nahegelegt. Zigarren, Zigarillos und selbstgedrehte Zigaretten werden jedoch im Spiel akzeptiert, sofern sie ambientegerecht verpackt sind.

- Auch Feuerzeuge gibt es in unserer Spielwelt nicht. Ein Feuerzeug darf nur für eine stimmungsvolle Darstellung von Magie und Liturgien verwendet werden, wenn es dabei nicht sichtbar ist. Streichhölzer gelten als wertvolle alchemistische Erzeugnisse und können prinzipiell verwendet werden, intimetaugliche Verpackung vorausgesetzt.
- Technische Geräte wie MP3-Player, Handys oder Armbanduhr haben bei Spielern während des Cons absolut nichts zu suchen und sollten weder verwendet noch mitgeführt werden. Wir möchten damit auch bewusst eine Trennung zwischen dem termingebundenen realen Leben und einem mittelalterlich-fantastischen Leben forcieren, in dem Zeit eine weitaus geringere Rolle spielt. Für NSCs gelten hier natürlich andere Konditionen, da es für die Koordination auf dem Con oft unerlässlich ist, Orts- und Zeitabsprachen zu treffen.
- Auf unseren Veranstaltungen werden nur Zelte aus Stoff verwendet, z.B. Kohten, Ritterzelte und Jurten. Iglus und andere moderne Campingzelte wirken im Lager ambientestörend und können daher getrost zu Hause gelassen werden.
- Um auch besseres Ambiente innerhalb beispielbarer Zelte zu gewährleisten, sollten anstelle moderner Schlafsäcke nach Möglichkeit Decken und Felle verwendet werden. Zumindest aber sollte jeder Spieler dafür sorgen, dass unambientige Schlafsäcke genauso wie Isomatten mit ambientegerechten Tüchern oder Decken verhüllt sind. Auch bei Zelten mit (Kunststoff-)Boden sollte darauf geachtet werden, dass dieser möglichst bedeckt ist.
- Autos haben auf dem Spielgelände nichts verloren. In Ausnahmefällen anwesende Autos der Spielleitung werden so gut wie möglich vor den Augen der Spieler verborgen.
- Fotografieren stört das Ambiente. Das Recht Fotos zu machen obliegt deshalb alleine der Spielleitung und den ausdrücklich von ihr hierzu Bevollmächtigten. Diese werden versuchen, sich beim Fotografieren ihrerseits so unauffällig wie möglich zu verhalten.
- Falls eine Störung des Ambientes durch OT-Dinge oder bestimmte Situationen nicht verhindert werden kann, sollten Spieler entsprechende Situationen schnell hinter sich bringen und kommentarlos ignorieren.

Allgemeine Hinweise zum Spielverhalten

Time-In/Out

Das LARP beginnt mit Eröffnung durch die Spielleitung und endet erst, wenn das Spielende durch die SL bekannt gegeben wird. In manchen Fällen ist es üblich, das Spielende nicht offen auszurufen, da teilweise noch stimmiges Spiel stattfindet, während an anderer Stelle schon OT über den Con gesprochen wird. In diesen Fällen ergibt sich das Spielende dann von allein. Ist ein solcher, fließender Übergang von IT zu OT geplant, wird dies vor Spielbeginn von der SL bekannt gegeben.

Sollte während des Spiels für alle Anwesenden reale OT-Gefahr drohen (z.B. wenn eine Robe Feuer fängt), ist das Spiel mit dem lauten Ausruf „Time Out“ für alle Teilnehmer der Szene zu unterbrechen. Für kurze Unterbrechungen mit wenigen Beteiligten (z.B. jemand verliert seine Brille im Kampf) ist der Ausruf „Stopp“ zu verwenden.

Spielleitungs- und OT-Fragen

Wir versuchen durch die stimmungsvolle Darstellung immer jedwede OT-Fragen zu vermeiden. Sollten während des Spieles dennoch dringende OT-Fragen auftauchen, so versucht diese IT mit den Mitspielern oder der Spielleitung zu besprechen. Wenn ein OT-Anliegen definitiv nicht IT formuliert werden kann, bitte solche Dinge leise und ggfs. ein wenig abseits des Spielgeschehens klären. Bitte versucht derartige Unterredungen weitgehend zu vermeiden oder zumindest in spielgerechter Weise zu gestalten.

