

# Mittenwalde

## LARP-Regelwerk

Stand 06/1999

# Mittenwalde – Regeln

## Charaktere:

Es gibt keine Charakterklassen. Es wird ein Punktesystem verwendet. Zauber, Fertigkeiten, Fähigkeiten und andere Besonderheiten, haben einen von uns festgelegten Wert und können mit den Anfangspunkten erworben werden.

Ansonsten gilt für die meisten Dinge: "Der Charakter kann, was der Spieler kann!" (naja nicht alles, aber was soll ein Fantasy–Charakter mit der Quantentheorie).

**Zur Erschaffung des Charakters erhält jeder Spieler 70 Punkte, die er frei verteilen kann.**

Die Hintergrundgeschichte sollte zur erwählten Figur passen. (Kein einfacher Bauer, der ohne weiteres zaubern kann, wenn er nicht vorher Erfahrung mit Magie gemacht hat; Sohn des Dorfheilers, Diener eines Alchimisten, usw.) Die Geschichte muß der Spielleitung vorliegen, damit der Charakterhintergrund ggf. ins Szenario eingebaut werden kann, und sie wissen, mit wem sie es zu tun haben.

## Lebenspunkte:

Der ach so kostbare Körper des Charakters ist in fünf Trefferzonen aufgeteilt und zwar in Rumpf, Arme (l/r) und Beine (l/r). Kopf–, Hals– und Genitalientreffer sind nicht erlaubt und zählen auch nicht. Außerdem dürfte nach nicht vermeidbaren Zufallstreffern an eben diesen Stellen eine Entschuldigung vom Gegner fällig sein. Treffer auf die Hände zählen nicht als Treffer als solche, können den Gegner aber durchaus dazu bringen, seine Waffe fallen zu lassen.

Jede Trefferzone besitzt zwei Lebenspunkte. Verliert man durch einen Treffer mit Waffen, Magie, Gift oder Krankheit einen LP, so kann man die Gliedmaße noch begrenzt einsetzen (Rollenspiel ist gefragt).

Verliert man beide LP einer Trefferzone, so ist die entsprechende Gliedmaße unbrauchbar, bei einem Rumpftreffer bricht der Charakter bewußtlos zusammen. Weiterer Schutz kann durch Rüstung, Magie oder Schutzpunkte erlangt werden.

Ein Charakter kann nur durch einen angesagten Todesstoß getötet werden, wenn er bereits im Koma liegt.

## Kampf:

**Oberstes Gebot beim Kampf ist die Sicherheit der Beteiligten!** Wer offensichtlich nicht die nötige Kontrolle über seine Waffen hat, kann von der SL entwaffnet werden. **Tritt eine reale Verletzung auf, so wird das Spiel sofort unterbrochen.**

Gekämpft wird ausschließlich mit von der Spielleitung genehmigten und getesteten Polsterwaffen. Keine Angriffe mit Schilden oder improvisierten Knüppeln, kein Faust– oder sonstiger Nahkampf im LRP.

Ein Schlag beim Kampf muß wie ein Hieb mit einer realen Waffe ausgeführt werden (kein einhändig geführter Bihänder, kein Herumgefuchtel mit den nun einmal leichteren Polsterwaffen). Streifschläge und Antippen zählen nicht als Treffer. Ebenso Kopf–, Hals–, Hand– und Genitalientreffer.

Ein Treffer verursacht eine Verletzung, die einen oder mehr LP raubt. Treffer können sowohl durch Rüstung als auch durch Schutzpunkte abgefangen werden.

Waffenschaden: Einhändig geführte Waffen verursachen generell einen Schadenspunkt, alle zweihändig geführten Waffen machen dann zwei Punkte Schaden, wenn der Betreffende auch über die Fertigkeit Zweihänderkampf verfügt. Natürlich kann man Waffen auch ohne die Fertigkeit mit beiden Händen führen, sie machen jedoch wegen fehlender Koordination nur einen Schadenspunkt. Magische Waffen verursachen jeweils einen Punkt Schaden mehr als normale.

Rüstungen erhöhen die LP auf einer Trefferzone. Schutzpunkte gelten für den ganzen Körper. Rüstungs– und Schutzpunkte verbrauchen sich wie LP. Erst verschwinden die Rüstungspunkte, dann die LP.

Schutzpunkte kann der Spieler einsetzen, wann er will (Bevor er Rüstungsp. verliert oder danach, aber bevor er LP verliert. Er hat die freie Wahl.).

#### Ein Beispiel:

Ein Charakter hat durch eine Lederrüstung zwei Rüstungspunkte am Rumpf, einen Kämpferschutzpunkt und seine zwei LP pro Körperteil. Er gerät in einen Kampf, verliert durch einen Bihänderschlag auf den Rumpf die zwei Rüstungspunkte seines Lederwamses. Sein Gegner holt erneut zu einem Schlag aus und trifft wieder den Rumpf der Charakters. Der Bihänderschlag kostet ihn zwei Punkte, damit sinken seine LP am Rumpf auf Null. Eigentlich wäre er jetzt bewußtlos, aber der Spieler entscheidet sich, seiner Gesundheit zuliebe, seinen Kämpferschutzpunkt anstelle des letzten Rumpflebenspunktes einzusetzen. Er ist noch bei Bewußtsein und wird versuchen zu fliehen. Sollte ihm dies gelungen sein, muß er nach dem Kampf einen Heiler aufsuchen, der ihn verbindet und jemanden, der seine Rüstung repariert, damit sie wieder ihren vollen Rüstungswert erreicht. Die Schutzpunkte regenerieren sich sobald die Wunden versorgt sind.

