

Æarmion e.V.

Gesamtregelwerk

*Grundregelwerk
von Nicole Truckenmüller*

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

*Alchemieregelwerk
von Nicole Truckenmüller*

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Was ist LARP?	4
Über dieses Regelwerk.....	5
„Spiele aus!“	6
Übersicht über die wichtigsten Abkürzungen	7
Kampf.....	8
Sicherheit im Kampf.....	8
Schaden	8
Tod	8
Rüstung	9
Heilung.....	11
Charaktererstellung	12
Wie heißt der Charakter?	12
Wo kommt der Charakter her?	12
Was ist sein Beruf?.....	13
Was ist mit seiner Familie?	13
Warum ist er unterwegs?	13
Was sind seine Stärken?	13
Was sind seine Schwächen?	13
Auf welche Weise bereichert er das Spiel?	13
Fertigkeiten	15
Konvertierung	16
Alchemie	17
Liste der Tränke	18
Lehrlings-Rezepte	18
Alchemisten-Rezepte	19
Meister-Alchemisten-Rezepte.....	21
Magie	22
Die Wege der Magie.....	22
Elementarmagie (E)	22
Naturmagie (N)	22
Schwarze Magie (S).....	22
Klerikale Magie (K).....	22
Ränge	22
Das Wirken von Zaubern	22
Liste der Zauber	24
Lehrlings-/Novizen-/Paladin-Zauber	24

Magier/Priester-Zauber	29
Meister-Magier/Hohepriester Zauber	36
Contage-Boni	43
Sonstiges	44
Dieben	44
Diebesbeutel.....	44
Fesseln und Entfesseln	44
NSC-Zauber	44
Schlusswort	47
Anhang: Mindeststandards der Fremdassen	48
Elfen:.....	48
Halblinge:.....	48
Zwerge:	48
Echsenmenschen:	48
Dunkelelben:	48

Was ist LARP?

LARP (Live Action Role Play) oder Liverollenspiel bezeichnet ein Rollenspiel, bei dem die Spieler ihre Spielfigur selbst darstellen. Die Spieler 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, das Fürstentum Agenstein, Gulonia, Aqueron, Ylayon, Oruldunar und die Nebelreiche entstanden. Auch die Insel Andergard wird 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 LARPern. 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-Anfänger 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 jeder mit der Zeit seinen 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 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 (in 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 „Spielercharakter“. Dies sind die Menschen, die Charaktere spielen, die sie sich selber ausgedacht haben. Bei Farmion sind die SC zwischen 10 und 17 Jahren alt.

NSC

NSC bedeutet „Nichtspielercharakter“. 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 von statten geht und ist 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 möglichst 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 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 des Getroffenen.

Bei allen Treffern ist es wichtig, der 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, ist es wahrscheinlich, dass dieser Schlag dich von den Beinen haut, dein Charakter einige gebrochene Rippen hat und somit dringend einen Heiler braucht. 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 Meuchelangriff 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.“

(DragonSys™ – Classic LARP, Robert Weis e.a., G&S Verlag, 2001)

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!

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 ½).

	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 (½ RP, da sie nur die Hälfte des Armes bedeckt) und an den Unterschenkeln jeweils eine Beinschiene aus Stahl (insgesamt 1 ½ 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-Anfänger 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 nacheinem Jahr bereust. Außerdem gilt unter vielen LARPern der Grundsatz „Rüstung ist keine Gewandung“. Schaffe dir also lieber zuerst ein solides Grundgewand 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 ausgebildeter Heiler benötigt.

Wurde einer Wunde von einem Heiler 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.

Spiele'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 spielbaren Rassen bei Farmion sind Menschen, Elben, Halblinge 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 ist*. Dabei können diese acht Fragen hilfreich sein.

Wie heißt der Charakter?

Bei der Namenswahl sollten verschiedene Punkte beachtet werden.

SEI NICHT ZU AUßERGEWÖHNLICH.

Deine Mitspieler 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 dich rufen können.

VERMEIDE BEKANNTES.

„Legolas“ mag zwar ein schöner, gut zu merkender Name sein, doch deine Mitspieler 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.

„Hans“ ist einfach kein passender Name für einen Elben, 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?

