

Live Adventure Erweiterungsregelwerk



“Effekte”

Version 1.1

www.Live-Adventure.de

LIVE
ADVENTURE
FRANKFURT

Manuel Meilinger
Philipp Schweitzer

Fabian Geuß
Benjamin von der Eltz
Philipp Heidtkamp

Andrea Huber, Benjamin von der Eltz, Holger Windmüller, Thomas Reiner,
Philipp Heidtkamp, Johannes Pemsel, Gregor Lindner, Fabian Geuß,
Hannes Mörtel, Jörn Junghänel, Lena Eriksen, Thorsten Gugg

Kirsten Müller und www.glorienschein.de

Live Adventure Event GmbH
Lagerstr. 10
93055 Regensburg

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Regelwerkes darf ohne schriftliche Einwilligung der Firma Live Adventure Event GmbH in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Herzlich willkommen im neuen Erweiterungsregelwerk „Effekte“. Dieses Regelwerk beinhaltet alle erdenklichen Regeln und Gesetze zur Magie und Alchemie möglichst knapp und auf einen Blick geschrieben. Wenn Du etwas nicht verstehen solltest oder etwas ungenau findest, wende Dich bitte an deine Spielleitung (SL) oder vorab an unser Forum.

- Eindeutigere Beschreibungen bzw. kleine Korrekturen bei: Gegenstand erhitzen, Taubheit, Versteinern

An dieser Stelle soll kurz erklärt werden, weshalb wir die Wirkungen unserer magischen Sprüche und alchemistischen Mixturen vereinheitlicht haben. Ob Magier, Priester oder Elementarist, ob Trankkundiger, Giftmischer oder Apotheker, sie alle haben eines gemeinsam:

Sie erzielen auf unterschiedlichste Weise Effekte bei anderen Wesen oder sich selbst. Uns ist vollkommen klar, dass jede dieser Klassen, die Wirkung auf verschiedene Arten erzielen und mit mannigfaltigen Theorien erklären, dennoch bleibt die Wirkung bei all den Möglichkeiten die Selbe. Um also bei diesen unzähligen verschiedenen Variationen zum Erzielen eines Effektes dennoch die Übersicht zu behalten, wurden eben diese Effekte vereinheitlicht (siehe Kapitel 4 Liste aller Sprüche und Mixturen). Dies eröffnet sowohl den magiebegabten als auch den alchemiebegabten Charakteren einige neue Möglichkeiten.

Alle Effekte haben eine vorgeschriebene Wirkungsart und -dauer als auch ein Kommandowort (siehe Kapitel 4 Liste aller Sprüche und Mixturen). Nach jedem Wirken eines Zaubers und jeder Verabreichung einer Mixtur muss das Kommandowort gesagt werden. Das Kommandowort ist der Name des Spruches oder der Mixtur. Ein Spieler, der beispielsweise in einer riesigen Schlacht nur das Kommandowort versteht, kann somit sicher sein, den Effekt richtig auszuspielen. Diskussionen in solchen Fällen werden also im vornherein vermieden ohne die Charaktere in ihrem individuellen Charakterspiel zu beschneiden.

Effekte mit dem selben Namen in verschiedenen mächtigen Ausführungen benötigen die schwächere Variante als Vorbedingung zum Erlernen der stärkeren.

Effekte, die auf Magiewirkung zurück zu führen sind, können nicht durch alchemistische Handlungen aufgehoben werden. Gleiches gilt für alchemistische Effekte.

Sofern die Rahmenhandlungen und Wirkungsweisen der Alchemie- und Magieregeln angewendet werden ist die Darstellung dem Spieler überlassen. Wir wollen den Teilnehmern die Möglichkeit geben ihre Komponenten zu wählen und damit ihre Darstellung und ihr Spiel freier zu gestalten. Die Eckpunkte der Regeln für Magie und Alchemie müssen trotzdem erhalten bleiben! Hierzu zählen das Kommandowort, die Braudauer bei der Alchemie, die Magiepunktekosten sowie die Mindestwortanzahl bei der Magie und der Effektauslöser (Werfen und Treffen, Schlucken, Kontakt etc.).

Im Folgenden werden spezielle Wirkungsauern der Effekte genauer erklärt: Dauer ist von der Erfüllung bestimmter Bedingungen abhängig.

Der Effekt hält an, solange der Wirkende eine bestimmte Bedingung erfüllt, während der er keine Kampfhandlung vollführen oder einen anderen Zauber wirken kann.

1. Solange der Magier zum Beispiel einen gewissen Gegenstand (Komponente) in der Hand hält oder/und mit ihr etwas Bestimmtes tut.
2. Solange er sich konzentriert und auf das Opfer deutet.
3. Eine Veranstaltung lang - Der Effekt hält für die Dauer einer Veranstaltung an, egal um wie viele Tage es sich bei dem Event handelt.
4. Permanent - Der Effekt hält für immer an, es sei denn, er wird negiert, z.B. durch Magie aufheben oder durch Magieentsicherung.

Wenn im Zusammenhang mit Liverollenspiel über den Begriff Magie oder über magische Fertigkeiten gesprochen wird, ist noch einmal die Betonung wichtig, dass es sich beim LARP um ein erdachtes Spiel handelt und niemand das Vorhandensein solcher oder ähnlicher Kräfte in unserer Realität, also außerhalb des Spiels, annimmt.

Der Begriff Magie soll nur als Platzhalter für all die verschiedenen Richtungen von übernatürlichen Kräften sein, die sich ein Charakter im Liverollenspiel zu Nutze machen könnte. Es gibt selbstverständlich eine große Anzahl von möglichen Charakteren, die über den klassischen Magier hinausgehen: Schamanen, Priester, Hexen, Druiden etc. fassen wir der Einfachheit halber unter dem Begriff Magier zusammen. Natürlich soll jeder Charakter seine ganz individuelle Einstellung zur Wirkungsweise der Magie haben. Auch wenn alle sich aus dem gleichen Vorrat an Sprüchen (siehe Kapitel 5 Liste aller Sprüche und Mixturen) bedienen, so können doch die Zutaten und Formeln gerne individuell variieren.

Manche Charaktere beziehen ihre Kraft von einem „höheren Wesen“. Darunter fallen klerikale Kräfte, die zumeist von Priestern, Paladinen, Templern etc. gewirkt werden. Ebenso dämonische Magie, die von Hexern, Beschwörern usw. gerufen werden kann. Alle diese Mächte haben keinen direkten Kontakt zu den Sterblichen, so lange diese auf Mythodea wandeln! Ein Priester spürt so zum Beispiel seinen Gott, kann aber dessen Kraft nicht ohne Weiteres zu sich rufen. Hier heißt es ausprobieren und vor Ort eine Spielleitung fragen, was passiert!