Feuer

Für den richtigen Umgang mit Feuer erlässt die Spielleitung vor Spielbeginn Regeln, die unbedingt einzuhalten sind. Je nach Waldbrandgefahr können Lagerfeuer, Grills oder sogar die Benutzung von Fackeln verboten sein. Im Allgemeinen ungefährlich sind dann lediglich geschlossene Kerzen- oder Öllaternen. Teilnehmer, die Fackeln oder Laternen tragen, dürfen nicht kämpfen oder haben diese vor einem Kampf so zu platzieren, dass niemand gefährdet wird und keine Brandgefahr besteht.

Sicherheit, vor allem im Kampf

Jeder Teilnehmer hat die Pflicht, sich rücksichtsvoll zu verhalten und gefährliche Situationen für sich und andere zu vermeiden. Dies betrifft in erster Linie das Verhalten im Kampf: Verboten ist der Kampf nach übermäßigem Alkoholgenuss oder mit nicht von der SL zugelassenen Waffen. Bei der Ausrüstung ist darauf zu achten, dass kein Verletzungsrisiko durch Spitzen und scharfe Kanten (z.B. an

Plattenrüstungen) besteht. Jeder ist dabei für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich. Körperkontakt im Kampf („In-Fight“) ist nur mit Genehmigung aller Beteiligten zulässig.

Besondere Sorgfalt ist bei der Wahl des Kampfplatzes angebracht, da steile Abhänge oder herumliegende Felsbrocken zu Unfällen führen können. Während dem Kampf muss auf gefallene Beteiligte geachtet werden. Diese sollten auch nach dem Kampf solange liegen bleiben bis alle Spieler außer Sichtweite sind. Sollte ein kampfunfähiger oder sterbender Kampfteilnehmer mitten im Kampfgetümmel an einer gefährlichen Stelle zu Boden gehen, kann er sich kriechend an den Rand des Geschehens begeben und dort liegen bleiben. Dabei ist möglichst die In-Time-Logik nicht zu verletzen.

Damit die Gefallenen des Kampfes nicht länger als unbedingt nötig liegen bleiben müssen, sollte die Heldengruppe schnellstmöglich weiterziehen und an einem anderen Ort rasten und Verwundete versorgen. Falls eine Weiterreise nicht sofort möglich ist, besteht auch die Option die „gefallenen“ NSC außer Sichtweite zu tragen.

Durchsuchen

Je nach Situation im Spielgeschehen kann es sinnvoll sein einen anderen Mitspieler zu durchsuchen. Dies sollte im Optimal-Fall durch einen einleitenden Satz „Ich durchsuch den finsternen Schergen mal.“ angekündigt werden. Das Opfer sollte dann selbst wählen, ob es leise die benötigten Infos gibt (z.B. „Ich hab nichts dabei.“) oder ob es mit der ausgespielten Durchsuchung einverstanden ist, also nicht entsprechend auf die Ankündigung reagiert. Der Tod eines am Boden liegenden Charakters kann durch unauffällig gekreuzte Finger angezeigt werden.

Dieben

Unter "Dieben" versteht man das Entwenden von "Intimegegenständen" durch Charaktere im Spiel. Gediebte Gegenstände erhalten die Eigentümer nach dem Spiel wieder zurück. Das Dieben muss vor dem Spiel bei der Spielleitung angemeldet und autorisiert werden, zusätzlich ist jeder Versuch eines IT-Diebstahls erst nach Absprache mit einer SL durchzuführen. In diesem Zusammenhang werden dem Spieler eines Diebescharakters dann üblicherweise auch die jeweils geltenden Richtlinien für das Dieben mitgeteilt. Nicht auf allen Cons ist Dieben zulässig. Unautorisiertes Dieben kann als Stehlen gewertet und zur Anzeige gebracht werden.

Ausschluss

Entsprechend der jeweiligen Teilnahmebedingungen behält sich die SL vor, bei sicherheitsgefährdendem Verhalten Teilnehmer sofort vom Spiel auszuschließen.