Jeder verdient sich irgendwie seinen Lebensunterhalt. Es gibt eine Vielzahl von Professionen - Heiler, Händler, Söldner, Barden, 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 Meister, der ihm ein Handwerk lehren kann.

Was sind seine Stärken?

Jeder hat Fähigkeiten oder Charakterzüge, die ihn 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 er das Spiel?

Von allen Fragen ist diese die wichtigste.

LARP lebt vom Miteinander der Spieler 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 ein Schmied), 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.

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, jemand hat eine magische Begabung oder er hat sie nicht.

Fertigkeit	Voraussetzung	Beschreibung
Magie (S)	---	Der Charakter ist in der Lage, Magie zu wirken. Näheres ist im Kapitel „Magie“ beschrieben
Alchemie (S)	---	Der Charakter kann alchemische Mixturen brauen. Näheres ist im Kapitel „Alchemie“ beschrieben
Meucheln (L)	---	Der Charakter ist in der Lage, mit einem einzigen Schnitt oder Stich zu töten, sofern er unbemerkt an sein Opfer herankommt
Erste Hilfe (S)	---	Der Charakter kann einen Verletzten notdürftig versorgen, damit er nicht verblutet
Heilen (S)	Erste Hilfe	Der Charakter kann die Wunden eines Verletzten heilen lassen
Lederer (S)	---	Der Charakter kann Rüstungen aus Leder und Stoff reparieren
Schmied (L)	Lederer	Der Charakter kann Rüstungen aus Metall reparieren
Diebstahl (S)	---	Der Charakter darf Diebesbeutel stehlen. Näheres ist im Kapitel „Sonstiges“ unter „Dieben“ beschrieben
Schlösser knacken (L)	Diebstahl	Der Charakter kann mit entsprechendem Werkzeug Schlösser öffnen
Geschichten und Legenden (S)	---	Der Charakter kennt viele Geschichten und Legenden aus der ganzen Welt

Spie's aus!

Wenn du einen Lehrmeister für eine Fertigkeit suchst, kann es hilfreich sein, die Mitspieler 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...

Konvertierung

Wenn du gerade dabei bist, einen neuen Charakter zu erstellen, kannst du diesen Teil überspringen.

Die Konvertierung von Charakteren nach dem alten Farmion-Regelwerk erfolgt so:

- Ein Wochenend-Con zählt für 3 Contage. Längere Cons entsprechend mehr.
- Zwei (S)-Fertigkeiten sind, wie bei der Charakter-Erstellung, kostenlos.
- Für jeweils 3 Contage kann eine (S)-Fertigkeit oder ein Lehrlings-/Novizen-Zauber oder ein Lehrlings-Rezept erworben werden.
- Für jeweils 6 Contage kann eine (L)-Fertigkeit oder ein Magier-/Priester-/Paladin-Zauber oder ein Alchemisten-Rezept erworben werden.

Meistermagier-/Hohepriester-Zauber oder Meister-Alchemisten-Rezepte können nicht konvertiert werden. Um diese lernen zu können, muss intime eine Prüfung abgelegt werden.

Alchemie

Alchemisten sind in der Lage, Tränke mit den verschiedensten Wirkungsweisen herzustellen.

Die Laufbahn des Alchemisten ist in drei Ränge geteilt:

- Alchemisten-Lehrling
- Alchemist
- Meister-Alchemist

Spiel's aus!

Am Anfang deiner Alchemisten-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 Alchemisten-Charakter startet mit zwei Lehrlings-Rezepten. Hat er fünf Lehrlings-Rezepte gemeistert, darf er sich Alchemist nennen und Alchemisten-Rezepte lernen. Hat er fünf Alchemisten-Rezepte gelernt, kann er eine Prüfung ablegen, um damit zum Meister-Alchemisten zu werden und die entsprechenden Tränke lernen zu können. Ist der Charakter soweit, eine Meister-Prüfung abzulegen, sollte er sich rechtzeitig (!) vor der Con mit der Orga oder befreundeten Spielern absprechen, damit eine Prüfung ausgerichtet werden kann.

Um einen neuen Trank zu lernen, muss der Alchemist entweder einen Lehrmeister finden, der 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 Alchemist alles verwenden, was ihm in den Sinn kommt, und ambientig aussieht. Wenn er mit dem Ausspielen des Trankbrauens fertig ist, muss er jedoch seine Zutaten gegen mit Lebensmittelfarbe gefärbtes Wasser austauschen, um allergische Reaktionen bei Mitspielern zu vermeiden.

