



Leuenhall LIVE

Das Live-Rollenspiel-Regelwerk
der Leuenhall LIVE-Orga

Impressum



Leuenhall LIVE

Das Live-Rollenspiel-Regelwerk der Leuenhall LIVE-Orga

Text: Karl-Heinz Zapf (mit der **Leuenhall LIVE**-Orga)

Fotos: Karl-Heinz Zapf

Lektorat: Karl-Heinz Zapf (mit der **Leuenhall LIVE**-Orga)

Grafiken: Ulrike Kleinert (Layoutgrafik & Götter-Symbole)
Luise Rombach (Leuenmark-Karte & **Leuenhall LIVE**-Logo)

Gestaltung & Layout: SpieleSchmiede
www.spieleschmiede.info

Leuenhall LIVE Version 1.0: „Taros, erwache!“ · Hanau, November 2009

**Regelwerk-Korrekturen und -updates, Veranstaltungs-Infos
sowie kostenlose in- und out-time-Downloads:**

www.leuenhall.de

Kontakt: live@leuenhall.de

Unser Dank geht an alle, die so lange und treu auf dieses Regelwerk gewartet haben und es nun hoffentlich für ihre Veranstaltungen nutzen werden.

Vor allem aber natürlich an alle SpielerInnen der Leuenmark, die dieses Land erst zum Leben erweckt haben und ohne die das vorliegende Regelwerk gar nicht möglich gewesen wäre!

Leuenhall LIVE basiert ursprünglich auf dem Regelwerk „That's Live“ von Duesterbrook Erben und versteht sich als sinnvolle Weiterentwicklung und Überarbeitung.


Die Autoren erkennen das Urheberrecht des hierbei zugrunde liegenden Regelwerks in allen Belangen an und **Leuenhall LIVE** beabsichtigt mit dieser kostenfreien Veröffentlichung keinerlei Verletzung dieses Rechts.

Inhalt

Titel	Seite 1
Impressum	Seite 2
Inhalt	Seite 3
Einige Worte vorab	Seite 4
Ein kleines Live-Rollenspiel-Wörterbuch	Seite 6
Kapitel 1: Spielleitung	Seite 12
Kapitel 2: Ein Charakter entsteht	Seite 16
Kapitel 3: Fremde Völker	Seite 24
Kapitel 4: Charakterklassen	Seite 32
Kapitel 5: Vor- und Nachteile	Seite 38
Kapitel 6: Fähigkeiten	Seite 58
Kapitel 7: Kampf und Rüstung	Seite 84
Kapitel 8: Zauberei und Hexenwerk	Seite 92
Kapitel 9: Gifte, Tränke und Mixturen	Seite 170
Kapitel 10: Fallen, Schlösser, Diebsgesindel	Seite 188
Kapitel 11: Charakter-Entwicklung	Seite 192
Kapitel 12: Gesinnung und Glaube	Seite 198
Kapitel 13: Monster, Bestien, Kreaturen	Seite 212
Kapitel 14: Land, Leute und Legenden	Seite 238
Kapitel 15: Organisatorisches	Seite 252
Leuenhall LIVE-Charakterbogen	Seite 260



Das vorliegende Regelwerk ist meiner Tochter Vanessa gewidmet:
Sie ist bestimmt das größte Abenteuer meines Lebens...



Leuenhall LIVE

Einige Worte vorab...

Jetzt ist es also tatsächlich vollbracht: Das **Leuenhall LIVE**-Regelwerk ist endlich fertig! Fertig? Natürlich nicht wirklich... Vielmehr beginnt jetzt erst die eigentliche Testphase, in der alle Live-RollenspielerInnen die ausgiebige Möglichkeit haben, ihre eigene Meinung zu den vorliegenden Regeln anzubringen, konstruktive Kritik zu äußern und sich durch ihre Spielerfahrung und neue Regelvorschläge selbst einzubringen. Das große Abenteuer in der Leuenmark hat also gerade erst begonnen...

In zwei bis drei Jahren werden wir dann spätestens wissen, ob sich die vorliegenden Regeln bewährt haben oder eher nicht – dies entscheiden letzten Endes die SpielerInnen und nicht wir... Denn **Leuenhall LIVE** soll ja kein elitäres Regelwerk einiger weniger auserwählter Personen werden, sondern ein kostenloses, nicht kommerzielles Live-Rollenspielsystem von engagierten Fans für alle Leute, die von diesem faszinierenden Hobby begeistert sind. Und wir bitten daher um Nachsicht, wenn vielleicht noch einige Fehler im System stecken bzw. einige Ideen vielleicht nicht ganz ausgereift sein sollten: Hier sind dann alle SpielerInnen gefragt, die solche Probleme gerne an uns weiterleiten dürfen (und sollen). Natürlich haben wir mit **Leuenhall LIVE** das Rad nicht neu erfunden, aber das war ja auch gar nicht unsere Absicht: Vielmehr wollten wir ein kostenloses, ansprechendes und vor allem gut spielbares Regelwerk entwickeln, das überkommene Spielmechanismen verbessert und wirklich zur Genüge vorhandene Regellücken in alten Spielsystemen wenigstens annähernd ausschließt!

Als grundlegende Basis diente uns hierzu das gute, alte „That's Live“, mit dem wir als Veranstalter über viele Jahre hinweg sehr gute Erfahrungen gemacht haben.

Allerdings bot dieses Regelwerk einem Spielcharakter eben auch nach einiger Zeit leider keinerlei Entfaltungsmöglichkeiten mehr und es blieben unserer Meinung viel zu viele Fragen offen...

Wir haben daher viele Dinge verändert, offene Fragen beantwortet und viele neue Ideen und Regelmechanismen eingebracht.

Allerdings sind Charaktere aus diesem Regelwerk nach wie vor sehr gut konvertierbar, so dass auch „alten Hasen“ mit **Leuenhall LIVE** jede Menge neue Möglichkeiten zur Verfügung stehen!

Unter anderem gibt es bei uns auch wieder einen Runenmagier, dessen Runen aber nach einem neuen und sinnvolleren Prinzip als bisher ihre Wirkung entfalten. Außerdem bieten wir ein extrem umfangreiches Magiesystem mit vielen Zaubersprüchen, die außerdem in verschiedene Spruchschulen unterteilt sind – damit nun endlich eine Hexe auch auf andere Zauber zugreifen kann (und muss) als ein Magier!

Natürlich haben wir uns auch bemüht, den für die Leuenmark wie auch für das Königreich Löwentor so typischen Hintergrund – wie z. B. den Glauben und die damit verbundenen Gottheiten – möglichst sinnvoll mit einzubinden.

Mit diesem Regelwerk ermöglichen wir einen völlig kostenlosen Einstieg ins Live-Rollenspiel, der Spielerinnen und Spieler Schritt für Schritt eine völlig neue, ungewöhnliche Welt offenbart.

Auf unserer Homepage www.leuenhall.de werden dann immer wieder aktuelle Regeländerungen und natürlich sinnvolle Erweiterungen hochgeladen und schon jetzt finden sich dort sehr nützliche und kostenlose Downloads und Infos. Außerdem soll mit den selbst erlebten Erfahrungen auf unseren Veranstaltungen und den eingebrachten Vorschlägen der SpielerInnen das vorliegende Regelsystem auch immer weiter überarbeitet werden! So kommen in nicht allzu ferner Zukunft auch noch die speziellen Völker der Leuenmark als spielbare Charaktere hinzu und eine ausführliche Beschreibung dieses Reiches voller Abenteuer ist ebenfalls bereits geplant.

Und bitte immer daran denken: **Leuenhall LIVE** ist nicht in Stein gemeißelt! Falls etwas dir nicht gefällt oder etwas vielleicht fehlt, einfach selbst noch Hand anlegen. Denn es ist ein Regelwerk für alle LARP-SpielerInnen da draußen.

Dieses Regelwerk ist von Fans für Fans entwickelt und niedergeschrieben worden: Es ist nicht unser Regelwerk, es ist dein Regelwerk!

Also teile uns deine Meinung unter regelwerk@leuenhall.de gerne mit. Denn nur dann wird dieses Live-Rollenspielsystem auch wirklich immer spielbarer...

Wir wünschen dir nun also viel Spaß und natürlich viele aufregende Abenteuer in der Leuenmark und mit **Leuenhall LIVE, deinem kostenlosen Regelwerk für Live-Rollenspiele!**



Ein kleines Live-Rollenspiel-Wörterbuch...

Vor allem im Live-Rollenspiel gibt es sehr viele, ganz spezielle Begriffe, die für einen Neueinsteiger in dieses faszinierende Hobby nicht so einfach nachvollziehbar sind. Deswegen bieten wir in diesem Regelwerk zumindest einen kleinen Leitfaden für Teilnehmer und Veranstalter, um mögliche Missverständnisse oder völliges Unverständnis von vornherein zu vermeiden... Auch die speziellen Begriffe, die nur bei **Leuenhall LIVE** verwendet werden, werden hier kurz erklärt.

Abenteuer: So wird bei manchen Veranstaltern die gesamte Handlung eines Live-Rollenspiels bezeichnet.

Abenteuer-Con: Die Bezeichnung für ein Live-Rollenspiel, das normalerweise eine gute Mischung aus Kämpfen, Ambiente und Rollenspiel für alle Charaktere bietet.

Ambiente: Hierunter fallen eine stimmungsvoll dargestellte Live-Rollenspiel-Atmosphäre ebenso wie die vorhandenen Stilmittel, mit denen die SpielerInnen in die Szenerie und fiktive Welt um sie herum eintauchen können (also z. B. Dekoration und Dekorationsgegenstände, aber auch Handouts). Je mehr stimmiges Ambiente, umso besser...

Ambiente-Con: Ein Live-Rollenspiel, bei dem die Umsetzung vor allem über das Ambiente erfolgt und dieses auch klar im Mittelpunkt des Geschehens steht.

Ansprache: Findet meistens unmittelbar vor dem Time-in statt. Hier werden alle Teilnehmer begrüßt, das Organisationsteam und die Spielleiter vorgestellt und die Veranstalter erläutern die wichtigsten Sicherheitsregeln sowie organisatorische Belange. Zum Beispiel hier auch anwesende Ärzte oder Sanitäter für etwaige Notfälle vorgestellt. Außerdem können noch Fragen von den SpielerInnen vor Beginn des eigentlichen Live-Rollenspiels gestellt werden.

Artefakt: Ein mehr oder minder mächtiger magischer Gegenstand, wie er üblicherweise bei Live-Rollenspielen zu finden sein kann.

Bauten: Jene für ein Live-Rollenspiel zusammengebauten Dekorationsteile, die dafür benötigt werden, eine Szene stimmungsvoll herzurichten: Bauten können von ganzen Altären über Grabsteine bis hin zu Portalen oder sogar Stollenwänden in unterirdischen Gewölben so ziemlich alles mögliche darstellen. Oft werden diese Bauten aus Styropor und/oder Pappe oder ähnlichen Materialien hergestellt.

Briefing/briefen: Der Begriff bezieht sich auf

die Vorbereitung der NSCs für eine Szene, in denen sie die wichtigsten Informationen von der Spielleitung erhalten. Das Briefing enthält dabei meist die wichtigsten Anweisungen dafür, was in der kommenden Szene für die SpielerInnen ersichtlich werden soll. Auch eine gute Plotübersicht kann ein solches Briefing nie wirklich ganz ersetzen, den Vorgang allerdings wesentlich vereinfachen und beschleunigen. Auch gewisse Verhaltens- und Vorgehensweisen von wichtigen NSCs oder z. B. von Monstern und regeltechnische Fragen werden hier geklärt.

Charakter: Die Bezeichnung für eine fiktive Spielfigur während eines Live-Rollenspiels. Siehe auch „Spielcharakter“.

Charaktererschaffung: Noch vor der ersten Teilnahme an einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung muss sich der Teilnehmer einen sogenannten Spielcharakter erstellen. Hierzu gibt es zahlreiche verschiedene Regelwerke, die auch teilweise unterschiedliche Ansätze und Spielsysteme bieten. Bei der Charaktererschaffung können z. B. Fähigkeiten oder Vorteile erworben werden, die man dann im Spiel verwenden kann.

Charakterhintergrund: Die Beschreibung einer dargestellten Spielfigur, die den Veranstaltern im Normalfall noch vor Beginn des Live-Rollenspiels in Schriftform vorgelegt wird. Dies ist unter anderem darum wichtig, da die Spielleitung oft diese ganz speziellen Hintergrundgeschichten benötigt, um damit eigene Nebenplots und charakterbezogene Handlungsstränge zu organisieren.

CP: Abkürzung für Charakterpunkte. Mit den Charakterpunkten (bei anderen Regelsystemen oft auch als Erfahrungspunkte bezeichnet) kann sich eine Spielerin/ein Spieler bereits vor dem Live-Rollenspiel bei der Charaktererschaffung z. B. Fähigkeiten „kaufen“. Diese Fähigkeiten können dann im Live-Rollenspiel entsprechend eingesetzt werden. Durch

die Teilnahme an Live-Rollenspielen erhält man Charakterpunkte hinzu, die wiederum zu einer Steigerung der Kenntnisse und Möglichkeiten eines Spielcharakters in der Spielwelt führen.

Charakterwissen: Das Wissen, das der Spielcharakter während Live-Rollenspielen erlangt hat. Ist definitiv streng vom Wissen des darstellenden Spielers zu trennen!

Check-in: Der Begriff beschreibt den Vorgang nach der Ankunft der SpielerInnen, die sich dann bei den Veranstaltern melden, damit geklärt werden kann, ob alle Unterlagen vorhanden sind und der Conbeitrag für die Veranstaltung überwiesen wurde. Hier können auch noch organisatorische Fragen vor Ort geklärt werden. Meist wird beim Check-in auch die Waffenprüfung vorgenommen. Außerdem können die Spielleiter einen Teilnehmer darauf hinweisen, dass sein Spielcharakter gewisse Fähigkeiten oder magische Gegenstände wegen des verwendeten Regelwerks gar nicht oder vielleicht in anderem Maße einsetzen kann, als dies auf dem Charakterbogen oder in der Hintergrundgeschichte vorgesehen war.

Checkout: Kennzeichnet das eigentliche Ende des in-time-Spiels. Beim Checkout werden

von den Veranstaltern z. B. auch von den Spielern erlangte Gegenstände dokumentiert und die Charakterbögen wegen des Erhalts von CP und der Teilnahme am Live abgezeichnet. Prinzipiell gilt: Solange von den Veranstaltern das Spielende nicht offiziell verkündet worden ist, sind alle SpielerInnen in-time!

Con/Convention: Dieser Begriff (englisch: Zusammenkunft) wird meist im Zusammenhang von Live-Rollenspielen verwendet und bezeichnet diese Art einer Veranstaltung. Wird aber auch bei einigen anderen Veranstaltungen – z. B. Spieletreffen – verwendet.

Dieben: Gewisse zwielichtige Charaktere sind dazu in der Lage, anderen Charakteren etwas zu dieben. Dieser Begriff wird im Live-Rollenspiel ganz bewusst verwendet, um dieben von stehlen zu unterscheiden. Out-time-Gegenstände können und dürfen natürlich nie gediebt werden – dies fällt eindeutig unter stehlen!

Gediebte Gegenstände müssen sofort der Spielleitung gemeldet und im Normalfall auch abgegeben werden. Diebesgut kann manchmal während der Veranstaltung (standardmäßig bei einem Händler oder dem allgegenwärtigen Wirt) zurückgekauft werden; natürlich wird es spätestens beim Check-out zurückgegeben.

Einladungs-Con: Spezielle Art einer Convention, die nicht offen ausgeschrieben wird, sondern bei der die Teilnehmer persönlich eingeladen werden. Hierbei handelt es sich meistens um Live-Rollenspiele mit einer eher geringen Teilnehmerzahl.

Fähigkeit/Fertigkeit: Eine fiktive Eigenschaft, die ein Spielcharakter nur im Live-Rollenspiel besetzt, wie z. B. „Spuren lesen“ oder „Zauberkunst“. Je nach Art des verwendeten Regelwerks gibt es teilweise völlig unterschiedliche und meist auch verschieden viele Fähigkeiten. Die ersten Fähigkeiten werden bereits bei der Charaktererschaffung mit Charakterpunkten erworben, später können dann noch weitere Fähigkeiten hinzugelern werden.

Fundus: Das gesamte Material für ein Live-Rollenspiel, das von den Veranstaltern mitgebracht und verwendet wird. Dies umfasst u. a. Kostüme, Bauten, Waffen, Masken und vieles mehr und wird in einem für die SpielerInnen normalerweise nicht zugänglichen Fundusraum untergebracht.

Je pfleglicher der Fundus behandelt wird, desto länger haben alle beteiligten ihre Freude



daran; normalerweise ist ein Funduswart für die Lagerung, Sichtung und Pflege des Fundus zuständig.

Gesinnung: Die Moral und die ethischen Verhaltensmuster eines Spielcharakters. Die Gesinnung kann durchaus wichtige Auswirkungen auf spieltechnische Belange haben, ist rein regeltechnisch aber zweitrangig.

Gewandung: Das Kostüm, das sowohl NSCs, wie auch SpielerInnen während einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung tragen, nennt man Gewandung. Zur Gewandung gehört meist auch die passende Ausrüstung für den jeweiligen Spielcharakter.

Grad: Wird in diesem Regelwerk als Einheit für die Fertigkeit eines Spielcharakters verwendet. Fähigkeiten, Zauber, aber auch Vor- und Nachteile sind in Grade eingeteilt. Generell gilt: Je höher der erlangte Grad, desto mehr Wissen besitzt ein Charakter in diesem Gebiet umso mehr wird er davon beeinflusst. Der 3. Grad bei Fähigkeiten („Meistergrad“) kann immer erst ab 50 Contagen erworben werden.

Handout: Ein Schriftstück – von der einfachen Pergamentrolle über einen Steckbrief bis hin zum vollständigen Buch – innerhalb der Spielrealität. Enthält oft spielrelevante Informationen oder dient dem Ambiente der Veranstaltung. Handouts sollten auch entsprechend dem Ambiente gestaltet sein (z. B. können die Veranstalter künstlich gealtertes Papier und eine altertümlich wirkende Schriftart verwenden).

Hintergrund: Die Vorgeschichte, die hinter jedem Spielcharakter steckt. Sollte entsprechend jedem Veranstalter vor dem Live-Rollenspiel zur Verfügung gestellt werden und wird nach jeder überlebten Veranstaltung um die erlebten Geschehnisse erweitert. Andere Charaktere können diesen Hintergrund nur durch in-time-Spiel erfahren.

Hofhaltungs-Con: Ein Live-Rollenspiel, bei dem eine Umgebung bei Hofe eindeutig im Mittelpunkt steht. In erster Linie kommen hierbei gesellschaftliche Belange vor (Bälle, Diplomatie, Intrigen usw.).

Kampagne: Diesen Begriff verwendet man beim Live-Rollenspiel für eine aufeinander aufbauende Abfolge von Abenteuern im Laufe eines gewissen Zeitraums. Diese Kampagnen-Veranstaltungen haben einen gemeinsamen

Hintergrund, der für die SpielerInnen erst nach und nach ersichtlich wird. Wie z. B. bei den „Legenden der Leuenmark“...

LARP: Die Abkürzung für „Live Action Roleplay“, die englische Bezeichnung des Live-Rollenspiels.

Latexwaffen: Eine spezielle Art der im Live-Rollenspiel ausschließlich eingesetzten Polsterwaffen aus dem Material Latex. Es werden manchmal auch immer noch Tapewaffen verwendet.

Lebenspunkte: Verletzungen werden bei einem Live-Rollenspiel natürlich nur simuliert. Es gibt natürlich Regeln dafür, wie weit die körperliche Verfassung nach einem Kampf und einer Verletzung eingeschränkt ist. Die Lebenspunkte simulieren dabei sozusagen die Lebenskraft eines Spielcharakters – sinken diese auf Null, so stirbt der betroffene Spielcharakter. Jeder Spielcharakter hat eine bei der Charaktererschaffung festgelegte Anzahl von Lebenspunkten.

Zauberkundige Charaktere besitzen meist weniger Lebenspunkte als Krieger, um deren Abhärtung und stets Training darzustellen. Einzelne Gliedmaßen haben dabei meist nur einen einzigen Lebenspunkt: Wird also ein ungeschützter Arm von einer (Polster)waffe getroffen, dann entsteht dort eine Verletzung und der Arm wird unbrauchbar. Rüstung schützt vor dem Verlust von Lebenspunkten.

Live-Rollenspiel: Live-Rollenspiel ist eine Form von Veranstaltung, bei der die Teilnehmer möglichst mit allen Sinnen in eine fiktive, im besten Falle sehr realistische Spielwelt eintauchen. In dieser Spielrealität wird so viel wie möglich real dargestellt, alles andere wird simuliert. Ein Live-Rollenspiel besitzt – wie alle Spiele – mehr oder weniger fest vorgegebene Regeln und findet in einem festgelegten und angemieteten Gelände statt.

Location: Die Bezeichnung für einen plotrelevanten Ort, der entsprechend mit Ambiente während des Spielverlaufs dargestellt und vorbereitet werden muss.

LP: Abkürzung für Lebenspunkte. Zauber- und wissenskundige Spielcharaktere verfügen über 2 LP, kampfkundige Charaktere über 3 LP. Diese können z. B. durch Vorteile oder Fähigkeiten noch gesteigert werden. Beim Verlust aller Lebenspunkte wird ein Spielcharakter im Normalfall handlungsunfähig und stirbt, sofern ihm nicht geholfen wird.

MP: Kurz für Magiepunkte. Magiepunkte stehen als Maß dafür, wie machtvoll ein Zauberkundiger innerhalb der Spielwelt ist und wie viele und welche hochgradigen Zauber er wirken kann.

NSC: Diese Abkürzung steht für den Begriff „Nichtspielercharakter“. Jede Rolle bei einem Live-Rollenspiel, die nicht von einer Spielerin/einer Spieler dargestellt wird, übernimmt ein solcher NSC. Der NSC ist sozusagen eine Art von Erfüllungsgehilfe der Spielleitung und kennt in weiten Teilen die Handlung der Veranstaltung. Ein NSC stellt so ziemlich alle Rollen dar, die sich die Spielleitung für ihr Abenteuer nur vorstellen kann: Vom schwarzen Ritter, der geraubten Jungfrau, dem verängstigten Bauern oder dem schaurigen Vampir kann ein NSC in so ziemlich jede Rolle schlüpfen! Oft werden den NSCs dabei von der Spielleitung gewisse Dinge wie Masken, Waffen oder Gewandungen aus dem Fundus für die Darstellung der Rolle geliehen.

NSC-Koordinator: Spielleiter mit der speziellen Aufgabe, die NSCs zu betreuen und sie auf ihre verschiedenen Aufgaben vorzubereiten. Nimmt auch häufig das Briefing der NSCs vor.

Off-Limit: Bezeichnet Bereiche oder Gegenstände, die in der Realität des Live-Rollenspiels nicht vorhanden ist. Beispiele hierfür sind klare out-time Dinge wie den Geldbeutel oder ein Handy oder solche Orte wie den Fundusraum (und meist auch Toiletten und Duschen).

Out-time-Blase: Häufig genutzter Begriff für eine Spielpause, die aber nur von den Veranstaltern ausgerufen werden kann; oft werden solche „Blasen“ – die dann alle TeilnehmerInnen betreffen – dazu genutzt, bei Nacht eine ungestörte Schlafpause für die FahrerInnen zu schaffen.

Scherzhalber benutzen viele SpielerInnen diesen Begriff auch für Gruppen, die sich an einem bestimmten Ort über out-time-Dinge unterhalten, die beim Live-Rollenspiel nichts zu suchen haben.

Plot: Der Plot umfasst die gesamte Handlung eines Live-Rollenspiels. Er ist sozusagen eine Art von Drehbuch für den gesamten geplanten Ablauf und fasst die Handlung für die Spielleitung und NSCs zusammen.

Plotübersicht: Eine komplette Übersicht über die Handlung, die einzelnen Szenen und verwendeten Fundusgegenstände und Gewan-

dungen einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung. Eine Plotübersicht kann den Ablauf und die Organisation eines Live-Rollenspiels extrem vereinfachen und dient sowohl der Spielleitung, wie auch den NSCs als Leitfaden.

Polsterwaffe: Eine spezielle Art von Waffe, die beim Live-Rollenspiel zur Verwendung kommt. Diese gepolsterten, weichen Waffen sind echten Waffen möglichst genau nachgebildet worden, besitzen oft einen festen Kern und verursachen in der Spielrealität entsprechend Schaden. Da sie meist aus Latex oder ähnlichen Materialien angefertigt wurden, verursachen sie in Wahrheit natürlich keine Verletzungen...

Pyrotechnik: Ein Bereich, der sich mit Feuer und den damit verbundenen Möglichkeiten beschäftigt. Dazu zählen Feuerwerkskörper ebenso wie das beliebte Feuer spucken oder das Zünden von Raubbomben. Bei vielen Live-Rollenspielen wird Pyrotechnik als besonderes Effektmittel bei Live-Rollenspiel-Veranstaltungen eingesetzt. Da Pyrotechnik ein erhöhtes Sicherheitsrisiko darstellen kann, dürfen nur in der Materie ausgebildete und geschulte Personen auch solche Mittel einsetzen.

Regelwerk: Wie bei den meisten Spielen gibt es auch für Live-Rollenspiele ein spezielles Regelwerk. Dies bietet die Grundlagen für ein faires Spiel und erläutert z. B. die Darstellung und Umsetzung von Zauberei oder Kämpfen. Je nach verwendetem Spielsystem werden spieltechnische Dinge mit mehr oder weniger Regeln umgesetzt.

Reliquie: Ein mehr oder minder mächtiger Gegenstand, wie er üblicherweise bei Live-Rollenspielen zu finden sein kann und einer bestimmten Gottheit bzw. deren Gefolgsleuten heilig ist.

RP: Kurz für Rüstpunkte. Je mehr (echte) Rüstung ein Spielcharakter trägt, desto mehr RP besitzt er. Rüstpunkte werden von im Kampf erlittenem Schaden abgezogen und können sich im Verlaufe eines Live-Rollenspiels verringern.

RuP: Kurz für Runenpunkte. Runenmagier benötigen Runenpunkte, um ihre Zauber wirken zu können.

Schlachten-Con: Hierunter fallen solche Veranstaltungen, bei denen der bewaffnete Konflikt – meist mit größeren Gruppen von Krie-



gern und Soldaten – im Vordergrund steht. Der Plot ist bei diesen Cons eher untergeordnet.