Regeltechnisch (gerade, was ihre Auswirkung angeht) bleiben die Zaubersprüche natürlich für jeden Charakter gleich, auch wenn individuelle Ausformungen für ein dichtes Ambientespiel sehr schön und gewünscht sind. Ein klassischer Akademiemagier wird sicher für den Spruch Windstoß einen Fächer oder eine ähnliche Komponente benutzen, während der Schamane Federn oder Vergleichbares verwendet. Die detaillierte Wahl der Komponenten ist dem Spieler demnach selbst überlassen, sofern die grundsätzliche Art gleich bleibt (eine Linie bei Barriere muss gezogen werden, bei Geschoss muss etwas geworfen werden usw.).

Die wohl am häufigsten verwendete und gebräuchlichste Methode Magie zu wirken ist die Spruchmagie. Bei dieser Methode verbindet der Magier eine dem Zauberspruch entsprechende Komponente mit einer passenden Formel (hier sind der Individualität

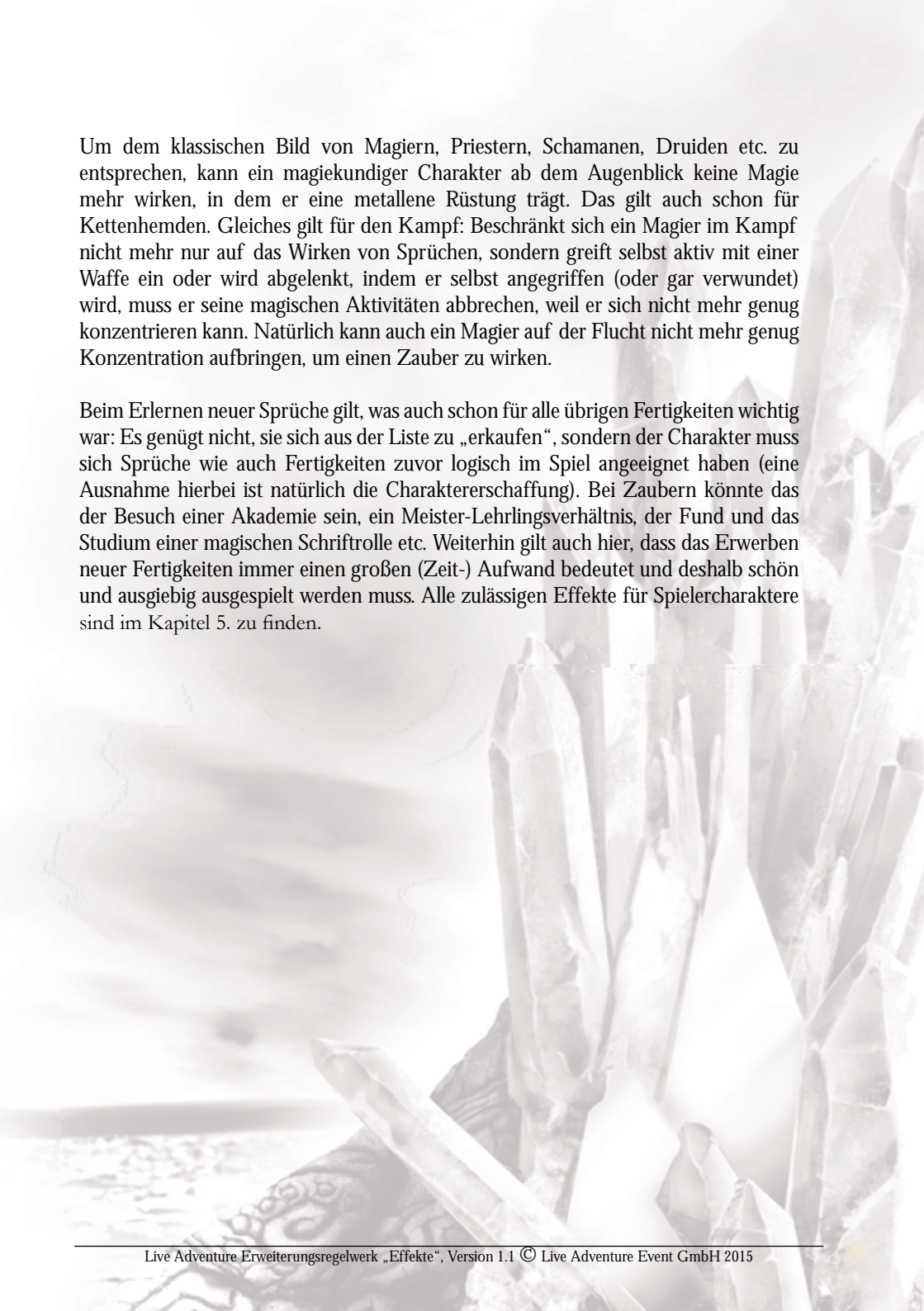
der einzelnen Charaktere keine Grenzen gesetzt; manche Magier verwenden lateinische oder deutsche Worte, manche gar Griechisch oder auch Fantasiensprüche) und baut somit eine Verbindung zu einer der die gesamte Welt durchziehenden Energielinien auf (andere Theorievorstellungen sind durchaus erwünscht) und manifestiert dann dadurch die übernatürliche Kraft in einer entsprechenden Wirkung.

Unter Spruchmagie verstehen wir also alle „normal gewirkten“ Zaubersprüche. Die Tabellen (Kapitel 5. Liste aller Sprüche und Mixturen) sehen für jeden Zauber je nach Stärke eine bestimmte Anzahl von zu sprechenden Worten – die magische Formel – vor. Es gibt bewusst keine vorgegebenen Worte, da sich die unterschiedlichen Spielkonzepte so voneinander unterscheiden, dass jeder magiebegabte Charakter entscheiden soll und darf, welche Worte er nutzt. Das bedeutet allerdings, dass er ZUSÄTZLICH zu seinen eigens gewählten Formeln immer ein allgemein verständliches Wort (Name des Spruches = Kommandowort) sagt, so dass auch jeder Mitspieler die Art seines Zaubers verstehen und ggf. darauf reagieren kann.

Möchte ein Charakter Magie wirken, so geht dies nicht spurlos an seinem geistigen Zustand vorüber, da auch das Wirken von Spruchmagie große Kraft kostet. Spieltechnisch gibt es einen so genannten Magiepool, aus dem der Magier schöpfen kann und der seinem Potential, erlernte Sprüche auch anzuwenden, entspricht. Der Magiepool besteht aus allen Erfahrungspunkten (EP), die ein Charakter in das Erwerben von magischen Sprüchen investiert hat und die damit zu Magiepunkten (MP) wurden. Außerdem kann er in die Fertigkeit „Zusätzliche Magiepunkte“ investieren, die ebenfalls zum Magiepool addiert werden.