## Verletzungen und Tod:

Hat ein Körperteil keine LP mehr, ist der betroffene Körperteil unbrauchbar.

<b>Armtreffer (R/L)</b>	: Arm kann nicht benutzt werden, nichts tragen, nicht kämpfen
<b>Beintreffer (R/L)</b>	: Stehenbleiben oder sehr langsam hinkend gehen
<b>Beintreffer (R&amp;L)</b>	: Laufen nicht mehr möglich, hinfallen bzw. hinknien
<b>Körpertreffer</b>	: Kampfunfähigkeit / Koma

Tod: Angesagter Todesstoß auf einen bewußtlosen Gegner. Kann sich das Opfer nicht wehren (gefesselt, festgehalten oder schlafend (Ausnahme: Schlafzauber), kann der Angreifer automatisch einen Todesstoß anbringen. Dabei werden alle Schutzpunkte des Opfers ignoriert.

## Heilung:

Wird eine Verletzung nicht versorgt, bleibt sie bis zum Ende des Spiels vorhanden. Wunden können nur durch die Fähigkeit "Heilkunde" geheilt werden. Krankheiten nur durch "Krankheiten heilen", Gift nur durch "Giftkunde" oder durch den jeweiligen Gegenzauber.

Wiederbelebung ist ebenfalls durch Magie möglich.

Wird die Wunde durch einen Heilkundigen versorgt, d.h. deutlich sichtbar verbunden, so werden die Auswirkungen der Verletzungen gemildert. Der Körperteil ist wieder begrenzt einsetzbar. Der Verletzte kann wieder normal agieren, nur in Extremsituationen wie Kampf oder schnelles Laufen gelten die üblichen Beschränkungen.

Ein LP verheilt nach dem Verbinden binnen 12 Stunden. Diese Zeit verlängert sich entsprechend, wenn der entsprechende Körperteil größeren Belastungen ausgesetzt wird. Dabei heilen zuerst Torso-LP und anschließend je ein LP an einem Körperteil nach Wahl.

Wird die Wunde lediglich durch Wunden verbinden versorgt, so verdoppelt sich die Heilungsdauer und Wundbrand wird dem Charakter wahrscheinlich das Leben entscheidend versüßen.

Für einen Charakter mit Kämpferschutzpunkten besteht die Möglichkeit, trotz Verletzung voll einsatzfähig zu bleiben. Er hat die Möglichkeit einen behandelten Körperteil weiter normal einzusetzen, wenn er für die Dauer der Verletzung so viele Schutzpunkte opfert, wie ihm Lebenspunkte fehlen.

Magische Heilung tritt einige Minuten nach der Anwendung des Zauberspruches ein. Die Schmerzen bleiben jedoch länger vorhanden, da der Körper es nicht so schnell realisiert, daß die entsprechende Verletzung nicht mehr da ist.

## Fähigkeiten:

Berserker	+1 Schutzpunkt im Kampf, keine Aufgabe oder Flucht möglich	15
Seelenschutz	kann nicht besessen oder geistig beeinflusst werden	50
Schutzpunkte	erster Punkt	15
	zweiter Punkt	30
	dritter und jeder weitere Punkt	50
Kampf mit zwei Waffen	Spieler muß es auch können !	10
Zweihänderkampf	darf Zweihandwaffen führen	10
Stangenwaffen	darf Stangenwaffen führen (s.u.)	10
Armbrust	darf Armbrüste benutzen (s.u.)	10
Waffenmeisterschaft	+1 TP mit gewählter Waffe (Vorraussetzung: 1 Con+, 2 Schutzpunkte+)	50
Meucheln	Ahnungslosem Opfer die Kehle durchschneiden (Kernloser Dolch !)	30
Betäuben	Ahnungsloses Opfer KO-schlagen (3 leichte Schläge auf den Hinterkopf!)	20
Immunität (Gift)	Immun gegen alle Gifte dieser Stärke	10–50
Immunität (Krankheiten)	Immun gegen alle Krankheiten	10–30
Feuer machen	darf Streichhölzer verwenden (kein Feuerzeug !)	5
Wunden verbinden	Stillen der Blutung	5
Heilkunde (Wunden)	siehe Heilung	20
Fallen entschärfen	siehe Fallen	10–
		100
Schlösser knacken	siehe Schlösser	10–
		100
Giftkunde	siehe Gift	10–
		100
Gift mischen	siehe Gift	10–
		100
Taschendiebstahl	siehe Taschendiebstahl	10–
		100
Visionen	Charakter hat Visionen, Inhalt bestimmt SL	50
Sprachen	Muttersprache lesen und schreiben	10
	Menschl. Sprechen/ lesen + schreiben	10/10
	Zwergisch sprechen/ lesen+schreiben	10/15
	Elfisch sprechen/ lesen + schreiben	20/20
	Orkisch sprechen	10
Wissenschaften	Dämonologie	50
	Geschichte und Sagen	20
	Landeskunde (jeweiliges Land)	10
	Natürliche Kreaturen	10
	Übernatürliche Kreaturen	30
	Pflanzenkunde	5–20
Reparieren	Waffen und Rüstungen reparieren	20

Fesseln/Entfesseln	siehe Fesseln/Entfesseln	10– 100
Zaubertalent	erlaubt die Anwendung von Magie (siehe Magie) bis 50 Punkte Stärke	20
Bardenmagie	erlaubt die Anwendung von magischen Liedern (Lieder bei Silk)	10
Prüfung zum Magus minor	kostenlose Anwendung der gelernten Lehrlingszauber (s.u.)	10
Prüfung zum Magus maior	Sprüche müssen nicht mehr für den Tag festgelegt werden (s.u.) und es dürfen auch Zauber über 50 Punkten Stärke erlernt werden	20
Zusätzliche Magiepunkte	Zusätzliche Magiepunkte im Verhältnis 10:5 (maximal bis zur Höhe der gesamten bisher erlernten Zauber	5
Schätzen	Abschätzen des Wertes von Waren (z.B. Edelsteine, Waffen)	10

## Erklärungen:

**Armbrust:** Der Schaden, den die Armbrust macht, wird vor Spielbeginn von uns bestimmt; er richtet sich im wesentlichen nach der Größe der Armbrust.