Kampfrichtlinien

Ein Liverollenspieler orientiert sich im Kampf stets an der Realität. Er spielt einen Treffer sowie alle damit verbundenen kurzfristigen wie langfristigen Folgeerscheinungen so aus, als hätte ihn eine echte Waffe getroffen. Dieser Bezug zur Realität in Darstellung und Wirkung ist der wichtigste Aspekt der Kampfdarstellung. Die weiter unten aufgeführten, auf Punkten basierenden Richtwerte (grau hinterlegt) sollen es weniger erfahrenen Mitspielern ermöglichen einen Einstieg in den punktelosen LARP-Kampf zu finden. Da diese Werte aber nur einen Versuch darstellen, mit Punkten die Realität abzubilden, sollte die Vorstellung von echten Treffern und Verletzungen im Zweifelsfall immer Vorrang haben (denkt also beispielsweise an einen fürchterlichen Schwerthieb, der gerade Eure Muskeln zerfetzt hat, anstatt Lebenspunkte zu zählen).

Richtwerte Lebenspunkte

Jeder Charakter hat zu Spielbeginn **5** Lebenspunkte. Allerdings solltet ihr bedenken, dass ein stubenhockender Magier einen Treffer schlechter wegsteckt als ein breitschultriger Krieger. Fällt die Lebensenergie auf 1-2 (je nach Schwere der Wunden) ist der Charakter kampfunfähig und kann sich nur noch kriechend fortbewegen. Fähigkeiten wie Heilung und Magie können je nach Verletzung noch angewendet werden. Fällt die Lebensenergie auf 0, ist der Charakter bewusstlos und kommt nur wieder zu sich wenn er versorgt wird. Bei negativen Lebenspunkten verblutet der Charakter innerhalb von 5 Minuten. Es kann ihm nur durch Magie, Liturgien oder Heilkundige geholfen werden. Auf regeltechnische Körpertrefferzonen wird gänzlich verzichtet. Jeder sollte aber seine Verletzungen entsprechend der getroffenen Stellen ausspielen.

Rüstung

Der gesunde Menschenverstand sagt einem, wo eine Rüstung wie gut schützt. Spielt Eure Treffer im Kampf also entsprechend aus. Selbstverständlich sollten etwaige Beschädigung an der Rüstung stimmungsvoll repariert werden.

Richtwerte Rüstungspunkte

Die Rüstungspunkte werden zur Gesamtlebensenergie des Charakters addiert. Durch eine gute Rüstung hält ein Charakter einfach mehr Treffer aus. Die Schutzpunkte

dienen nur der Orientierung. Eine genaue und individuelle Festlegung erfolgt bei Bedarf durch die Spielleitung vor dem Spielbeginn.

Beispiel: Ein Krieger mit Kettenhemd (3 RS), Arm- und Beinschienen aus Platte (2 RS) und einem Helm (1 RS) ergibt -> 6 Rüstungspunkte plus 5 Grundlebenspunkte -> zusammen 11 Gesamtlebenspunkte.

Rüstungsart	Schutz
Dicke Lederkleidung, Wattierter Waffenrock, Schützendes Fell	1
Verstärktes Leder, Ledertorso	2
Kettenhemd	3
Platte	4
Helm	+1
Panzerhandschuhe, Lederzeug (Arme und Beine)	+1
Plattenzeug, Kettenzeug (Arme und Beine)	+2

Schaden

Für eine möglichst realistische Darstellung sollte Qualität und Ort des Treffers über dessen kurz- und langfristige Schadenswirkung entscheiden.

Richtwerte Schaden

Grundsätzlich machen alle Waffen 1 Trefferpunkt. Im Einzelfall können sehr gute Treffer, die rollenspielerisch entsprechend dargestellt sind (d.h. schöne Treffer, nicht deswegen weil sie sehr kräftig geführt sind und wehtun - Kampfgegner sind auch nur Menschen!), auch 2 oder mehr Trefferpunkte verursachen. Dies erfolgt allerdings fair in der jeweiligen Situation und ohne OT-Ansagen.

Schadenszauber, Pfeile und Bolzen machen grundsätzlich 2 Trefferpunkte (als Mindest-Richtwert).