Ein Charakter, der die Zauber Windstoß (2 MP), Rüstungseffekt 1 (2 MP), Rüstungseffekt 2 (4 MP), Geschoss 1 (1 MP) und Effekt erkennen 2 (2 MP) beherrscht und außerdem noch 2 EP in die Fertigkeit „Zusätzliche Magiepunkte“ investiert hat, besäße demnach einen Pool von 13 Magiepunkten. Das bedeutet für ihn, dass er für diese 13 Punkte pro Tag auch tatsächlich Zauber wirken kann. Wie häufig er welchen Spruch anwendet, bis der Pool erschöpft ist, bleibt ihm überlassen.

Der Magiepool kann auf zwei Arten regeneriert werden: Einerseits durch ausreichend Schlaf - bei 4 Stunden ungestörten Schlafs regeneriert er 40% seines maximalen Magiepools, bei 5 Stunden 60% und bei 6 oder mehr Stunden 100%. Die zweite Möglichkeit ist die Inanspruchnahme eines Alchemisten, der eventuell ein spezielles Energiefluid herstellen kann, das die schnelle Regeneration magischer Kraft erlaubt.

A background image showing a hand holding a tall, ornate staff or scepter. The staff is covered in various types of crystals and gemstones, including large clear prisms and smaller, colorful stones. The hand is wearing a dark, patterned sleeve. The overall image is faded and serves as a decorative background for the text.

Um dem klassischen Bild von Magiern, Priestern, Schamanen, Druiden etc. zu entsprechen, kann ein magiekundiger Charakter ab dem Augenblick keine Magie mehr wirken, in dem er eine metallene Rüstung trägt. Das gilt auch schon für Kettenhemden. Gleiches gilt für den Kampf: Beschränkt sich ein Magier im Kampf nicht mehr nur auf das Wirken von Sprüchen, sondern greift selbst aktiv mit einer Waffe ein oder wird abgelenkt, indem er selbst angegriffen (oder gar verwundet) wird, muss er seine magischen Aktivitäten abbrechen, weil er sich nicht mehr genug konzentrieren kann. Natürlich kann auch ein Magier auf der Flucht nicht mehr genug Konzentration aufbringen, um einen Zauber zu wirken.

Beim Erlernen neuer Sprüche gilt, was auch schon für alle übrigen Fertigkeiten wichtig war: Es genügt nicht, sie sich aus der Liste zu „erkaufen“, sondern der Charakter muss sich Sprüche wie auch Fertigkeiten zuvor logisch im Spiel angeeignet haben (eine Ausnahme hierbei ist natürlich die Charaktererschaffung). Bei Zaubern könnte das der Besuch einer Akademie sein, ein Meister-Lehrlingsverhältnis, der Fund und das Studium einer magischen Schriftrolle etc. Weiterhin gilt auch hier, dass das Erwerben neuer Fertigkeiten immer einen großen (Zeit-) Aufwand bedeutet und deshalb schön und ausgiebig ausgespielt werden muss. Alle zulässigen Effekte für Spielercharaktere sind im Kapitel 5. zu finden.

Die Alchemie beschäftigt sich mit der Analyse und Herstellung der verschiedensten Substanzen, Tränke und Gifte. Auch und gerade bei Alchemisten ist das Ausspielen der Fertigkeit sehr wichtig. Das fängt beim Sammeln von gewissen Kräutern an und geht über das Vorbereiten (Feuer entfachen, Kessel mit Wasser aufsetzen, Mörser, Reagenzgläser und Phiolen bereitstellen) bis hin zum eigentlichen Analysieren, Erhitzen, Zerkleinern, Destillieren, Auspressen und Brauen. Die Darstellung ist dabei dem Spieler überlassen. Nur bei besonderen Plot bedingten Rezepturen muss sich an die Vorgabe gehalten werden.

Im Gegensatz zum Magier ist die Anzahl an Mixturen die pro Tag hergestellt werden können nicht durch Punkte sondern allein durch die Braudauer begrenzt. D.h. ein Alchemist der beispielsweise die Rezeptur für „Wahrheit“ einmal gelernt hat könnte diese dementsprechend ca. 48-mal pro Tag herstellen (20 Minuten pro Portion und 6 Stunden Schlaf), solange er währenddessen nichts anderes tut. Mehrfach- und Parallelansätze sind natürlich möglich bringen aber keinen Zeitvorteil. Pro Portion ist also immer die vorgeschriebene Herstellungszeit nötig.

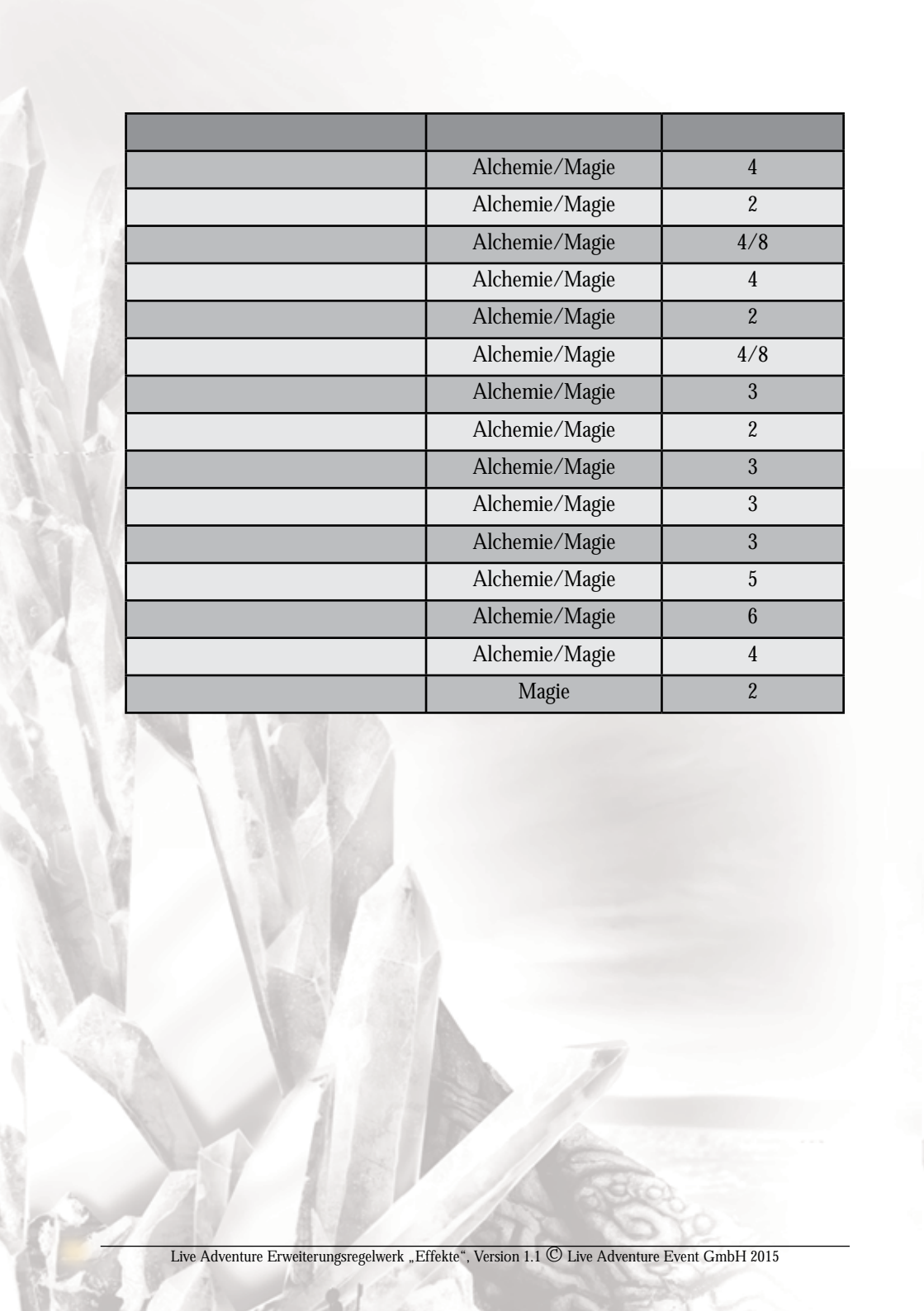
Grundsätzlich gibt es die beiden Darreichungsformen „Schlucken“ und „Kontakt“, die sich in der Herstellungszeit unterscheiden.