Spielcharakter (SC): Die fiktive Person, die ein Live-Rollenspiel-Teilnehmer während der Veranstaltung verkörpert. Der SC wird vor dem Beginn des Live-Rollenspiels mit Hilfe eines Regelwerks, der eigenen Fantasie und etwaiger Vorgaben der Spielleitung bzw. der Veranstalter erstellt. Der Spielcharakter hat eigene, fiktive Fähigkeiten, Vor- und Nachteile, einen eigenen Hintergrund und kann sogar einem völlig anderen Volk angehören. Entsprechend dem Spielcharakter muss auch die Gewandung sowie Ausrüstung und eventuell verwendete Schminke oder z. B. künstliche Ohren (für die Darstellung eines Elfen) gewählt werden.

Spielerwissen: Das Wissen eines Spielers, über das der dargestellte Spielcharakter nicht verfügt. Erfordert manchmal gehöriges Umdenken und das strikte Verbleiben in der Spielerrolle.

Spielleitung: Die für den gesamten Ablauf der Veranstaltung zuständigen Personen. Die Spielleitung kümmert sich um die Einhaltung der Regeln, sorgt für faires Spiel und betreut sowohl SpielerInnen wie auch NSCs. Die Spielleitung ist für die Organisation, Planung und Koordination verantwortlich.

Will ein Teilnehmer der – in der Spielrealität nicht vorhandenen Spielleitung – eine out-time Frage stellen, dann werden die SLs dementsprechend angesprochen (z. B. „SL, wo ist denn hier die Toilette?“).

Stopp-Befehl: Dieser Befehl wird verwendet, um auf reale Gefahren während eines Live-Rollenspiels hinzuweisen. Wird der Stopp-Befehl ausgegeben – der übrigens von allen Teilnehmern bei Notfällen verwendet werden darf – so müssen alle Personen alle Handlungen sofort beenden und die Spielrealität endet so lange, bis die Situation geklärt ist.

Szene: Dieser Begriff wird dazu verwendet, die kleinste Sequenz eines Live-Rollenspiels zu bezeichnen.

Das kann vom geplanten Angriff einer Horde Orks bis hin zur Begegnung mit einer wirren Wahrsagerin am Wegesrand so ziemlich alles umfassen und wird in der Plotübersicht entsprechend beschrieben und meist durch ein vorangehendes Briefing den teilnehmenden NSCs beschrieben.

Tapewaffe: Eine Polsterwaffe, die aus dem Kernstab, Schaumstoff und Klebeband be-

steht. Ist wesentlich günstiger und einfacher herzustellen als eine Polsterwaffe aus Latex.

Time-Freeze: Diese regeltechnische Umsetzung einer Pause im Spielverlauf wird von der Spielleitung dazu benutzt, um Effekte zu erzeugen, welche die SpielerInnen nicht mitbekommen sollen. Hierzu wird der Befehl „Time-Freeze“ angesagt, woraufhin alle anwesenden SpielerInnen in ihren Aktionen verharren, die Augen schließen und laut vor sich hin summen müssen. Nach Ende der Vorbereitungen wird das Spiel durch den Befehl „Weiter“ fortgesetzt.

Time-in: Umschreibt die gesamte Dauer der Spielrealität während einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung. So lange die Spielcharaktere in-time sind, gelten sie als in der Spielrealität auch als anwesend. Außerdem kann durch den „Time-in“- Befehl eine durch den „Time-out“-Befehl unterbrochene Szene wieder aufgenommen werden.

Das „Time-in“ und somit der eigentliche Beginn eines Live-Rollenspiels wird normalerweise kurz nach der Ansprache der Spielleitung ausgerufen und gilt in vielen Fällen bis zum Ende der Veranstaltung.

Time-out: Eine gewisse Zeit oder ein Ort außerhalb der Spielrealität. Wird außerdem – neben dem „Stopp“-Befehl – dazu verwendet, das Live-Rollenspiel sofort zu beenden, wobei alle Spielhandlungen aller teilnehmenden Personen sofort beendet werden! Wird natürlich nur in realen Notfällen verwendet, um die SpielerInnen) und/oder NSCs auf eine Gefahr oder eine Verletzung o. ä. hinzuweisen.

Todesstoß: Ein spezieller Angriff, der in vielen Regelwerken dazu verwendet wird, einen schwer verletzten oder wehrlosen Spielcharakter zu töten. Todesstöße dürfen von NSCs im Normalfall nur nach ausdrücklicher Freigabe der Spielleitung ausgeführt werden! Wird ein Todesstoß nicht gesetzt, so ist ein wehrloser Spielcharakter lediglich schwer verletzt, kann aber natürlich nach wie vor an seinen Wunden sterben...

Veteranenfähigkeit: Eine bei **Leuenhall DIVE** verwendete Fähigkeit, die nur besonders erfahrenen – nach Contagen des Spielcharakters gerechnet – SpielerInnen offen steht und somit das Charakterspiel regeltechnisch realistischer gestalten soll.

The background of the page features a woman in a white, flowing gown with a high collar and long sleeves. She is holding a dark staff with three glowing, spherical objects. The background is a textured, parchment-like surface with ornate, scrollwork borders at the top and bottom. The text is arranged in a column on the right side of the page.

Leuenhall LIVE · Kapitel 1

Spielleitung

Die Spielleitung stellt sozusagen die wichtigste und endgültige Instanz eines Live-Rollenspiels dar: Bei ihr laufen alle Fäden zusammen, sie hat stets ein offenes Ohr für Beschwerden, konstruktive Kritik, Vorschläge, aber auch Lob und gut gemeinte Anregungen sowohl von NSCs (Nichtspielercharakteren) wie auch SCs (Spielercharakteren).

Die Spielleitung ist nicht nur vor Ort stets präsent, sie organisiert auch im Vorfeld die gesamte Veranstaltung. Dabei kann man wohl sagen, dass die Mitglieder der Spielleitung sowohl den undankbarsten, wie auch den dankbarsten Job der gesamten Veranstaltung inne haben: Zwar dürfen sie selbst nicht richtig „mitspielen“, dennoch bekommen sie im besten Falle so ziemlich alles mit, was um sie herum geschieht – im positiven wie im negativen Sinne!

Sie erst machen es möglich, dass um sie und die Teilnehmer herum ein Abenteuer, eine Geschichte, ein Land, eine ganze, lebendige Welt entsteht...

In der Spielleitung ist absolut kein Platz für persönliche Eitelkeiten oder inszenierte Selbstdarstellung – die SLs müssen ein gut eingespieltes, engagiertes Team bilden, soll das von ihnen geplante Live-Rollenspiel auch ein Erfolg für alle Beteiligten werden! Es ist eine echte Herausforderung und ein Abenteuer für sich, ein Live-Rollenspiel mit allen seinen Beschreibungen, Orten, Kreaturen und Personen ins Leben zu rufen und dann für geraume Zeit so viele Menschen zu betreuen und ihnen eine gute Unterhaltung zu bieten, was in erster Linie viel Verantwortung, aber auch einen nicht unerheblichen Zeitaufwand und manchmal auch Stress und Hektik mit sich bringt. Dabei ist die Spielleitung in vielerlei Hinsicht „Mädchen für alles“: Nicht nur der reibungslose Ablauf der Veranstaltung wird von den SLs beaufsichtigt, auch die Motivation der SCs und NSCs liegt ihnen am Herzen, sie sorgen für Zufriedenheit und faire Kämpfe, aber auch für die Organisation und Betreuung der Teilnehmer und alles, was damit verbunden ist. Dabei kann es nicht schaden, wenn man als SpielleiterIn ein hohes Maß an Verantwortungsgefühl, Geduld, Einfühlungsvermögen, Improvisationstalent, Fantasie und nicht zuletzt eine gute Menschenkenntnis mitbringt. Um ein schönes Spiel und ein geregeltes Miteinander zu gewährleisten, gibt es natürlich auch bei **Leuenhall LIVE** einige wichtige, grundsätzliche Spielregeln...

Die Spielleitung hat immer Recht!

Das mag zwar hart klingen, ist aber für den dreibungslosen Ablauf eines Live-Rollenspiels vermutlich die wichtigste Regel. Hat die Spielleitung eine Entscheidung getroffen, so müssen sich die SCs und NSCs danach richten! Diskussionen sind hier überflüssig. Im Zweifelsfall steht es natürlich jedem frei, ein Gespräch mit dem jeweiligen Spielleiter unter vier Augen zu suchen, falls es noch offene Fragen oder Missverständnisse geben sollte. Spieler und NSCs sollten stets davon ausgehen, dass Spielleiter bei ihren Entscheidungen immer versuchen, allen Teilnehmern des Live-Rollenspiels gerecht zu werden und die Veranstaltung aus einem völlig anderen – womöglich mit deutlich größerem Abstand – Blickwinkel zu sehen als die Teilnehmer! Aber auch Spielleiter sind letzten Endes nur Menschen und machen daher Fehler. Immer daran denken: Wir alle spielen mit- und nicht gegeneinander!

Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten!

Den anwesenden Spielleitern liegt die Sicherheit und der Spielspaß aller Live-Teilnehmer am Herzen, deswegen ist ihren Anweisungen – insbesondere dem „Stopp“-Befehl – stets nachzukommen. Im Normalfall haben Spielleiter außerdem eine wesentlich bessere Übersicht über das ablaufende Geschehen und können daher besser urteilen. Auch hier sind Diskussionen nicht angebracht.

Eindeutig gekennzeichnete Spielleiter sind in der Spielwelt nicht existent!

Bei allen **Leuenhall LIVE**-Veranstaltungen sind die Spielleiter(innen) deutlich zu erkennen: Im Normalfall bedeutet dies, dass sie durch spezielle Kleidungsstücke (z. B. rote T-Shirts) als nicht zum Spiel gehörend gekennzeichnet sind. Dies hat auch einen wichtigen Grund: Spielleiter, die ebenso in Gewandung herumlaufen wie SpielerInnen und NSCs, sind im Eifer des Gefechts oder während eventuell wichtiger Momente auf den ersten Blick leider schlecht aufzufinden. Das darf aber – auch wegen eventuell auftretender Gefahrensituationen oder Notfälle – auf gar keinen Fall passieren. Bei Nacht sind Spielleiter(innen) durch entsprechende Leuchtmittel klar und deutlich sichtbar zu machen.

Spielleiter sind für Teilnehmer jederzeit ansprechbar!

Dies gehört bei einem Live-Rollenspiel einfach mit dazu: Obwohl in der eigentlichen Spielwelt nicht existent, stehen die Spielleiter(innen) bei Fragen doch ständig für die SpielerInnen und NSCs zur Verfügung. Es kann dabei jedoch durchaus vorkommen, dass einzelne Personen auf die Beantwortung ihrer Frage warten müssen, da dringendere Aufgaben oder andere Fragen zuerst geklärt werden müssen. Bitte nicht ungeduldig werden – sogar Spielleiter(innen) können meist nur eine Frage nach der anderen beantworten und eine Situation nach der anderen klären.

Die Spielleitung kann Teilnehmer jederzeit von der Veranstaltung ausschließen!

Obwohl dieser Fall nur selten eintritt, so können die Veranstalter Personen vom Live-Rollenspiel ausschließen, die sich grob fahrlässig oder spielstörend verhalten, andere Teilnehmer und sich in Gefahr bringen oder andere Personen belästigen oder bedrängen. Dies ist eine Entscheidung, die einzig und allein der Spielleitung obliegt und gut überlegt sein will! Im Normalfall wird ein störender Teilnehmer zunächst verwarnet, ehe er von der Veranstaltung verwiesen wird. Auch in diesem Falle sind Diskussionen während des Live-Rollenspiels überflüssig – die betroffene Person kann sich bestenfalls nach der Veranstaltung bei den Veranstaltern melden, um einen strittigen Punkt endgültig zu klären.

Live-Rollenspiel hat Grenzen!

Leider gibt es auch bei diesem Hobby einige wenige Personen, die nicht wissen, wann sie die Grenzen des menschlichen Miteinanders oder des guten Geschmacks überschreiten. Beim Live-Rollenspiel muss niemand jemand anderem etwas beweisen! Es gibt gewisse Dinge, die bei **Leuenhall LIVE**-Veranstaltungen auf gar keinen Fall geduldet werden, auch wenn sie nur „gespielt“ sind: Dazu gehören u. a. Folterszenen oder „echte“ Kämpfe mit Körperkontakt! Kein Teilnehmer wird beim Live-Rollenspiel zu etwas gezwungen, was er nicht möchte, denn nur ein gemeinsames und ungezwungenes Miteinander macht dieses Hobby zu dem, was es ist. Da-

her kann jeder Live-Rollenspiel-Teilnehmer zu jedem Zeitpunkt selbst entscheiden, was er darstellen möchte und was nicht und welche Verhaltensweisen er ablehnt! Da die Grenzen aber beim Live-Rollenspiel z. B. bei einem gut dargestellten Streit nun einmal sehr fließend sind, sollte jeder Teilnehmer immer dazu bereit sein, sich für seine (Spiel-)Handlungen „in der echten Welt“ zu entschuldigen. Und natürlich kann auch hier zu jedem Zeitpunkt eine Spielleitung zu Rate gezogen werden. Live-Rollenspiel ist keine Entschuldigung oder ein Freibrief für schlechtes Benehmen!

Jeder Live-Teilnehmer ist wichtig!

Und in diesem Zusammenhang ist es wichtig zu beachten, dass auch alle Teilnehmer die gleichen Rechte haben. Dementsprechend dreht sich die Handlung nicht nur um eine Person, sondern um viele Personen – ein Teilnehmer sollte nie davon ausgehen, dass er ganz allein im Mittelpunkt stehen wird. Ein gutes Live-Rollenspiel lebt nun einmal vom Miteinander und der guten Interaktion aller teilnehmenden SpielerInnen und NSCs. Wer mit und nicht gegen die anderen spielt, der hat den meisten Spaß auf einer solchen Veranstaltung! Andererseits wird die Spielleitung natürlich versuchen, jedem Spielcharakter so gut als möglich gerecht zu werden.

Als besonders wichtig erscheint uns in diesem Zusammenhang, dass alle TeilnehmerInnen von der Spielleitung grundsätzlich gleich behandelt werden sollen! Also bitte keine Bevorzugung durch persönliche Bekanntheit oder Freundschaft: Jede Person auf einem Live-Rollenspiel sollte anhand ihres in-time-Spiels beurteilt werden und nicht aufgrund dessen, wie gut oder lange der Veranstalter sie kennt...

Der Spielspaß steht im Vordergrund!

Jede Spielleitung wird für alle ihre Mühen belohnt, wenn die Live-Rollenspiel-Teilnehmer glücklich und zufrieden sind. Daher hat natürlich der Spielspaß aller teilnehmenden Personen oberste Priorität! Gutes und konsequentes Rollenspiel eines Spielcharakters ist dabei der erste Schritt und sollte von der Spielleitung entsprechend honoriert werden. Andererseits darf sich niemand wundern, dass er negative Reaktionen auf seine Spielweise erhält, wenn er sich auf Kosten anderer Teilnehmer amüsiert oder ihnen den Spaß am Spiel verdirbt!

Keine Diskussionen!

Diskussionen und Streitereien während des in-time-Geschehens sind für alle Beteiligten unangenehm und stören das Live-Rollenspiel immens. Daher gilt: Fühlt sich jemand ungerecht behandelt oder ist etwas vorgefallen, was nach Klärung verlangt, so wird dies in einer ruhigen Minute und möglichst nicht vor anderen – eventuell sogar unbeteiligten Personen – mit der Spielleitung geklärt!

NSCs sollten sich auf gar keinen Fall während des Spielverlaufs mit SpielerInnen streiten oder z. B. darüber diskutieren, wie viele Treffer diese denn nun eigentlich schon eingesteckt haben. Solche Dinge werden mit der Spielleitung intern abgeklärt, um das schöne Spiel nicht für alle Personen zu gefährden. Die Spielleitung ist dazu angehalten, etwaige interne Diskussionen auf gar keinen Fall vor ihren Live-TeilnehmerInnen zu debattieren, sondern diese so weit als möglich nicht mit solchen außerhalb des Spielgeschehens stattfindenden Dingen zu behelligen!

Regeln sind nicht alles!

Natürlich muss es gewisse Regeln geben, die für alle TeilnehmerInnen gelten: Denn ansonsten würde es nur allzu leicht passieren, dass manche SpielerInnen über das Ziel hinausschießen und anderen Personen das Spiel vermiesen. Dennoch dient auch **Leuenhall LIVE** nur dazu, ein Konstrukt zu stellen, nach dem alle gemeinsam spielen können!

Grundsätzlich ist jeder dazu angehalten, schönes Spiel vor starrer Regelkonformität zu stellen. Keine Spielleitung wird jemanden dafür zur Rede stellen, wenn z. B. bei einer dramatischen Sterbeszene ein Spielcharakter seinen Tod länger als in den Spielregeln angegeben hinauszögert, um einen ganz besonders eindrucksvollen Heldentod zu inszenieren. Und gesunder Menschenverstand ist sowieso durch keine Spielregel dieser Welt aufzuwiegen...

Fairness geht immer vor!

Eigentlich sollte man diesen Satz nicht mehr eigens erwähnen müssen, aber dennoch ist er ganz maßgeblich für das Live-Rollenspiel. Vermutlich kein anderes Spiel lebt so von der Fairness und der Ehrlichkeit seiner MitspielerInnen! Daher unser Appell: Seid fair und bleibt fair – dann haben wir alle umso mehr von unserem gemeinsamen Hobby.



Ein Charakter entsteht...

Von Anfang an ist bei unserem Hobby die Fantasie des Live-Rollenspielers gefragt, selbst bei den allerersten Schritten zur Erstellung eines Spielcharakters.

Bei **Leuenhall LIVE** kommt es uns sehr darauf an, dass sich eine neue Spielerin oder ein Spieler zuerst Gedanken um den Hintergrund, die Motivation und die Geschichte seines Spielcharakters macht, als sich durch die Regeln zu wälzen! Also erst einmal überlegen, was man denn gerne darstellen würde, und dann das Regelwerk zur Hand nehmen, um die regeltechnische Umsetzung zu gewährleisten.

Übrigens gibt es für jede Regel eine Ausnahme: Daher ist unter Absprache mit der Spielleitung bzw. den Veranstaltern eines Live-Rollenspiels im Normalfall immer eine Variation des Spielcharakters möglich – niemand muss also glauben, dass er sich sklavisch an jedes Wort halten muss, das in einem Regelwerk niedergeschrieben steht. Erst die Vielfalt der Charaktere macht Live-Rollenspiel ja so einzigartig...

In diesem Kapitel gehen wir also auf die ersten Schritte ein, die es bei **Leuenhall LIVE** möglich machen, einen Spielcharakter mit Leben zu erfüllen. Hierzu geht die/der neue SpielerIn am besten einfach Schritt für Schritt die aufgeführten Punkte und entsprechenden Kapitel im Regelwerk durch. Hat die/der SpielerIn eine feste Vorstellung im Kopf, wie der Charakter am Ende in etwa aussehen und was er können sollte, so ist es kein Problem mehr, nach dieser Vorgabe genau jene Optionen zu wählen, die im Regelwerk zur Verfügung stehen. Es ist übrigens gar nicht ungewöhnlich, wenn dabei bekannte Charaktere aus Film, Funk und Fernsehen als Vorbilder dienen: Man sollte sie nur am Ende der Charaktererschaffung möglichst nicht mehr als solche erkennen können...

Anfangs mag es nach relativ viel Aufwand aussehen, denn bei **Leuenhall LIVE** legen wir sehr viel Wert darauf, dass durch einen möglichst vielfältigen Spielcharakter keine Langeweile aufkommen kann und es möglichst auch keine „Standard-Charaktere“ geben soll. Daher gibt es in diesem Regelwerk sehr viele Vor- und Nachteile, Fähigkeiten und Zaubersprüche zur Auswahl.

Eigene und kreative Ideen bei der Charaktererschaffung sind aber natürlich immer gern gesehen, sofern sie nicht irgendwie zum Nachteil anderer Live-Teilnehmer werden...



Spielcharaktere

Der Spielcharakter oder einfach Charakter ist die fiktive Person, die man während eines Live-Rollenspiels darstellt. Sozusagen eine Art von „zweites Ich“, das für die Dauer einer solchen Veranstaltung existiert und möglicherweise völlig andere Verhaltensweisen und Einstellungen als der/die sie darstellende Spieler(in) hat.

Was dann dabei dargestellt wird, bleibt tatsächlich rein der Fantasie der Spielerin/ des Spielers überlassen: Das Live-Rollenspiel bietet hier so ziemlich alle Möglichkeiten, die man sich nur vorstellen kann.

Welchen Charakter will ich eigentlich spielen?

Ob nun ein etwas schrulliger Eremit, ein Rattenfänger, ein Ordenskrieger oder Paladin einer Gottheit, ein Edelfräulein, ein Barden, eine Waldläuferin, ein Bettler, Beutelschneider, Sklavenhändler, Grabräuber, fahrender Ritter, Hexenjäger oder gar Zauberer – nur die Fantasie stellt die Grenze bei der Wahl des erwählten Spielcharakters dar!

Dabei kann man gängige Klischees aus Filmen, Büchern oder sogar Videospiele ebenso als Grundlage verwenden wie weniger typische und eher seltene Vorgaben...

Sogar andere Völker wie die geheimnisvollen und scheuen Elfen, die stoischen und standhaften Zwerge oder die ewig hungrigen Halblinge oder Hobbits sind spielbar!

Wichtig ist dabei nur, sich stets vor Augen zu halten, welche Möglichkeiten bei der Darstellung eines Charakters zur Verfügung stehen: Selbst die fantastischste Idee, einen adligen Elfen mit großem Gefolge darstellen zu wollen, scheitert nämlich leider daran, dass die darstellende Person weder die passende Statur oder das Aussehen, noch die richtigen Ausrüstungsgegenstände oder Gewandung ihr eigen nennt – von möglichst vielen anderen Mitspielern, die das nötige Adligen-Gefolge darstellen, einmal ganz zu schweigen!

Daher sollte man sich die einfache Regel vor Augen halten: Nur das spielen, was man auch wirklich überzeugend darstellen kann!

Ein eher impulsiver, hektischer Mensch tut

sich dabei auch eher schwer, für die ganze Dauer einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung einen stummen Einsiedler darzustellen – also sollte natürlich auch der Spaßfaktor und der eigene, „echte“ Charakter eine entscheidende Rolle bei der Wahl des Spielcharakters spielen.

Die Vergangenheit meines Charakters

Man fängt beim Live-Rollenspiel immer mit einer bestimmten Hintergrundgeschichte, dem sogenannten Charakter-Hintergrund an: Dieser stellt sozusagen die gesammelten Erfahrungen und Erlebnisse des Charakters vor seiner „Karriere“ während des Live-Rollenspiels dar, die entsprechend seine Zukunft beeinflussen kann und wird.

Zum Charakter-Hintergrund zählen dabei bereits sowohl besondere Geburtsergebnisse (z. B. „am Tag seiner Geburt wurde die Milch im ganzen Dorf sauer“ oder „als sie geboren wurde, fiel ein strahlender Stern vom Himmel“), wie auch seine prägenden Erlebnisse und Erfahrungen im Laufe seiner Jugend (z. B. „mein





alter Lehrmeister brachte mir die Grundzüge des Schwertkampfes bei“) und im späteren Verlauf seines Lebens (z. B. „mein Lehnherr hegt einen abgrundtiefen Hass auf mich“)... Solche Dinge sind wichtig für einen Spielcharakter, das sie die grundlegenden Ziele für seine Zukunft weisen können – und sie werden regeltechnisch unter anderem durch erworbene Fähigkeiten und/oder Vor- und Nachteile umgesetzt, die somit einen Spielcharakter erst wirklich ausmachen.

Je schöner und farbenfroher ein Hintergrund ist, desto eher wird eine Spielerin/ein Spieler sich und seine „Geschichte“ selbst in ein laufendes Live-Rollenspiel einbringen können. Eine unerfüllte Liebe, eine uralte Fehde, eine unmöglich scheinende Queste, eine aufregende Schatzsuche... alles ist möglich und mit einer schönen und stimmigen Ausarbeitung des Hintergrunds sind viele Möglichkeiten für die Veranstalter, aber natürlich auch die Spielerin/den Spieler selbst möglich!

Die Darstellung des Charakters

Wie bereits erwähnt stehen einem neuen Spielcharakter theoretisch alle Möglichkeiten offen: Will man allerdings einen „strahlenden Recken in schimmernder Wehr“ – also einen Ritter – spielen, dann benötigt man eine entsprechende Rüstung, einen Knappen, entsprechende Barschaft, Bewaffnung und höfische Gewandung und noch vieles mehr. Neben der Fantasie, dem Charakter im „wirklichen“ Leben der Spielerin/des Spielers sind also auf jeden Fall die tatsächlichen Möglichkeiten bei der Erstellung und Darstellung des Spielcharakters zu berücksichtigen, wenn am Ende eine wirklich glaubhafte Live-Rollenspiel-Person stehen soll!

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass man auf jeden Fall seine eigenen Stärken, Schwächen, Charaktereigenschaften und darstellerischen Möglichkeiten wie auch die vorhandene Ausrüstung prüfen sollte, ehe man sich dann für einen speziellen Charakter entscheidet...

Ein Charakter entsteht

Auch für diese Form des Spiels gibt es einige Regeln, die ein gutes und reibungsloses Miteinander bei einer Veranstaltung ge-

währleisten sollen. Dabei sollte man sich vor Augen führen, dass kein Regelwerk dieser Welt Schutz vor „Regelfuchsern“ oder Spielverderbern bietet, die sich auf unfaire Weise Vorteile gegenüber anderen Live-Teilnehmern verschaffen wollen: **Fair geht vor!**

Daher muss ein neu erstellter Spielcharakter auch immer von einer Live-Rollenspiel-Orga in aller Ruhe geprüft und genehmigt werden.

Um zunächst einmal einen Charakter nach **Leuenhall LIVE** zu erstellen, sollte man folgende Schritte nacheinander durchgehen:

1) Charakterpunkte (CP):

Jeder Spielcharakter erhält bei seiner „Geburt“ **60 Charakterpunkte (CP)** zur freien Verfügung, die er für Volkszugehörigkeit, Vorteile und Fähigkeiten verwenden kann. Dabei sind einige Ausnahmen zu beachten: Fähigkeiten höherer Grade können z. B. erst von Charakteren mit einer ausreichenden Anzahl an Contagen erworben werden!

Für jeden Tag, den ein Spielcharakter an einem Live-Rollenspiel teilgenommen hat, erhält er weitere zwei Charakterpunkte (CP) zuerkannt. Wichtig ist hierbei, dass an diesem Contag auch gespielt worden ist.