**Stabkampf:** Stäbe und Knüppel verursache einen Punkt Schaden pro Treffer, der allerdings nach einem Kampf innerhalb einer halben Stunde pro Punkt verheilt. Ferner kann man mit einem Stab keinen Todesstoß ansagen.

**Gift:** Der Einsatz von Gift wird selbstverständlich auch nur simuliert. Jedes Gift hat eine Stärke in Punkten, völlig unabhängig von seiner Wirkung (z.B. 100er Schlafgift oder 10er Todesgift). Die Substanz muß durch Geruch, Geschmack oder Farbe auffallen (Lebensmittelfarbe, Gewürze, Salmiak, Kreidestaub als Kontaktgift). **Auf keinen Fall darf eine Substanz, die Gift simuliert, tatsächlich für Menschen oder Tiere schädlich sein.** Betroffener wird vom Vergifter oder Spielleitung informiert. Vergiftungen können, sowohl vorsorglich, als auch akut, mit der Fähigkeit Giftkunde behandelt werden. Ist die Fähigkeit des Behandelnden größer oder gleich der Stärke des Giftes, so kann er das Gift neutralisieren (das wird natürlich auch ausgespielt). **WICHTIG:** Gifte mit permanenter Wirkung (z.B. Todesgift) wirken erst dann endgültig, wenn der Versuch, sie zu behandeln, fehlgeschlagen ist.

Mit "Gift mischen" stellt man Gifte her, bis zur Höhe seiner Fertigkeit und legt seine Wirkung fest. Die Herstellung des Giftes dauert die Stärke in Minuten (Das Brauen eines 10er Liebestrank dauert 10 Minuten. Die Zeit der Herstellung wird auch real durchgespielt, also Kräuter zermahlen, Wasser kochen.).

**Gift muß von der Spielleitung genehmigt werden.**

**Fallen:** Fallen werden durch Zettel des Aufstellers simuliert. Solche Zettel werden entweder offensichtlich angebracht, oder wie tatsächliche Fallen, so versteckt, daß sie erst durch das hineintappen sichtbar werden z.B. mit Hilfe von dünnen Bindfäden.

**Bitte keine lebens- oder sonstwie-gefährlichen Konstruktionen bauen.**

Wer eine offensichtliche Falle berührt, löst sie aus. Wer in eine versteckte Falle hineintappt, löst sie auch aus. Auf dem Zettel sind die Wirkung der Falle sowie ihre Komplexität in Punkten vermerkt. Die Anweisungen auf dem Zettel müssen bei Auslösung natürlich befolgt werden.

Man kann versuchen eine entdeckte aber nicht ausgelöste Falle zu entschärfen. Dazu braucht man die Fähigkeit "Fallen entschärfen" und muß den Versuch vorher ankündigen. Der Spieler vergleicht die Komplexität der Falle mit seiner Fertigkeit:

Komplexität < Fertigkeit: Falle entschärft.

Komplexität > Fertigkeit: Falle ausgelöst.

Das Entschärfen einer Falle dauert die Komplexität geteilt durch 10 in Minuten.

Fallen aufstellen: Das Aufstellen einer Falle durch einen Spieler muß der Spielleitung mitgeteilt werden. Stellt ein Spieler eine Falle auf, kann die Komplexität der Falle höchstens die Hälfte seiner Fertigkeit

"Fallen entschärfen" betragen. Das Aufstellen einer Falle dauert die Komplexität geteilt durch 10 in Minuten.

**Krankheiten:** siehe analog "Gift", bezüglich Stärke, Behandlung etc. nur ist ihre Wirkung meist langandauernd und/oder verzögert.

**Schlösser:** Schlösser an Türen oder Truhen etc. werden deutlich durch sichtbare Zettel simuliert. Der Zettel enthält die Angabe, wie schwer es ist, das Schloß zu knacken (Komplexität) und eine Angabe, wie schwer es ist, das Schloß aufzubrechen (Stabilität).

Der Spieler vergleicht die Komplexität des Schlosses mit seiner Fähigkeit. Komplexität < Fähigkeit: Schloß geknackt. Komplexität > Fähigkeit: versagt. Das Öffnen des Schlosses dauert die Komplexität geteilt durch 10 in Minuten.

Um ein Schloß aufzubrechen, braucht man je Punkt Stabilität eine Person. Das ganze wird nur simuliert. Danach läßt man die Tür offen stehen und zerreißt den Zettel. Waren an dem Schloß noch zusätzlich irgendwelche Fallen angebracht, werden diese selbstverständlich bei jeder Manipulation (knacken/aufbrechen) ausgelöst. Real verschlossene Türen werden nicht angerührt.

**Taschendiebstahl:** Absprache mit Orga über den zu stehlenden Gegenstand. Danach muß eine sinnvolle Handlung seitens des Diebes erfolgen, die den Diebstahl simuliert (Anrempeeln, o.ä.). Der Fertigkeitwert entscheidet je nach Schwierigkeit des Stehlens über Erfolg oder Mißerfolg. Die Entscheidung trifft der Orga, der die bestohlene Person auch um ihrem Gegenstand erleichtert.