Alchemisten-Lehrlinge und Alchemisten können einen Trank zur Zeit brauen, Meister-Alchemisten 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).

Spiel's aus!

Solltest du einmal vorhaben, jemanden einen Trank unterzujubeln, ohne, dass dieser es bemerkt, solltest du, nachdem dein „Opfer“ den Trank, den du ihm vielleicht ins Getränk gemischt hast, zu Orga gehen und dieser sagen, dass du einen Mitspieler heimlich vergiftet hast. Sie wird dem „Opfer“ dann die Wirkung des Trankes mitteilen, sodass dieses weder IT noch OT weiß, wer ihm den Trank gegeben hat.

Liste der Tränke

Lehrlings-Rezepte

(Brauzeit: 15 Minuten / Lerndauer: 1 Stunde)

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
Schlaftrank	Das Opfer schläft ein und kann nicht geweckt werden, außer es erleidet Schaden.	½ Stunde	Schlucken
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 Heiler 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
Stottertrank	Das Opfer kann nur noch stottern	10 Minuten	Schlucken
Schmerzmittel	Das Opfer spürt keinen Schmerz mehr, ist dafür aber benommen und kann somit weder kämpfen noch andere anstrengende Aktionen durchführen.	½ Stunde	Schlucken

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
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 „Versteinigung“. Der Trank verhindert nur den Schadenspunkt, der durch den Treffer verursacht wird, die Wucht des Schlages muss trotzdem ausgespielt werden.	Schlucken

Alchemisten-Rezepte

(Brauzzeit: 45 Minuten / Lerndauer: 2 Stunden)

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
Heiltrank	Heilt 4 LP. Wenn die Lebenspunkte dadurch theoretisch über 6 steigen würden, wird dem Trinkenden sehr übel.	10 Minuten	Schlucken
Gegengift	Löst die Wirkung aller Tränke auf, die der Trinkende im Körper hat	10 Minuten	Schlucken
Wahrheitsserum	Zwingt das Opfer dazu, die Wahrheit zu sagen. Zwingt das Opfer <u>nicht</u> dazu, zu reden.	10 Minuten	Schlucken

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
Magietrank	Stellt bei Magiern ein Viertel ihrer maximalen MP wieder her. Sorgt bei Nicht-Magiern oder Magiern mit vollen MP für Übelkeit und Schwindel.	10 Minuten	Schlucken
Blindheitsgift	Macht das Opfer blind	10 Minuten	Schlucken
Schmerzgift	Fügt dem Opfer sehr starke Schmerzen zu	10 Minuten	Schlucken
Berserkertrank	Macht den Trinkenden zum Berserker. Er stürmt wild auf den Nächststehenden los und kämpft, bis niemand mehr in Sicht ist, die Wirkung nachlässt oder er auf 0 LP fällt. Der Berserker verspürt kaum Schmerzen	5 Minuten	Schlucken
Mittlerer Steinhauttrank	Der 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
Schwacher Vergessenstrank	Lässt das Opfer die letzten 5 Minuten vergessen	permanent	Schlucken

Meister-Alchemisten-Rezepte

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

Name	Wirkung	Wirkungsdauer	Art der Anwendung
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
Immunitätstrank	Der Trinkende ist immun gegen alle Tränke	12 Stunden	Schlucken
Starker Steinhauttrank	Der 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 „Versteinierung“. Der Trank verhindert nur den Schadenspunkt, der durch den Treffer verursacht wird, die Wucht des Schlages muss trotzdem ausgespielt werden.	Schlucken
Trank der lebenden Toten	Stirbt der Trinkende während der Wirkungsdauer, wird er zu einem Untoten. Der Alchemist hat keine Kontrolle über diesen Untoten.	3 Stunden	Schlucken
Starker Vergessenstrank	Lässt das Opfer die letzte Stunde vergessen	permanent	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.

Elementarmagie (E)

Elementarmagier manipulieren die Elemente und unterwerfen sie ihrem Willen. Diese Art der Magie ist am weitesten verbreitet und allgemein akzeptiert.