Reine An- oder Abreisetage ohne Spielhandlung zählen nicht als Contage!

Wichtige Informationen zum weiteren „Lebensweg“ eines Spielcharakters gibt es im Kapitel 11: Charakter-Entwicklung (ab Seite 184).

2) Volk:

Die/der Spieler(in) wählt das Volk des Spielcharakters aus. Alle Völker – mit Ausnahme der Menschen – besitzen eigene, volkspezifische Eigenschaften, die bei der Charaktererschaffung berücksichtigt werden müssen. Gewisse Völker haben z. B. Beschränkungen bei der Wahl ihrer Vor- und Nachteile!

Es kostet immer jeweils 25 Charakterpunkte (CP), ein nichtmenschliches Volk zu spielen!

Dies schränkt einerseits die Möglichkeiten von SpielerInnen etwas ein, was die Auswahl an Möglichkeiten betrifft und soll ebenfalls regeltechnisch simulieren, dass andere Völker eben spezielle Eigenheiten durch Lebensweise, Anschauung usw. besitzen und diese auch eine Rolle spielen sollen. Natürlich bleibt es jedem

Spielcharaktere - was man dabei beachten sollte...

Bevor man sich also dazu entscheidet, einen Spielcharakter nach den Regeln von **Deuenball LIVE** zu entwickeln, sind sicher einige grundlegende Gedanken wichtig. Denn obwohl es natürlich gar kein Problem darstellt, beim Live-Rollenspiel zwischen den Veranstaltungen neue Spielcharaktere mit einem völlig anderen Hintergrund, anderen Fähigkeiten und Vor- und Nachteilen – ja, sogar einer anderen Volkszugehörigkeit wie einen Elf oder Zwerg – zu erstellen, ist dies ja eigentlich nicht der Sinn der Sache. Die erste Frage, die man sich also vor der Charaktererstellung stellen sollte, ist: Was und wen kann ich denn eigentlich überzeugend darstellen?

Zwar ist ein Spielcharakter beim Live-Rollenspiel nicht dazu gedacht, rundum authentisch und echt zu sein. Es geht vielmehr darum, wie sehr man selbst mit seiner Rolle in der Spielrealität identifizieren kann, weil dies vor allem gegenüber den anderen Live-Teilnehmern – sowohl Spielern wie auch Nichtspielern – deutlich hilft, sich einen Eindruck vom dargestellten Spielcharakter zu machen.

1) Am Anfang am besten nur das spielen, was man auch wirklich überzeugend darstellen kann! Eine zwar einfache Regel, die aber leider immer wieder missachtet wird, was dazu führt, dass sich die Spielerin/der Spieler bereits bei seinem ersten Live-Rollenspiel nicht wohl in seiner Haut fühlt. Eine Person, die sehr wortkarg ist, sollte im Live-Rollenspiel nicht krampfhaft versuchen, einen wortgewandten Händler zu spielen – zwar ist dies ein interessanter Rollenwechsel im Vergleich zum „echten“ Charakter, kann aber leider schnell dazu führen, dass man sich auf der Veranstaltung als Anfänger eher verloren fühlt. Für die ersten Live-Rollenspiel-Veranstaltungen fährt man sicher am besten, wenn man einen Spielcharakter wählt, der vielleicht nicht unbedingt im Mittelpunkt des Interesses steht...

2) Bei der Charakterwahl auf die vorhandene Ausrüstung achten. Tatsächlich ist es am Anfang ab und zu schwer, wirklich die richtige und passende Gewandung und natürlich sonstige Ausrüstung und – für viele ganz besonders wichtig – Bewaffnung für einen speziellen Spielcharakter zu finden. Aber hier gibt es tatsächlich zahllose Möglichkeiten, sogar in Großvaters (oder Großmutter's) Kleiderschrank oder ganz einfach auf den zahlreichen Flohmärkten bzw. im Internet an schöne und durchaus preisgünstige Dinge zu kommen. Keiner von den anderen Live-Teilnehmern wird böse sein, wenn das Outfit gerade am Anfang der Live-Rollenspiel-Karriere noch nicht perfekt ist – aber spätestens beim Aufstieg zum Meistermagier ist es wirklich mehr als peinlich, wenn man immer noch mit

einem blauen Pannesamthemdchen und einer Lederhose durch die Gegend läuft.

3) Auch das Volk spielt eine Rolle! Eigentlich sollte es klar sein, aber ein eher unter-setzter, kleiner und rundlicher Live-Rollenspieler sollte sich – auch wenn er Elfen noch so sehr liebt – unbedingt gegen einen elfischen Spielcharakter entscheiden. Da wäre dann ein Halbling oder sogar Zwerg noch wesentlich passender – die Überzeugungskraft eines Charakters hängt nun einmal sehr stark davon ab, wie stimmig der erste Eindruck ist. Außerdem ist es ratsam, gerade als Live-Anfänger noch nicht unbedingt mit nicht-menschlichen Völkern zu liebäugeln: Deren überzeugende Darstellung ist nämlich ein Kapitel für sich.

4) Namen sind nur Schall und Rauch..? Das ist beim Live-Rollenspiel leider oftmals auch der Fall. Denn wer kann sich schon alle diese fantasievollen Namen merken, mit denen sich manche Spielcharaktere vorstellen? Manchmal ist es definitiv besser, einen leicht auszusprechenden und einfachen Namen zu wählen – denn je eingängiger der Name ist und je besser er zum Spielcharakter passt, desto eher wird man auch mit ihm angesprochen. Dennoch wird es sich sicherlich nicht vermeiden lassen, dass andere Live-Teilnehmer einen Spielcharakter mit allen möglichen Spitznamen anreden – sofern diese schön und passend sind, ist dies ja auch durchaus im Sinne des Live-Rollenspiels. Ach ja: Auch wenn man sich natürlich ganz grob an realen Personen oder Figuren aus Film, Funk und Fernsehen bei der Charaktererschaffung orientieren kann, ist es nur mäßig witzig, wenn

man sich z. B. als „Conan“ oder „Rote Sonja“ vorstellt!

5) Der Hintergrund des Spielcharakters ist wichtig! Auch ein Live-Rollenspiel-Anfänger sollte sich erst einmal in aller Ruhe darüber klar werden, wer sein Charakter eigentlich ist, woher er kommt, was er bereits erlebt hat und was er kann. Eine schöne und stimmige Hintergrundgeschichte – aber bitte keine Romane, es wird im Laufe der Zeit ohnehin eine sehr lange Geschichte werden und die Spielleitung wird es dankend vermerken – macht einen großen Reiz beim Live-Rollenspiel aus und kann bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit z. B. bei Gesprächen mit anderen Charakteren ganz nebenbei eingeworden werden. Einige Schlagworte zum Charakterhintergrund sind: Herkunft, Familie, Glaube, Grund für den Weggang von Zuhause, Gilden- oder Ordenszugehörigkeit, Vorlieben, Feinde, Freunde und Verbündete. Ein schöner und passender Hintergrund bietet stets eine echte Möglichkeit für gutes Rollenspiel...

6) Stärken und Schwächen eines Spielcharakters. Sie sind das Salz in der Suppe... Bei **Leuenhall LIVE** werden viele schöne und stimmungsvolle Vor- und Nachteile angeboten. Diese sind auch dazu wichtig, einen ausgewogenen Spielcharakter zu erstellen, denn jeder Alleskönner wird sich schwer tun, mit anderen Spielcharakteren gemeinsam zu agieren. Live-Rollenspiel ist ein gemeinsames Erlebnis. Außerdem dienen Vor- und Nachteile hervorragend dazu, den Spielcharakter während des Live-Rollenspiels vom „echten“ Menschen zu unterscheiden. Die Stärken eines Spielcharakters

machen ihn zu einem wichtigen Verbündeten, die Schwächen zu einer Person, die ihn für andere Spielcharaktere erst interessant machen können!

7) Mit einer Gruppe kommt oft man leichter ins Live-Rollenspiel. Falls ein Live-Rollenspiel-Anfänger in der glücklichen Lage sein sollte, sich einer bereits bestehenden Gruppe anschließen zu können, so findet er in den meisten Fällen wesentlich leichter in die Spielrealität und hat im Spiel auch gleich erste Ansprechpartner! Und im Falle von Kämpfen bietet die Gruppenzugehörigkeit ja auch einen nicht unerheblichen Schutz. Allerdings sollte sich die neue Spielerin/der Spieler auch einen einigermaßen zur Gruppe passenden Hintergrund aussuchen...

8) Mut zur Kreativität! Die oben aufgeführten Punkte sollen nicht bedeuten, dass ein Live-Rollenspiel-Anfänger sich mit seinem eigenen Rollenspiel und seiner Charakterdarstellung zurückhalten sollte. Je eher und vorbehaltloser man sich in seine Rolle und die Spielrealität „einlebt“, desto besser. Es gibt viele Vorgaben aus Filmen, Büchern und sogar Videospiele, bei denen man sich gerne bedienen kann, um einen groben Rahmen für einen Spielcharakter zu haben: Letzten Endes aber sollten diese Vorgaben für die anderen Live-Teilnehmern dann nicht mehr klar erkennbar sein und die eigene Fantasie und Kreativität ist gefragt.

Und wer es sich zutraut, der darf sich dann gerne bereits mit seinem allerersten Spielcharakter in den Vordergrund spielen – denn niemand außer der Spielleitung weiß ja, was dieser Charakter wirklich alles so kann...

selbst überlassen, sich nach diesen Regeln zu richten oder aber sich seinen nichtmenschlichen Charakter nach eigenen Vorstellungen zu erstellen! Wie bereits erwähnt ist ja keine Regel in Stein gemeißelt...

Fähigkeiten und die Auswahl von Vor- und Nachteilen.

Siehe hierzu auch Kapitel 4: Charakterklassen (ab Seite 32).

Weitere Informationen hierzu im direkt anschließenden Kapitel von **Leuenhall LIVE**: Fremde Völker (ab Seite 24).

3) Charakterklasse:

Die/der Spieler(in) wählt die Charakterklasse aus. Die gewählte Charakterklasse hat großen Einfluss auf die Kosten des Erwerbs von

4) Vor- und Nachteile:

Die/der Spieler(in) kann Nachteile wählen, um zusätzliche CP zu erhalten und/oder für CP Vorteile erwerben. Vor- und Nachteile können deutliche Auswirkungen auf die Spielbarkeit und die Darstellung eines Spielcharakters haben. **Es dürfen für maximal 40 CP Nachteile gewählt werden, Vorteile unterliegen dabei aber keiner Beschränkung** (außer dem ge-

sunden Menschenverstand)! Weitere Informationen finden sich in diesem Regelwerk im Kapitel 5: Vor- und Nachteile (ab Seite 38).

5) Fähigkeiten:

Die/der Spieler(in) kann nun seine Fähigkeiten erwerben. **Die unterschiedlichen Charakterklassen besitzen auch verschiedene CPAufwendungen beim Erwerb ihrer Fähigkeiten.** Manche Charakterklassen können gewisse Fähigkeiten nicht oder nur eingeschränkt erwerben. Es besteht im Laufe der Spielkarriere durch erworbene CP die Möglichkeit, weitere Fähigkeiten hinzu zu erlernen.

Die Informationen zu allen erwerbbaaren Fähigkeiten des Spielcharakters stehen im Kapitel 6: Fähigkeiten (ab Seite 58).

6) Zauberei:

Hat die/der SpielerIn eine magiefähige Charakterklasse gewählt, so kann nun die Art der Magie sowie die ersten Zaubersprüche erwählt werden. Anfangs wird die Menge an Sprüchen zwar noch eher bescheiden sein, aber auch dies ändert sich sehr rasch durch den Erwerb neuer Zauber.

Magie könnte natürlich auch gleich beim Kapitel Fähigkeiten (ab Seite 58) mit abgehandelt werden – wegen der enorm großen Auswahl an Zaubersprüchen bei **Leuenhall LIVE** lohnt es sich aber auf jeden Fall, dies gut zu überdenken und in aller Ruhe während eines eigenen Schritts zu machen.

Im Kapitel 8: Zauberei und Hexenwerk (ab Seite 92) werden alle in diesem Regelwerk vorgesehenen Zaubersprüche und die Spielregeln hierfür ausführlich vorgestellt.

7) Glaube:

Ebenso wie im Mittelalter sollte in einer Fantasy-Welt der Glaube des Spielcharakters eine wichtige Rolle in seinem täglichen Leben spielen. Daher kann die/der SpielerIn in diesem Kapitel aus den Gottheiten wählen, die in der Leuenmark angebetet werden. Dies gilt auch für seine Gesinnung, die regeltechnisch ein grobes Maß dafür darstellen soll, wie der Charakter in seinen Handlungsweisen einzuschätzen ist; Glaube und Gesinnung sind mehr oder weniger dicht miteinander verbunden. Weitere Informationen hierzu finden sich im Kapitel 12: Gesinnung und Glaube (ab Seite 190).

Natürlich handelt es sich hierbei nur fiktive Gottheiten in einem Spiel!

8) Charaktergeschichte:

Sind nun alle regeltechnischen Voraussetzungen für einen ersten Auftritt des neu geborenen Spielcharakters geschaffen worden, sollte sich die/der SpielerIn noch eine passende Hintergrundgeschichte – basierend auf den Ideen vor der Charaktererschaffung – einfallen lassen und diese zu Papier bringen.

Viele Veranstalter sind dankbar dafür und bieten dann auf ihren Live-Rollenspielen entsprechend dem Charakter-Hintergrund eigene kleine Handlungsstränge an, die damit in Verbindung stehen können! Somit kommt eine gut ausgearbeitete und schöne Charaktergeschichte allen Beteiligten zugute.


Und nun kann es auch schon beginnen und der Spielcharakter wird alsbalden auf seine erste Queste in der großen und prachtvollen Leuenmark gehen...

Konvertierungen aus anderen Regelwerken...

Datürlich würden es jeder Veranstalter bevorzugen, wenn neue Spielcharaktere möglichst nach „seinem“ Regelwerk erstellt werden würden. Dies erspart viel Aufwand und Zeit. Es wurde auch schon sehr viel über Konvertierungen geschrieben und diskutiert. Bei **Leuenhall LIVE** haben wir uns bemüht, allen anderen Live-Regelwerken gegenüber möglichst offen zu bleiben, so dass eine Konvertierung mit ein wenig Zeit durchaus möglich ist. Da unser Regelwerk zu einem gewissen Teil auf dem beliebten, bewährten und gut spielbaren „That's Live“ basiert, sollten vor allem SpielerInnen und Organisatoren, die bisher dieses System benutzt haben, keinerlei Probleme beim Umstieg auf **Leuenhall LIVE** bekommen. In allen anderen Fällen empfehlen wir im Zweifelsfall die Kontaktaufnahme zu unserer Orga bzw. den entsprechenden Veranstaltern des jeweiligen Live-Rollenspiels.



Bremde Völker

A detailed illustration of a woman with long, flowing white hair, wearing a white, intricately patterned dress. She is holding a dark staff with several glowing, spherical objects attached to it. The background is a textured, parchment-like surface with decorative scrollwork at the top and bottom.

O bwohl es in der Provinz Leuenmark und dem Königreich Löwentor nur sehr wenige Angehörige fremder Völker gibt, besteht natürlich generell die Möglichkeit, eine(n) Angehörige(n) eines solchen Volkes zu spielen: Möglich sind nach unserem Regelsystem Waldelfen, Hochelfen, Dunkeelfen, Halblinge, Orks oder Zwerge. Je nach Art des gewählten Volkes muss der Spieler noch gewisse volksspezifische Eigenheiten berücksichtigen, die bei **Leuenhall LIVE** dazu gedacht sind, diese Völker von den Menschen zu unterscheiden. Es ist dabei nicht die Absicht dieses Regelwerks, die Vor- und Nachteile des jeweiligen Volkes exakt zu bestimmen: Es werden allerdings sinnvolle Vorschläge für die regeltechnische Umsetzung gemacht, die natürlich – wie immer – lediglich als Richtlinien zu verstehen sind. Übrigens haben wir diese Vorschläge nicht mit dem Rechenschieber in der Hand verfasst – die Mitglieder anderer Völker besitzen zwar volksspezifische Eigenheiten, dafür kostet es aber auch Charakterpunkte, einen Angehörigen eines solchen Volkes zu spielen. Außerdem sind solche Charaktere regeltechnisch eher an den Hintergrund, die Lebensweise, die Kultur, die Gesellschaft und schlicht und ergreifend an die Körperbeschaffenheit des jeweiligen Volkes gebunden und besitzen eine weniger große Flexibilität bei der Auswahl von Vor- und Nachteilen sowie den Fähigkeiten...

Übrigens möchten wir explizit darauf hinweisen, dass es gerade für Live-Rollenspiel-Neulinge unserer Meinung nach definitiv besser ist, am Anfang einen menschlichen Charakter zu wählen: Es ist nämlich ohnehin bereits schwer genug, diesen Charakter überzeugend dazustellen (Ausnahmen bestätigen die Regel). Ein weiterer zu beachtetender Punkt ist, dass es ratsam wäre, keinen kleinen, eher dicklichen Elfen oder einen großgewachsenen, hageren Zwerg als Charakter darstellen zu wollen – sowohl Erscheinungsbild, vorhandene Gewandung und Ausrüstung wie auch der gesunde Menschenverstand sollten wie immer eine große Rolle bei der Erstellung eines Spielcharakters eines anderen Volkes spielen...

Denn der Spielspaß auch anderer Teilnehmer am Live-Rollenspiel wird durch einen nur schlecht dargestellten Angehörigen eines anderen Volkes natürlich maßgeblich beeinflusst.

Dunkelelfen

Ein uraltes und gefürchtetes Volk sind die Dunkel- oder Schwarzelfen, wie sie in Löwentor und der Provinz Leuenmark meist genannt werden. Diese in der Finsternis fast unsichtbaren Kreaturen der Unterwelt tauchten bisher in unseren Landen noch kaum erwähnenswert in Erscheinung.

Gewiss scheint jedoch zu sein, dass es sie gibt und diese Geschöpfe der Dunkelheit nur im Verborgenen darauf lauern, bis ihre Stunde gekommen ist. Im hellen Tageslicht fühlen sich diese Bewohner unterirdischer Städte unwohl und daher bevorzugen sie es, bei Nacht an der Oberfläche umherzustreifen und ihren geheimen Vorlieben nachzugehen.

Im Gegensatz zu ihren Verwandten – den Wald- und Hochelfen – bevorzugen die Dunkelelfen schwarze Magie und sind ebenso sehr begabt in deren Nutzung. Natürlich sind Angehörige dieses Volkes im Königreich und der Provinz Leuenmark gar nicht gern gesehen und falls man eines Dunkelelfen habhaft werden sollte, so endet dieser schnell auf dem Scheiterhaufen oder an einem Galgenstrick! Allerdings ist es sehr schwer, einen Dunkelelfen zu entdecken, geschweige denn, diesen zu besiegen, denn Zauberei, Heimlichkeit, die Nutzung von Gift und großes Kampfgeschick gehen bei diesen Geschöpfen Hand in Hand...

SpielerInnen, die Dunkelelfen darstellen möchten, müssen dabei diese Regeln berücksichtigen:

Es kostet 25 CP, einen Dunkelelfen-Charakter zu erstellen!

- **Dunkelelfen können folgende Vorteile nur für die doppelten Punktekosten erwerben:** Dickschädel, Guter Ahnengeist, Muskelprotz, Stark wie ein Stier.
- **Dunkelelfen können folgende Vorteile nicht erwerben:** Hart im Nehmen, Naturkind, Weitgereist, Zäh wie Leder.

Dunkelelfen besitzen folgende Eigenheiten:

- Zwei Zauber des ersten Grades am Tag **nur** aus dem Bereich **Nekromantie** (diese zählen **nicht** zu den am Tag zur Verfügung stehenden MP und können ohne die Verwendung von Magiepunkten angewendet werden).
- Fähigkeit „**Giftkunde**“ (Grad 1).
- Halbierte CP-Kosten für alle **Giftimmunitäten**.
- Maximal **schwere Lederrüstungen** (hartes Leder).



- **Vorschläge für Nachteile:** Arrogant, Böser Ahnengeist, Böser Blick, Fluch, Reizbar, Sadist, Selbstüberschätzung, Unglücksbringer.
- **Volkserkmale der Dunkelelfen:** Angeborener Nachteil „Sonnen-/ Mondzyklus“! Dunkelelfen besitzen während des Tages einen Lebenspunkt weniger! Allerdings erhalten sie während der Nacht einen LP dazu. Angeborener Vorteil „Nachtsicht 2“. Durch ihr ständiges Leben in der Finsternis haben sich die Augen der Dunkelelfen hervorragend ans ewige Zwielflicht angepasst.

Dunkelelfen haben sich bereits sehr früh gegen ihre Anverwandten – die Hochelfen – aufgelehnt und besitzen einen tief verwurzelten Hass gegen dieses Volk.

Halblinge

Die eher gedrungen und dicklich wirkenden Angehörigen des kleinwüchsigen Volks der Halblinge – die gerne auch als Hobbits bezeichnet werden – sind ein fröhliches und freundliches Völkchen, die einen besonders ausgeprägten Sinn für gute Speisen und Getränke haben. Daher sind ausgiebige und ausschweifende Feiern und Feste bei Halblingen viel eher beliebt als unnötige Abenteuer oder gar blutiges Kampfgetümmel!

Allerdings sind die Angehörigen dieses Volkes dennoch sehr neugierig und besitzen einen enormen Wissensdurst, der ihnen in mancherlei Hinsicht gewisse Vorteile gegenüber anderen Völkern verschafft. Halblinge sind kaum für den Kampf geeignet, da sie weder besonders gute noch ausdauernde Kämpfer ergeben, aber es gibt große Gelehrte unter ihnen und – auch wenn sie dies gar nicht gerne hören – auch ganz ausgezeichnete Diebe...

SpielerInnen, die Halblinge darstellen möchten, müssen dabei diese Regeln berücksichtigen:

Es kostet 25 CP, einen Halbling-Charakter zu erstellen!

- **Halblinge können folgende Vorteile nur für die doppelten Punktekosten erwerben:** Eherer Wille, Hart im Nehmen,

Schmerzunempfindlich, Stark wie ein Stier, Wieselflink.

- **Halblinge können folgende Vorteile nicht erwerben:** Gewandtheit, Muskelprotz, Tapfer, Zäh wie Leder.

Halblinge besitzen folgende Eigenheiten:

- Zwei Giftimmunitäten des ersten Grades kostenlos.
- Fähigkeit „**Feilschen**“ (Grad 1).
- Fähigkeit „**Schlösser öffnen**“ (Grad 2).
- Fähigkeit „**Fallen finden/legen**“ (Grad 1).
- Halbierte CP-Kosten für alle **Giftimmunitäten**.
- Maximal **schwere Lederrüstungen** (hartes Leder).
- **Keine Zweihandwaffen.**

- **Vorschläge für Nachteile:** Angsthase, Gessucht, Gier, Kleptomane, Kodex gegen Waffen, Lügenbeutel, Schulden, Selbstüberschätzung, Spielernatur, Weichei.

- **Volkserkmal der Halblinge:** Angeborener Vorteil „Resistent“. Halblinge sind wesentlich widerstandsfähiger als die meisten anderen Völker.

Hochelfen

Bei den Hochelfen handelt es sich um ein edles Volk, das aber schon fast im Nebel der Zeit verschwunden und daher nur noch sehr selten anzutreffen ist. Die Hochelfen wählten eines Tages in der fernen Vergangenheit ganz bewusst den Weg der Isolation – zudem waren sie nach dem langen Krieg gegen die Dunkelelfen sehr geschwächt – und zogen sich so weit als möglich aus den Geschicken dieser Welt zurück, derer kriegerischer Konflikte und sich stetig wandelnder Bündnisse und Pakte sie schlicht und einfach überdrüssig geworden waren.

Hochelfen können durchaus gefährliche Krieger sein, auch wenn ihre wenig robuste Konstitution sie meist eher den Weg des Zauberkundigen oder Gelehrten einschlagen lässt. Sowohl in der Leuenmark wie auch in Löwentor sind heute kaum noch Hochelfen anzutreffen; entweder halten sich diese edlen und weisen

Geschöpfe verborgen, oder aber sie haben sich tatsächlich ganz aus diesen Gebieten zurückgezogen und leben nun im besteten Schatten ihrer einstigen Größe...

SpielerInnen, die Hochelfen darstellen möchten, müssen dabei diese Regeln berücksichtigen:

Es kostet 25 CP, einen Hochelfen-Charakter zu erstellen!

- **Hochelfen können folgende Vorteile nur für die doppelten Punktekosten erwerben:** Dickschädel, Glückspilz, Informant, Kontakte, Titel, Schmerzunempfindlich, Weitgeist.
- **Hochelfen können folgende Vorteile nicht erwerben:** Hart im Nehmen, Muskelprotz, Stark wie ein Stier, Zäh wie Leder.

Hochelfen besitzen folgende Eigenheiten:

- Zwei Zauber des ersten Grades am Tag aus einem **beliebigen** Bereich – ausgenommen sind **Nekromantie** und **Dämonenbeschwörung** (diese zählen **nicht** zu den am Tag zur Verfügung stehenden MP und können ohne die Verwendung von Magiepunkten angewendet werden).
 - Fähigkeit „**Lehren**“ (Grad 1).
 - Fähigkeit „**Wissen um...**“ (Grad 1).
 - Halbierte CP-Kosten für alle **Wissensfähigkeiten**.
 - Maximal **Kettenrüstungen**.
 - Keine **Zweihandwaffen**.
- **Vorschläge für Nachteile:** Arrogant, Ehrenhaft, Ehrliche Haut, Gesetzestreu, Queste, Schwächlich, Weichei.
 - **Volkssmerkmal der Hochelfen:** Angeborener Nachteil „Sonnen-/ Mondzyklus“!

Hochelfen besitzen während der Nacht einen Lebenspunkt weniger! Allerdings erhalten sie während des Tages einen LP dazu.

Hochelfen haben einen langen und blutigen Kampf gegen die Dunkelelfen geführt und besitzen seither einen tief verwurzelten Hass gegen dieses Volk.

Menschen

Hierbei handelt es sich um das Volk mit der bei weitem größten Verbreitung in der Leuenmark und Löwentor (Menschen bilden sozusagen den „Standard“ für einen Spielcharakter nach **Leuenhall LIVE**). Es ist daher nicht weiter verwunderlich, dass das Volk der Menschen die bei weitem größte Verbreitung in diesen Ländern besitzt...