Magische oder geweihte Waffen sind bei manchen Charakterklassen nach Rücksprache mit der SL verfügbar oder kommen anderweitig im Spiel vor. Sie können Wesen verletzen, die gegen profane Angriffe ggf. resistent sind. Hier gilt besonders: Eine ständige OT-Ansage „magisch“ ist nicht erlaubt. Die Tatsache kann gegebenenfalls durch eine einmalige spielgerechte Ansage an die jeweiligen Gegner erfolgen. (Beispiel: „Meine Heralda-geweihte Waffe wird dich zerschmettern, Dämon!“) Versehentliche Treffer an Kopf, Hals oder im Genitalbereich gelten als Patzer und müssen nicht gezählt werden.

Heilung

Je nach Wunde und Qualität der Behandlung wird es zu einer unterschiedlichen Wundheilung kommen. Dabei sollte sich der Behandelte an den Aussagen des Heilkundigen orientieren (z.B. „Das war nur ein kleiner Kratzer, wir legen heute Abend noch einen neuen Verband an, dann sollte es morgen wieder ausgestanden sein.“ oder „Mit dieser schlimmen Verletzung auf keinen Fall mehr Kämpfe oder andere Kraftakte. Heute müssen wir noch mehrmals nach der Verletzung sehen und wenn Du Dich schonst kannst Du morgen vielleicht schon wieder laufen.“).

Richtwerte Heilung

Alle Verletzungen müssen durch Heilkunde, Tränke, Liturgien oder Magie versorgt werden, ansonsten entsteht Wundbrand, der zu weiterem Schaden führt (Richtwert: Verlust von 1 LeP pro 3 Stunden)

Die ordnungsgemäße und sinnvoll ausgespielte Wundversorgung (Reinigen, Verbinden, Verletzung schonen, usw.) verhindert die Entstehung von Wundbrand und führt zu einer Regeneration von **1 LeP pro Nacht**.

Wird durch einen **Heilkundigen** (z.B. Priester, Medicus) ein Wundverband angelegt erhält der Verletzte binnen kurzer Zeit **1 LeP**. Ausführlich ausgespielte Operationen (Nähen, Schienen) mit Anwendung von Heilkräutern oder -salben durch einen Heilkundigen führen zu einem zusätzlichen Regenerationsbonus von +1 in der Nacht. Maximal ist durch die Kombination von ausführlicher Wundversorgung, Heilkräutern oder -salben eine Regeneration von 3 Punkten in der Nacht möglich, wenn sich der Heilkundige sehr intensiv mit dem Verletzten beschäftigt.

Nur ein komplett ausgetrunkener Heiltrank kann binnen einer Viertelstunde Ruhephase starke Verletzungen verheilen. (Richtwert: 3 LeP).

Charaktererstellung

Wir verzichten gänzlich auf ein Punktesystem, Charakterklassen und andere Spezifikationen und legen dafür Wert auf eine stimmige Hintergrundgeschichte und Charakterbeschreibung. Teile uns also möglichst umfassend mit was Du wie darstellen möchtest, wir klären dann die Details und Fragen direkt mit Dir ab. Ausgehend von dem Grundprinzip „Du kannst was Du darstellen kannst“ sollte auch die Umkehrung „Spiele nicht was Du nicht darstellen kannst“ berücksichtigt werden. Es gibt also keine 1,90 m großen Zwerge oder Elfen mit Bierbauch.

Der Besitz von magischen oder geweihten Waffen, von Tränken, Kräutern oder anderen speziellen Ausrüstungsgegenständen muss im Vorfeld mit der SL abgestimmt werden

Magie

Die gelungene Darstellung von Magie kann das Rollenspiel ungemein bereichern, eine unglückliche Häufung magischer Handlungen hingegen, die sich nur mit Phantasie in das Spiel integrieren lassen, sind dem positiven Spielerlebnis der Mitspieler weniger förderlich. Wir haben daher höchste Ansprüche an die stimmungsvolle Darstellung von Zaubern.

Natürlich haben Zaubernde ungleich mehr Möglichkeiten als andere Charaktere. Doch in erster Linie sollte ein großer Teil ihrer Macht aus dem Respekt entstehen den andere Personen ihnen durch ihr überzeugendes Auftreten entgegen bringen. So du also beschließt einen Zauberkundigen zu spielen, dann sehe dies als große Herausforderung und als Privileg. Denn nur höchstens 5% aller Menschen sind in irgendeiner Form magisch begabt. Selbst wenn man davon ausgeht, dass überproportional viele Zaubernde den Pfad des Abenteurers einschlagen sind sie oft in unrealistischer Relation auf einem Liverollenspiel vertreten.