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.

Schwarze Magie (S)

Schwarzmagier sind düstere Zeitgenossen, die vor allem danach streben, die Kontrolle über ihre Mitmenschen oder sogar über Leben und Tod zu haben. Schwarze Magie, besonders Nekromantie (Totenbeschwörung) ist in vielen Teilen Awarorns verboten.

Klerikale Magie (K)

Priester und Paladine wirken ebenfalls eine Art von Magie, allerdings erlangen sie ihre Kraft durch den Glauben.

Kleriker 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 müssen alle Novizen-Zauber gelernt haben, um Zauber des zweiten Ranges lernen zu können.

Ränge

Die Laufbahn eines Magiers / Klerikers ist in drei Ränge geteilt:

- Magier-Lehrling / Novize
- Magier / Priester
- Meistermagier / Hohepriester

Das Wirken von Zaubern

Spiel's aus!

*Magier 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 Magier, der möchte, dass seine Zauber ausgespielt werden, muss vor allem eins sein: **laut!** Denn wenn deine Mitspieler 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 Zaubere, 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.

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

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

Spiel's aus!

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

Magier, die Rüstung 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 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 zwei Lehrlings-/Novizen-Zaubern. Hat er fünf Lehrlings-/Novizen-Zauber gemeistert, darf er sich Magier/Priester nennen und Magier-/Priester-Zauber lernen. Hat er fünf Magier-/Priester-Zauber gelernt, kann er eine Prüfung ablegen, um damit zum Meistermagier/Hohepriester zu werden und die entsprechenden Zaubere lernen zu können. Ist der Charakter soweit, eine Meister-Prüfung abzulegen, sollte er sich rechtzeitig (!) vor der Con mit der Orga oder befreundeten Spielern absprechen, damit eine Prüfung ausgerichtet werden kann.

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

Liste der Zauber

Lehrlings-/Novizen-/Paladin-Zauber

(Lerndauer: 1 Stunde)

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

Name	Repräsentation	Kosten
Benommenheit	S / N	1 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Das Opfer taumelt und ist zu keinen komplizierten Handlungen mehr fähig	10 Sekunden	Hörweite
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	MISCEARIS – Er/Sie sei benommen!	/

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

Name	Repräsentation	Kosten
Brennende Hände	E / K	2 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Die Hände des Zaubernden werden heiß und verursachen 2 Schadenspunkte	Sofort	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	MANUS ARDENTEM – Brennende Hände!	/

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

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

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Licht	E / K / N	1 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Ein Licht erscheint in der Hand des 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
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	EX UMBRA IN SOLEM – Aus Schatten wird Licht!	/

Name	Repräsentation	Kosten
Magie entdecken	E / N / S	2 MP
Wirkung	Zauberdauer	Reichweite
Der Zaubernde erkennt, ob ein Gegenstand oder Lebewesen magisch ist oder nicht	1 Minute	Wenige Zentimeter
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	OCULUS ARCANA – Ich sehe die Magie!	Durch diesen Zauber kann nur die An- oder Abwesenheit von Magie erkannt werden, nicht die Art

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 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.

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

Name	Repräsentation	Kosten
Vertrauen	K / N / S	5 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der Verzauberte fasst Vertrauen zum Zaubernenden, hält diesen für einen guten Freund und handelt dementsprechend	30 Minuten	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	NATURA ADMOVERE – Vertraue mir	Der Zauber endet sofort, wenn der Zaubernende sich dem Verzauberten gegenüber aggressiv verhält.

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

Magier/Priester-Zauber

(Lerndauer: 2 Stunden)

Name	Repräsentation	Kosten
Magischer Bund	E / K / N / S	Kosten des gebundenen Zaubers + 2 MP pro teilnehmendem Magier
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Zwei bis fünf Magiewirker schließen sich zu einem Bund zusammen. Sie teilen ihre Magiepunkte und können jeden Zauber wirken, der mindestens einem von ihnen bekannt ist. Es ist jedoch durch den Magischen Bund nicht möglich, Zauber zu sprechen, die nicht zur eigenen Magie-Art gehören (ein Kleriker ist zum Beispiel nicht plötzlich in der Lage, Schwarze Magie zu wirken).	Bis der gebundene Zauber gewirkt wurde.	/
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
10 Minuten	/	Nachdem der Bund geschlossen wurde, können die Zaubernden 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. Diesen Zauber erhält jeder, der in den Rang eines Magiers aufsteigt, automatisch. Dieser Zauber fügt dem MP-Pool des Magiers keine Punkte hinzu.