### **Wissenschaften:**

<i>Dämonologie:</i>	Wissen über die Arten, wofür sie stehen (Chaos, Zerstörung, Macht), welche Motive, welche Gegenmittel, wahre Namen. Nie alles, aber einiges.
<i>Natürliche Kreaturen:</i>	Einschätzung der LP, Lebensgewohnheit, Infos, Menschenkenntnis fällt auch darunter.
<i>Übernatürliche Wesen:</i>	Einschätzung der LP, Lebensgewohnheit, Infos, Entstehung, Gegenmittel
<i>Geschichten/Sagen:</i>	Legenden, Geschichten und Sagen über den Landstrich von SL vorher geschickt.
<i>Landeskunde:</i>	Informationen über wichtige geschichtliche Ereignisse und Politik des Landes
<i>Pflanzenkunde:</i>	Es gibt vier für das Spiel relevante Pflanzen, pro 5 Punkte Pflanzenkunde weiß man von einer Pflanze, ihr Aussehen, Wirkung und Vorkommen.

### **Schutzpunkte:**

Ein Schutzpunkt stellt die Fähigkeit eines erfahrenen Kämpfers dar, eine Gefahr zu erkennen und ihr dramatisch in letzter Sekunde durch überlegene Reflexe zu entrinnen. Da das kaum von LRP-Spielern erwartet werden kann, wird dies durch Schutzpunkte dargestellt.

Schutzpunkte werden folgendermaßen eingesetzt: Ein Spieler kann jeden Trefferpunkt, egal ob er durch Schlag oder Magie hervorgerufen wurde, durch den Einsatz eines Schutzpunktes ungeschehen machen. Dadurch ist der Schutzpunkt bis zu seiner Regeneration durch das Behandeln der Wunden verbraucht. Es können beliebig viele Schutzpunkte gleichzeitig eingesetzt werden.

#### **Beispiel:**

*Ein schwer getroffener Kämpfer mit nur noch einem Lebenspunkt auf dem Rumpf, aber noch zwei Schutzpunkten, muß einen Bihänderhieb auf den Rumpf einstecken, dessen zwei Schadenspunkte ihn ins Koma schlagen würden. Durch den Einsatz seiner Schutzpunkte konnte dieser erfahrene Kämpfer in letzter Sekunde dem fatalen Hieb ausweichen. Wir raten zur Flucht oder Aufgabe !*

Schutzpunkte stellen auch das außergewöhnliche Durchhaltevermögen eines gestählten Kämpfers dar. Für einen Charakter mit Schutzpunkten besteht die Möglichkeit, trotz einer Verletzung voll einsatzfähig zu bleiben. Er hat die Möglichkeit einen behandelten Körperteil weiter normal einzusetzen, wenn er für die Dauer der Verletzung so viele Schutzpunkte opfert wie dem Körperteil Lebenspunkte fehlen.

## Rüstungen:

Eine Rüstung hat Rüstungspunkte (RP):

Textilrüstung, leichtes Leder, Felle:	1	Arm- oder Beinschienen :	
Lederrüstung:	2	Leder:	1
Beschlagenes Leder:	3	Kette, Schuppen:	2
Kettenrüstung:	4	Platte:	3
Schuppenpanzer:	5		
Plattenpanzer	6		

Rüstungspunkte schützen vor Treffern auf den Gliedmaßen auf denen sie getragen werden. Treffer auf ungeschützte Körperteile rauben direkt Lebenspunkte oder wahlweise Schutzpunkte. Geht ein Treffer auf einen geschützten Körperteil, so raubt er erst die RP (oder wahlweise Schutzpunkte). Um die Punkte wiederzuerlangen muß die Rüstung repariert werden.

## Magie:

Magie in diesem System ist eine Wissenschaft, die nur wenige beherrschen. Es ist schwer, sie zu lernen, und noch schwerer, einen Lehrmeister zu finden. Viele Magier sind in Wirklichkeit Scharlatane, Trickser und Gaukler, die mit Taschenspielertricks ihr Publikum täuschen. Eine Warnung vorweg: Magier, die im Lungavischen Reiche praktizieren, brauchen eine Erlaubnis, Magie wirken zu können. Selbstverständlich erhält jeder Absolvent der Akademia Arkana zu Lungavia eines der begehrten Zertifikate, doch manch ein Praktikant der magischen Kunst muß diese im Geheimen ausüben. Außerdem sind Magier hier lange nicht so mächtig, wie in anderen Reichen (keine Namen), da viele Sprüche recht kompliziert in der Handhabung sind. So, hoffentlich ist hiermit dafür gesorgt, daß sämtliche Magieraspiranten so interessante, schillernde Persönlichkeiten werden, wie diejenigen, die bereits Lungavia bereist haben.

Spieler sollten sich also genau überlegen, ob ihr Wunschcharakter über magische Fähigkeiten verfügen muß. Wir verbieten niemandem, einen Zauberer zu spielen, aber echte Magiekundige sollten eine Seltenheit bleiben. Dadurch, daß es keine Charakterklassen gibt und jeder mit seinen Punkten Magie erlernen kann, sind Bauern mit Zauberkenntnissen zwar technisch möglich, aber ob sie realistisch sind, ist eine andere Frage.