Bei der Verwendung von schluckbaren Rezepturen ist durch vorherige Absprache mit dem entsprechenden Spieler oder der Spielleitung zu gewährleisten, dass die betreffende Person nicht gefährdet wird (Allergien, kein Alkohol an Jugendliche, etc.). Die Haltbarkeit aller erstellten Mixturen ist auf die Dauer der Veranstaltung begrenzt.

Beim Erlernen neuer Rezepturen gilt, was auch schon für alle übrigen Fertigkeiten wichtig war: Es genügt nicht, sie sich aus der Liste zu „erkaufen“, sondern der Charakter muss sich Rezepte, wie auch Fertigkeiten, zuvor logisch im Spiel angeeignet haben. Eine Ausnahme hierbei ist natürlich die Charaktererschaffung. Der Besuch einer Akademie, ein Meister-Lehrlingsverhältnis, der Fund und das Studium einer Schriftrolle (Anleitung) etc. bieten beispielsweise hierzu die Möglichkeit. Weiterhin gilt auch, dass das Erwerben neuer Fertigkeiten immer einen großen (Zeit-) Aufwand bedeutet und deshalb schön und ausgiebig ausgespielt werden muss.

Alle Effekte, gegen die man sich immunisieren kann, sind mit einem * markiert.

	Magie	2
	Alchemie	2
	Alchemie/Magie	4
	Alchemie/Magie	4
	Alchemie/Magie	1
	Alchemie/Magie	2
	Magie	8
	Magie	5
Energiefeld 1-2	Alchemie	10/10
	Magie	1
	Alchemie/Magie	1
	Magie	2
	Alchemie/Magie	1/2/3/4/5
	Alchemie/Magie	9
	Alchemie/Magie	3
	Alchemie/Magie	25
	Alchemie/Magie	1
	Magie	2+
	Magie	2
	Magie	4
	Magie	4
	Magie	2/4
	Magie	25
	Alchemie/Magie	2
	Alchemie/Magie	2/4/7/10/15/20



	Alchemie/Magie	4
	Alchemie/Magie	2
	Alchemie/Magie	4/8
	Alchemie/Magie	4
	Alchemie/Magie	2
	Alchemie/Magie	4/8
	Alchemie/Magie	3
	Alchemie/Magie	2
	Alchemie/Magie	3
	Alchemie/Magie	3
	Alchemie/Magie	3
	Alchemie/Magie	5
	Alchemie/Magie	6
	Alchemie/Magie	4
	Magie	2

	2
	-
	-
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Ein Stück Schnur, ein kleines Glöckchen
	Die Schnur wird mit dem Glöckchen um den Gegenstand gebunden, der gesichert werden soll.
	12 Stunden oder bis der Alarm einmal ausgelöst wird.
	Der Magier vermag durch diesen Zauber einen Gegenstand (Truhe, Tür etc.) mit einer magischen Alarmanlage zu sichern. Berührt eine Person (Freund oder Feind) den Gegenstand, bzw. hält ihn in der Hand, so wird der Alarm ausgelöst. Die Person muss solange sie den Gegenstand berührt (z.B. Türklinke) oder in der Hand hält (z.B. Truhe) einen lauten Alarm Ton von sich geben (Zimmerlautstärke, und für mindestens 30 Sekunden noch nach dem Loslassen des Gegenstandes).

	2
	Identisch mit der Braudauer der zu neutralisierenden Mixtur, unabhängig von deren Darreichungsform.
	Identisch mit der Braudauer der zu neutralisierenden Mixtur, unabhängig von deren Darreichungsform.
	-
	-
	Schlucken oder Kontakt

	sofort
	Hebt ausschließlich die Wirkung der ursprünglichen Mixtur auf. Ein Schlafgegift hilft somit nur gegen ein Schlafgift und nicht gegen ein Schweigengift. Durch Magie erzielte Effekte können nicht per „Alchemie neutralisieren“ neutralisiert werden.

	4
	-
	40 Minuten
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Mehl
	Der Wirkende legt mit einer Schnur eine Linie, die die Länge der Barriere beschreibt, auf den Boden. Der Magier streut zusätzlich Mehl und spricht die Formel. Der Alchemist schüttet zusätzlich die Mixtur entlang der Linie aus.
	12 Stunden
	Der Wirkende ist in der Lage, eine Barriere zu erschaffen, die weder von Magie, noch von physischen Kräften durchdrungen werden kann. Die Barriere hat entweder eine Länge von 3m und eine Höhe von 5m, oder eine Länge von 5m und eine Höhe von 3m. Die Barriere kann nicht gebogen, geteilt oder sonst wie verändert werden. Die Barriere kann nur vertikal aufgestellt werden.

	4
	20 Minuten
	40 Minuten
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	-
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Berührung
	10 Minuten
	Der Charakter gerät in einen Kampfrausch und bekämpft jede Person in seiner Nähe, egal ob Freund oder Feind, solange die Wirkung des Giftes/Zaubers anhält, oder der Charakter daran gehindert (niedergeschlagen, gefesselt, getötet etc.) wird. Er erhält für die Dauer des Effektes 2 zusätzliche Lebenspunkte.

	1
	0 Minuten (speziell; siehe unten)
	0 Minuten (speziell; siehe unten)
	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
	Sand
	Alchemie: Probe am Objekt Magie: Konzentration und freie Hände
	sofort
	Der Wirkende ist in der Lage zu spüren, ob sich im oder am untersuchten Objekt ein Effekt befindet.