Um auszugleichen, dass Zauberkundige beim punktelosen DKWDDK-Prinzip prinzipiell alles können, was Nichtmagier können, haben Magiewirker prinzipiell einen Lebenspunkt weniger, bzw. man muss ihnen eine Wunde weniger zufügen, damit sie zu Boden gehen, als Nichtmagiewirker! Die SL behält sich vor, Magiewirker, die Rüstung und untypische Waffen verwenden, in ihren magischen Fähigkeiten stärker einzuschränken, als andere Magiewirker.

Das Zaubern und Spielen von Zauberkundigen

Als Magieregelwerk wird eine leicht modifizierte Version des Magiesystems der Silbermark-Orga verwendet: Jeder magiebegabte Charakter beherrscht maximal 10 Zauber, die entsprechend seinem Charakterhintergrund stimmig sind und mit der Spielleitung im Vorfeld abgesprochen werden müssen. Wir wünschen uns keine Alleskönner-Magier, sondern sehen es lieber wenn ein Zauberkundiger einem bestimmten Konzept und einer damit einhergehenden Spezialisierung auf ein Gebiet der Zauberei folgt (z.B. Heilmagier). Zur Genehmigung der Sprüche befindet sich im Anhang dieses Regelwerks ein Zauberbogen, in welchen Spieler eines magiebegabten Charakters die gewünschten Zauber samt deren angedachten Darstellung eintragen und der Spielleitung zukommen lassen können.

Grundsätzlich ist jedes denkbare Charakterkonzept umsetzbar, vom Gildenmagier mit dem absoluten Schwerpunkt auf der Zauberei bis zum Dilettanten, der vielleicht nur einen Spruch beherrscht. Wichtig ist jedoch die stimmungsvolle Darstellung der Zauber. Es gilt daher, dass ein Zauber nur gelungen ist, wenn er überzeugend und für die anderen Mitspieler verständlich dargestellt wurde. Überzeugend dargestellte, misslingende Zauber sind besonders stimmungsvoll und kosten keine Zauberkraft. Auch gehen wir davon aus, dass ein Magiebegabter seine Erschöpfung bei mächtigen oder vielen Zaubern schön darstellt.

Die Zauber jedes Magiewirkers werden im Vorfeld durch die Spielleitung in verschiedene Kategorien eingeteilt. Nach diesen entscheidet sich, wie oft ein bestimmter Zauber pro Tag angewendet werden darf. Alle Sprüche müssen eine verbale Komponente (kleines Gedicht, lateinischer Sinnspruch, Lied in Altfranzösisch - sei einfach kreativ!) und mindestens eine weitere Komponente (z.B. Materialkomponenten, Gesten, oder besondere Bedingungen, wie „nur bei Regen“, „nur nachts“, „nach 10 Minuten Meditation“ etc.etc.) beinhalten. Aus Gründen der Spielbalance kann es sein, dass einzelne Zauber (wie z.B. Blindheit oder Lähmung) nur unter zusätzlichen Auflagen seitens der SL (wie z.B. Berührung) zugelassen werden. Um dir und uns eine zähe Diskussion zu ersparen möchten wir darum bitten, Zauber bereits vor der Einreichung bereits mit entsprechenden Selbstbeschränkungen zu versehen.

Für alle Magiewirker, die zaubern wollen, gilt allgemein:

- berühr es oder triff es mit einer Komponente, wenn möglich
- sprich immer einen stimmigen intime Zauberspruch, der mehr als drei Worte hat, bei stärkeren Zaubern noch längere Sprüche, DANACH sag die Wirkung falls notwendig an - im Idealfall ist bereits die verbale Komponente des Spruches selbsterklärend
- verwende weitere Komponenten, neben dem verbalen Teil des Spruches
- wir behalten uns vor, Magiewirker, die Rüstungen und Kriegswaffen tragen (z.B. Paladine), weiter in ihren Fähigkeiten einzuschränken, als andere Magiewirker

Richtwerte Zauber:

Schadenszauber machen maximal 2 Punkte Schaden. Heilzauber heilen maximal 2 Punkte Schaden und brauchen bis zum vollen Effekt mindestens 15 Minuten (Sobald der Spruch gesprochen ist, hören Wunden allerdings auf zu bluten.) Wird ein und derselbe Charakter am gleichen Tag ein zweites Mal magisch geheilt, verlängert sich die Heilungsdauer, da der Körper nun über weniger Kraftreserven verfügt.