Nicht jedem ist es möglich, Kenntnisse in der Magie zu erwerben und diese auch noch anwenden zu können, man muß mit der Gabe zum Zaubern geboren werden. Diese Gabe offenbart sich meist in der frühen Pubertät, bei manchen tritt sie jedoch erst viel später zutage. Dieses wird durch die Fertigkeit "Zaubertalent" symbolisiert (siehe Fertigkeiten).

Zaubersprüche können wie Fähigkeiten mit den Punkten aus der Charaktererschaffung erworben werden. So erworbene Sprüche müssen zunächst in das Zauberbuch des Spielers eingetragen werden.

Um einen Spruch anwenden zu können, muß er vom Spieler vorbereitet werden. Dies geschieht, indem er ihn aus seinem Zauberbuch auf ein Extrablatt Papier (Spruchrolle) überträgt. Für jede Übertragung kann ein Spruch **einmal** angewendet werden. Wer also einen Spruch also mehrmals täglich anwenden will, muß ihn auch dementsprechend oft übertragen (oder zusätzliche Magiepunkte erwerben s.u.). Die Gesamtpunktzahl der Zaubersprüche, die pro Tag angewendet werden können, ist gleich der Gesamtpunktzahl der Sprüche im Zauberbuch (d.h. wer beispielsweise in seinem Zauberbuch drei 10 Punkte Zauber und einen 20 Punkte Zauber stehen hat, kann am Tag  $(3 \times 10 + 1 \times 20 = 50)$  50 Punkte an Zaubersprüchen anwenden). Dabei ist jede beliebige Kombination möglich (Der Magier aus obigem Beispiel könnte also fünf 10-Punkte, oder einen 10-Punkte Zauber und zwei 20-Punkte Zauber, usw. anwenden.).

Damit es einem Magier auch möglich ist, einen Spruch mehrmals zu sprechen, können Punkte in Extra-Magiepunkte investiert werden, und zwar kosten 10 zusätzliche Magiepunkte (damit könnte ein 10 Punkte

Zauber nochmals gesprochen werden) 5 Erfahrungspunkte. Es darf allerdings nur maximal das doppelte der Punktzahl der beherrschten Zauber erreicht werden.

### **Prüfung zum Magus minor (bzw. anderer Titel bei anderer Profession):**

Ein Magiekundiger hat die Möglichkeit, die von ihm gelernten Lehrlingszauber, und nur die, (s.u.) aufgrund seiner Erfahrung beliebig oft pro Tag zu sprechen, d.h. kostenlos. Es gibt dafür allerdings verschiedene Voraussetzungen: Zum einen muß der Magier mindestens 80 Punkte in Zaubersprüchen in seinem Repertoire haben. Zum zweiten sollte der Charakter schon mindestens ein Spiel lang gespielt worden sein und überlebt haben oder anders ausgedrückt *Erstlingscharaktere* (solche die nach der Charaktererschaffung bereits 80 Punkte an Zaubern beherrschen) dürfen diesen Vorteil noch nicht nutzen. Das hängt vor allem mit der dritten Voraussetzung zusammen: Der Magier muß nämlich vor einem Meister eine Prüfung, die im wesentlichen aus einem Ritual bestehen wird, bestehen. Das Recht auf eine solche Prüfung erwirbt man durch 10 Erfahrungspunkte. Zudem ist bei der Anmeldung anzugeben, ob man eine solche Prüfung ablegen möchte. Die Spielleitung wird dann dafür sorgen, daß während des Spieles ein Meister anreist und die Prüfung abnimmt. Gleich vorweg: Diese Prüfung ist ein echter Test, ob der Magier (Spieler) würdig ist (das schauspielerische Talent hat), d.h. das der Test auch schiefgehen kann, was zum Verlust der investierten Punkte, nicht aber zum Erwerb der angestrebten Fähigkeit, führt. Also: Das Risiko ist hoch, aber der Preis ist es wert !

### **Prüfung zum Magus maior:**

Diese Prüfung stellt einen weiteren Schritt eines Magiekundigen auf dem Weg der Vervollkommnung seiner Künste dar. Durch das Bestehen der Prüfung, die ebenso, wie die Prüfung zum Magus minor von einem hochgestellten Magier abgenommen werden muß. Voraussetzung für das Bestehen dieser Prüfung sind Zauber im Wert von mindestens 120 Punkten und die bestandene Prüfung zum Magus minor. Die 20 Punkte, die für die Prüfung eingesetzt werden, gehen verloren, wenn der Zauberkundige die Prüfung nicht besteht.

Ein frischgebackener Magus maior braucht seine Zauber fortan nicht mehr im Voraus festzulegen. Er fertigt am Morgen lediglich Schriftrollen (Runenstäbe o.ä.) im Wert von je 10 Magiepunkten an, entsprechend dem Gesamtwert seiner Magiepunkte. Wirkt er einen seiner Zauber, so vernichtet er danach eine entsprechende Anzahl dieser Schriftrollen.

Darüber hinaus darf er alle Zauber jeglicher Stärke erlernen!

Zaubern: Bei der Anwendung eines Spruches (**dem eigentlichen Zaubern**) folgt der Magier den Anweisungen auf der Spruchrolle (*spricht die magischen Worte, benutzt die Komponenten, macht seine Gesten, spricht die Wirkung des Spruches aus*). Danach zerrißt der Zauberer die Spruchrolle. Damit ist er verbraucht. Die Spruchrolle muß bei der ersten Gelegenheit zerrissen werden, wenn dies direkt nach dem Zauber nicht möglich ist, wie zum Beispiel im Kampf.