Das Volk der Menschen, das einst das Land namens Löwentor besiedelt hat und sich nun anschickt, weitere Gebiete wie die prächtige und wilde Leuenmark zu erobern, besitzt eine lange und stolze Geschichte. Trotz äußerer Feinde und langer Kriege gärt dabei die Saat des Zwietrachts leider lange schon in den eigenen Reihen und überall lauert Gefahr in Gestalt der üblen Anhänger des Roten Gottes...

Menschen haben weder volksspezifische Eigenheiten noch vorgeschriebene Fähigkeiten oder angedachte Vor- und Nachteile!

Sie ermöglichen daher in diesem Regelwerk die größtmögliche Freiheit bei der Charaktererschaffung.

Orks

Bei den Orks handelt es sich um ein Volk, das ebenfalls bereits vor den Menschen in dem heutigen Gebiet Löwentors be-

Andere Länder, andere Völker...

Die hier aufgelisteten Völker sollen in dieser ersten Regelwerk-Version nur als ein Anhaltspunkt dafür dienen, wie die Erstellung des Angehörigen eines fremden Volkes bei **Leuenhall LIVE** funktioniert. Natürlich werden in den weiteren Versionen auch die spezifischen Wesen der Leuenmark – wie die Silenis oder die Rorax – noch abgehandelt werden, damit diese den SpielerInnen ebenfalls zur Verfügung stehen. Auch diese Regeln sind natürlich nur als Vorschlag zu betrachten: Unter Absprache mit einer Spielleitung kann jedes Fremdvolk frei nach SpielerInnenwunsch gehandhabt werden!





heimatet war und sie sehen die Neuankömmlinge daher als ihre erbitterten Feinde an. Schon lange gibt es immer wieder Scharmützel und auch größere Schlachten gegen die Orkhorden, die aber zum Glück selten einen Anführer haben, der mehrere ihrer Stämme unter einem zerfledderten Banner um sich scharen kann! Und es scheint leider so, als wären die Orkhorden nun auch den Siedlern in das neu entdeckte Reich der Leuenmark gefolgt...

Orks sind unfassbar zähe, robuste und besonders wilde Krieger, die meistens mit Zauberei wenig zu tun haben wollen – allerdings gibt es auch in ihrem Volk durchaus einige wenige fähige Zauberkundige, meist Schamanen oder Hexenmeister, die oft mit Natur- und Kampf magie sowie Hexerei arbeiten...

SpielerInnen, die Orks darstellen möchten, müssen dabei diese Regeln berücksichtigen:

Es kostet 25 CP, einen Ork-Charakter zu erstellen!

- **Orks können folgende Vorteile nur für die doppelten Punktekosten erwerben:** Magieaffinität, Magiegespür, Adleraugen, Empathie, Titel, Wissensdurst, Zeitgefühl.
- **Orks können folgende Vorteile nicht erwerben:** Adel, Gewandtheit, Rechengenie, Tausendsassa, Wieselflink, Zaubertricks.

Orks besitzen folgende Eigenheiten:

- Fähigkeit „**Kämpferprobt**“ (Grad 1).
- Fähigkeit „**Rüstung nutzen**“ (Grad 1).
- Halbierte CP-Kosten für alle **Waffenfähigkeiten**.
- Doppelte CP-Kosten für alle **Magieresistenzen**.
- Doppelte CP-Kosten für alle **Wissensfähigkeiten**.
- In jeder Magieart **maximal 6. Grad möglich**.

- **Vorschläge für Nachteile:** Analphabet, Böser Blick, Gier, Hässlich wie die Nacht, Kodex gegen Zauberei, Leichtgläubig, Magiemisstrauen, Reizbar, Schwer von Begriff.
- **Volksmerkmal der Orks:** Angeborener Vorteil „Regeneration 1“. Orks besitzen von Natur aus eine deutlich erhöhte Heilrate im Vergleich zu anderen Völkern.

Waldelfen

Die in Löwentor beheimateten Waldelfen sind ein uraltes und in den Wegen der Natur sehr bewandertes Volk, die aber bei den vor allem aus Menschen bestehenden Einwohnern des Reiches mit großem Misstrauen betrachtet werden. Das Volk der Waldelfen besitzt neben seinen herausragenden Zauberkundigen im Bereich der Naturmagie auch durchaus fähige Krieger, die aber aufgrund ihres eher grazilen Körperbaus nur selten die Konstitution von Menschen, Orks oder Zwergen erreichen.

Dies wird aber durch eine natürliche magische Begabung wieder ausgeglichen – denn fast jeder Waldelf beherrscht intuitiv einige Zaubersprüche der Naturmagie!

Waldelfen lehnen wegen ihres eigenen Kampfstils kategorisch jegliche schwere Rüstung ab – sie tragen daher höchstens schwere Le-

derrüstungen. Allerdings sind sie unter anderem durch die kluge Wahl ihrer leichten Rüstungen und natürlich ihrer angeborenen Geschicklichkeit in den Wäldern ihrer Heimat kaum zu hören oder zu sehen...

SpielerInnen, die Waldelfen darstellen möchten, müssen dabei diese Regeln berücksichtigen:

Es kostet 25 CP, einen Waldelfen-Charakter zu erstellen!

- **Waldelfen können folgende Vorteile nur für die doppelten Punktekosten erwerben:** Dickschädel, Muskelprotz, Resistent, Schmerzunempfindlich, Stark wie ein Stier.
- **Waldelfen können folgende Vorteile nicht erwerben:** Hart im Nehmen, Zäh wie Leder.

Waldelfen besitzen folgende Eigenheiten:

- Zwei Zauber des ersten Grades am Tag **nur** aus dem Bereich **Schamanismus** (diese zählen **nicht** zu den am Tag zur Verfügung stehenden MP und können ohne die Verwendung von Magiepunkten angewendet werden).
 - Fähigkeit „**Pflanzenkunde**“ (Grad 1).
 - Fähigkeit „**Fallen finden/legen**“ (Grad 1).
 - Fähigkeit „**Spuren lesen/legen**“ (Grad 1).
 - Doppelte CP-Kosten für alle **Giftimmunitäten**.
 - Maximal **schwere Lederrüstungen** (hartes Leder).
- **Vorschläge für Nachteile:** Analphabet, Leichtgläubig, Schwächlich.
 - **Volksmerkmal der Waldelfen:** Angeborener Vorteil „Adleraugen“. Waldelfen sehen wesentlich besser als alle anderen Völker.

Zwerge

Im Königreich Löwentor und der Provinz Leuenmark genießt das Volk der Zwerge ein relativ hohes Ansehen, auch wenn man dieses grimmige, eigenbrötlerische Volk nur eher selten trifft. Zwerge leben meist unterirdisch in prachtvollen steinernen Hallen und

schürfen in ihren gewaltigen Minen nach wertvollen Edelmetallen oder Edelsteinen. Die Goldgier der Zwerge ist legendär!

Obwohl das Volk der Zwerge bekannt dafür ist, dass seine Angehörigen außerordentlich ausdauernd, widerstandsfähig und kräftig sind, was sie zu ganz ausgezeichneten Kämpfern macht, besitzen sie dafür gar keinen Sinn für die Zauberei. Lediglich Priester der Zwergengötter sind ab und zu einmal gesehen worden, wie sie in Not geratenen zur Hilfe eilen...

SpielerInnen, die Zwerge darstellen möchten, müssen dabei diese Regeln berücksichtigen:

Es kostet 25 CP, einen Zwergen-Charakter zu erstellen!

- **Zwerge können folgende Vorteile nur für die doppelten Punktekosten erwerben:** Adleraugen, Empathie, Medium, Weitgerüst, Zweites Gesicht.
- **Zwerge können folgende Vorteile nicht erwerben:** Gewandtheit, Magieaffinität, Magieespür, Wieselflink, Zaubertricks.

Zwerge besitzen folgende Eigenheiten:

- Fähigkeit „**Rüstung nutzen**“ (Grad 1).
 - Fähigkeit „**Schlösser öffnen**“ (Grad 1).
 - Fähigkeit „**Schätzen**“ (Grad 1).
 - Halbierte CP-Kosten für alle **Magieresistenzen**.
 - Doppelte CP-Kosten für alle **Zauberprüche** (gilt nicht für **Wunder**).
- **Vorschläge für Nachteile:** Ehrenhaft, Feind, Gier, Kodex gegen Zauberei, Magiemisstrauen, Queste, Reizbar.
 - **Volksmerkmale der Zwerge:** Angeborener Vorteil „Zäh wie Leder 1“. Zwerge können selbst heftigste Attacken relativ unbeschadet überstehen. Angeborener Vorteil „Nachtsicht 1“. Durch ihr ständiges Leben in der Dunkelheit der Minen und Stollen haben sich die Augen der Zwerge an Zwielicht angepasst.

Zwerge haben in langen Kriegen gegen die Orks gekämpft und besitzen daher eine tief verwurzelte Abneigung gegen dieses Volk.

Charakterklassen

Unter den sogenannten Charakterklassen verstehen wir jene spezifischen Karrieren, der sich eine Spielerin/ein Spieler beim Live-Rollenspiel zuwenden kann. Je nach Art der so gewählten Charakterklasse können dann gewisse Vorzüge bei der Charaktererschaffung hinzu gewonnen werden und es fällt durch eine gewisse Ersparnis bei den Charakterpunkten auch in der späteren Charakterkarriere wesentlich leichter, z. B. neue Fähigkeiten zu erlernen.

Wir unterscheiden bei **Leuenhall LIVE** lediglich zwischen folgenden Charakterklassen (CK): Abenteurerklasse (**AbK**), Bardenklasse (**BaK**), Diebesklasse (**DiK**), Druidenklasse (**DrK**), Gelehrtenklasse (**GeK**), Kriegerklasse (**KrK**), Magierklasse (**MaK**), Priesterklasse (**PrK**) und Späherklasse (**SpK**). Die angegebene Fähigkeitentabelle gibt außerdem an, was für jede Charakterklasse die spezifische Fähigkeit kostet!

Es ist ja nur natürlich, dass z. B. für einen Späher der Erwerb einer Fähigkeit wie „Fallen finden/legen“ günstiger ist als für einen Barden und andererseits der Barde viel leichter das für ihn dringend nötige „Wissen um Etikette“ erlernen kann als ein Dieb...

Die jeweiligen Charakterklassen beinhalten bei der Charaktererschaffung auch bereits den kostenlosen Erhalt von Fähigkeiten aus ganz bestimmten Gebieten! Hierbei ist allerdings darauf zu achten, dass es bei diesen Fähigkeiten auch vielfach Überschneidungen geben kann (z. B. sollte ein Späher bei seinen freien Wissensfähigkeiten unter anderem eher „Wissen um Tiere“ erwerben und nicht „Wissen um Dämonen“).

Generell gilt folgende, grundlegende Einteilung bei allen Fähigkeiten (siehe hierzu auch das Kapitel 6: Fähigkeiten, ab Seite 58): **Kampf**, **Wissen** und **Magie**.

Auch für das Kapitel Fähigkeiten bei **Leuenhall LIVE** gilt natürlich, dass es sich hierbei lediglich um Vorschläge handelt, die allerdings eine stabile Ausgangsbasis für eine erfolgreiche Charakterkarriere und ein schönes gemeinsames Spiel dienen sollen.

Keine Regel soll aber der eigenen Kreativität der SpielerInnen bei der Auswahl einer Charakterklasse und der Charaktererstellung im Wege stehen...



Charakterklassen

Nachfolgend eine kurze Erläuterung zu den jeweiligen Klassen und die Vor- und Nachteile, die sie bieten.

Abenteurerklasse (AbK)

Hierunter fallen alle jene Charaktere, die sich sozusagen (noch) nicht genau festlegen möchten und daher einfach durch die Welt ziehen, immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen und – ja genau – Abenteuern.

Da die Abenteurerklasse zwar keine spezifischen Vorzüge bietet, aber auch keine schweren Nachteile hinzunehmen hat und bei allen Fähigkeitsgebieten durchschnittliche Kosten bezahlt, ist diese Charakterklasse vor allem für Einsteiger(innen) ins Live-Rollen-spiel ideal.

Die Abenteurerklasse erhält bei der Charaktererschaffung vier Fähigkeiten aus einem Gebiet ihrer Wahl kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Bardenklasse (BaK)

Die Bardenklasse umfasst alle jene Charaktere, die es verstehen, unter anderem mit Musik, Tanz, Gesang, Gaukelei, Taschenspielertricks, Gedichten oder vielleicht einfach nur einem weltmännischen Auftreten andere Personen bestens zu unterhalten.

Das Spektrum reicht hier vom Jongleur über den Akrobaten bis hin zum Musikanten. Dementsprechend geschult sind die Barden im Umgang mit anderen Menschen und in ihrer Menschenkenntnis und damit in allen jenen Fähigkeiten, die dieses Gebiet betreffen.

- **Folgende Vorteile kosten Barden nur die Hälfte der Punkte:** Empathie, Glückspilz, Informant, Weitgerüst, Zeitgefühl.

Die Bardenklasse erhält bei der Charaktererschaffung zwei Fähigkeiten aus dem Ge-



biet „Wissen“ und eine Fähigkeit aus dem Gebiet „Kampf“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Diebesklasse (DiK)

Alle jene Personen fallen unter diese Kategorie, die sich in erster Linie mit dem „Erwerb“ von fremdem Eigentum befassen – dies kann ein gemeiner Taschendieb sein, ein überall gesuchter Einbrecher oder aber ein Grabräuber oder Wegelagerer.

Ein Charakter kann bei Deutshall **DIVE** nicht zweimal durch verringerte Punktekosten profitieren! Dies bedeutet, falls er durch sein Volk halbierte CP-Kosten bei einem Vorteil, Fähigkeiten o. ä. erhalten würde, so kann dies **nicht** erneut z. B. bei der Wahl seiner Charakterklasse geschehen.



Leuenhall LIVE: Wechsel von Charakterklassen

Gleich zu Beginn seiner Abenteurerkarriere muss sich der Spieler ja für eine Charakterklasse entscheiden: Allerdings ist diese Entscheidung zum Glück nicht unumstößlich oder endgültig, denn wer hat nicht schon einmal in seinem Leben seine Meinung geändert und sich anders entschieden..?

Allerdings hat der Wechsel von einer Klasse in eine andere durchaus ihren Preis! Zunächst einmal muss eine logische und stimmige in-time-Begründung gefunden werden, wieso z. B. der einst so reiselustige Abenteurer denn nun plötzlich so unbedingt ein frommer Priester werden möchte. **Diese Begründung sollte von einer Spielleitung genehmigt und der Gesinnungswandel auch unbedingt während eines Live-Rollenspiels ausgespielt werden.**

Außerdem muss der Spieler jemanden (im Spiel!) finden, der ihn die „neuen Wege“ lehrt, für die er sich nun entschieden hat – also einen geeigneten Lehrmeister der jeweiligen Charakterklasse.

Abgesehen vom somit (hoffentlich vorhandenen) schönen Live-Rollenspiel gibt es natürlich auch eine rein regeltechnische Umsetzung eines solchen Klassenwechsels: Die folgende Klassentabelle gibt an, was es an Charakterpunkten (CP) kostet, wenn ein Spieler während seiner Live-Karriere von einer Charakterklasse zu einer anderen wechseln möchte!

Zukünftige Klasse:	AbK	BaK	DiK	DrK	GeK	KrK	MaK	PrK	SpK
Derzeitige Klasse:									
Abenteurerklasse (AbK)	–	5	5	10	10	5	10	10	5
Bardenklasse (BaK)	5	–	5	20	10	10	15	15	10
Diebesklasse (DiK)	5	10	–	20	15	10	20	25	10
Druidenklasse (DrK)	10	20	25	–	10	15	20	25	5
Gelehrtenklasse (GeK)	15	20	25	25	–	15	10	10	10
Kriegerklasse (KrK)	5	15	15	25	25	–	25	20	10
Magierklasse (MaK)	10	15	20	25	5	20	–	25	15
Priesterklasse (PrK)	10	15	25	25	5	15	25	–	20
Späherklasse (SpK)	5	20	5	15	25	10	25	25	–

Unabhängig davon haben alle magiefähigen Charakterklassen (also BaK, DrK, GeK, MaK und PrK) sowie die wissenskundigen Charakterklassen (DiK und GeK) anfangs immer nur 2 LP! Dies kann allerdings z. B. durch Vorteile oder im Laufe des Spiels geändert werden.

Selbst der hartgesottenste Krieger muss nach einem solchen Karrierewechsel – weg von Schwert und Rüstung und hin zum Studium staubiger Folianten und düsteren Schreibstuben – seine einst so hervorragende Konstitution einbüßen.

- **Folgende Vorteile kosten Diebe nur die Hälfte der Punkte:** Informant, Kontakte 1, Rechengenie, Wieselflink, Zeitgefühl.

Die Diebesklasse erhält bei der Charaktererschaffung zwei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Wissen“ und eine Fähigkeit aus dem Gebiet „Kampf“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Druidenklasse (DrK)

Bei der Druidenklasse geht es um eine Personengruppe, die sich zwar dem Studium der Zauberei widmet, dies aber fast ausschließlich ohne das staubige Studium von Schriften und außerhalb von Akademien eher intuitiv tut und sich daher sowohl mit der Natur wie auch mit der Magie gut auskennt. Wie der Name schon mehr oder weniger sagt fallen Druiden, Schama-

Generell gilt: Zauberkundige Charakterklassen beginnen das Spiel mit 2 LP (also BaK, DrK, GeK, MaK, PrK).
Alle anderen Charakterklassen mit 3 LP.

nen und Elementarmagier in diese Kategorie von Zauberkundigen.

- **Folgende Vorteile kosten Druiden nur die Hälfte der Punkte:** Medium, Regeneration 1, Richtungssinn, Wahrsager, Zweites Gesicht.

Die Druidenklasse erhält bei der Charakterschaffung zwei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Wissen“ und eine aus dem Gebiet „Magie“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Gelehrtenklasse (GeK)

Diese Klasse umfasst alle jene, deren Leben sich in erster Linie eher in stau- bigen Büchereien und Laboratorien als in der freien Natur abspielt. Daher sind diese Personen besonders bewandert in den Din-

gen des Geistes und des Wissens.

- **Folgende Vorteile kosten Gelehrte nur die Hälfte der Punkte:** Tausendsassa, Titel, Rechengenie, Weitgereist, Wissensdurst.

Die Gelehrtenklasse erhält bei der Charakterschaffung drei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Wissen“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Kriegerklasse (KrK)

Die Kriegerin oder der Krieger sind die klassischen Kämpfer wie Söldner und Soldat aber auch z. B. Ordenskrieger oder der adlige Duellist. Daher sind sie natürlich ganz besonders geschult im Umgang mit Waffen aller Art...

- **Folgende Vorteile kosten den Krieger nur die Hälfte der Punkte:** Adel, Erzfeind, Hart im Nehmen, Resistent, Schmerzunempfindlich.



Die Kriegerklasse erhält bei der Charaktererschaffung drei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Kampf“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Magierklasse (MaK)

Hierunter fallen alle jene Personen, deren Leben sich vor allem um die Zauberkunst sowie deren Vervollkommnung dreht. Dabei kann es sich um einen Zauberehrling ebenso wie einen machthungsrigen Nekromanten oder den allzeit übel gelaunten Dämonenbeschwörer handeln...

■ **Folgende Vorteile kosten den Magier nur die Hälfte der Punkte:** Artefakt, Berühmt, Magieaffinität, Rechengenie, Zeitgefühl.

Die Magierklasse erhält bei der Charaktererschaffung zwei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Magie“ und eine Fähigkeit aus dem Gebiet „Wissen“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Priesterklasse (PrK)

Bei der Priesterklasse handelt es sich um alle jene Personen, die ihr ganzes Leben unter einen religiösen Aspekt stellen und sich voll und ganz einer Gottheit

widmen und ihren Glauben unter das Volk bringen möchten.

■ **Folgende Vorteile kosten den Priester nur die Hälfte der Punkte:** Adel, Eiserner Wille, Furchtlos, Göttliche Visionen, Titel.

Die Priesterklasse erhält bei der Charaktererschaffung zwei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Wissen“ und eine aus dem Gebiet „Magie“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Späherklasse (SpK)

Diese Klasse beinhaltet den klassischen Waldläufer ebenso wie den Jäger und Fallensteller sowie alle jene Charaktere, die sich die meiste Zeit über in freier Natur aufhalten und sich dementsprechend mit dem Leben in der Wildnis gut auskennen.

■ **Folgende Vorteile kosten den Späher nur die Hälfte der Punkte:** Adleraugen, Gewandtheit 1, Resistent, Richtungssinn, Wieselflink.

Die Späherklasse erhält bei der Charaktererschaffung zwei Fähigkeiten aus dem Gebiet „Wissen“ und eine Fähigkeit aus dem Gebiet „Kampf“ kostenlos (dies gilt nicht für Fähigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind).

Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile simulieren zu einem Teil die „Vorgeschichte“ eines Spielcharakters bzw. das, was er sozusagen zu seiner Abenteurerkarriere mitbringt. Sie machen den Charakter auf gewisse Weise einmalig, daher sollte man sich gut überlegen, ob der jeweilige Vor- oder Nachteil zum geplanten Charakter passt oder nicht.

Wichtig ist hierbei, dass sowohl Vorteile, wie auch Nachteile meist nur bei der Erschaffung eines Charakters erworben werden können (es sei denn, es ist im Text etwas anderes angegeben bzw. es ergibt sich noch im Laufe des Spiels). **Der Erwerb von Vorteilen kostet CP (Charakterpunkte), Nachteile erbringen CP.** Ein Spielcharakter kann nie mehr als für 40 Punkte Nachteile erwerben – es gibt aber keine Beschränkung bei den Vorteilen (außer natürlich den gesunden Menschenverstand).

Alle nachfolgenden Vor- und Nachteile haben lediglich Beispielcharakter und es steht der jeweiligen Spielleitung immer frei, eventuell einige davon nicht zuzulassen oder nach ihren Wünschen und Vorstellungen abzuändern!

Es ist natürlich nicht die Absicht von **Leuenhall LIVE**, ein Live-Rollenspiel (noch) komplizierter zu machen, wir möchten allerdings das gesamte Spektrum der Möglichkeiten eines Spielcharakters sinnvoll erweitern, so dass nicht alle Charaktere ständig die selben Vor- und Nachteile erwerben, was auf die Dauer ziemlich ermüdend wird. Nach wie vor ist es wichtig, diese Regelung nicht auszunutzen, um einen „Über-Charakter“ zu erschaffen, sondern vielmehr die Möglichkeit wahrzunehmen, sich mit möglichst passenden Vor- und Nachteilen einen entsprechend stimmigen Charakter überhaupt erst erschaffen zu können.

Allerdings ist hierbei auch ganz klar die jeweilige Spielleitung gefragt: Ein Spielcharakter, der z. B. der Nachteil „Vogelfrei“ gewählt hat, sollte dementsprechend auch auf dem einen oder anderen Live-Rollenspiel eine echt schwere Zeit durchmachen! Vor- und Nachteile bieten den Ansatz zu schönem Live-Rollenspiel – sowohl für die Veranstalter und NSCs, wie natürlich auch für die SpielerInnen selbst. Und dies sollte auch entsprechend genutzt werden...



Vorteile

Die hier aufgelisteten Vorteile sind dazu gedacht, mehr Abwechslung und Tiefe in die Charaktererschaffung zu bringen und die Spielcharaktere deutlicher voneinander abzugrenzen. Natürlich muss ein Spielcharakter keine Vorteile erwerben, falls er dies nicht möchte! Auch sollte bei der Auswahl für einen neuen Spielcharakter immer darauf geachtet werden, dass weder Vor- noch Nachteile dazu gedacht sind, sich unfaire Möglichkeiten zu verschaffen...

Adel

Relativ oft anzutreffen, sollte dieser Vorteil auch gekauft werden, um eine Adligninflation zu verhindern. Dieser Vorteil kann auch nachträglich erspielt und damit erworben werden (falls eine SL dem zustimmt)!

Ein Spielcharakter mit diesem Vorteil sollte nicht gerade in Lumpen daherkommen und auf jeden Fall ein dementsprechendes Gefolge (Hofdame, Leibwächter, Schreiber, Diener, persönlicher Zauberer, Zofe, Kämmerer etc.) vorweisen können! Alles andere wäre nur peinlich oder unglaubwürdig...

Kosten: 10 CP

Ableraugen

Der Spielcharakter hat extrem gute Augen und kann viele Einzelheiten schon aus weiter Entfernung erkennen. Vor allem für Späher ein wichtiger Vorteil, die damit den herannahenden Feind oder gefährliche Situationen schon aus sicherer Entfernung entdecken können.

Der Charakter darf **versteckt** ein Fernglas (Operngläser lassen sich besonders gut verbergen) benutzen. Spieltechnisch sollte aber natürlich niemand mitbekommen, dass dieses Hilfsmittel verwendet wird!

Kosten: 10 CP

Artefakt

Sozusagen bereits in seinem Leben vor der eigentlichen „Abenteurerkarriere“ kann ein Spielcharakter durchaus bereits magische Gegenstände oder heilige Reliquien gefunden haben, die sich nun in seinem

Sowohl Vor- wie auch Nachteile können im Normalfall nur bei der Charaktererschaffung erworben werden! Ausnahmen kann lediglich die Spielleitung genehmigen.

Besitz befinden.

Allerdings gilt dabei die Faustregel, dass niemand mehr als einen solchen Gegenstand zu Beginn besitzen kann und dieser außerdem unbedingt mit einer schönen und passenden Hintergrundgeschichte versehen ist! Natürlich hat die jeweilige Spielleitung hierbei das letzte Wort und jeder Anfangscharakter sollte sich daher vorher mit unbedingt dieser absprechen.

Kosten: 10-60 CP

Berühmt

Dieser Vorteil kann durchaus in manchen Situationen auch zum Nachteil werden, denn der betreffende Charakter ist sehr bekannt. Die Gründe für seinen Ruhm muss die Spielerin/der Spieler bei seiner Charaktergeschichte angeben!

Dies kann bedeuten, dass ihn viele Personen mit Respekt und Ehrerbietung behandeln, andere wiederum eventuell ganz furchtbar auf die Nerven gehen, weil sie etwas von ihm wollen oder ihn voller Neid und vielleicht sogar Hass betrachten...

Kosten: 10 CP

Dickschädel

Aus unbekanntem Gründen hat der Charakter einen äußerst robusten Schädel! Alle Versuche, ihn mit Waffengewalt (durch die Fähigkeit „Betäuben“) ohnmächtig zu schlagen, sind daher – auch ohne Helm – von vornherein zum Scheitern verurteilt. Der dadurch betroffene Charakter geht allerdings dennoch durch die Wucht des Schlages eventuell zu Boden und ist kurzzeitig leicht benommen.