	2 (Effekt erkennen 1 muss vor 2 gelernt werden)
	0 Minuten (speziell; siehe unten)
	0 Minuten (speziell; siehe unten)
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Alchemie: Probe am Objekt, 5 Minuten lang Magie: Konzentration und freie Hände
	Alchemie: Probe am Objekt Magie: Konzentration und freie Hände
	sofort
	Der Wirkende erkennt Art und Stärke des angewandten Effekts. Die SL entscheidet über den Umfang der Information.

	8
	-
	-
	24 Sekunden Spruchdauer (min. 16 Worte)
	Prisma oder Spiegel
	Der Zaubernde nimmt das Prisma oder den Spiegel in seine beiden Hände, hält es/ihn vor seinen Körper und spricht die magischen Worte.
	12 Stunden oder bis der erste Zauberspruch auf einen gewirkt wird.
	Durch diesen Zauber vermag es der Magier, ein Antimagiefeld um sich oder eine andere Person zu erschaffen, das den nächsten Zauber negiert (egal welchen), der den Anwender trifft. Es kann stets nur Effektschutz zur gleichen Zeit am Körper getragen werden. Ein zweites würde durch das erste sofort aufgehoben werden.

	5
	-
	-
	15 Sekunden Spruchdauer (min. 10 Worte)
	Softball an Schnur (ca. 1 Meter lang)
	Der Zaubernde bindet den Softball an die Schnur, spricht die magischen Worte und beginnt, den Softball um sich herum kreisen zu lassen.
	Solange der Zaubernde den Ball um sich herum kreisen lässt, seine Konzentration nicht gestört wird und er sich nicht weiter als 2 Meter von dem Ort weg bewegt an dem er den Zauber gesprochen hat.
	Durch diesen Zauber ist ein Magier in der Lage, ein Energiefeld um sich herum entstehen zu lassen, welches ihn vor physischen Angriffen jeglicher Art schützt (Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen etc.). Möchte er andere Personen mit in dieses Energiefeld nehmen, so kann er dies zu Beginn dieses Zaubers machen. Ein Zauberer kann außer sich selbst noch maximal 3 weiteren Personen diesen Schutz im eigenen Energiefeld gewähren. Dies ist jedoch nur zu Beginn des Spruches möglich, wenn das Feld noch nicht aktiviert worden ist. Steht das Energiefeld, kann es kein Freund und kein Feind physisch passieren bzw. in es eindringen. Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden. Magie kann auch weiterhin auf die Personen innerhalb des Energiefeldes, bzw. von diesen auf anderen Personen außerhalb des Feldes gewirkt werden.

Energiefluid 1-2	
	10/10 (Energiefluid 1 muss vor 2 gelernt werden)
	50/100 Minuten
	100/200 Minuten
	-
	-
	Schlucken oder Kontakt
	sofort; nur alle 6 Stunden möglich!
	Ein Charakter erhält 50% (Energiefluid 1) bzw. 100% (Energiefluid 2) seiner max. MP zurück. Ist sein Magiepool also beispielsweise insgesamt 30 MP groß, dann bekommt der Charakter bei der Einnahme von „Energiefluid 1“ 15 von 30 MP zurück. Dabei kann der maximale MP-Wert nicht überschritten werden. Nur alle 6 Stunden möglich!

	1
	-
	-
	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
	Schnur oder Tuch
	Einen Knoten in die Schnur oder das Tuch machen und die magischen Worte sprechen.
	sofort
	Die Zielperson muss sofort die in seiner Waffenhand getragene Waffe fallen lassen.

	1
	0 Minuten (speziell; siehe unten)
	0 Minuten (speziell; siehe unten)
	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
	Feuerzeug oder Streichholz
	Alchemie: Aktion am Brennmaterial Magie: Benutzung der Komponente und magische Worte
	Bis das Streichholz verbrannt ist oder die Feuerzeugflamme erlischt
	Dem Wirkenden gelingt es, eine kleine Flamme entstehen zu lassen.

	2
	-
	-
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Streichholz
	Der Zaubernde entzündet das Streichholz, deutet auf den Gegenstand und spricht dabei die magischen Worte. Sicherheit im Kampf geht natürlich vor, in diesem Fall das Streichholz bitte nicht entzünden.
	Bis das Streichholz erlischt.
	Durch diesen Zauber vermag es der Magier einen Gegenstand zu erhitzen. Dieser Gegenstand kann so lange das Streichholz brennt selbst mit Handschuhen nicht mehr gehalten werden. Auf ein Rüstungsteil gesprochen bewirkt dieser Zauber, dass sich der Betroffenen vor Schmerzen (es entsteht keine Wunde!) auf den Boden wirft. Bevor das Streichholz erloschen ist kann diesen nur Abhilfe geschaffen werden, wenn das entsprechende Rüstungsteil ausgezogen wird.

	1/2/3/4/5 (Geschoss 1 muss vor 2 gelernt werden, usw.)
	-
	10/20/30/40/50 Minuten
	3/6/9/12/15 Sekunden Spruchdauer (min. 2/4/6/8/10 Worte)
	Softball
	Der Wirkende wirft einen Softball auf sein Opfer. Eine (sanfte) Berührung des Opfers mit der Hand ist dem Treffen mit einem Softball gleichzusetzen. ACHTUNG: Die Berührung ist nur für Einzelsituationen erlaubt, in der Schlacht ist aus Sicherheitsgründen nur der Softball erlaubt.
	sofort
	Das Geschoss verursacht beim Getroffenen (Freund oder Feind) 1/2/3/4/5 Schadenspunkte am getroffenen Körperteil. Kopftreffer zählen nicht. Der Ball kann nur einmal geworfen werden. Trifft er nicht, geht der Effekt verloren.

	9 (Heilung Wunde muss vorher gelernt werden)
	30 Minuten
	60 Minuten
	14 Sekunden Spruchdauer (min. 9 Worte)
	Salbe
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Salbe auf Wunden streichen
	sofort

	Der Wirkende ist in der Lage, alle Wunden (Lebenspunkte) eines Verletzten zu heilen. Wundbrand wird damit NICHT verhindert. Hierzu muss Reinigung Wunde oder Erste Hilfe benutzt werden, da sonst Wundbrand einsetzt. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 30 Minuten bis die Wunde vollständig verheilt ist. Sollte der Charakter vorher in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen brechen alle Wunde wieder auf (mit entsprechendem Lebenspunktverlust).

	3 (Reinigung Wunde muss vorher gelernt werden)
	10 Minuten
	20 Minuten
	5 Sekunden Spruchdauer (min. 3 Worte)
	Salbe
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Salbe auf Wunde streichen
	sofort
	Der Wirkende ist in der Lage, eine Wunde (Lebenspunkt) eines Verletzten zu heilen. Wundbrand wird damit NICHT verhindert, hierzu muss Reinigung Wunde oder Erste Hilfe benutzt werden, da sonst Wundbrand einsetzt. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 10 Minuten bis die Wunde vollständig verheilt ist. Sollte der Charakter vorher in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen bricht die Wunde wieder auf (Lebenspunktverlust).