Um ihn wieder anwenden zu können, muß er wieder aus dem Zauberbuch auf eine Spruchrolle übertragen werden. Dies ist meist nur nach dem Schlafen möglich. Der Zauber **funktioniert** nur dann, wenn **alle** Anweisungen auf der Spruchrolle befolgt wurden und die magischen Worte fehlerfrei aufgesagt wurden. Ehrlichkeit ist gefragt. Funktioniert ein Spruch nicht, kostet dies trotzdem die Spruchrolle und die Komponenten. Spruchrollen müssen von der Spielleitung durch Abstempeln bestätigt werden.

*Alle Spruchrollen enthalten folgende Angaben:*

- **Name des Zauberspruches**
- **Stärke des Spruches in Magiepunkten**
- **Magische Worte (Ein Wort pro fünf Punkte Stärke und evtl. ein Klartextkommando für das Opfer)**
- **Bestätigungsstempel der Spielleitung**

Die Zeit, die der Spieler mit dem Schreiben der Spruchrolle verbringt, stellt im Spiel die Zeit dar, in der sich der Charakter auf seine Sprüche vorbereitet.

Weiter unten sind etliche Zauber grob beschrieben. Dabei handelt es sich um verbreitete Sprüche, die an sämtlichen ernsthaften Akademien gelehrt werden. Eine genauere Beschreibung der Zauber erhält ein Magier beim Erwerb des entsprechenden Zaubers. Nichts im Leben ist ohne Risiko. Akademiesprüche haben außerdem den Vorteil, das durch jahrelange Optimierung die Formeln meist kürzer sind, als bei Wald- und Wiesenmagiern.

Jeder Magier kann, mit den nötigen **Magieerfahrungspunkten**, aber auch selbst Zaubersprüche erfinden. Dazu muß er zunächst mit der Idee für den neuen Zauberspruch einen Meister oder einen Spielleiter aufsuchen, der dann entscheidet, wieviel Magiepunkte der Zauber kosten wird (der Magier braucht genug unverbrauchte Magieerfahrungspunkte, genauso als wenn er den Zauber kaufen würde.). Hat der Magier ausreichend Punkte, so fertigt er jetzt zwei schriftliche Kopien des Spruches an (mit allen Kriterien eines offiziellen Zauberspruches). Eine Kopie behält der Magier für sein Zauberbuch, die andere kommt zu den Akten der Spielleitung.

### **Wichtig:**

Spieltechnisch ist der Magier der einzige, der diesen Zauberspruch jetzt kennt. Er darf den selbsterfundenen Spruch aber nicht so ohne weiteres weitergeben. (Das können nur Lehrmeister (Magus maior oder mit der Fähigkeit *Lehrmeister*))

Grundsätzlich muß jeder Spieler den Anordnungen des Magiers, der ihn bezaubert hat, Folge leisten und zwar, um den Spielfluß nicht zu unterbrechen, möglichst auf der Stelle.

Er kann sich jedoch später von dem Magier beweisen lassen, das alles seine Richtigkeit hatte.

### **Rituale:**

Jeder Magier kann auch jederzeit Ritualmagie anwenden. Ritualmagie bedeutet, der Magier kann einen Spruch, den er nicht kennt oder nicht vorbereitet hat, durch ein zeitaufwendiges Ritual bewirken. Ein Ritual muß mit einem Spielleiter / Orga wegen der Sicherheit abgesprochen werden. Die Stärke des Zaubers kann maximal **ein Fünftel** der gesamten Magiepunkte (Summe der Punkte aller Sprüche in seinem Buch) des Magiers betragen.

Voraussetzung für die Durchführung eines Rituals ist es, daß der Magier (bei dem Zusammenschluß mehrerer Magiekundiger der Ritualleiter) einen Spruch aus der entsprechenden Kategorie (Allgemein, Heilung, Schutz, etc.) in seinem Repertoire hat.

Es können auch **mehrere** Magier an einem Ritual zusammen arbeiten, um machtvollere Zauber (höhere Punktzahl) wirken zu können. Die maximale Stärke eines Ritualzaubers wird dabei nach der gesamten Magiepunktzahl aller teilnehmenden Magier berechnet.

*D.h.: Drei Magier mit jeweils 50 Magiepunkten haben zusammen 150 Magiepunkte, und können so für 30 Punkte einen Ritualzauber wirken.*

**Wichtig:** Magiepunkte werden durch Ritualmagie nicht verbraucht, aber sie sind anstrengend (Rollenspiel ist gefragt).

**Aber:** Jedes Ritual muß rollenspieltechnisch ausgespielt werden. Das bedeutet: Der/die Magier müßten pro Punkt der Stärke des Rituals eine Minute lang diverse, sinnvolle, Handlungen vollziehen. (z.B.: Knochen werfen, Pentagramme zeichnen, Tränke brauen, Gesänge oder Opfertgaben darbieten etc.). Wer

also ein 30-Punkte Ritual darbieten möchte, muß die Umwelt mit einer halbstündigen Show unterhalten. Ein Ritual darf nicht unterbrochen oder gestückelt werden (10 Minuten vor und 10 nach dem Frühstück).

## **Magische Gegenstände:**

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von magischen Gegenständen: solche, die nach einer Zahl von Anwendungen verbraucht sind, und solche, die permanent magisch bleiben. Magische Gegenstände sollten einzigartig sein. D.h.: sie sollten entweder handverziert oder handgefertigt sein. Alle magischen Gegenstände sollten von der SL genehmigt, registriert und offiziell gekennzeichnet werden. Magier können jedoch beide Arten von Gegenständen mit speziellen Zaubersprüchen herstellen. Nachdem die Herstellung eines solchen Gegenstandes mit dem Spielleiter besprochen, und von ihm genehmigt worden ist, kann er von Jedermann angewandt werden. Er ist also nicht mehr an die Person des Zauberers gebunden. Aus Gründen der Fairness sollten aber die meisten magischen Gegenstände einen Haken, sprich Nachteil haben. Da sie spieltechnisch kein Gegengewicht haben (generell ist ja alles erlaubt und im Regelfall kosten sie keine Charakterpunkte), können sie leicht ein Spiel oder einen Charakter aus der Balance werfen.