Kosten: 15 CP

Eherner Wille

Bereits in frühester Kindheit wurde ein Charakter mit diesem Vorteil in strengen Disziplinen gestählt, so dass er besonders willensstark gegenüber allen möglichen Beeinflussungen von außen geworden ist. Dieser Vorteil hilft gegen Zaubersprüche, Effekte und Gifte, die den Geist beeinflussen! Entwe-

der wird der Spielcharakter davon gar nicht, oder nur in deutlich geringerem Ausmaß betroffen (SL-Entscheidung).

Kosten: 40 CP

Empathie

Ein Charakter mit diesem Vorteil besitzt eine ganz besondere Gabe dazu, die Empfindungen anderer Angehöriger seines eigenen Volkes zu spüren. Daher kann die Spielerin/der Spieler bei der ersten Begegnung mit einer unbekannt Person diese (heimlich) nach ihrer Gemütsverfassung fragen (und diese muss dann wahrheitsgemäß antworten).

Wichtig ist hierbei, dass durch Empathie nur die derzeitigen Gefühle einer Person offenkundig werden und diese nichts mit ihrer Gesinnung zu tun haben müssen...

Kosten: 20 CP



Erzfeind

Es gibt ein ganz bestimmtes Volk oder eine Art von Kreatur, gegen die der Spielcharakter einen ganz besonderen Groll hegt. Gegen diesen Gegner teilt er daher 1 SP mehr aus (dies gilt auch für Zweihandwaffen)! Die Art dieses einmalig festgelegten Erzfeinds muss von der Spielleitung natürlich vorab genehmigt worden sein.

Kosten: 30 CP

Furchtlos

Der Spielcharakter ist seit frühester Jugend erstaunlich mutig und verliert selbst bei schrecklichen Gegnern nicht die Nerven. Daher ist er gegen alle Auswirkungen des Spieleffekts „Furcht“ immun. Dies wird gegebenenfalls auch durch einfaches Ansagen von „immun“ mitgeteilt!

Dieser Vorteil schützt nicht vor den Effekten „Grauen“ und „Panik“.

Kosten: 20 CP

Gefolgsmann

Der Spielcharakter hat einen loyalen Gefolgsmann bei sich. Welcher Art dieser Gefolgsmann ist, wird bei der Charakterschaffung festgelegt und steht in der Hintergrundgeschichte klar beschrieben.

Da aber die Spielleitung ja nicht immer einen NSC hierfür bereitstellen kann, sollte die Spielerin/der Spieler sich vielleicht mit Freunden absprechen – allerdings sollte zumindest für kurze Auftritte die Möglichkeit bestehen, dass jemand diese Rolle übernehmen kann.

Kosten: 15 CP

Gesegnet

Seine Gottheit wacht seit der Geburt über den Charakter. Oft hat dieser daher das Gefühl, eine Entscheidung bei genauerem Nachdenken noch einmal anders treffen zu müssen! Regeltechnisch bedeutet dies, dass die Spielleitung dem Spieler nach einem kurzen (oder auch längeren) Stoßgebet oder einer ähnlichen Aktion vielleicht einen kleinen Hinweis zur Situation gibt (SL-Entscheidung). Aber auch die Götter sind nicht immer aufmerksam...

Kosten: 15 CP

Gewandtheit 1-2

Der Charakter ist ganz besonders agil und daher in einem Kampf oft schneller als seine Gegner. Durch diesen Vorteil kann der Spielcharakter den jeweils ersten bzw. zweiten Treffer in einem Kampf ignorieren. Hierbei ist zu beachten, dass der Vorteil erst nach einer halben Stunde wieder von Nutzen ist! Es spielt aber keine Rolle, ob der Treffer mit einer Zweihand- oder Einhandwaffe erfolgte. Man kann „Gewandtheit“ nur dann einsetzen, wenn man höchstens 2 RP (Rüstpunkte) am Körper trägt (also maximal eine Lederrüstung)! Vorbedingung für „Gewandtheit 2“ ist der Erwerb von „Gewandtheit 1“.

Kosten: 25/50 CP

Glückspilz

Durch diesen Vorteil hat der Spielcharakter ganz einfach Glück! Irgendeine Macht scheint ihn für etwas Besonderes zu halten und daher kann es passieren, dass ihm „etwas in den Schoß fällt“. Dies ist eine reine SL-Entscheidung und fällt jedesmal unterschiedlich aus – vielleicht tritt dieser Vorteil aber auch für eine gewisse Zeit gar nicht in Erscheinung.

Kosten: 30 CP

Göttliche Visionen

Dies ist sozusagen die gesteigerte Form von „Zweites Gesicht“, denn hierbei kann ein Charakter diese Gabe bewusst einsetzen, um dadurch Kontakt zu seiner Gottheit (oder evtl. einem Naturgeist, Dämonenfürsten etc.) aufzunehmen.

Dabei wird er nie mehr unwillentlich von einer Vision heimgesucht, sondern erhält ganz im Gegenteil eine gewisse Kontrolle über diese Gabe. Dennoch sind die damit verbundenen Visionen eher zweideutig und niemals gänzlich klar zu verstehen. Außerdem bedeutet dieser Vorteil auch nicht, dass die angerufene Entität wirklich Informationen preisgibt oder überhaupt reagiert (SL-Entscheidung)...

Kosten: 40 CP

Guter Ahnengeist 1-3

Einer der Vorfahren des Charakters war ein besonders weiser und erleuchteter Geselle (eventuell ein heiliger Mann,

ein berühmter Ordenskrieger oder Paladin oder ganz einfach ein Bauernbursche, der Zeit seines Lebens nur gute Taten vollbracht hat) und daher wurde er von den Göttern bei seinem Tode besonders bevorzugt behandelt. Dies befähigt ihn dazu, ab und zu in das Leben von einem seiner Nachfahren – eben des Charakters – einzugreifen und diesen mehr oder weniger gut zu unterstützen.

Der Ahnengeist ist für alle Personen außer dem Charakter unsichtbar und auch nur er kann dessen Stimme vernehmen!

Je nach der Wertigkeit dieses Vorteils wird der Ahnengeist umso häufiger auf einer Veranstaltung erscheinen bzw. kann mehr oder weniger Einfluss auf den Charakter nehmen – so könnte er sich zum Beispiel bei der höchsten Stufe eventuell sogar kurzzeitig manifestieren, während er bei der niedrigsten Stufe nur durch seine weisen Ratschläge helfen kann (SL-Entscheidung, nötigenfalls bitte vorher abklären)! In jedem Fall muss die Art und der Charakter des Geistes bzw. dessen Hintergrundgeschichte bei der Charaktererschaffung eindeutig mit angegeben werden...

Kosten: 10/20/40 CP

Hart im Nehmen

Durch diesen Vorteil hat der Spielcharakter eine besonders hohe Konstitution und verträgt mehr Schaden als normale Personen. Er erhält daher einen Schutzpunkt (SP) auf alle Körperzonen (zusätzlich zu evtl. getragener Rüstung). Dieser zusätzliche Schutzpunkt wird nach eventuell getragener Rüstung und vor dem Verlust von Lebenspunkten abgezogen!

Kosten: 40 CP

Informant

Weshalb auch immer, aber der Spielcharakter kennt jemanden just aus der Gegend (was für ein Zufall) und dieser kann ihm teils nützliche, teils auch eher unnütze Informationen zukommen lassen (SL-Entscheidung).

Diese sollten dementsprechend auch etwas mit dem Plot zu tun haben, aber der Vorteil ist natürlich kein Garant dafür, dass wirklich entscheidende Infos weitergegeben werden.

Kosten: 20 CP

Kontakte 1-3

Der Charakter hat gute Verbindungen zu einem Orden, einer Gilde, der Unterwelt, einem Magierzirkel, der Priesterschaft o. ä.. Die Art der Kontakte muss bei der Charaktererschaffung angegeben werden und variiert je nachdem, wie gut diese Beziehungen sind und wie oft bzw. wie leicht er dadurch Unterstützung oder Informationen erhalten kann!

Dies ist einer der Vorteile, der mit Genehmigung der Spielleitung auch noch nachträglich mit den doppelten Punktekosten und gutes Charakterspiel erworben werden kann.

Kosten: 10-30 CP

Magieaffinität

Ein Spielcharakter mit diesem Vorteil besitzt eine besondere Auffassungsgabe für eine ganz bestimmte Art der Zauberei (diese muss bei der Charaktererschaffung gewählt und kann danach nicht mehr geändert werden).

Der Charakter kann in seinem speziellen Magiezweig (z. B. Nekromantie, Schamanismus, Hexerei etc.) pro Tag einen Zauber in jedem Grad kostenlos sprechen, aus dem er bereits einen Zauber erlernt hat.

Kosten: 40 CP

Magiegespür

Der Charakter hat eine unnatürliche Gabe, Zauberei zu erspüren. Er erhält durch dieses Gefühl keinerlei Informationen zur Art oder Stärke der Magie, fühlt aber sofort, wenn Magie in seiner Nähe ist – z. B. bei Gegenständen oder besonderen Orten. Hierzu muss er sich lediglich kurz konzentrieren – bei großen Menschenansammlungen, Lärm oder Hektik kann dieses sehr subtile Gefühl leider nicht von ihm wahrgenommen werden (SL-Entscheidung)...

Kosten: 40 CP

Medium

Dieser Vorteil ist mehr als eine Gabe zu verstehen, die sich bisweilen allerdings auch negativ auf einen Charakter auswirken kann. Ein Medium hat einen engeren Kontakt zum Totenreich als andere Personen und kann dadurch Rat und Hilfe durch Geister

erhalten! Nur der Charakter kann dabei diese Geister sehen und mit ihnen kommunizieren, was am einfachsten bei Nacht funktioniert! Die so befragten Geister sind dem Medium normalerweise wohlgesonnen und werden bis zu drei Fragen pro Nacht mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Es kommt aber ab und zu vor, dass auch Geister lügen oder dem Medium übel mitspielen wollen.

Kosten: 25 CP

Muskelprotz

Der Vorteil gewährt dem Spielcharakter einen zusätzlichen Schadenspunkt (SP) bei der Verwendung von Einhandwaffen! Er ist einfach wesentlich kräftiger als viele andere Personen und teilt deswegen auch mehr Schaden aus!

Hierbei wäre es übrigens sehr hilfreich, wenn die Spielerin/der Spieler auch dementsprechend aussieht und nicht daherkommt wie ein totaler Hänfling...

Kosten: 60 CP

Nachtsicht 1-3

Entweder durch seine Volkszugehörigkeit oder aber durch einen mysteriösen Umstand ist der Charakter in der beneidenswerten Lage, bei Dunkelheit fast so gut zu sehen wie bei hellem Tag.

Regeltechnisch wird dies **nicht** durch ein Nachtsichtgerät umgesetzt, sondern durch unauffällige Nachfrage bei einer SL, was sich denn in der Finsternis verbirgt; dadurch kann ein Charakter entscheidende Informationen erhalten, die anderen Personen vorenthalten bleiben!

Dieser Vorteil wird in drei Grade unterteilt: Grad 1 bedeutet, der Charakter sieht 10 Meter weit im Dunkeln, bei Grad 2 sind es 50 Meter und Grad 3 bedeutet eine unbegrenzt weite Sicht (natürlich immer nur soweit, wie der Charakter auch wirklich sehen könnte, also nicht hinter Mauern o. ä.).

Kosten: 10/15/30 CP

Naturkind

Der Charakter hat einen starken Hang zur Natur, den Tieren und Pflanzen seiner Welt.

Und scheinbar hat die Natur ihn auch irgend-



wie besonders gesegnet, denn er kommt selbst mit wilden Tieren relativ gut aus (greifen ihn nicht an), verirrt sich so gut wie nie, findet immer Nahrung im Wald und scheint in freier Natur unter einer Art von besonderem Schutz zu stehen (je nach SL-Entscheidung).

Kosten: 30 CP

Rechengenie

Aus einem unbekanntem Grund ist der Charakter ein wahrer Meister im Umgang mit Zahlen (er darf heimlich einen Taschenrechner benutzen).

Kosten: 10 CP

Regeneration 1-3

Die Verletzungen des Spielcharakters heilen deutlich schneller, als es im Normalfall üblich wäre. Mit dem Vorteil „Regeneration 1“ kann ein Charakter nicht mehr verbluten, erhält aber nicht eigenständig LP zurück.

Pro Körperzone bekommt er bei „Regeneration 2“ alle acht Stunden einen Lebenspunkt zurück, bei „Regeneration 3“ schon alle vier Stunden). Natürlich muss ein Charakter jeweils die niedrigere Regenerationsstufe zuerst erben, ehe er den nächsten Grad erhält!

Kosten: 20/30/50 CP

Reichtum

Der Spielcharakter mit diesem Vorteil ist besonders begütert und trägt einen Teil seines beträchtlichen Vermögens mit sich herum (SL-Entscheidung). Dies bedeutet, dass ein Anfangscharakter einmalig ein deutlich erhöhtes Startkapital bekommt (sofern dies bei der jeweiligen Orga vorgesehen ist)! Andernfalls muss sicher die/der SpielerIn selbst mit passendem Handgeld ausstatten...

Kosten: 15 CP

Resistent

Der Spielcharakter hat wohl schon viele schwere Krankheiten hinter sich und ist daher weniger anfällig für diese. Seuchen, Wundbrand etc. können ihn nicht so leicht betreffen wie andere Personen (SL-Entscheidung).

Kosten: 20 CP

Richtungssinn

Es gibt wohl kaum eine Möglichkeit, dass ein Spielcharakter mit diesem Vorteil sich jemals verirrt, er hat ein einfach untrügliches Gespür dafür, in welche Richtung er gehen muss (darf heimlich einen Kompass benutzen).

Kosten: 10 CP

Schmerzunempfindlich

Der Charakter ist weniger empfänglich für Schmerzen als andere Personen („er fühlt keinen Schmerz wie du und ich“).



Dies bedeutet, er fällt bei 0 Torsopunkten nicht in Ohnmacht, sondern kann noch langsam Aktionen durchführen, die nicht sehr anstrengend sind (um Hilfe rufen, einen Heiltrank zu sich nehmen, kriechen etc.).

Dies hilft ihm natürlich auch bei allen anderen Effekten, die Schmerz erzeugen, wie etwa diversen Zaubersprüchen oder Giften!

Kosten: 25 CP

Sinnesschärfe

Die Sinne des Charakters sind ungewöhnlich gut entwickelt. Dieser Vorteil kann für jeden Sinn einzeln erworben werden. Spieltechnisch wird der Vorteil so umgesetzt, dass bei der SL nachgefragt wird, ob der Charakter aufgrund seiner jeweiligen Sinnesschärfe etwas wahrnimmt. So könnte er z. B. in der Nähe eines Leichnams bereits vorher dessen Verwesungsgeruch riechen oder die Fliegenschwärme hören, die diesen umschwirren.

Kosten: je 10 CP

Stark wie ein Stier

Aus unerfindlichen Gründen ist der Spielcharakter ungeheuer kräftig. Zwar verleiht ihm dieser Vorteil keinen Schadensbonus im Kampf, kann aber bei anderen Situationen – wie z. B. beim Anheben von schweren Gewichten – durchaus von Nutzen sein.

Kosten: 10 CP

Tapfer

Dies ist die gesteigerte Form von „Furchtlos“. Spieltechnisch gesehen macht dieser Vorteil sowohl gegen den Effekt „Furcht“, wie auch gegen „Grauen“ immun! Es gibt sowohl Zauber wie auch Kreaturen, die Furcht, Grauen bzw. sogar Panik auslösen können. Vorbedingung für diesen Vorteil ist in jedem Fall aber der Erwerb von „Furchtlos“!

Kosten: 30 CP

Tausendsassa

Mit diesem Vorteil hat der Spielcharakter ein breites (aber eben nicht fundiertes) Spektrum an Wissen angehäuft. Spieltechnisch heißt dies, dass er alle Wissensfähigkeiten ansatzweise beherrscht (außer natürlich Zauber- und Kampffähigkeiten), egal ob dies nun z. B. lokale Legenden sind oder aber die erste Hilfe betrifft. Vielfach kann er dadurch eventuell zum Retter in höchster Not werden, allerdings ist sein zwar breit gefächertes, aber mangelhaftes Wissen leider fehlerbehaftet und kann unliebsame Nebeneffekte erzeugen (nach SL-Entscheidung).

Kosten: 20 CP

Titel

Der Charakter hat einen Titel erworben und kann dies auch belegen (z. B. durch ein Schriftstück, das er selbst hergestellt hat, je aufwändiger, je besser). Dabei kann es sich um z. B. einen Dokortitel, den Titel eines Gildenmeisters oder aber einfach den Begriff „Hauptmann“ handeln. Ist er in seiner Heimat, wird dieser Titel auf jeden Fall anerkannt und dementsprechend gewürdigt und er daher respektiert.

Kosten: 5 CP

Unverwundlich

Aus unbekanntem Gründen ist es fast unmöglich, einen durch diesen Vorteil gesegneten Charakter mit herkömmlichen Waffen umzubringen. Zwar nimmt er Schaden wie gewöhnlich hin, er stirbt aber daran nicht – es sei denn, er erhält einen Todesstoß, kommt durch Zauberei ums Leben oder er wird wirklich in kleinste Einzelteile zerhackt! Dabei ist es ganz egal, wieviel Schaden er durch Waffengewalt erleidet, er kann danach immer noch – mehr oder weniger aufwändig – geheilt werden...

Je öfter der Charakter mit Hilfe dieses Vorteils dem Tod von der Schippe springt, desto mehr tiefe und auffällige Narben wird er dadurch allerdings davontragen (dies muss entsprechend geschminkt werden)!

Kosten: 50 CP

Wahrsager

Der Charakter hat eine natürliche Begabung und kann z. B. aus den Handlinien, einer Kristallkugel, Teeblättern, Runensteinen oder Karten die Zukunft vorhersagen. Spieltechnisch gesehen kann dieser Charakter einmal am Tag weissagen, allerdings sind die dadurch gewonnenen Eindrücke immer rätselhaft und verworren! Je mehr Auf-

wand der Charakter mit der Wahrsagerei be-
treibt, desto klarer sollten auch seine Ein-
drücke (durch die SL) werden...

Kosten: 30 CP

Weitgerüst

Wit diesem Vorteil hat ein Spielcharak-
ter regeltechnisch gesehen schon
viel gesehen und daher dementspre-
chend viele Kontakte geknüpft.

Es ist daher durchaus möglich, dass er einiges
an Wissen über den Veranstaltungsort (Dorf,
Stadt, Feldlager etc.) besitzt (was nicht heißt,
dass dieses Wissen absolut korrekt sein
muss) und über diesen mehr in Erfahrung brin-
gen kann als andere Personen oder ähnliches
(Spielleiter-Entscheid).

Außerdem kennt sich der Charakter teilweise
mit den örtlichen Gegebenheiten und Gepflog-
enheiten aus (ähnlich wie die Fähigkeit „Le-
genden und Geschichten“, allerdings mehr auf
das alltägliche Leben bezogen).

Kosten: 15 CP

Wieselflink

Ein Vorteil, der das Leben retten kann!
Wird ein Spielcharakter von Feinden
entdeckt, so kann er sich in Windeseile
aus dem Staub machen (spieltechnisch müs-
sen die NSCs 6 Sekunden warten, ehe sie die
Verfolgung aufnehmen dürfen). Der Vorteil
wirkt aber nur bis zu einem Schutzwert der Rüs-
tung bis maximal 1 RP (wattierter Wappen-
rock, dünnes Leder)!

Kosten: 15 CP

Wissensdurst

Der Charakter saugt jede Art von Wissen
förmlich in sich auf wie ein trockener
Schwamm das Wasser aufnimmt.

Er bekommt am Ende jeder Live-Veranstaltung
(**Minimum: drei Spieltage**) einen zusätzli-
chen Charakterpunkt (CP) angerechnet!

Kosten: 40 CP

Zaubertricks

Wit diesem Vorteil hat der Charakter ein-
ne gewisse Menge von Zauberei ein-
fach im Blut – selbst wenn er eigent-
lich gar nicht zauberfähig sein sollte, wie z. B.
ein reiner Krieger! Vermutlich haben es ihm

seine Vorfahren irgendwie vererbt. Wird bei
der Charaktererschaffung dieser Vorteil ge-
nommen, so muss sich der Spieler für einen
Magiezweig – also z. B. Hexerei, Nekromantie,
Kampfmagie etc. – entscheiden. Er kann **bis
zu drei Zaubern des ersten Grades** dieser
Magierichtung intuitiv einmal am Tag wirken
(ohne die Aufwendung von MP).

Allerdings muss trotzdem eine passende Art
von Zauberspruch aufgesagt werden! Pro Er-
werb des Vorteils kostet dieser entweder 15
(für einen Spruch), 30 (für zwei Sprüche) oder
45 (für drei Sprüche des ersten Grades) an
CP. Die Zaubern werden nur einmal festgelegt
und bleiben dann permanent bestehen.

Kosten: 15/30/45 CP

Zäh wie Leder 1-2

Der Spielcharakter kann einfach unglaub-
lich viele Schläge einstecken, ohne zu
sterben. Andere wären zu diesem Zeit-
punkt bestimmt schon lange im Reich des To-
des, während der betreffende Charakter im-
mer noch wacker seinen Feinden trotzt!

Im Klartext bedeutet dies, er erhält einen bzw.
zwei Lebenspunkte mehr **nur auf den Torso**.
Natürlich kann man „Zäh wie Leder 2“ nur
dann erwerben, wenn man den ersten Grad
davon ebenfalls besitzt!

Kosten: 20/40 CP

Zeitgefühl

Irgendwie weiß der Charakter fast immer,
wie spät es gerade ist. Er erkennt es am
Stand der Sonne, des Mondes oder wie
auch immer (er darf versteckt eine Uhr tragen).
Das kann besonders nützlich sein, wenn es gilt,
z. B. ein Ritual zu einer ganz bestimmten Stun-
de abzuhalten, weil sonst die Welt untergeht.

Kosten: 10 CP

Zweites Gesicht

Der Charakter ist von irgendeiner höhe-
ren Macht berührt worden und bekommt
deswegen ab und zu Hinweise durch
Träume und Visionen. Allerdings kann er dies
überhaupt nicht willentlich beeinflussen oder
gar herbeiführen und es kann durchaus pas-
sieren, dass ihn eine solche Vision im unpas-
sendsten Augenblick heimsucht.

Kosten: 20 CP

Nachteile

Auch die Nachteile sollen dazu dienen, dem Spielcharakter mehr Tiefe und Glaubwürdigkeit zu verleihen. Grundsätzlich kann man alle Nachteile wieder durch entsprechendes Rollenspiel und die Aufwendung der doppelten Kosten des früheren Punkteerhalts wieder aufheben. Hierbei kommt es tatsächlich in allererster Linie auf das schöne Spiel und eine gute und stimmige Idee als auf die vorhandenen Punkte an!

Allerdings bleibt es immer der Entscheidung der Spielleitung überlassen, ob dies letzten Endes möglich ist und sollte im Spiel schön und stimmungsvoll dargestellt werden.

Altersschwach

Kurz und bündig: Der Charakter mit diesem Nachteil hat seine besten Jahre bereits hinter sich. Körperliche und gei-

stige Zipperlein plagen ihn und er muss dementsprechend geschminkt und glaubhaft dargestellt werden (keuchen, hinken, schlechtes Gehör etc.).

Erhalt: 20 CP

Analphabet

Der Charakter kann weder lesen noch schreiben und hat auch keinerlei Interesse daran, dies jemals zu erlernen...

Erhalt: 5 CP

Arrogant

Ein arroganter Spielcharakter hält sich für etwas Besseres als seine gesamte Umgebung und wird dies auch jeder Person, auf die er trifft, auf deutliche Art und Weise bewusst machen!

Erhalt: 5 CP

Ausgezehrt

Der von diesem Nachteil betroffene Charakter hat eine besonders schwächliche Konstitution und ist körperlich deutlich weniger robust als viele andere Personen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass er 1 LP weniger besitzt!

Erhalt: 30 CP

Bluter

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat es besonders schwer, wenn er eine Verletzung erleidet: Sobald ein Bluter verletzt wird, so wird er ständig weiterbluten, bis er richtig und fachgerecht verbunden wird! Dies bedeutet spieltechnisch, dass er nach Eintritt der ersten Wunde beginnen muss zu zählen – je verbleibendem LP auf dem Torso hat er noch 60 Sekunden Zeit, verbunden bzw. geheilt zu werden.

Er muss dabei von jemandem versorgt werden, der sich darauf auch wirklich versteht (also z. B. die Fähigkeit „Erste Hilfe“ besitzt).

Erhalt: 30 CP

Angsthase

Mut ist nur etwas für Dumme und Tapferkeit der Anfang vom Ende – davon ist der Charakter jedenfalls fest überzeugt. Zu viele Friedhöfe mit zu vielen Mächte-



Die erworbenen Nachteile eines Charakters können durch schönes und stimmiges Rollenspiel, die Genehmigung durch die Spielleitung und den Einsatz der doppelten CP-Kosten wieder aufgehoben werden.

gern-Helden zeugen davon, dass es besser ist, statt einem Kampf lieber schnell das Weite zu suchen!

Bei jeder brenzlichen Situation wird der Spielcharakter alles nur erdenklich Mögliche versuchen, so rasch wie möglich vom Ort des Geschehens zu verschwinden und es schert ihn nicht, was andere dabei von ihm denken mögen...

Erhalt: 25 CP

Böser Ahnengeist 1-3

Ein der Vorfahren des Charakters war ein besonders schlimmer Geselle (eventuell ein Schwarzmagier, ein sadistischer Adliger oder einfach ein berüchtigter Mordbube) und daher kam er auch auf unnatürliche Art und Weise zu Tode! Dummerweise kam deswegen sein böser Geist aber nicht zur Ruhe und dieser macht nun dem Charakter zu schaffen.

Je nach der Schwere dieses Nachteils wird der Ahnengeist umso häufiger auf einer Veranstaltung erscheinen bzw. kann mehr oder weniger stark Einfluss auf den Charakter nehmen – so könnte er zum Beispiel bei der höchsten Stufe eventuell sogar kurzzeitig die Kontrolle über den Körper seines Nachfahren übernehmen, während er bei der niedrigsten Stufe nur durch seine höhnischen Kommentare nervt (SL-Entscheidung, nötigenfalls bitte vorher abklären)! In jedem Fall muss die Art und der Charakter des Geistes bzw. dessen Hintergrundgeschichte bei der Charaktererschaffung eindeutig mit erläutert werden...