	25
	125 Minuten
	250 Minuten
	75 Sekunden Spruchdauer (min. 50 Worte)
	Reis, Kunstblut aus frischer „Wunde“ des Zaubernenden (Wunde nur einmal verwendbar)
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Tränkt den Reis in Kunstblut und wirft ihn auf das Opfer. Reis muss treffen!
	24 Stunden oder bis Effekt aufgehoben wird.
	Der Charakter fällt in einen komaähnlichen Zustand und bemerkt nicht, was um ihn herum passiert. Er sieht und hört nichts und spürt auch nicht, wenn er berührt wird. In diesem Zustand ist der Charakter aber keineswegs unverwundbar.

	1
	5 Minuten
	10 Minuten
	3 Sekunden Spruchdauer (min. 2 Worte)
	Taschenlampe
	Alchemie: Knicklicht in ein mit Wasser gefülltes Glasgefäß Magie: Der Zaubernde nimmt die Taschenlampe in seine Hand, spricht die magischen Worte und schaltet die Lampe ein.
	Bis Taschenlampe ausgeschaltet wird oder ein anderer Zauber gewirkt wird.
	Der Zaubernde erschafft ein magisches Licht. Die Taschenlampe muss auf den Boden gerichtet werden. (Kein Suchscheinwerfer)

	2+ (speziell; siehe unten)
	-
	-
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Kleines Holzstäbchen
	Der Zaubernde berührt den Gegenstand oder die Person (bzw. sich selbst) mit dem Stäbchen, spricht die magischen Worte und zerbricht das Stäbchen.
	sofort
	Durch den Zauber wird der bereits wirkende Spruch aufgehoben. Es müssen die Kosten für den bereits wirkenden Spruch + die Kosten für „Magie aufheben“ gezahlt werden.

	2+ (speziell; siehe unten)
	-
	-
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Schreibzeug, z.B. Tinte und Feder oder Farbe und Pinsel
	Der Zaubernde zeichnet ein magisches Symbol auf seine Handfläche. Er legt seine Hand auf das Ziel der Übertragung und spricht die magischen Worte.
	sofort

	Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, eigene MP auf eine andere Person oder in einen Zauber zu übertragen. Wird Magie auf eine Person übertragen, so kann diese nicht mehr MP aufnehmen, als ihr Magiepool maximal aufweist. Ein Zauber kann stärker gemacht werden, um es einem anderen Magiebegabten zu erschweren diesen aufzuheben oder zu zerstören. Magie übertragen kostet 2 MP plus die Anzahl der übertragenen MP!

	4
	-
	-
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Dolch und magische Flamme
	Der Zaubernde nimmt den Dolch in seine Hand und reinigt ihn mit der magischen Flamme. Anschließend spricht er die Worte, während er das Wachs mit den 3 Haaren (siehe Magiesicherung) vom Gegenstand löst.
	sofort
	Durch diesen speziellen Spruch ist der Zaubernde in der Lage, eine Magiesicherung von einem Gegenstand zu nehmen. Dadurch vermag es der Zaubernde, den anschließend ungesicherten Spruch durch „Magie aufheben“ zu negieren.

	4
	-
	-
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Wachs und 3 Haare des Zaubernden
	Der Zaubernde klebt mit dem Wachs die 3 Haare an den Gegenstand oder die Person, auf dem/der der zu sichernde Spruch liegt und spricht die magischen Worte.
	12 Stunden
	Der Zaubernde ist durch diesen Zauber in der Lage, einen anderen Spruch, der über einen längeren Zeitraum wirkt, vor dem Negieren durch den Spruch „Magie aufheben“ zu schützen.

	2/4 (Magische Suche 1 muss vor 2 erlernt werden)
	-
	-
	6/12 Sekunden Spruchdauer (min. 4/8 Worte)
	Dolch, magische Flamme und spezifischer Gegenstand
	Der Zaubernde nimmt den Dolch zur Hand, reinigt ihn mit der magischen Flamme und streicht ihn am Gegenstand vorbei. Dann legt er den Dolch auf seine flache Hand, nimmt den Gegenstand in die andere und spricht die magischen Worte.
	10 Minuten

	<p>Stufe 1: Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, eine Person zu finden, wenn der Zaubernde einen persönlichen Gegenstand der Person besitzt. Dabei muss es sich um einen Gegenstand handeln, der in engem Kontakt mit der Person stand (Schmuckstück etc.). Stufe 2: Oder er kann einen Gegenstand finden, der mit einem anderen, dem Magier gerade zur Verfügung stehenden Gegenstand, in engerer Verbindung steht (Knauf eines Schwertes und die dazu- gehörige Klinge etc.). Die jeweilige Spielleitung entscheidet, ob der Gegenstand gefunden werden kann (könnte zu weit entfernt sein etc.) und wie präzise die Informationen sind.</p>

	25
	-
	-
	75 Sekunden Spruchdauer (min. 50 Worte)
	Dolch, magische Flamme und spezifischer Gegenstand, Salbe
	Dolch mit der magischen Flamme reinigen, auf die Wunden pressen und diese danach mit der Salbe bestreichen.
	12 Stunden
	Dem Charakter wachsen alle abgeschlagenen Körperteile innerhalb von 12 Stunden nach. Nach Ablauf der 12 Stunden kann der Charakter den neuen Arm, bzw. das neue Bein wieder zu 100% einsetzen.

	2
	-
	10 Minuten
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 3 Worte)
	Wasser
	<p>Alchemie: Wasser erhitzen (evtl. mit Rosenblätter etc. versehen) und aufbewahren. Das gereinigte Wasser kann bis zu 24h zum Desinfizieren von Wunden benutzt werden. (Auch von anderen Personen).</p> <p>Magie: Der Zaubernde berührt das Wasser und spricht die magischen Worte, das Wasser kann dann ebenfalls 24h zum Desinfizieren von Wunden benutzt werden. (Auch von anderen Personen). Das so hergestellte Wasser reicht für eine Anwendung von Heilung Wunde oder Heilung Körper.</p>
	Das Wasser bleibt 24h in der Lage Wunden zu desinfizieren.
	<p>Verhindert nur das Verbluten bzw. Sterben eines Charakters. Bei einer mit „Reinigung Wunde“ behandelten Wunde entsteht kein Wundbrand (siehe Basisregelwerk, Tod eines Charakters).</p> <p>Wird die Wunde nicht weiter magisch/alchemistisch oder durch Heilkunde geheilt, bleibt sie bestehen. Mehr zu Wunden und ihren Auswirkungen im Kapitel 10. Kampf des Basisregelwerks.</p>