*Also je mächtiger ein Gegenstand, desto größer auch der Nachteil bei seiner Anwendung.*

# Zaubersprüche:

## **Lehrlingszauber:**

Feuerfinger	darf Feuerzeug/Streichhölzer verwenden	5
Gift spüren	kann Gifte in jeder Form erkennen	5
Licht	darf Taschenlampe verwenden	5
Magie spüren	kann magische Gegenstände und Auren erkennen	5
Zaubertrick	kann ein technisches Gimmick benutzen, z.B. eine Uhr	5
Krankheit erkennen	Krankheit wird erkannt und kann ggf. identifiziert werden	5

## **Kampfzauber:**

Erdpeile	Kleine Geschosse erzeugen einen Treffer an getroffener Zone	5
Energiebolzen	Magisches Geschöß erzeugt 2 Treffer an getroffener Zone	10
Energiehand	2 Treffer bei Kontakt+Waffenschaden	10
Metall erhitzen	Gegner muß getroffenen Gegenstand/Waffe ablegen	10
Asche zu Asche	Vernichtung von niederen Untoten per Berührung für einen Kampf	20
Blenden	Augen zu, Abhilfe: Augen waschen	20
Schlaf	Hinlegen, Abhilfe: wecken	20
Furcht	außer Sicht des Magiers laufen	20
Mentaler Nagel	Opfer wird mit einem Fuß am Boden fixiert	20
Windstoß	20 Schritte zurücklaufen und umfallen	20
Krankheit	Kontakt. Tod nach drei Tagen	30
Mentaler Bolzen	2 Treffer an vom Magier bestimmten Körperteil	30
Feuerball	1 Treffer pro Zone, direkter Treffer 5 Punkte	30
Schreckenshand	Kontakt. Zwei Wunden bei Berührung	30
Magiespiegel	gegnerischer zentrierter Zauber wird zurückgeworfen	40
Lähmung	Bewegungsunfähigkeit bis Magier außer Sicht	40
Verwandeln	Gegner wird harmloses Tier	40
Schreckenswaffe	auf Waffe; 2 Wunden bei Kontakt	40
Versteinern	Gegner wird zu Stein	50
Mentaler Dolch	2 Wunden, Magier bestimmt wo	50
Todeshand	Tod bei Kontakt	100
Flammenwaffe	Waffe ignoriert Rüstung und Schutzpunkte	100

## **Heilungszauber** (Wunde kann 1–2 LP pro Körperteil sein):

Wunde verschieben	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben	10
Wunde übertragen	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen	10
Lösen	Körperbeeinflussende Magie wird gebrochen	10
Erwachen	Geistesbeeinflussende Magie wird gebrochen	20
Wunde heilen	Wunde wird geheilt	20
Eisatem	Wunde kann für 1 Tag ignoriert werden <b>oder</b> 1 Treffer zufügen	20

Gift neutralisieren	Gift wird neutralisiert	30
Krankheiten neutralisieren	Krankheiten werden neutralisiert	30
Körper heilen	alle Wunden werden geheilt	30
Zombie	Leiche wird für eine Nacht zu seinem Zombie	30
Regeneration	regeneriert für einen Tag eine Wunde pro Stunde	40
Wunde zufügen	Wunde einem Unfreiwilligen übertragen	40
Golemkörperteil	Ein amputiertes Körperteil durch minderwertiges Teil ersetzen	50
Wiederbeleben	ein Toter wird wiederbelebt	100

### **Naturzauber:**

Tiersprache	Ermöglicht die Verständigung auf der Ebene des Tieres	5
Nebel beschwören	Nebelbank entsteht (Rauchkörper)	5
Pflanzenwachstum	Pflanzenwachstum wird beschleunigt	5
Durst	Erzeugt unstillbaren Durst bei einem Opfer	10
Nahrung reinigen	Entgiftet und reinigt feste Nahrung	10
Wasser reinigen	Entgiftet und reinigt Flüssigkeiten	10
Baumverschmelzung	Zauberer verschmilzt mit einem Baum	20
Dornenhecke	Ein schwer durchdringbarer Dornenwall entsteht	20
Verstricken	Ranken und Äste halten ein Opfer kurzzeitig fest	20
Erdstoß	Alle im 5 m Radius um den Zaubernden (auch er) fallen um	30
Blitze rufen	Wenn Wolken am Himmel: Blitz trifft Gegner am Rumpf (3 TP)	30
Rindenhaut	Haut wird wie dicke Rinde (1 RS pro Trefferzone)	30

### **Beeinflussungszauber:**

Feueraugen	Illusion, von der Tiere und lichtscheue Monster vertrieben werden	10
Berserker	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht flüchten oder aufgeben	10
Schlaf	Hinlegen, Abhilfe: wecken	20
Furcht	außer Sicht des Magiers laufen	20
Freundschaft	Opfer wird für einen Tag zum Freund des Magier	20
Magischer Segen	Opfer erhält für einen Kampf einen zusätzlichen SP	20
Vergessen	Opfer muß Ereignis vergessen	20
Fluch	Opfer muß für alles falsche Hand verwenden	20
Schweigen	Opfer darf kein Wort sprechen, solange der Magier in Sichtw. ist	20
Seelenspiegel	Opfer muß auf 3 Fragen mit Ja/Nein wahrheitsgemäß antworten	30
Wahrheit	Opfer muß für eine Frage die Wahrheit sagen	40
Voodoo	Opfer muß alles tun, was der Magier will, solange er die Voodoopuppe hält	50
Auftrag	Opfer muß eine Aufgabe des Magiers durchführen	100
Götterfluch	Opfer ist auf ewig verflucht in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu handeln	100