Die SL teilt deine Sprüche in folgende Kategorien ein:

1 - einfacher Spruch, kann beliebig oft gesprochen werden

2 - gehobene Schwierigkeit (insgesamt können am Tag nicht mehr als 5 dieser Sprüche gesprochen werden.).

3 - hohe Schwierigkeit (insg. nur 1 Spruch gehobener Schwierigkeit am Tag)

0 - Spruch darf nicht verwendet werden

Rituale können jederzeit versucht werden und kosten die Ritualteilnehmer Sprüche nach Wahl der SL.

Beispiel: Ein Magiewirker spricht einen Schadenszauber (Kat.2), danach einen Heilzauber (Kat.2) und dann einen Hypnosezauber (Kat.3) und hat danach noch unendlich Sprüche aus der Kategorie 1, genau drei Sprüche aus der Kategorie 2 und null aus der Kategorie 3 an diesem Tage zur Verfügung.

Beispiele für typische Sprüche, ihre Kategorien und ggf. Wirkungen:

Feuerfinger (1)

Magie entdecken (1)

Gift entdecken (1)

Segen (1) (versetzt etwas mit dem Geist einer Gottheit)

Schadenszauber (2) (verursacht an der getroffenen Stelle eine Wunde)

Heilzauber (2) (verhindert sofort ein Verbluten, heilt nach 15 Minuten eine Wunde)

Gift neutralisieren (2) (giftige Substanzen im Gefäß werden harmlos)

Magische Analyse (2) (Wirkung eines verzauberten Gegenstandes wird identifiziert)

Hypnose (3) (Opfer führt eine nicht lebensbedrohliche Anweisung des Zauberers aus)

Priester

Priester sind Diener ihrer jeweiligen Götter und haben die Möglichkeit, durch Liturgien und von ihrem Gott gewährte Wunder das Spielgeschehen zu beeinflussen. Das Auftreten von Priestern ist eine wertvolle Facette in der stimmungsvollen Darstellung einer fantastischen Welt. Allerdings stellt sie unter allen möglichen Charakteren die höchsten Anforderungen an den Spieler. Eine sehr detailliert ausgearbeitete Religion und ausgeprägtes schauspielerisches Talent sind für die Darstellung eines Priesters unerlässlich. Die Priester sind in erster Linie Diener ihrer Götter und stellen diese Tatsache als oberste Prämisse über ihr ganzes Handeln. Ein Priester sollte also vor allem die Stimmung und das Ambiente positiv beeinflussen. Aus diesem Grund gibt es keine festgeschriebenen Regeln für das Priesterspiel. Ob ein Priester durch sein inniges Beten ein Wunder erleben kann entscheidet letztendlich die Spielleitung. Wir gestehen den Priestern aber zu, kleinere Liturgien zu wirken, deren Gelingen und Wirkung an eine überzeugende Darstellung geknüpft ist. Liturgien werden regeltechnisch wie Zauber gehandhabt und im Vorfeld mit der Spielleitung abgesprochen. Jeder Priester sollte besonderen Wert darauf legen, zu seiner Kirche passende Ausrüstungsgegenstände mit sich zu führen. Das sollte in erster Linie ein Gebetsbuch mit allgemeinen und speziellen Liturgien sein, aber auch heilige Objekte, ein Gebetsgewand, Gegenstände mit Göttersymbolen und vieles mehr, die alle wesentliche Bestandteile der Rolle sind.

Anhang: Zauberbogen

Spielername:	
Charaktername:	
Con-Tage Charakter:	

Nr	Spruch (z.B. „Windstoß“)	Effekt (z.B. Opfer wird 10 Schritt nach hinten geweht)	Komponenten (z.B. verbal: „ <i>Herrin der Winde, erhöre mein Fleh'n, send' deinen Boten mir beizustehn!</i> “ und Material: Feder)	Kategorie/ Hinweise (nicht ausfüllen!)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				