Erhalt: 10/20/40 CP

Böser Blick

Es ist etwas am Spielcharakter, das bei den meisten Personen in seiner Umgebung ein vages Unwohlsein und ein unangenehmes Gefühl hervorruft, so dass sie sich nur ungern mit ihm abgeben werden. Daher werden nicht sehr viele Wesen – auch nichtmenschlicher Art – ihm vorbehaltlos begegnen.

Erhalt: 10 CP

Ehrenhaft

Dieser Nachteil schränkt den Spielcharakter dahingehend ein, dass er einen besonders strengen Leitfaden besitzt und sich auch strikt in allen Lebenslagen an diesen zu halten hat.

Dabei ist es egal, welchen Hintergrund dieser Ehrenkodex hat, er muss in jedem Fall vorher ausgearbeitet und der Spielleitung vorgelegt worden sein (böse oder chaotische Charaktere können diesen Nachteil nur dann nehmen, wenn sie dadurch auch wirklich benachteiligt werden – ein Beispiel hierfür wäre der sogenannte „Piratenkodex“!)

Erhalt: 5 CP

Ehrliche Haut

Der Charakter lügt niemals, in gar keinem Fall! Natürlich kann er schweigen, ein Gespräch (mehr oder weniger geschickt) in eine andere Richtung lenken oder sogar die Wahrheit „verbiegen“, jedoch nicht lügen.

Erhalt: 10 CP

Einäugig

In der Vergangenheit hat der Charakter ein Auge verloren und ist daher in seiner Sicht stark eingeschränkt. Dementsprechend schwer fällt es ihm auch, Entfernungen richtig einzuschätzen und er trägt eine Augenbinde aus undurchsichtigem Material über dem betreffenden Auge (die Augenbinde muss von der Spielleitung genehmigt worden sein).

Erhalt: 15 CP

Einarmig

Durch einen Unfall hat der Charakter diesen Körperteil verloren (ein Arm wird auf den Bauch/den Rücken gebunden).

Erhalt: 25 CP

Batale Schwäche

Da gibt es eine überaus gefährliche Schwäche, die den Charakter Leib und Leben kosten kann, sofern er damit



konfrontiert wird. Und dies bedeutet wirklich, dass er z. B. bei einer bloßen Berührung mit einem bestimmten Gegenstand oder bei der Einnahme eines speziellen Nahrungsmittels sofort von dieser Schwäche betroffen wird, die ihn wehr- und hilflos und eventuell an der Schwelle zum Totenreich zurücklässt!

Regeltechnisch begibt sich der Spielcharakter mit diesem Nachteil völlig in die Hände der jeweiligen Spielleitung, die ihm bereits bei seiner Charaktererschaffung eine solche fatale Schwäche zuweist – denn eventuell ist der Charakter ja tatsächlich noch nie damit in Berührung gekommen (und in diesem Falle

kann sie bei seinem ersten Live-Rollenspiel entsprechend stimmig und spannend eingesetzt werden).

Alternativ kann die fatale Schwäche natürlich wie üblich vom Spieler ausgewählt und danach von den Veranstaltern genehmigt werden – dies ist vor allem dann sinnvoll, falls sie eng mit der Hintergrundgeschichte verbunden sein soll.

Erhalt: 30 CP

Fanatismus

Es gibt nur einen richtigen Weg und das ist der, den der Spielcharakter eingeschlagen hat! Er ist völlig felsenfest von z. B. seinem Glauben, seinem Herrscher, seiner Weltanschauung überzeugt, dass er keine andere Meinung neben der eigenen gelten lässt. Stets ist der Fanatiker darum bemüht, seine Überzeugung zu vertreten, und sei es auch notfalls mit Feuer und Schwert! Der Spielcharakter toleriert keine Personen, die anderer Meinung sind als er und würde diesen niemals helfen...

Erhalt: 20 CP

Feind

Jemand hat eine Rechnung mit dem Spielcharakter offen und diese Person kann jederzeit – auch im ungünstigsten Moment – wieder in Erscheinung treten!

Bei einem Feind handelt es sich zwar immer um eine Einzelperson, es könnte aber z. B. ein mächtiger Magier, ein Dämon oder ein berühmter Fechtmeister sein, der nicht eher ruhen wird, bis er den Charakter irgendwann zur Strecke gebracht hat...

Erhalt: 20 CP

Fluch 1-3

Aus irgendeinem (in der Charaktergeschichte erklärten) Grund ist der Spielcharakter verflucht: Sei es, weil er eine geweihte Stätte entweiht, sein Vater seine Seele einem Dämon verpfändet oder er jemanden zu Unrecht auf den Scheiterhaufen gebracht hat...

Je nachdem, wie mächtig dieser Fluch ist bzw. wie stark und wie oft er sich wirklich im Spiel auswirkt, erhält der Charakter CP zuerkannt (im Zweifelsfall bitte mit der SL abklären).

Erhalt: 10-30 CP



Gesetzestreu

Ein jeder hat sich an die geltenden Gesetze zu halten und der Spielcharakter ist ein leuchtendes Beispiel für einen wirklich gesetzestreuen Bürger!

Er wird jeden sofort der Obrigkeit melden, der gegen ein ihm bekanntes Gesetz verstößt und dabei ist es gleichgültig, ob es sich dabei um Freund oder Feind handelt...

Erhalt: 10 CP

Gesucht 1-3

Der Spielcharakter wird von einem (oder mehreren) mehr oder weniger einflussreichen Personen gesucht und es würde ihm übel ergehen, wenn sie ihn finden würden! Je nachdem, wie einflussreich die Person sein soll, die nach ihm sucht, erhält der Charakter Punkte zuerkannt.

Bei 10 CP handelt es sich um eine eher weniger einflussreiche Person, die nur selten in Erscheinung tritt, bei 30 CP könnte es sich um z. B. einen machtvollen Fürsten handeln, dessen Helfershelfer mindestens einmal pro Live (direkt oder indirekt) in Erscheinung treten!

Erhalt: 10-30 CP

Gier

Gier nach Gold, Edelsteinen oder Schätzen ist ein gutes Beispiel für diese Art von Nachteil! Der Charakter muss die Art seiner ganz persönlichen Gier ausführlich in seiner Charaktergeschichte beschreiben und sobald diese in Erscheinung tritt, wird er versuchen, seine wirklich alles beherrschenden Gelüste danach zu stillen und dabei treten alle anderen Interessen in den Hintergrund!

Erhalt: 20 CP

Hässlich wie die Nacht

Der Spielcharakter ist auf grauenvolle Art und Weise verunstaltet: Dabei kann es sich z. B. um ein verbranntes Gesicht, schlecht verheilte Verletzungen eines Kampfes oder große Pockennarben handeln, jedenfalls ist sein Anblick wirklich schrecklich für seine gesamte Umwelt. Dieser Nachteil muss natürlich auch dementsprechend ausgespielt bzw. geschminkt werden.

Erhalt: 30 CP

Hypochonder

Der solchermaßen benachteiligte Charakter ist der festen Überzeugung, dass er wegen des kleinsten Anlasses sterben kann. Schon eine kühle Brise könnte ausreichen, ihm eine tödliche Lungenentzündung einzuhandeln und er scheut den Hautkontakt mit anderen Personen, da diese sicherlich mit allerlei schrecklichen Krankheiten förmlich verseucht sind!

Ein Hypochonder jammert den ganzen lieben langen Tag vor sich hin und wird immer versuchen, sich möglichst in der Nähe eines fähigen Feldschers oder eines Medikus aufzuhalten, damit dieser ihn retten kann.

Erhalt: 10 CP

Kleptomane

Dicht einmal der billigste Tand ist vor den diebischen Fingern dieses Charakters sicher, er verspürt immer und überall einen unglaublichen Drang dazu, etwas „mitgehen“ zu lassen, auch wenn er es weder gebrauchen noch später versetzen kann.

Dies macht ihn bei anderen Personen nicht gerade zu einem beliebten Zeitgenossen und es kann passieren, dass er geraume Zeit im Kerker verbringt oder ihm sogar mal die Hand abgeschlagen wird, falls man ihn erwischen sollte. **Achtung: „Dieben“ ist nicht „stehlen“!**

Erhalt: 15 CP

Kodex gegen Waffen

Der Charakter lehnt Waffenanwendung in jedweder Form strikt ab und würde eher selbst sterben, als eine Waffe gegen jemand anderen zu richten (und sei das Monstrum auch noch so grausig).

Natürlich bedeutet dies im schlimmsten Falle, dass er auf die Hilfe anderer angewiesen ist oder er einfach die Beine in die Hand nehmen muss...

Erhalt: 20 CP

Kodex gegen Zauberei

Der Charakter lehnt Magieanwendung in jedweder Form strikt ab, die er als eindeutigen Weg in die Verdammnis erach-



tet. Der Grund für diese extreme Haltung sollte auch entsprechend begründet sein. Der Charakter würde eher verbluten, als sich auf magischem Wege heilen zu lassen und damit seiner unerschütterlichen Überzeugung zu widersprechen!

Erhalt: 25 CP

Lahm

Aus welchem Grund auch immer ist ein Bein des Spielcharakters geschädigt, so dass er sich nur deutlich langsamer fortbewegen kann und dementsprechend hinkt. Im Falle einer raschen Flucht ist dieser Nachteil besonders unangenehm...

Erhalt: 15 CP

Leichtgläubig

Der Charakter hat ein naives Gemüt und glaubt wirklich so ziemlich alles, was man ihm erzählt. Wenn man ihm versichert, in der nach Tod und Verfall stinkenden finsternen Höhle, aus der ein unheimlich lautes Brüllen ertönt, sei alles sicher, dann wird er dies auch annehmen und dort hineingehen...

Erhalt: 10 CP

Lügenbeutel

Zwanghaftes Lügen ist zur zweiten Natur des Spielcharakters geworden, er kann einfach nicht anders, als stets und überall die Unwahrheit zu sagen.

Nur in den seltensten Fällen und falls er der festen Überzeugung ist, sein Leben hängt eventuell davon ab, wird er die Wahrheit sagen – und auch dann ist darin noch eine zumindest kleine Lüge verborgen!

Erhalt: 20 CP

Magiefokus

Um seine Magie richtig wirken zu können, muss der Zauberkundige einen auffälligen, mindestens handgroßen Gegenstand offen sichtbar mit sich herumtragen (dies könnte z. B. ein richtiger Zauberstab sein, aber auch ein prächtiges Amulett oder ein Spruchbuch)!

Die Zauberei des Charakters funktioniert nur mit Hilfe dieses speziellen Gegenstandes, geht dieser irgendwie verloren, so kann der Magier nur noch an Ritualen teilnehmen.

Die Herstellung eines neuen Magiefokus ist langwierig und kompliziert und kann nur durch

ein ganz besonderes Ritual (SL-Entscheidung) erfolgen.

Erhalt: 10 CP

Magiemisstrauen

Zauberei ist ganz und gar unnatürlich und vermutlich sind alle Magier insgeheim sowieso Hexer und Nekromanten. Der Spielcharakter hat ein tief verwurzelttes Misstrauen gegen jede Form der Zauberei und wird sich sowohl von magischen Ritualen, Gegenständen wie auch magischen Orten und Zauberkundigen fernhalten.

Selbst positive Magie (wie z. B. Heilzauber) lässt er nur dann an sich heran, wenn er ansonsten sterben würde – eine Heilung durch Kräuter oder einen Medikus zieht dieser Charakter in jedem Falle vor.

Erhalt: 15 CP

Paranoia

Ein Charakter mit dem Nachteil „Paranoia“ vertraut absolut niemandem außer (vielleicht) sich selbst! Er wird möglichst niemanden hinter sich gehen lassen, er wittert überall Verrat, Intrigen und Fallen. Jeder könnte an einer Verschwörung beteiligt sein, um ihn heimtückisch töten zu wollen...

Erhalt: 15 CP

Pechvogel

Man glaubt es kaum, aber fast alles, was der Spielcharakter anfängt, geht irgendwie mehr oder weniger fatal daneben! Dies ist jedoch natürlich eine reine SL-Entscheidung und fällt jedesmal unterschiedlich aus – vielleicht tritt dieser Nachteil aber auch gewisse Zeit gar nicht in Erscheinung.

Erhalt: 20 CP

Phobie 1-3

Der Spielcharakter hat panische Angst vor etwas, einer Sache, einem Tier, einer Situation, einem Volk etc.! Je nachdem, um was es sich handelt und wie oft er sich dieser Angst eventuell stellen muss, erhält er dementsprechend CP zuerkannt (mehr Punkte, falls er z. B. Angst vor Tageslicht hat und weniger, wenn er sich vor Spinnen fürch-

tet)! Der Charakter wird sich seiner Angst niemals freiwillig stellen, also muss der Grund seiner Phobie beseitigt oder er dazu gezwungen werden. Je extremer die Situation, desto extremer die Angst des Charakters und sein Denken wird dann nur noch von dem Gedanken an Flucht bestimmt.

Erhalt: 10-30 CP

Queste

Der Spielcharakter hat einen Schwur geleistet, eine ganz bestimmte Aufgabe erfolgreich zu erfüllen und diese Aufgabe steht vor allem anderen in seinem Leben (und eventuell dem Leben von anderen)! Die Art des Schwurs bzw. der Aufgabe muss in der Charaktergeschichte beschrieben sein.

Erhalt: 10 CP

Reizbar

Der Charakter hat einen sehr dünnen Geduldsfaden und falls man ihn zu sehr aufregt, reißt dieser leicht! Er lässt sich schnell provozieren (auch von Feinden, die ihn z. B. in einen Hinterhalt locken wollen) und sein klares Denken setzt dann völlig aus, so dass er oft in Schwierigkeiten gerät.

Erhalt: 10 CP

Sadist

Ein sadistischer Charakter hat einen starken Drang dazu, anderen Personen Leid zuzufügen wann immer es ihm möglich ist! Auch im Kampf wird er nicht innehalten, wenn seine Gegner verletzt am Boden liegen, sondern sich möglichst lange an ihren Qualen weiden, was ihn vor allem bei gut gesinnten Charakteren rasch zu einem roten Tuch machen wird.

Erhalt: 10 CP

Schizophrenie 1-2

Diesen Nachteil gibt es in zwei Varianten: Bei „Schizophrenie 1“ redet der Charakter ständig mit sich selbst, ist sich aber dessen bewusst, dass er dies tut. Allerdings ist er wirklich davon überzeugt, dass er selbst sein bester Zuhörer ist... Bei „Schizophrenie 2“ hingegen hat der Charakter wirklich zwei völlig unterschiedliche Persönlichkeiten und weiß auch nichts davon!

Bei Stress kann es dann natürlich durchaus passieren, dass die jeweils andere Persönlichkeit durchbricht und dementsprechend völlig anders muss sich der Charakter dann auch verhalten (am besten wirft man hierzu einfach eine Münze).

Schizophrene Charaktere müssen die erhaltenen CP nach jedem Live gleichmäßig unter den beiden ausgearbeiteten Spielcharakteren aufteilen!

Erhalt: 10/40 CP

Schulden

Mit diesem Nachteil verpflichtet sich der Charakter, mindestens die Hälfte des während eines Spiels verdiente Geld an seine Schuldner abzugeben. Tut er dies nicht oder verdient er während einer Veranstaltung nicht genug (SL-Entscheidung), so erhält er keine oder weniger CP am Ende zugesprochen.

Erhalt: 20 CP

Schwächlich

Der Spielcharakter ist ein eher mickrige Gestalt und seine körperliche Stärke ist jämmerlich! Spieltechnisch darf er keine Schilde benutzen und auch keine schweren Rüstungen tragen (maximal eine Lederrüstung).

Nur der Gebrauch von höchstens einem langen Dolch bzw. Kurzschwert ist ihm möglich, ohne dass ihm die Waffe beim ersten Schlag aus der zitternden Hand fällt!

Erhalt: 25 CP

Schwer von Begriff

Dieser Spielcharakter hat Probleme mit seiner Auffassungsgabe und lernt deutlich schlechter als gewöhnliche Personen. Er bekommt daher einen Charakterpunkt (CP) pro Tag der Veranstaltung weniger.

Erhalt: 40 CP

Selbstüberschätzung

Ein Charakter mit diesem Nachteil überschätzt sich leicht und hält sich ganz einfach für absolut unfehlbar!

Er stürmt allen anderen voran, da nur er den Ruhm dafür ernten kann, die feindlichen Kreaturen besiegt zu haben oder er möchte unbe-

dingt die Falle entschärfen, obwohl er davon eigentlich gar keine Ahnung hat...

Erhalt: 15 CP

Sonnen- / Mondzyklus

Ein Spielcharakter mit diesem Nachteil hat am Tag bzw. in der Nacht 1 LP weniger. Aus unerfindlichen Gründen ist sein Körper weniger widerstandsfähig, sobald die Sonne auf- bzw. untergeht.

Diesen Nachteil gibt es auch in der Variante, dass ein Magier bei Nacht bzw. Tag nicht zaubern kann und erbringt dann die gleiche Punktzahl an CP.

Erhalt: 20 CP

Spielernatur

Ein Charakter mit diesem Nachteil ist von der Spieleleidenschaft förmlich besessen, was bedeutet, dass er an keinem Spiel vorbeigehen kann, ohne dabei mitzumachen – Geld spielt dabei keine Rolle, er verprasst selbst größte Summen ohne dabei mit der Wimper zu zucken.

Falls er in einer Taverne sitzt und niemand da ist, der mit ihm spielen möchte, wird er nichts unversucht lassen, selbst ein Spiel zu organisieren.

Erhalt: 10 CP

Stumm

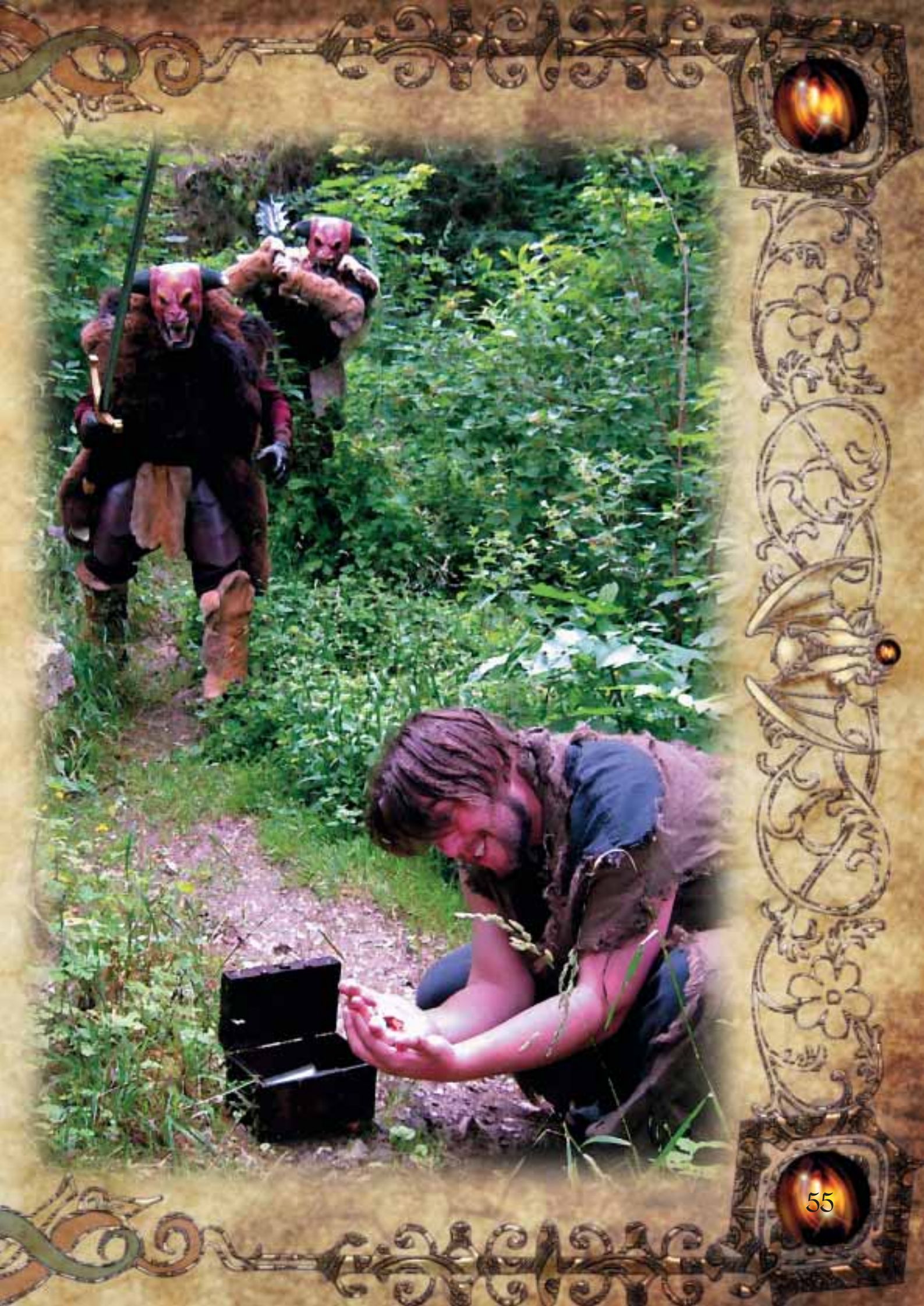
Aus irgendeinem Grund kann der Charakter nicht sprechen. Sei es, weil ihm jemand die Zunge herausgeschnitten hat oder einfach nur, weil er einen Schwur geleistet oder gar etwas allzu Schreckliches gesehen hat, das ihn für immer verstummen ließ! Er kann sich daher nur durch Gesten oder aber das geschriebene Wort verständlich machen.

Erhalt: 30 CP

Taub

Fast genauso schlimm und für die anderen Spielcharaktere vermutlich sogar noch schlimmer ist der Nachteil der Taubheit. Ein tauber Charakter hört nur sehr, sehr schlecht und man muss ihn fast ständig anbrüllen, damit er überhaupt noch etwas mitbekommt...

Erhalt: 20 CP



Deuenhall LIVE: Liste der Vor- und Nachteile

An dieser Stelle nun die komplette Auflistung aller Vor- und Nachteile und ihrer Charakterpunktekosten. Bei **Deuenhall LIVE** können Vor- und Nachteile im Normalfall nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden. Allerdings kann sich natürlich durch unvorhergesehene Ereignisse oder den späteren Lebenswandel eines Charakters daran noch etwas ändern... **Nachteile eines Charakters können im Laufe der Zeit durch schönes und stimmiges Rollenspiel (und natürlich die Zustimmung einer Spielleitung) wieder aufgehoben werden: Dies erfordert die doppelten CP-Kosten!** Vorteile bleiben im Normalfall – außer durch „göttliches Eingreifen“ (also SL-Entscheidung) – stets erhalten.

Vorteile:	Kosten:		
Adel	10 CP	Wieselflink	15 CP
Adleraugen	10 CP	Wissensdurst	40 CP
Artefakt	10-60 CP	Zaubertricks	15/30/45 CP
Berühmt	10 CP	Zäh wie Leder 1-2	20/40 CP
Dickschädel	15 CP	Zeitgefühl	10 CP
Eherner Wille	40 CP	Zweites Gesicht	20 CP
Empathie	20 CP	Nachteile:	Erhalt:
Erzfeind	30 CP	Alterschwach	20 CP
Furchtlos	20 CP	Analphabet	5 CP
Gefolgsmann	15 CP	Arrogant	5 CP
Gesegnet	15 CP	Ausgezehrt	30 CP
Gewandtheit 1-2	25/50 CP	Bluter	30 CP
Glückspilz	30 CP	Angsthase	25 CP
Göttliche Visionen	40 CP	Böser Ahnengeist 1-3	10/20/40 CP
Guter Ahnengeist 1-3	10/20/40 CP	Böser Blick	10 CP
Hart im Nehmen	40 CP	Ehrenhaft	5 CP
Informant	20 CP	Ehrliche Haut	10 CP
Kontakte 1-3	10-30 CP	Einäugig	15 CP
Magieaffinität	40 CP	Einarmig	25 CP
Magiegespür	40 CP	Fanatismus	20 CP
Medium	25 CP	Fatale Schwäche	30 CP
Muskelprotz	60 CP	Feind	20 CP
Nachtsicht 1-3	10/15/30 CP	Fluch 1-3	10-30 CP
Naturkind	30 CP	Gesetzestreu	10 CP
Rechengenie	10 CP	Gesucht 1-3	10-30 CP
Regeneration 1-3	20/30/50 CP	Gier	20 CP
Reichtum	15 CP	Hässlich wie die Nacht	30 CP
Resistent	20 CP	Hypochonder	10 CP
Richtungssinn	10 CP	Kleptomane	15 CP
Schmerzunempfindlich	25 CP	Kodex gegen Waffen	20 CP
Sinnesschärfe	je 10 CP	Kodex gegen Zauberei	25 CP
Stark wie ein Stier	10 CP	Lahm	15 CP
Tapfer	30 CP	Leichtgläubig	10 CP
Tausendsassa	20 CP	Lügenbeutel	20 CP
Titel	5 CP	Magiefokus	10 CP
Unverwüstlich	50 CP	Magiemisstrauen	15 CP
Wahrsager	30 CP	Paranoia	15 CP
Weitgereist	15 CP	Pechvogel	20 CP

Phobie 1-3	10-30 CP	Sonnen-/Mondzyklus	20 CP
Queste	10 CP	Spielernatur	10 CP
Reizbar	10 CP	Stumm	30 CP
Sadist	10 CP	Taub	20 CP
Schizophrenie 1-2	10/40 CP	Tumb	25 CP
Schulden	20 CP	Ungläubig	15 CP
Schwächlich	25 CP	Unglücksbringer	15 CP
Schwer von Begriff	40 CP	Vogelfrei	40 CP
Selbstüberschätzung	15 CP	Weichei	15 CP

Tumb

Dieser Nachteil kann nur Zauberkundige betreffen: Der tumb Charakter tut sich besonders schwer, Magie zu wirken! Dies bedeutet spieltechnisch, dass ihn jeder Zauberspruch 1 MP (Magiepunkt) mehr kostet als gewöhnlich.

Erhalt: 25 CP

Ungläubig

Dieser Nachteil besagt, dass der betroffene Charakter schlicht und ergreifend nicht an übernatürliche Mächte glaubt. Er findet für wirklich alles eine rationale (na ja) Erklärung und kann daher auch nie von z. B. göttlichen Wundern oder aber der Kunst von Priestern profitieren. Andererseits wird er aber sehr wohl von den negativen Aspekten z. B. böser Gottheiten oder finsterner Kulte und deren Priestern betroffen...