Name	Repräsentation	Kosten
Barriere	E / K / N / S	10 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der Zauberer 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.

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Energiegeschoss	E	5 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Ein Geschoss aus magischer Energie trifft den Gegner und fügt ihm 3 Schadenspunkte zu	Sofort	Wurfkomponente
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	IGNISPHAERO FEUERBALL – Gleißeln, Brand und Donnerhall!	Die Energie kann einem Element nach Wahl des Zaubernden entsprechen. Dieser Zauber verursacht direkten Schaden.

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

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

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Magie erkennen	E / S	5 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der Zaubernde erkennt, ob ein Gegenstand magisch ist oder nicht und welche Art von Magie gewirkt wurde.	/	/
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
Mindestens 10 Minuten	/	Je länger der Gegenstand untersucht wird, desto mehr Informationen kann der Zaubernde erlangen.

Name	Repräsentation	Kosten
Pflanzenfessel	N	4 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der Verzauberte wird am Boden festgehalten	1 Minute	Hörweite
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	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.

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Schwäche	S	3 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
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
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	AMISSIO VIRES – Schwere Glieder, schwerer Schritt	/

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

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Wahrheit	K / S	6 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der Verzauberte kann nicht mehr lügen.	10 Minuten	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	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 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 Verzauberte muss pro geheiltem Lebenspunkt 5 Minuten ruhig liegen bleiben, sonst reißen die Wunden wieder auf und er verliert 6 Lebenspunkte.

Meister-Magier/Hohepriester Zauber

(Lerndauer: 3 Stunden)

Name	Repräsentation	Kosten
Artefakt erschaffen	E / N / S	10 MP + MP des Zaubers, der in das Artefakt gebannt wird
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Ein beliebiger Zauber, den der 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.	/
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
30 Minuten	/	Der Zaubernde muss bei Erschaffung des Artefaktes festlegen, durch welche Worte es ausgelöst wird. Dieser Zauber fügt dem MP-Pool des Zaubernden 15 MP hinzu.

Name	Repräsentation	Kosten
Bodenweihe	K	20 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
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.	/
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
30 Minuten	/	Die geweihte Fläche muss optisch deutlich sichtbar gemacht werden, zum Beispiel durch Mehl oder Kreide.

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

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

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

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

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Kraftentzug	N / S	2 MP (ja, das bedeutet, dass dieser Zauber sich erst lohnt, wenn man ihn mindestens 1 ½ Minuten aufrechterhält)
Wirkung	Zauberdauer	Reichweite
Der Zaubernde entzieht seinem Ziel Magiepunkte.	30 Sekunden pro MP	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	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 Zaubernde kann durch diesen Zauber nicht über sein Maximum an Magiepunkten kommen.

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

Name	Repräsentation	Kosten
Massenheilung	K / N	6 MP + 3 MP pro Verwundetem
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Bis zu fünf Verwundete im Umkreis des Zaubernden erhalten 5 Lebenspunkte	/	3 Meter Umkreis
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
Pro Verwundetem 3 Minuten	/	Nachdem der Zaubernde eine solch große Heilung durchgeführt hat, fällt er 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.

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

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

Name	Repräsentation	Kosten
Schattenschlag	S	15 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Das Ziel wird von dunkler Magie getroffen und zurückgeworfen. Es erleidet 4 Schadenspunkte.	Sofort	3 Meter
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	UMBRA SECURIS – Schattenschlag!	/

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 Kleriker ausgesprochen wurde.

Name	Repräsentation	Kosten
Schmerz und Todesqual	S	10 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Die schlimmsten Ängste des Opfers werden in seinem Kopf wahr und äußern sich in Panik und starken Schmerzen. Hält der Zaubernde den Zauber mehr als 30 Sekunden aufrecht, verliert das Opfer alle 10 Sekunden einen Lebenspunkt.	Solange der 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
Vampirismus	S	2 MP pro entzogenem Lebenspunkt
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Der Zaubernde überträgt alle 20 Sekunden einen Lebenspunkt seines Ziels auf sich.	Solange der Zaubernde den Zauber aufrecht erhält oder das Ziel tot ist.	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	VITA TUA ERIPIO – Dein Leben soll das meine sein.	Der Zaubernde kann durch diesen Zauber nicht mehr Lebenspunkte entziehen, als ihm zu diesem Zeitpunkt fehlen.