	2/4/7/10/15/20 (Rüstung 1 muss vor 2 gelernt werden, usw.)
	10/20/35/50/75/100 Minuten
	20/40/70/100/150/200 Minuten
	6/12/21/30/45/60 Sekunden Spruchdauer (min. 4/8/14/20/30/40 Worte)

	<p>Blaues Band plus:</p> <p>1 = ein Stück weiches Leder</p> <p>2 = ein Stück hartes Leder</p> <p>3 = ein Stück mit Metall verstärktes Leder (beschlagen)</p> <p>4 = ein Stück Kettengeflecht</p> <p>5 = ein Stück Schuppenpanzer</p> <p>6 = ein Stück Plattenpanzer</p>
	<p>Alchemie: Schlucken oder Kontakt auf allen Körperzonen. Anschließend bringt er an sich oder der Zielperson das blaue Band sichtbar schärpenartig an.</p> <p>Magie: Der Zaubernde nimmt die jeweiligen Rüstungsteile zur Hand, berührt alle Körperzonen damit und spricht die magischen Worte. Anschließend bringt er an sich oder der Zielperson das blaue Band sichtbar schärpenartig an.</p>
	12 Stunden oder bis verbraucht
	<p>Der Wirkende schafft ein Energiefeld um sich oder eine andere Person herum, welches bei Stufe 1 = 1 Rüstungspunkt bei Stufe 2 = 2 Rüstungspunkte etc. verleiht.</p> <p>Die Punkte sind allerdings insgesamt und nicht pro Körperteil zu rechnen! Rüstungseffekte sind nicht kombinierbar (1+2 ist also Rüstungseffekt 2).</p>

	4
	-
	40 Minuten
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Etwas Talkumpulver (oder etwas feiner Sand)

	<p>Alchemie: Kontakt; Anschließend bringt er am Schild ein blaues Band sichtbar an.</p> <p>Magie: Talkumpulver oder den feinen Sand auf den Schild streuen. Anschließend bringt er am Schild ein blaues Band sichtbar an.</p>
	Endet 10 Minuten nach dem ersten Kampftreffer auf den Schild, max. 1h nach Zauber
	Der Wirkende ist in der Lage, ein Schild vor der Zerstörung zu bewahren (Ausnahme: NSC-Spruch „Schildbrecher“). Die Regel, dass kleine und mittelgroße Schilde nach 5 Treffern und große Schilder nach 10 Treffern zerstört sind und bis zur Reparatur aus dem Spiel genommen werden müssen, entfällt somit.

	2
	10 Minuten
	20 Minuten
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Reis
	<p>Alchemie: Schlucken oder Kontakt</p> <p>Magie: Wirft Reis auf Opfer, Reis muss treffen (kann nicht durch ein Schild geblockt werden)</p>
	10 Minuten
	<p>Der Charakter schläft ein, kann zwar KURZ geweckt werden (durch Wachrütteln, kaltes Wasser etc.), schläft aber dann unmittelbar wieder ein. Wird der Charakter angegriffen wacht er nach dem ersten Treffer sofort auf. Der erste Treffer kann dabei sowohl ein normaler Treffer, ein Niederschlagen wie auch eine Meuchelattacke, jedoch kein Todesstoß, sein.</p>

	4/8 (Schwäche 1 muss vor 2 gelernt werden)
	20/40 Minuten
	40/80 Minuten
	12/24 Sekunden Spruchdauer (min. 8/16 Worte)
	Erbsen
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Wirft Erbsen auf Opfer, Erbsen müssen treffen (können nicht durch ein Schild geblockt werden)
	10 Minuten
	Der Charakter verliert 50% (aufrunden)/100% seiner ZUSÄTZLICHEN Lebenspunkte.

	4
	20 Minuten
	40 Minuten
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Feder oder Tuch
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Feder in Tuch einwickeln und auf Opfer zeigen
	10 Minuten
	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu sprechen.

	2
	-
	20 Minuten
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Wachs einer weißen und einer schwarzen Kerze
	Alchemie: Kontakt Magie: Das Wachs beider Kerzen auf den Gegenstand tropfen
	24 Stunden
	Der Wirkende ist in der Lage Schriftrollen, Bücher, Truhen etc. vor allzu neugierigen Blicken zu bewahren. Solange der Effekt anhält, kann die jeweilige Schriftrolle o.Ä. nicht geöffnet werden. Vor anderen (gewaltsamen) äußerlichen Einflüssen (Feuer etc.) besteht jedoch kein Schutz.

	4/8 (Stärke 1 muss vor 2 gelernt werden)
	20/40 Minuten
	40/80 Minuten
	12/24 Sekunden Spruchdauer (min. 8/16 Worte)
	-
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Berührung
	10 Minuten
	Der Charakter gewinnt 50 % (abrunden)/100% seiner ZUSÄTZLICHEN Lebenspunkte hinzu, aber mindestens einen Lebenspunkt. Auf diese Weise gewonnene Lebenspunkte müssen bei Verletzung geheilt werden. Die Maximalanzahl der Lebenspunkte kann nicht überschritten werden!

	3
	15 Minuten
	30 Minuten
	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
	Wachs und Tuch
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Wachs in Tuch einwickeln und auf Opfer zeigen
	10 Minuten
	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu hören.

	2
	10 Minuten
	20 Minuten
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Muschel oder Schneckenhaus
	Alchemie: In unmittelbarer Nähe des Tieres; Schlucken oder Kontakt Magie: In unmittelbarer Nähe des Tieres; Muschel oder Schneckenhaus ans Ohr
	5 Minuten
	Der Wirkende ist in der Lage, mit einem Tier seiner Wahl zu sprechen. Art und Ausführlichkeit der Informationen entscheidet die Spielleitung. Zu beachten ist allerdings, dass ein aus dem Boden geholt Regenwurm beispielsweise zum einen wohl nicht sehr erfreut auf eine solche Störung reagieren und zum anderen auch nur sehr begrenzte Informationen bereithalten wird.

	3
	15 Minuten
	30 Minuten
	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
	-
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt Magie: Berührung
	1 Minute
	Der betroffene Charakter muss sich übergeben und erleidet körperliches Unwohlsein.

	3
	-
	30 Minuten
	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
	klare, alkoholhaltige Flüssigkeit
	Alchemie: Kontakt (kein Schlucken!) Magie: ein wenig der Flüssigkeit in unmittelbarer Nähe des Opfers verschütten.
	Bis er aufgehoben wird
	Der Wirkende kann jemanden zwingen, eine gerade stattgefunden Begebenheit zu vergessen. Es kann maximal 1 Minute aus dem Gedächtnis der Person entfernt werden.