Erhalt: 15 CP

Unglücksbringer

Bei diesem Nachteil handelt es sich um eine andere Variante von „Pechvogel“, nur dass diesmal zwar das Unglück dem Charakter folgt, aber nicht ihn, sondern immer nur seine Begleiter betrifft!

Was schiefgehen kann, geht schief, zwar nicht immer auf katastrophale Art und Weise, aber doch unangenehm genug, dass es für alle Beteiligten sehr schlimm ausgehen kann.

Erhalt: 15 CP

Vogelfrei

Steckbriefe zeigen überall das Bild des gesuchten Spielcharakters und diese Person gilt wirklich als absolutes Frei-

wild (und dies gilt für jedes Land und jede Gegend, in der sie sich aufhält) und kann von jedermann ohne Strafe getötet oder gegen Entlohnung der Obrigkeit übergeben werden!

Die Spielerin/der Spieler muss daher natürlich auch immer eine ausreichende Zahl an selbst angefertigten Steckbriefen im Gepäck haben. Dieser Nachteil sollte nicht leichtfertig genommen werden, da er die Entwicklung des Charakters deutlich einschränken kann (im Zweifelsfall einfach mit der jeweiligen Spielleitung absprechen)...

Erhalt: 40 CP

Weichei

Mit diesem Nachteil wird der Spielcharakter sich strikt weigern, einen besiegten Gegner zu töten!

Er wird außerdem auch alles in seiner Macht stehende versuchen, den Tod der jeweiligen Person zu verhindern und versucht daher andere davon abzubringen, jemanden umzubringen. Dieser Nachteil wirkt allerdings nicht bei Kreaturen wie Dämonen, Untoten oder nicht intelligenten Lebewesen...

Erhalt: 15 CP

Fähigkeiten

Die Fähigkeiten eines Livecharakters geben seine Möglichkeit wieder, bereits Erlerntes auch wirklich sinnvoll in die Tat umsetzen zu können. Wir unterscheiden hierbei der Einfachheit halber nur zwischen **Kampf-, Magie- und Wissensfähigkeiten** (dabei ist es nebensächlich, dass es sich bei priesterlicher Magie ja eigentlich eher um „Wunder“ als um echte Zauberei handelt).

Die unterschiedlichen Charakterklassen haben dementsprechend auch verschiedene Kosten beim Erwerb und der Steigerung von Fähigkeiten zu beachten und besitzen zu Beginn ihrer „Abenteurerkarriere“ bereits drei kostenlose Fähigkeiten aus ihrem jeweiligen Spezialbereich (siehe hierzu die Beschreibung der Charakterklassen)!

Dabei ist manches aus diesem Kapitel eher als rein regeltechnische Umsetzung zu verstehen, denn natürlich kann man z. B. die Fähigkeit „Diebstahl“ nicht wirklich ausspielen (und es geht dabei auch nur um „dieben“ und **nicht** „stehlen“)! Auch die umfangreichste Fähigkeitenliste ersetzt bei **Leuenhall LIVE** eben nicht den gesunden Menschenverstand...

Die Fähigkeiten sind folgendermaßen aufgegliedert: Fähigkeitsgebiet (unter welche Kategorie die Fähigkeit fällt), **Vorbedingungen** (jene Fähigkeiten, die ein Charakter bereits erlernt haben muss, um die jeweilige Fähigkeit zu erwerben), die **Kosten** für die verschiedenen Charakterklassen, und die eigentliche **Beschreibung** (hier wird kurz erläutert, was man sich unter der jeweiligen Fähigkeit vorzustellen hat bzw. was sie beinhaltet). Manche Charakterklassen können gewisse Fähigkeiten gar nicht oder nur zu deutlich erhöhten Punktekosten erwerben...

Besonders zu beachten ist hierbei, dass viele der Fähigkeiten in Grade gegliedert sind: Der niedrigste Grad ist dabei der 1. Grad (lückenhaftes Basiswissen) und der höchste Grad der 3. Grad (meisterliches Fachwissen – der bei uns sogenannte „Meistergrad“).

Dies ist immer dann besonders wichtig, wenn es darum geht, wie schnell oder wie gut etwas mit einer Fähigkeit erledigt werden kann bzw. beim Vergleich der Fähigkeiten zweier Personen!

Alle hier beschriebenen Fähigkeiten haben lediglich Beispielcharakter und stellen nur die nötige Spielmechanik von **Druckhall DIVE** dar, um gewisse Dinge regel- und spieltechnisch sinnvoll umzusetzen!

Alchimie

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** Pflanzenkunde
Giftkunde
Trankkunde

■ **Kosten:** AbK 30 | BaK 40 | DiK 30 | DrK 30
GeK 20 | KrK 40 | MaK 30 | PrK 30 | SpK 40

Bei der Alchimie handelt es sich um die Kenntnis diverser für einen Uneingeweihten nur sehr schwer durchschaubarer Vorgänge, die nicht selten mit echter Zauberei verglichen werden. Dabei macht sich aber ein Alchimist nur sein umfangreiches Wissen um gewisse chemische oder natürliche Vorgänge zu nutze!

Daher handelt es sich bei einem Alchimisten auch eindeutig eher um einen Gelehrten als einen Zauberer, auch wenn er so manche machtvolle Mixtur herstellen kann, die dann durchaus ähnliche Effekte aufweisen kann wie ein Zauberspruch.

Die Fähigkeit „Alchimie“ beinhaltet bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Mixturen des 1. Grades oder eine des 2. Grades. Diese werden bei den Alchimiepunkten hinzugezählt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet). Weitere Kenntnisse und neue Mixturen müssen dann vom Charakter durch erhaltene CP erst noch erworben werden und erhöhen jeweils die Anzahl der zur Verfügung stehenden Alchimiepunkte (AP)!

Ein Alchimist kann so viele Mixturen am Tag herstellen, wie seine AP (Alchimiepunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Alchimie“ und „Mixturen“ investierten CP (Charakterpunkte) – geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Für die Herstellung von Mixturen werden pro Grad jeweils 20 Minuten benötigt. Diese Zeit verringert sich mindestens um die Hälfte, sofern ein ausreichend bestücktes alchimistisches Labor vorhanden ist und die Herstellung auch spielerisch schön umgesetzt wird (SL-Entscheidung)!

Natürlich kann ein Alchimist auch andere Mixturen identifizieren (je nach Grad der Mixtur

dauert dies mindestens zehn Minuten je Mixtur/Grad und wird von der Spielleitung festgelegt). Ist dem Spielcharakter die jeweilige Mixtur bereits bekannt, so dauert die Identifizierung lediglich fünf Minuten.

Die Haltbarkeit einer Mixtur ergibt sich aus der Anzahl der Alchimiepunkte x2 in Contagen!

Die insgesamt in Mixturen und die Fähigkeit „Alchimie“ investierten Punkte geteilt durch zehn ergibt die Anzahl der am Tag herstellbaren Mixturen (auch dies kann durch schönes Spiel sowie ein großes und gut eingerichtetes alchimistisches Labor noch verändert werden). Die Fähigkeit „Wissen um Alchimie“ wirkt sich ebenfalls positiv sowohl auf die Zeitdauer wie auch die Anzahl der vorhandenen Alchimiepunkte des Charakters aus!

Sofern ein Charakter bereits fertiggestellte Mixturen zu Beginn einer Veranstaltung besitzt, müssen diese von der Spielleitung genehmigt werden. Auch während eines Live-Rollenspiels hergestellte Mixturen sollten die Veranstalter spätestens beim Check-Out als gültig kennzeichnen.

Ein Lehrling der Alchimie kann bis zum Erwerb von 15 Alchimiepunkten lediglich Mixturen bis zum 3. Grad erlernen und anwenden.

Sofern ein Charakter irgendwann 15 Alchimiepunkte besitzt, kann er im Beisein einer Spielleitung und eines Meisters der Alchimie eine Prüfung ablegen: Danach hat er den Status eines Meisteralchimisten inne und darf alle Mixtur-Grade erlernen und alle Mixturen unter seinem Höchstgrad anderen Personen lehren.

Ab 25 erworbenen Alchimiepunkten kann der Alchimist nach einer erneuten, erschwerten Prüfung alle ihm bekannten Mixturen für die Hälfte der Punktekosten lehren!

Die alchimistischen Mixturen werden im Kapitel 9: Gifte, Tränke und Mixturen (ab Seite 170) ausführlich beschrieben.

Beidhändig

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 40 | DiK 40 | DrK –
GeK – | KrK 10 | MaK – | PrK 40 | SpK 30

Der Charakter hat sich den beidhändigen Kampf antrainiert und kann daher nun auch zwei Waffen effektiv einsetzen! Diese Fähigkeit ist die Bedingung für den gleichzeitigen Einsatz von zwei Waffen während eines Kampfes (ein Schild zählt in diesem Fall natürlich nicht dazu).

Belesen*

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** Lesen und schreiben
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK 25 | KrK – | MaK – | PrK – | SpK –

Irgendwann hat ein Schriftkundiger, der lange Zeit in staubigen Archiven zugebracht hat, einen so hohen Grad an Wissen angehäuft, dass er zu wirklich jedem Thema etwas beisteuern kann. Dies bedeutet regeltechnisch, dass der Gelehrte in jeder „Wissen um...“-Fähigkeit den ersten Grad besitzt, auch wenn er diesen gar nicht erlernt haben sollte.

„Belesen“ ist eine Veteranenfähigkeit der Gelehrtenklasse (GeK) und kann erst ab 50 Contagen erlernt werden!

Betäuben

- **Fähigkeitsgebiet:** Kampf
- **Vorbedingung:** Kampf mit... Dolchen
- **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 15
GeK 20 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 10

Erlaubt es dem Spielcharakter, andere Charaktere (oder auch NSCs) mit dem Knauf einer Waffe bewusstlos zu schlagen. Das Opfer ist für eine gewisse Zeit (ca. fünf bis zehn Minuten) ohnmächtig!

Der Versuch, jemanden zu betäuben, gelingt nur dann, wenn das Opfer keine Zeit mehr hat, zu reagieren oder eine Abwehrreaktion durchzuführen (z. B. mit einer Waffe zu parieren oder einfach nur abwehrend die Hände zu heben). Trägt die betroffene Person einen Helm, der mindestens 1 RP bringt (siehe Kapitel 7: Kampf und Rüstung, ab Seite 84), so kann sie nicht betäubt werden!

Die erste Wunde bei einem folgenden Angriff, Schütteln, Wasser ins Gesicht oder ähnliche Aktionen lassen das ohnmächtige Opfer vorzeitig erwachen, wenn auch benommen und mit starken Kopfschmerzen.

Sollte eine Person mehrmals am Tage betäubt werden, so muss sie sich bei der

Spielleitung melden, da dies negative Nebenwirkungen nach sich ziehen kann!

Alle Personen, die bereits in laufende Kampfhandlungen involviert sind, können nicht mehr bewusstlos geschlagen werden.

Während eines Kampfes kann die Fähigkeit „Betäuben“ daher nicht angewendet werden!

Beutelschneiderei

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** Diebstahl
- **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 5 | DrK 30
GeK 30 | KrK 20 | MaK 30 | PrK – | SpK 20

Durch diese wenig ruhmreiche Fähigkeit weiß ein Dieb, wie er ohne Probleme an die klingenden Münzen in den Geldkatzen seiner Opfer kommt. Natürlich bezieht sich „Beutelschneiderei“ dabei nur auf in-time-Gegenstände. **„Beutelschneiderei“ hat rein gar nichts mit realem Diebstahl zu tun!**

Ein erfahrener Beutelschneider löst dabei die Riemen an Gürteln und Taschen, um damit die Geldkatzen und -börsen abnehmen zu können. Regeltechnisch muss ein Dieb unbemerkt eine (hölzerne und markierte) Wäscheklammer oder ein ebenfalls markiertes Bändchen an dem solchermaßen gediebnen Gegenstand anbringen und es danach sofort der Spielleitung melden. Diese wird dann den bestohlenen Charakter informieren und ihm unauffällig den Gegenstand abnehmen und (eventuell bis zum Ende der Veranstaltung) in Verwahrung nehmen.

Siehe hierzu auch Kapitel 10: Fallen, Schlösser, Diebsgesindel (ab Seite 188).

Diebstahl

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingungen:** Beutelschneiderei
- **Kosten:** AbK 20 | BaK 30 | DiK 10 | DrK –
GeK – | KrK 30 | MaK – | PrK – | SpK 30

Diese Fähigkeit ist sozusagen die die nötige Grundfähigkeit für jeden Dieb und ist als rein regeltechnische Umsetzung zu verstehen. **Diese Fähigkeit des Live-Rollenspiels hat nichts mit realem Diebstahl zu tun! Gediebte Gegenstände sind immer sofort bei der Spielleitung zu melden!** Natürlich bezieht sich „Diebstahl“ dementsprechend auch nur auf in-time Gegenstände. Der Erwerb dieser Fähigkeit ist als notwendige Basis zu



Für alle hier aufgelisteten Fähigkeiten gilt: **Grad 3 jeder Fähigkeit kann erst ab 50 Contagen erworben werden!** Den höchsten Grad einer Fähigkeit bezeichnen wir daher auch als „**Meistergrad**“.

Mit dieser einfachen und logischen Regelung wollen wir dem spielerischen Realismus etwas mehr Rechnung tragen und auch den Spielern die Möglichkeit geben, wirklich mit ihren Charakteren und ihren Fähigkeiten vertraut zu werden. Es macht eben keinen Sinn, einen Späher mit „Spuren lesen/legen“ 3 zu haben, der noch nicht zwei Mal einen Wald von innen gesehen hat und es deswegen nicht überzeugend darstellen kann...

verstehen, mit der ein Dieb sowohl die Skupellosigkeit wie auch eine gewisse Erfahrung erhält, um überhaupt dieben zu können! Der Charakter hat durch sein spezielles Wissen und geschultes Auge eventuell auch Zugang zu Informationen, die anderen Personen verschlossen bleiben (SL-Entscheidung). Es dürfen lediglich an in-time-Orten Gegenstände gediebt werden – auf gar keinen Fall aber an Plätzen, die als out-time gekennzeichnet sind (nötigenfalls bei der SL nachfragen). Der Dieb bringt eine (hölzerne und markierte) Wäscheklammer oder ein markiertes Bändchen an dem gediebnen Gegenstand an und meldet seine Tat sofort der Spielleitung, die diesen (eventuell bis zum Ende der Veranstaltung) in Verwahrung nimmt! Natürlich können auch nur Gegenstände gediebt werden, die auch unauffällig weggeschafft werden können.

Der Dieb (oder die Spielleitung) sollte dem betroffenen Charakter immer eine reelle Chance einräumen, den so gediebnen Gegenstand in einer angemessenen Zeitspanne auch wieder zu erhalten!

Siehe hierzu auch Kapitel 10: Fallen, Schlösser, Diebsgesindel (ab Seite 188).

Entfesseln 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** Knoten knüpfen
- **Kosten:** AbK 15 | BaK 20 | DiK 10 | DrK 20
GeK 30 | KrK 20 | MaK 30 | PrK 30 | SpK 10

Mit dieser sehr nützlichen Fähigkeit vermag es ein Charakter, sich aus allen Fesseln herauszuwinden oder diese abzustreifen. Mit „Entfesseln 1“ dauert es 15 Minuten, sich zu befreien, pro weiter erlerntem Grad entsprechend fünf Minuten weniger! Besitzt jene Person, welche die Fessel angelegt hat, die Fähigkeit „Knoten knüpfen“, so ist eine Befreiung immer nur bei gleichem oder höherem Grad an „Entfesseln“ möglich!

Fesseln werden nie real fest zugezogen, sondern immer nur durch die gefesselte

Person selbst leicht zu entfernende Schleifen, Schlaufen o. ä. dargestellt!

Entschlüsseln 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** Lesen/schreiben
- **Kosten:** AbK 25 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 30
GeK 10 | KrK 30 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 30

Hiermit ist es einem Charakter eventuell möglich, schneller an verschlüsselte Informationen zu gelangen. Je nach Grad der Fähigkeit bekommt der Charakter mehr oder weniger hilfreiche Tipps zur Entschlüsselung zuerkannt (z. B. die Bedeutung eines einzelnen Buchstabens bei Grad 1)!

Entwaffnen*

- **Fähigkeitsgebiet:** Kampf
- **Vorbedingung:** Kampf mit... Einhandwaffen
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK –

Viele schlachterprobte Krieger haben lange hart im Schweiß ihres Angesichts geübt, bis sie die hohe Kunst des Entwaffnens endlich richtig beherrschen. Durch diese Fähigkeit kann ein Kämpfer seinem Gegner dessen Waffe aus der Hand schlagen! Voraussetzung hierfür ist ein eindeutiger Treffer am Waffenarm (mit der Ansage „entwaffnen“). Der Kontrahent muss seine Waffe sofort fallen lassen, kann sie aber natürlich danach wieder aufheben. Diese Fähigkeit verursacht keinen Schaden!

„Entwaffnen“ ist eine Veteranenfähigkeit der Kriegerklasse (KrK) und kann erst ab 50 Contagen erlernt werden!

Erste Hilfe

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 10
GeK 10 | KrK 15 | MaK 15 | PrK 10 | SpK 10

Verhindert durch das Anlegen von vorläufigen Verbänden u. ä. das Sterben oder Verbluten eines Charakters bei 0 LP (oder weniger) oder im Falle, dass drei Gliedmaßen keine LP mehr besitzen sollten!

Wurde ein „Todesstoß“ angewendet, so bleibt diese Fähigkeit nutzlos.

Die behandelnde Person reinigt die Wunden, trägt Salben oder Kräuter auf, legt Verbände an, schient Knochenbrüche usw. (das dabei verwendete Material sollte nach der Verwendung bzw. dem Ende der erlittenen Verletzung immer sofort zurückgegeben werden)!

Diese Fähigkeit heilt keine erlittenen Wunden, verhindert allerdings die Entstehung von Wundbrand. Werden die Wunden aber nicht weiter mit der Fähigkeit „Medizin“, Tränke, Salben oder Zauberei behandelt (oder der verletzte Charakter hat den Vorteil „Regeneration“), so sind die Verletzungen weiterhin mit allen damit verbundenen Nachteilen vorhanden!

Der verwundete Charakter kann sich dann lediglich langsam bewegen und seine Gliedmaßen gar nicht oder nur sehr erschwert einsetzen. Auch die Anwendung von Zauberei unterliegt einigen Auflagen, falls sie überhaupt noch möglich ist (SL-Entscheidung, abhängig von der Schwere der Verletzung, der Situation und Art des beabsichtigten Zauberspruches)!

Ballen finden/legen 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 10 | DrK 10
GeK 20 | KrK 15 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 10

Der Charakter kann Fallen stellen, auffinden und entschärfen (weitere Informationen zu Fallen im Kapitel 10: Fallen, Schlösser, Diebsgesindel ab Seite 188).

Der Einfachheit halber werden unter dieser Fähigkeit sowohl Wildfallen wie auch die Fallen z. B. zum Schutz vor Dieben zusammengefasst.

Die Grade der Fähigkeit bauen aufeinander auf: Wenn ein Charakter also „Fallen finden/legen 2“ erlernen möchte, so muss er wie üblich zuerst „Fallen finden/legen 1“ erlernt haben.

Fälschen 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** Lesen/Schreiben

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 30 | DiK 10 | DrK 30
GeK 15 | KrK 30 | MaK 25 | PrK 20 | SpK 30

Es ist dem Charakter möglich, Urkunden, (Spiel-)Währung, Bücher und Dokumente so zu fälschen, dass sie selbst der Prüfung eines erfahrenen Gelehrten standhalten können. **Natürlich gilt diese Fähigkeit nur für die in einem Live-Rollenspiel verwendeten Gegenstände der Spielwelt!** Auf diese Weise gefälschte, spielrelevante Dinge müssen immer mit der Spielleitung abgesprochen und vorgelegt werden.

Feilschen 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 5 | DrK 20
GeK 15 | KrK 20 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20

Mit dieser Fähigkeit ist es einem Charakter möglich, Gegenstände oder Dienstleistungen im Live-Rollenspiel (gegen entsprechende in-time-Währung) günstiger zu erhalten. Je höher der Grad, desto besser beherrscht es der Spielcharakter dabei, sein Gegenüber „einzuwickeln“ und zu feilschen. Angesagt wird diese Fähigkeit nötigenfalls mit dem treffenden Satz: „Lasst uns feilschen!“.

Feuer machen

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 5 | DiK 5 | DrK 5
GeK 5 | KrK 5 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 5

Der Spielcharakter darf (bitte möglichst unbemerkt und unauffällig) Streichhölzer oder ein Feuerzeug benutzen, um damit ein Feuer zu entzünden.

Geschosse abwehren*

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK 25

Durch die erstaunliche Veteranenfähigkeit „Geschosse abwehren“ ist es einem Spielcharakter durch lange Übung und schnelle Reflexe nun möglich, auf ihn abgefeuerte Pfeile oder Bolzen aus gewöhnlichen Schusswaffen mit seiner eigenen Waffe abzulenken! Natürlich können Ballistabolzen oder Katapultgeschosse **nie** abgewehrt werden (übrigens auch nicht durch einen Schild). Ei-

Bei den Fähigkeiten der Spielcharaktere möchten wir mit **Leuenhall LIVE** nicht nur ein großes Spektrum an Möglichkeiten bieten, sondern auch den Realismus ein wenig fördern.

Daher haben wir für die verschiedenen Charakterklassen die sogenannten „**Veteranenfähigkeiten**“ eingeführt: Dies sind ganz spezielle, besonders herausragende Fähigkeiten, die wirklich nur durch unermüdliches Üben und lange Erfahrung erworben werden können. Daher sind diese Veteranenfähigkeiten auch tatsächlich an die Contage eines Spielers gekoppelt: **Erst ab 50, 75 bzw. 100 Contagen mit dem jeweiligen Charakter kann diese Fähigkeit dann „gekauft“ und verwendet werden** (siehe Beschreibung).

Wir halten es einfach für realistischer, vor allem das lange Spiel mit einem bestimmten Charakter hierdurch zu belohnen! Es steht der jeweiligen Spielleitung natürlich wie immer frei, diese Regelung zu übernehmen oder wegfällen zu lassen.

nem Charakter ohne diese Fähigkeit ist eine Abwehr von Geschossen mit seiner Waffe nicht erlaubt (gilt ansonsten als Torsotreffer)! „**Geschosse abwehren**“ ist eine **Veteranenfähigkeit der Krieger- und Späherklasse (KrK+SpK) und kann erst ab 50 Contagen erlernt werden!**

Giftkunde

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 15 | BaK 25 | DiK 10 | DrK 10
GeK 20 | KrK 25 | MaK 20 | PrK 25 | SpK 15

Mit der Fähigkeit „Giftkunde“ besitzt der Charakter das Wissen um verschiedene Gifte und deren Zusammensetzung und Wirkungsweise. Daher kann der Charakter hiermit Gifte herstellen und ohne negative Folgen identifizieren. **Die Fähigkeit „Giftkunde“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Gifte des 1. Grades oder ein Gift des 2. Grades.** Diese(s) Gift(e) wird/werden bei der Berechnung der am Tag zur Verfügung stehenden Gifte berücksichtigt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet). Weitere Kenntnisse über Gifte und deren Anwendung müssen

dann vom Charakter erst noch separat erworben werden und erhöhen dadurch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Giftpunkte (GP). Besitzt ein Charakter also z. B. drei Giftpunkte, so könnte er hiermit entweder ein Gift des ersten Grades und ein Gift des zweiten Grades oder aber drei Gifte des ersten Grades am Tag herstellen!

Ein Giftkundiger kann so viele Gifte am Tag herstellen, wie seine GP (Giftpunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Giftkunde“ und „Gifte“ investierten CP (Charakterpunkte) – geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Die Herstellung eines Giftes dauert 10 Minuten pro Grad.

Eine wirksame Gift-Portion entspricht in etwa einem Esslöffel voll.

Außerdem kann ein Spielcharakter mit „Giftkunde“ auch Gifte analysieren: Er erkennt ein Gift fünf Minuten nach seiner Untersuchung, sofern ihm dieses Gift bereits bekannt ist (d. h., er hat es bereits selbst erlernt). Ist ihm das Gift jedoch nicht bekannt, so dauert die Identifizierung mindestens zehn Minuten je Gift/Grad und kann durch andere Umstände durchaus noch weiter erschwert werden. Diese Zeiten verringern sich mindestens um die Hälfte, sofern der Charakter eine gut ausgestattete „Giftküche“ besitzt und die Herstellung/Identifizierung auch spielerisch schön umgesetzt wird (SL-Entscheidung)!

Die Haltbarkeit eines Giftes ergibt sich aus der Anzahl der Giftpunkte x2 in Contagen!

Die insgesamt in Gifte und die Fähigkeit „Giftkunde“ investierten Punkte geteilt durch zehn ergibt die Anzahl der am Tag herstellbaren Gifte.

Ein Gift besteht stets aus so vielen zugesetzten Komponenten, wie sein Grad beträgt: Ein Gift des 3. Grades besteht also aus drei verschiedenen Substanzen.

Die so verwendeten Komponenten müssen lediglich bei der Giftherstellung selbst verwendet werden – für das (dann real trinkbare) Gift sollte wegen eventuell vorhandener Allergien o. ä. bei dem betroffenen Spieler nur Wasser und Lebensmittelfarbe eingesetzt werden (sieht echt aus und macht meist keine Probleme)!

Im Zweifelsfall muss die Spielleitung immer vorher über die geplante Verwendung

eines Giftes in Kenntnis gesetzt werden!

Fertiggestellte Gifte müssen entweder beim Check-in oder sofort nach der Herstellung der Spielleitung gemeldet werden, damit diese sie unter Umständen kennzeichnen kann (z. B. durch einen out-time Aufkleber unter dem Behältnis, auf dem der Name des Giftes und dessen Haltbarkeit angegeben wird).

Bei bereits auf anderen Veranstaltungen gebrauchten und mitgebrachten Giften sollte die Spielleitung – auf jeden Fall aber der jeweilige Spieler – die Haltbarkeit immer entsprechend abändern!

Ein Lehrling der Giftkunde kann bis zum Erwerb von 15 Giftpunkten lediglich Gifte bis zum 3. Grad erlernen und anwenden.

Sofern ein Charakter irgendwann 15 Giftpunkte besitzt, kann er im Beisein einer Spielleitung und eines Meisters eine Prüfung ablegen: Danach hat er den Status eines Meisters der Giftkunde inne und darf alle Gift-Grade erlernen und alle Gifte unter seinem Höchstgrad anderen Personen lehren.

Ab 25 erworbenen Giftpunkten kann der Charakter nach einer erneuten, erschwerten Prüfung alle ihm bekannten Gifte für die Hälfte der Punktekosten lehren!