Name	Repräsentation	Kosten
Vergessen	K / S	10 MP
Wirkung	Wirkungsdauer	Reichweite
Das Opfer vergisst 5 Minuten aus seinem Leben, die der Zaubernde bestimmt.	Permanent	Berührung
Ritualdauer	Beispielformel	Sonstiges
/	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-/Novizen-Zauber oder ein Lehrlings-Rezept aufschreiben.

Alle 5 Cons, während der du IT nichts gelernt hast, darfst du dir einen neuen Magier/Priester-Zauber oder ein Alchemisten-Rezept aufschreiben (sofern du genug Lehrlings/Novizen-Zauber bzw. Alchemisten-Lehrlings-Rezepte beherrscht, um Magier-Zauber bzw. Alchemisten-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/Hohepriester-Zauber oder ein Meister-Alchemisten-Rezept aufschreiben (sofern du eine Meisterprüfung 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 Spielern (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 jeder sich halten muss:

1. Es dürfen **ausschließlich** In-Time-Geld, Plotgegenstände und Diebesbeutel (dazu unten mehr) gediebt werden.
2. Um etwas zu dieben, muss ein farbiges Band daran befestigt werden, ohne, dass der „Bestohlene“ es bemerkt. Ist dies geschehen, geht der Dieb zur Orga und diese (**nur** diese!) nimmt dem Bestohlenen die Beute ab und übergibt sie dem Dieb.

Diebesbeutel

Nur wer die Fertigkeit „Diebstahl“ erworben hat, darf Diebesbeutel stehlen. Diebesbeutel sind deutlich gekennzeichnete Beutel, die Spieler und NSC dabeihaben können. Sie enthalten alles Mögliche, Münzen, Edelsteine, Süßigkeiten – was auch immer der entsprechende Mensch hineintut, kann der Dieb behalten. Jeder darf einen Diebesbeutel tragen, um seinen Mitspielern die Möglichkeit zu geben, ihn 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 Gefesselte nimmt die Hände auf den Rücken. Man gibt ihm ein Seil in die Hände, das vorher verknotet wurde. Das Seil muss mit beiden Händen festgehalten werden. Schafft der „Gefesselte“ es, alle Knoten im Seil hinter seinem Rücken zu lösen, so hat er sich erfolgreich entfesselt. Hat er ein Messer oder einen Dolch dabei, den er, 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 ebenfalls frei.

NSC-Zauber

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

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

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Massenfurcht	Personen in Reichweite fliehen in Panik vor dem Zaubernden	1 Minute
Reichweite	Häufig verwendete Formel	Sonstiges
Hörweite	PAVOR VULGUS – Fürchtet euch!	/

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Tod	Der Verzauberte stirbt	Permanent
Reichweite	Häufig verwendete Formel	Sonstiges
Berührung	NEX LETUM MORI – Stirb!	/

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Untoten erschaffen	Der Verzauberte stirbt und wird ein Untoter unter dem Befehl des Zaubernden	Permanent
Reichweite	Häufig verwendete Formel	Sonstiges
Berührung	ANIMA ERIPERE – Deine Seele gehört mir	/

Name	Wirkung	Wirkungsdauer
Geisterfesseln	Personen in Reichweite werden am Boden festgehalten	1 Minute
Reichweite	Häufig verwendete Formel	Sonstiges
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:

- Eine Maske
- Passende Schminke an den sichtbaren Körperstellen

Öunkelöben:

- Spitze Ohren zum Ankleben
- Schwarze Schminke an den sichtbaren Körperstellen (auch an den Ohren)

Farmion e.V.
Charakterbogen

Name des Spielers		Contage des Charakters		
Name	Rasse	Profession		
Fertigkeiten		Vermögen		
		Kupfer	Silber	Gold
		Besondere Gegenstände:		
Erlernte Zauber		Erlernte Rezepte		
Mannapunkte:				