	3
	15 Minuten
	30 Minuten
	9 Sekunden Spruchdauer (min. 6 Worte)
	-
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Dauer ansagen Magie: Hand auf eigenen Mund legen und auf Opfer zeigen
	Alchemie: 15 Sekunden Magie: Solange man sich konzentriert und die Hand vor den Mund hält
	Der Wirkende ist in der Lage, bei seinem Opfer das Sprachtempo zu verlangsamen. Das Opfer kann in Folge dessen nur noch im Zeitlupentempo sprechen.

	5 (Verlangsamung 1 muss vor 2 gelernt werden)
	25 Minuten
	50 Minuten
	15 Sekunden Spruchdauer (min. 10 Worte)
	-
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Dauer ansagen Magie: Mit einer Hand das Handgelenk seiner anderen Hand umfassen und auf Opfer deuten
	Alchemie: 15 Sekunden Magie: Solange man sich konzentriert und sein Handgelenk mit der anderen Hand umfasst hält
	Der Wirkende ist in der Lage, seinem Opfer das körperliche Tempo zu nehmen. Das Opfer kann sich in Folge dessen nur noch im Zeitlupentempo bewegen, kämpfen und sprechen.

	6
	30 Minuten
	60 Minuten
	18 Sekunden Spruchdauer (min. 12 Worte)
	Softball
	Alchemie: Schlucken oder Kontakt; Dauer ansagen Magie: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft den Softball (muss treffen, Dauer ansagen!)
	15 Minuten
	Der Wirkende ist in der Lage, sein Opfer zu versteinern. Während der Versteinierung ist das betroffene Opfer nicht zu verletzen und unzerstörbar. Interaktion ist nicht möglich. Das Opfer weiß nach dem Ende des Effekts absolut nichts, was während der Versteinierung mit ihm oder um ihn herum passiert ist. Der Versteinerte wiegt in dieser Zeit auch soviel wie eine Steinstatue.

	4
	20 Minuten
	-
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Kleine Waage und Schwert
	Alchemie: Schlucken Magie: Schwert in die rechte und Waage in die linke Hand; in der unmittelbaren Nähe des Opfers
	Eine Frage (und Antwort) lang.

	Der Wirkende kann das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Frage zwingen. Die Frage darf auf ein Ziel gerichtet sein, und es dürfen keine Zusatzfragen gestellt werden. Das Opfer muss die Frage auf jeden Fall beantworten und muss alle nötigen Angaben zur Lösung der Frage machen. Die Frage sollte sich in etwa zwei Sätzen beantworten lassen.

	2
	-
	-
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Federn oder ein Fächer
	Der Zaubernde nimmt die Federn oder den Fächer zur Hand, beginnt mit der Hand zu wedeln und spricht die magischen Worte.
	Solange der Zaubernde die Fächerbewegung ausführt (maximal 1 Minute).
	Der Magier ist durch diesen Zauber in der Lage, einen elementaren Windstoß zu erzeugen, der einen Gegenstand (vergleichbar in Größe und Gewicht mit einem menschlichen Körper) oder einen Gegner ca. 5 Meter zurücktreibt und so lange die Fächerbewegung ausgeführt wird auch auf Abstand hält. Der Zauber wirkt immer nur auf einen Gegner und nicht auf mehrere gleichzeitig.

Die im folgenden Kapitel beschriebenen Sprüche und Mixturen sind NICHT von Spielercharakteren erlernbar, sondern sind nur zur Erklärung der Effekte hier aufgeführt.

Außerdem können dem Teilnehmer auch noch wichtige „Hauptrollen-NSCs“ begegnen (wie z.B. die Avatare), welche über weitere, nicht hier im Regelwerk gelistete Fertigkeiten und Sprüche verfügen, die in diesem Fall aber direkt durch eine Spielleitung erklärt werden.

	6
	-
	-
	18 Sekunden Spruchdauer (min. 12 Worte)
	Waffe
	Der Zaubernde schlägt mit der Waffe auf den Boden und spricht dabei die magischen Worte.
	sofort
	Wird diese Macht angewandt, trifft JEDE Person (SC sowie NSC) in einem 180° Winkel vor dem Zaubernden ein Winstoss.

	4
	-
	-
	speziell; siehe unten

	Pfeil oder Artefaktklinge
	Spitzer Schrei für mindestens 2 Sekunden und Treffen des Gegners mit dem Pfeil oder der Artefaktklinge.
	30 Sekunden
	Der Betroffene flüchtet angsterfüllt vor dem Zaubernden. Weitere Kampfhandlungen sind in dieser Zeit nicht möglich.

Infizieren	
	4
	20 Minuten
	40 Minuten
	12 Sekunden Spruchdauer (min. 8 Worte)
	Sprühnebel aus Wasser
	Der Wirkende besprüht sein Opfer mit Wasser.
	speziell; siehe unten
	Je nach Krankheit; genaue Erklärung durch die Spielleitung, oder eine ausgeteilte Krankheitskarte.

	16
	-
	-
	speziell; siehe unten
	4 oder mehr weiße Tücher
	Spitzer Schrei für mindestens 2 Sekunden und effektvolle Gesten mit den Tüchern.

	30 Sekunden
	Alle SC in direkter Umgebung des Zaubernden flüchten angsterfüllt. Weitere Kampfhandlungen sind in dieser Zeit nicht möglich.

	12
	-
	-
	36 Sekunden Spruchdauer (min. 24 Worte)
	Artefakt Hammer
	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und muss danach mit dem Hammer den Schild treffen.
	sofort
	Zerstört den getroffenen Schild, auch wenn dieser mit dem Spruch Schildverstärkung gesichert wurde.

	2
	-
	-
	6 Sekunden Spruchdauer (min. 4 Worte)
	Einen Knochen
	Effektvolle Gesten mit dem Knochen und Sprechen der magischen Worte.

	sofort
	Erhebt einen gefallenen Untoten.

	10
	-
	-
	30 Sekunden Spruchdauer (min. 20 Worte)
	Knochen und einen Büschel Haare
	Effektvolle Gesten mit Komponenten und Sprechen der magischen Worte.
	sofort
	Der Zaubernde ist in der Lage, tote Spielercharaktere oder höhere Untote (NSC) zu erheben, die dann unter seiner völligen Kontrolle stehen.

	2
	10 Minuten
	20 Minuten
	-
	-
	Schlucken oder Kontakt

	60 Minuten
	Der mit diesem Segen belegte Charakter ist für die nächste Stunde gegen den ERSTEN alchemistischen erzielten Effekt geschützt. Dies gilt selbstverständlich auch für positive Effekte wie z.B. Heilung.

	10
	-
	-
	30 Sekunden Spruchdauer (min. 20 Worte)
	-
	Sprechen der magischen Worte und Deuten auf den Gegner.
	sofort; bis zum Tod eines Duellanten oder bis der Zaubernde den Zweikampf abbricht.
	Der Zaubernde ist in der Lage, einen Gegner zu einem NICHT unterbrechbaren Zweikampf zu zwingen.