## Schutzzauber:

Kampfschutz I–VI	1–6 Schutzpunkte für einen Kampf	10–60
Magische Rüstung I	1 Schutzpunkt pro Tag	20
Magische Rüstung II	2 Schutzpunkte pro Tag	40
Magische Rüstung III	3 Schutzpunkte pro Tag	70
Magische Rüstung IV	4 Schutzpunkte pro Tag	100
Magische Rüstung V	5 Schutzpunkte pro Tag	150
Magische Rüstung VI	6 Schutzpunkte pro Tag	200
Magischer Zirkel	In den Zirkel kann Magie eindringen, aber nicht hinaus	20
Magie aufheben	Nicht permanenten oder gerade gewirkten Zauber brechen	20
Abstand	Gegner im Frontbereich werden auf 3 m Entfernung gehalten	30
Totaler Magieschutz	Magier ist immun gegen Magie (Aufrechterhalten)	30
Energiefeld	Immunität gegen Verletzung (Aufrechterhalten)	30
Feuerschild	Wer den Magier trifft, erhält automatisch 2 Wunden an der Waffenhand	50
Meisterschutz	Schutz gegen Magie bis 30 Punkte	100

## Allgemeinmagie:

Magischer Riegel	durch Anwesenheit eine Tür verschließen	10
Magische Waffe I	macht Waffe für einen Kampf magisch	10
Magische Waffe II	macht Waffe für einen Tag magisch	30
Magie identifizieren	exakteres Wissen über einen noch wirkenden Zauber	20
Alarm	Alarm an Gegenstand anbringen	20
Magische Suche	kann ungefähr Richtung / Entfernung eines bekannten Gegenstandes bestimmen	
Mit Toten sprechen	eine Leiche kann 10 Worte sprechen	20
Magisches Schloß	kann Schloß magisch sichern	30
Magiesicherung	vorher angewandten Zauber kann für einen Tag nur der Magier selbst aufheben	30
Elementarauftrag	Elementar muß spezifizierte Aufgabe erfüllen	30
Zauber binden	kann magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen	30
Energiewall	magische Barriere entsteht	40
Dämonen beschwören	Dämon erscheint	40
Magie zerstören	magischer Gegenstand wird neutralisiert	40
Elementar rufen	Elementarmagier kann Elementar eines gewählten Elementes rufen	50
Elementar binden	Elementar wird vom Elementaristen unterworfen (5 EP perm / h)	50
Göttliche Weisheit	Magier darf komplexe Frage an die Götter (SL) stellen	50
Magischer Gegenstand	Magier kann einen Gegenstand permanent verzaubern	80
Dämonenauftrag	Ein beschworener Dämon muß drei Aufträge des Magiers erfüllen	50
Exorzismus	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkommen ist	100

## Vor- und Nachteile:

Durch Nachteile können zusätzliche Punkte für den Bau eines Charakters erworben werden. Ein Charakter sollte dadurch abgerundet werden und interessanter beim Spiel werden. Geht es nur um die leidigen Punkte, so spart es Euch lieber, denn ein Nachteil will ausgespielt werden. Nur die Feinde finden sich von selbst an.

Vorteile erklären sich meist von selbst. Freunde sollten nur bei Dorfrollen oder in Ausnahmefällen erworben werden. Auch das Spiel kann einem Vor- aber auch Nachteile einbringen (kostet keine Punkte)

Körper:	Ein Auge erblindet oder ausgestochen	+10
	Beide Augen erblindet	+50
	Stumm	+25
	Buckel	+5
	Verlust einer oder beider Hände	+10/40
	Verkrüppelung einer oder beider Hände	+5/15
	Verlust eines oder beider Arme (inkl. Hände)	+20/60
	Versteifter Arm	+10
	Steifes Bein	+15
Konstitution:	Altersschwäche	+10
	Nur ein LP am Körper	+20
	Drogenabhängig	+20
	Wunden verheilen nur halb so schnell	+10
	Chronischer Husten oder andere leichte Erkrankung	+5
	Wunden verheilen doppelt so schnell	-10
	Ein zusätzlicher LP am Körper	-20
Psyche:	Phobien verschiedenster Art	+(5-20)
	Harvey-Syndrom (reden mit einer imaginären Person)	+5
	Schwur (Erfüllung ist für den Charakter extrem wichtig)	+(5-15)
	Ehrenkodex	+(5-15)
	Dummheit (Niedriger IQ)	+10
	Schwachsinn (IQ vernachlässigbar)	+25
Gesellschaftliche:	Zum Gehorsam gegenüber einer anderen Person verpflichtet	+10
	Adel/Lehnsherr	-10/40
	Mittelstand	± 0
	Vogelfrei	+10
	Gehört einer Organisation an (Gilde, Zunft, Geheimbund)	-5
	hat persönliche Feinde	+(5-15)
	hat persönliche Freunde	-(5-15)
	Armut (wenig oder gar kein Startkapital)	+(5-10)
	Reichtum (höheres Startkapital)	-(5-10)
	Titel (Vogt, Magister,...)	-5