Sobald der Charakter ein Meister der Giftkunde geworden ist, kann er auch Waffengifte bzw. Kontaktgifte herstellen: Die Dauer für die Herstellung dieser speziellen Gifformen verdoppelt sich.

Die verschiedenen Giftarten werden im Kapitel 9: Gifte, Tränke und Mixturen (ab Seite 170) ausführlich beschrieben.

Giftimmunität

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 10 | DiK 5 | DrK 5

GeK 15 | KrK 10 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 5

Der Charakter hat sich durch die über einen längeren Zeitraum regelmäßig eingenommene Menge des jeweiligen Giftes langsam gegen dessen Wirkung immunisiert bzw. hat eine natürliche Resistenz dagegen entwickelt.

Der Erwerb von Giftimmunität gegen ein Gift des 1. Grades ist für die jeweiligen Charakterklassen oben angegeben. Diese Kosten werden für alle höheren Grade mit dem Grad des Giftes multipliziert!



Handauflegen*

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –

GeK 25 | KrK – | MaK – | PrK 25 | SpK –

Ein gläubiger Priester hat durch seine treuen Dienste für seine Gottheit nun die spezielle Gabe erhalten, den anderen Gefolgsleuten seines Glaubens einmal am Tag eine göttliche Segnung zu erteilen. Mit Hilfe eines kleinen Gebetes erhält eine verletzte Person auf diese Weise bis zu zwei Lebenspunkte (diese können nach Belieben verteilt werden) zurück!

Wichtig ist hierbei allerdings, dass die so geheilte Person eindeutig dem gleichen Glauben



angehört wie der Priester, denn ansonsten wirkt das Handauflegen leider nicht...

„Handauflegen“ ist eine Veteranenfähigkeit der Priesterklasse (PrK) und kann erst ab 25 Contagen erlernt werden!

Jagen 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 15
GeK 25 | KrK 15 | MaK 25 | PrK 25 | SpK 5

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Spielcharakter, in freier Wildbahn Nahrung zu erlegen. Dies kann in manchen Fällen lebensnotwendig sein – außerdem erhält der Charakter bei der Jagd auf eventuell spielrelevante Tiere von der Spielleitung je nach Höhe der erlernten Grades Informationen zuerkannt.

Kampf mit...

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

Bei den verschiedenen Waffenfähigkeiten handelt es sich um eine regeltechnische Umsetzung der Tatsache, dass ein geübter Krieger nun einmal besser mit einem Schwert umgehen kann als ein Schriftgelehrter. Und daher fällt ihm das Erlernen dieser Fähigkeit auch deutlich leichter (regeltechnisch wird dies dargestellt durch die erhöhten Kosten an Charakterpunkten)!

Je nach Charakterklasse erhalten Spielcharaktere bereits zu Beginn einige „Kampf mit...“-Waffenfähigkeiten kostenlos (siehe Kapitel 4: Charakterklassen, ab Seite 32). Da die verschiedenen Charakterklassen natürlich auch unterschiedliche Prämissen beim Erlernen eines Kampfstils haben, sind die Werte für den Erwerb immer eigens angegeben.

Die Längenangaben sind übrigens nur als ungefähre Richtlinie zu verstehen – jeder Spieler ist nun mal unterschiedlich groß.

Kampf mit... Dolchen

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 5 | DiK 5 | DrK 5

GeK 5 | KrK 5 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 5

Der Charakter kann geübt mit Dolchen und ähnlich kurzen Waffen umgehen. Die Länge der Klinge darf dabei ca. eine Handlänge nicht überschreiten.

Kampf mit... Einhandwaffen

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 15

GeK 15 | KrK 5 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 10

Mit dieser Kampffähigkeit vermag es ein Charakter, alle normalen Einhandwaffen wie Schwerter, Äxte und Streitkolben zu verwenden. Die Klingenlänge reicht dabei bis maximal eine Handbreit über den Bauchnabel.

Kampf mit... großem Schild

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK – | DiK 35 | DrK –

GeK – | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK 25

Ein geschulter Charakter kann nun große Schilde wie Turnier- oder Turmschilde effektiv einsetzen. Voraussetzung hierfür ist der Erwerb von „Kampf mit... kleinem Schild“.

Kampf mit... leichten Schusswaffen

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 25 | DiK 15 | DrK 30

GeK 30 | KrK 15 | MaK 30 | PrK 30 | SpK 15

Mit dieser Fähigkeit darf der Charakter leichte Schusswaffen wie Kurzbögen, Schleudern und Handarmbrüste benutzen.

Kampf mit... Kampfstäben

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 5

GeK 5 | KrK 5 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 10

Ein in dieser Fähigkeit geschulte Charakter kann alle Arten von Kampfstäben benutzen (bis zu maximal seiner Körpergröße). Auch große Zauberstäbe fallen unter diese Kategorie.

Kampf mit... Kettenwaffen

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 25 | DiK 20 | DrK 25

GeK 25 | KrK 10 | MaK 25 | PrK 25 | SpK 20

Der Charakter kann Kettenwaffen wie Morgensterne, Dreschflegel u. ä. effektiv einsetzen.

Kampf mit... kleinem Schild

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 15 | DrK 20

GeK 20 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 10

Hiermit ist es dem Charakter möglich, kleinere Schildarten (vom Buckler bis zum Rundschild) mit maximal einem Durchmesser von 60 cm zu nutzen.

Kampf mit... Kurzschwertern

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 5 | DiK 5 | DrK 5

GeK 10 | KrK 5 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 5

Der Charakter ist die Verwendung von kurzen Waffen wie Kurzschwertern gewohnt. Die Länge der Klinge darf dabei ca. eine Un-

Alle Prüfungen, die einen Anstieg im Grad eines Charakters zur Folge haben, müssen in-time auf einer Veranstaltung im Beisein einer SL und mit möglichst schönem Rollenspiel dargestellt werden. **Schönes Live-Rollenspiel geht immer vor starrer Regelkonformität!**

terarmlänge nicht überschreiten.

Kampf mit... schweren Schusswaffen

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 30 | DiK 25 | DrK 35
GeK 35 | KrK 15 | MaK 35 | PrK 35 | SpK 15

Der Charakter kann schwere Schusswaffen wie z. B. Langbögen oder Armbrüste effektiv einsetzen.

Kampf mit... Stangenwaffen

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 25
GeK 25 | KrK 10 | MaK 25 | PrK 25 | SpK 25

Der Charakter darf deutlich überlange Stangenwaffen wie Hellebarden, Rossschinder, Speere u. ä. verwenden.

Kampf mit... Wurfwaffen

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 10
GeK 15 | KrK 10 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 5

Der Spielcharakter kann alle Arten von Wurfwaffen wie Wurfdolche, -äxte und -sterne treffsicher einsetzen.

Kampf mit... Zweihandwaffen

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK –

Ein in dieser Fähigkeit geschulter Spielcharakter kann nun die schweren, nur zweihändig zu führenden Waffen wie Bidenhänder effektiv nutzen. Die Klingenlänge entspricht dabei in etwa der Körpergröße.

Kampferprobt 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 35 | DiK 30 | DrK 30
GeK – | KrK 15 | MaK – | PrK – | SpK 25

Mit Hilfe dieser Fähigkeit hat es ein Spielcharakter gelernt, dem größten Schaden während eines Kampfgetümmels aus dem Weg zu gehen: „Kampferprobt 1“ verleiht einen zusätzlichen Trefferpunkt auf dem Torso, „Kampferprobt 2“ verleiht passend dazu einen zusätzlichen Trefferpunkt auf die jeweiligen Gliedmaßen des Körpers.



Durch die Fähigkeit „Kampferprobt 3“ erhält der Charakter nochmals einen Trefferpunkt auf dem Torso!

Die durch diese Fähigkeit erhaltenen Trefferpunkte werden erst **nach** den Rüstpunkten (RP) eventuell getragener Rüstung abgezogen. Natürlich müssen diese Fähigkeiten aufeinander aufbauend erlernt werden.

Die durch die Fähigkeit „Kampferprobt“ erworbenen Trefferpunkte sind keine Lebenspunkte (LP)! Sie müssen daher auch nicht wie Lebenspunkte geheilt oder behandelt werden: Die Fähigkeit „Kampferprobt 1-3“ kann jeweils nur einmal während einer Veranstaltung eingesetzt werden – dies bedeutet, sie sind nach dem einmaligen Einsatz für den Rest der gesamten Veranstaltung aufgebraucht.

Knoten knüpfen 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 5 | DrK 15
GeK 20 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 5

Diese Fähigkeit befähigt einen Charakter unter anderem dazu, eine Person oder Kreatur fachgerecht zu fesseln. Dadurch kann ein Befreiungsversuch durchaus von vornherein zum Scheitern verurteilt sein. Material wie Seile, Stricke muss natürlich vorhanden sein.

Fesseln werden nie real fest zugezogen, sondern immer nur durch die gefesselte Person selbst leicht zu entfernende Schleifen, Schlaufen o. ä. dargestellt! Je besser eine Person „Knoten knüpfen“ beherrscht, desto unwahrscheinlicher ist es auch, dass eine gefesselte Person entkommen kann. Generell gilt: Ohne die Fähigkeit „Entfesseln“ kann niemand ohne fremde Hilfe eine Fessel lösen, die von jemandem mit „Knoten knüpfen“ geknüpft worden ist.

Konzentration*

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK – | MaK 25 | PrK 25 | SpK –

Vermutlich die Königsdisziplin der Zauberkundigen und Priester! Durch diese Fähigkeit ist es ihnen möglich mittels höchster, lange antrainierter Körperbeherrschung und strenger Disziplin einen begonnenen Zauber trotz einer eventuell erlittenen Verletzung zu Ende zu bringen. Dies bezieht sich allerdings wirklich lediglich auf eine einzelne Verwundung – sollte der Zauberer bzw. Priester mehreren kurz hintereinander folgenden Verletzungen zum Opfer fallen, so nützt auch diese Fähigkeit leider nicht mehr!

„Konzentration“ ist eine Veteranenfähigkeit der Magier- und Priesterklasse (MrK + PrK) und kann erst ab 50 Contagen erlernt werden!

Krankheiten heilen 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 20 | BaK 25 | DiK 25 | DrK 10
GeK 10 | KrK 25 | MaK 15 | PrK 10 | SpK 20

Eine immens wichtige Fähigkeit, um Seuchen, Plagen und Krankheiten richtig zu erkennen und auch entsprechend zu behandeln! Ein so kundiger Spielcharakter kann durch das Ergreifen von entsprechenden Maßnahmen – z. B. Tees, Wadenwickel, Aderlass, Schröpfen – die ihm bekannten Krankheiten heilen (SL-Entscheidung). Je nach Schwere und Art der Erkrankung kann die Behandlung mehr oder weniger lange dauern. Die Behandlungszeit und der Erfolg wird entsprechend dem erlernten Grad dieser Fähigkeit von der SL festgelegt.

Kriegsveteran*

- **Fähigkeitsgebiet:** Kampf
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK –

Es gibt viele Kriege, Kämpfe und Schlachten und diese Fähigkeit spiegelt die wirklich bemerkenswerte Kampferfahrung eines echten Veteranen wider. Mit der Fähigkeit „Kriegsveteran“ besitzt der Kämpfer regeltechnisch so schnelle Reaktionen, dass er pro Tag jeweils einmal bis zu zwei Punkte Schaden – egal, an welcher Körperzone – völlig ignorieren kann!

Die Schläge gleiten an der Rüstung ab, der Krieger weicht noch blitzschnell aus und erhält nur eine Schramme, die Waffe trifft doch nur den Waffenrock oder ähnliches...

„Kriegsveteran“ ist eine Veteranenfähigkeit der Kriegerklasse (KrK) und kann erst ab 100 Contagen erlernt werden!

Lehren 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 15 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 15
GeK 10 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20

Ein in der Kunde des Unterrichts geschulter Spielcharakter beherrscht nun die besonders nützliche Eigenschaft, anderen Charakteren seine Erfahrungen so zu vermitteln, dass die von ihm gelehrt Fähigkeiten wesentlich einfacher zu erlernen sind. Spieltechnisch bedeutet dies, dass alle Fähigkeiten, die ein Lehrmeister anderen Spielcharakteren beibringt, nur noch die Hälfte der Charakterpunkte (aufgerundet) kosten! Natürlich



lich muss der Lehrmeister die entsprechende Fähigkeit selbst zunächst einmal erlernt haben. Mit Grad 1 können auch nur Fähigkeiten dieses Grades vermittelt werden, mit Grad 3 letzten Endes dann alle Fähigkeitengrade.

Lesen/schreiben

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 5 | BaK 0 | DiK 5 | DrK 5
GeK 0 | KrK 5 | MaK 0 | PrK 0 | SpK 10

Eine für Gelehrte und Zauberkundige geradezu unerlässliche Fähigkeit, die jedoch von den eher kämpferischen Klassen nicht unbedingt als nötig erachtet wird. Auch ein Waldläufer wird vermutlich eine andere Fähigkeit vorziehen, die es ihm hilft, in der Wildnis zu überleben...

„Lesen/schreiben“ muss für jede vom Charakter erlernte Sprache erneut erworben werden; in diesem Fall werden die Kosten für die BaK, GeK und MaK ebenfalls auf 5 Punkte angesetzt!

Magieresistenz

- **Fähigkeitsgebiet:** Magie
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** siehe unten

Gewisse Charaktere haben sich im Laufe ihres Lebens gegen spezielle Arten von Magie als besonders resistent erwiesen oder ihnen wurde diese wundersame Habe direkt in die Wiege gelegt. Entsprechend ihrer jeweiligen Resistenz hat ein Zauberspruch daher entweder gar keine oder eine deutlich reduzierte Wirkung auf diesen Spielcharakter.

Bei der Beschreibung der magischen Sprüche ist angegeben, ob eine solche Magieresistenz überhaupt möglich ist. Gegen manche Zaubersprüche kann man sich leider nicht wehren! Generell gilt bei allen Charakterklassen, dass die Kosten für Resistenzen den Spruchkosten des Zaubers mal zwei betragen (ein Zauber des ersten Grades kostet zum Erlernen 5 CP, die Resistenz hierfür würde also 10 CP kosten). Für manche Völker gelten Besonderheiten bei der Magieresistenz bzw. sie sind besonders widerstandsfähig.

Meditation

- **Fähigkeitsgebiet:** Magie
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK – | BaK 20 | DiK – | DrK 10
GeK 20 | KrK – | MaK 10 | PrK 10 | SpK –

Vermutlich eine der wichtigsten Fähigkeiten für zauberkundige Charaktere überhaupt! Sofern ein Zauberkundiger ungestört meditieren kann – hierzu muss er sich konzentrieren, er darf dabei nicht gestört werden und nicht sprechen oder andere Aktionen durchführen – dauert es 20 Minuten, um einen Magiepunkt zurück zu erhalten. Priester vollführen entsprechend ihrem Glauben dafür eher Zeremonien zu Ehren ihres Gottes ab oder beten entsprechend. Natürlich gibt es für z. B. Druiden, Barden oder Hexen auch andere Möglichkeiten, zu meditieren. **Generell gilt: Je schöner die Meditation ausgespielt wird, desto kürzer sollte auch die aufgewendete Zeitspanne sein.**

Ein Meistermagier benötigt für die Regeneration eines MP nur noch 15 Minuten, ein Großmeister 10 Minuten und ein Erzmagier 5 Minuten.

Medizin 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** Erste Hilfe
- **Kosten:** AbK 20 | BaK 25 | DiK 25 | DrK 15
GeK 15 | KrK 25 | MaK 25 | PrK 20 | SpK 25

Der gelehrte Mediziner kennt sich mit dem Körper von Lebewesen hervorragend aus und hat sich diese Fähigkeit auf einer großen Akademie oder Schule für die Medizin in langen Studium angeeignet. Er vermag es, Verletzungen richtig zu erkennen und zu behandeln, so dass diese keine bleibenden Schäden hinterlassen.

Eine Behandlung dauert pro Wunde (also einem verlorenen LP) mindestens 10 Minuten und ist beliebig oft auf eine Person anwendbar. Der Mediziner wäscht die Wunden aus, legt Verbände an, renkt Gliedmaßen ein, schient Knochenbrüche, trägt heilende Tinkturen auf, führt Operationen durch usw. (bitte das eventuell verwendete Verbands- oder sonstiges Material nach Verwendung wieder zurückgeben). Besitzt der behandelnde Charakter diese Fähigkeit auf Grad 1, so dauert es vier Stunden, bis je so behandeltem Körperteil 1 LP regeneriert wird!

Auf Grad 2 dauert es nur noch drei Stunden, bei Grad 3 zwei Stunden.

Auf jeden Fall ist der so mit der Fähigkeit „Medizin“ behandelte Patient bis zur vollständigen Heilung bettlägerig.

Besitzt der behandelte Spielcharakter den Vorteil „Regeneration“, so werden die oben angegebenen Zeiten weiter entsprechend verkürzt (nach SL-Entscheidung)!

Meucheln

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** Betäuben
Kampf mit... Dolch

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK – | DiK 20 | DrK 30
GeK 35 | KrK 20 | MaK – | PrK – | SpK 20

Ein Attentäter benötigt diese Fähigkeit, um ein argloses und ahnungsloses Opfer mit einem einzigen Angriff kampfunfähig zu machen und zu töten.

Für einen solchen Meuchelversuch dürfen nur kernlose Latexdolche verwendet werden, die vorher eigens bei der Spielleitung genehmigt worden sein müssen. Der Schnitt bzw. Stich wird dabei lediglich angedeutet.

Ein Meuchelversuch muss immer vorher bei der Spielleitung bekannt gegeben werden! Es genügt aber bereits, wenn das Opfer irgendeine Art von Abwehrreaktion durchführt (z. B. es hebt die Hände, pariert mit einer Waffe o. ä.) und der Versuch schlägt fehl. Ist das Opfer jedoch völlig ahnungslos oder wehrlos, so kann bei genügend Geschick auch von vorne gemeuchelt werden. Der entscheidende Faktor dabei ist stets, dass das Opfer nicht mit einer solchen Attacke rechnet. Wird die Meuchelabsicht durchschaut, ist die erlittene Verletzung nicht tödlich, sondern zählt nur als ein TP.

Trägt das ausgewählte Opfer einen sogenannten Meuchelschutz (Halsschutz aus mindestens hartem Leder) bei einem versuchten Kehlschnitt, oder eine schwere Torsorüstung (mindestens 2 RP) bei einem geplanten Lungentisch, hat die Fähigkeit Meucheln keine Auswirkung. Eine in eine Kampfhandlung involvierte Person kann nicht gemeuchelt werden, genauso wenig ist es möglich, seinen Gegner während eines laufenden Kampfes zu meucheln. War der Versuch erfolgreich, so verliert das Opfer zwar nur einen LP, verblutet aber auf Grund der gezielten Verletzung inner-

halb einer Minute (das Opfer zählt dabei selbst 60 Sekunden ab).

Innerhalb dieser kurzen Frist ist es noch möglich, das Opfer durch sofortige Anwendung von Zauberei, Tränken, Salben oder der Fähigkeit „Medizin“ zu retten. Wurde die Kehle durchschnitten, kann das Opfer allerdings natürlich keinen Trank mehr zu sich nehmen!

Minnesang*

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK – | BaK 25 | DiK – | DrK –
GeK – | KrK – | MaK – | PrK – | SpK –

Ein erfahrener Barde versteht es, seine Zuhörer durch immer unscheinbarere und kaum noch wahrnehmbare Gesten in den Bann zu schlagen und kann sich daher im Laufe seines Lebens immer mehr Lebewesen gleichzeitig zuwenden.

Durch die Fähigkeit „Minnesang“ ist es einem Bardem möglich, doppelt so viele Personen mit seinen Bardenliedern oder -gedichten zu betreffen, ohne dafür entsprechende Magiepunkte aufbringen zu müssen!

Will also z. B. ein Barde seine Zuhörerschaft mit einem Lied des 2. Grades bezaubern, so müsste er bei zwei Personen 4 MP dafür aufwenden (pro Person 1 MP mal dem Grad des Zaubers). Wegen seiner Veteranenfähigkeit würde ihn dies aber in Zukunft nur noch 2 MP kosten.

„Minnesang“ ist eine Veteranenfähigkeit der Bardenklasse (BaK) und kann erst ab 50 Contagen erlernt werden!

Pflanzenkunde 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 10
GeK 10 | KrK 20 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 10

Mit dieser wichtigen Fähigkeit ist es einem Charakter in Wald und Flur überhaupt erst möglich, wertvolle Kräuter und Pflanzen von wucherndem Unkraut zu unterscheiden. Es ist dabei zu berücksichtigen, dass jeder Spielcharakter ohne „Pflanzenkunde“ erst gar keine Möglichkeit hat, nutzbringende Pflanzen zu entdecken!

Dies bedeutet, dass nur in „Pflanzenkunde“ bewanderte Charaktere eventuell wichtige Pflanzen suchen und finden können.

Natürlich wissen solche Kräuterkundler auch um die möglichst sinnvolle Anwendung der aufgefundenen Pflanzen und kennen ihre Wirkungsweise und heilsame oder schädliche Anwendungsmöglichkeiten.

Durch diese Fähigkeit (und „Trankkunde“ und das Wissen um die Herstellung eines Heiltranks) kann z. B. die Wirkung eines solchen Tranks um einen Grad erhöht werden (z. B. „Pflanzenkunde 1“ plus „Heiltrank 2“ ergibt einen Trank mit drei LP)!

Auch Schadensgifte können auf diese Art und Weise natürlich verstärkt werden. „Pflanzenkunde 2“ wirkt noch weiter steigernd, mit „Pflanzenkunde 3“ wird dann allerdings lediglich nur noch das eigentliche Fachwissen um Kräuter erhöht.

Rüstung nutzen 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 10
GeK 15 | KrK 0 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 10

Eine absolute Basisfähigkeit für alle Kämpfer. „Rüstung nutzen“ ist die rein regeltechnische Umsetzung für das generelle Training und den geübten Umgang mit Rüstungen der verschiedenen Arten, ohne dadurch Behinderungen zu erleiden:

„**Rüstung nutzen 1**“: Wattierter Waffenrock bis beschlagene Lederrüstung.

„**Rüstung nutzen 2**“: Kettenhemd bis Brigantine.

„**Rüstung nutzen 3**“: Plattenrüstung, Vollplatte, Brigantine über Kette. Jede andere Rüstungsart.

Je nach Charakterklasse kostet der Erwerb dieser Fähigkeit mehr oder weniger Charakterpunkte (siehe oben). Die jeweiligen Fähigkeiten bauen aufeinander auf und müssen jeweils separat erworben werden.

Rüstung reparieren 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Kampf

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 20
GeK 15 | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK 15

Nach einem harten Kampfgetümmel bleiben deutliche Schäden an der getragenen Rüstung zurück, die deren Schutz erheblich beeinträchtigen können! Mit dieser Fähigkeit kann der Charakter den ur-

sprünglichen Rüstschutz und die Rüstpunkte wieder herstellen: Dazu muss die Rüstung natürlich erst ausgezogen und mit Werkzeug und entsprechendem Material (z. B. Zange, Hammer, Metallplatten, Ringen für Kettenhemden etc.) bearbeitet werden.

Der benötigte Zeitaufwand beträgt hierbei **10 Minuten pro Körperteil und je verlorenem Rüstpunkt (RP)**. Ein Spielcharakter, der die Fähigkeit „Waffen schmieden“ beherrscht, benötigt nur die Hälfte der angegebenen Zeit.

Runenkunde

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK 20
GeK – | KrK – | MaK 25 | PrK – | SpK –

Für jeden Runenmagier ist der Erwerb dieser grundlegenden Kenntnisse um die Anwendung und den richtigen und effektiven Umgang mit magischen Runenzeichen grundlegend nötig. Ebenso wie ein Alchimist seine Mixturen, muss ein Runenmagier seine magischen Symbole erst einmal erlernen. Mit der Fähigkeit „Runenkunde“ besitzt der Charakter das Wissen um verschiedene Runen und deren Erschaffung und Wirkungsweise. Daher kann der Charakter hiermit Runen herstellen und identifizieren.

Die Fähigkeit „Runenkunde“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Runen des 1. Grades oder eine Rune des 2. Grades. Diese Rune(n) wird/werden bei der Berechnung der am Tag jeweils herstellbaren Runen berücksichtigt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet). Weitere Kenntnisse über Runen und deren Anwendung müssen dann vom Charakter erst noch separat erworben werden und erhöhen dadurch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Runenpunkte (RuP).

Ein Runenkundiger kann so viele Runen am Tag herstellen, wie seine RuP (Runenpunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Runenkunde“ und „Runen“ investierten CP (Charakterpunkte) – geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Besitzt ein Charakter also z. B. drei Runenpunkte, so könnte er hiermit entweder drei Runen des ersten Grades oder eine Rune des

zweiten Grades am Tag herstellen! Durch den Erwerb weiterer Runenpunkte erhöhen sich natürlich seine Möglichkeiten.

Die Herstellung eine Rune erfordert einen eigens hierfür erlernten Zauber plus jeweils ein Runenritual, das 5 Minuten pro Grad dauert. Außerdem kann ein Spielcharakter mit „Runenkunde“ auch Runen analysieren: Er erkennt eine Rune sofort auf Sicht, sofern ihm diese Rune bereits bekannt ist (d. h., er hat sie selbst erlernt). Ist ihm die Rune jedoch nicht bekannt, so dauert die Identifizierung mindestens zehn Minuten je Rune/Grad und kann durch andere Umstände durchaus weiter erschwert sein. Eine magische Rune wird durch ihren bloßen Anblick meist schon ausgelöst, daher ist für ihre Untersuchung eventuell entsprechender Schutz und Vorbereitung nötig. **Im Zweifelsfalle muss die Spielleitung immer vorher über die geplante Verwendung einer Rune in Kenntnis gesetzt werden!**

Weitere Informationen zur Ausübung von Runenmagie und der regeltechnischen Umsetzung finden sich im Kapitel 9: Zauberei und Hexenwerk (ab Seite 92).

Schätzen 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 5 | DrK 20
GeK 10 | KrK 15 | MaK 20 | PrK 25 | SpK 20

Oftmals werden fremdländische Münzen, alte Schriften, Schmuckstücke, Edelsteine, oder geheimnisvolle Gegenstände gefunden, deren Wert niemand so richtig einzuschätzen weiß.

Je erlerntem Grad dieser Fähigkeit kann ein Charakter diesem Umstand ein Ende machen und umso genauer und kenntnisreicher die aufgefundenen Dingen beurteilen (SL-Entscheidung).

Scharfschütze*

- **Fähigkeitsgebiet:** Kampf
- **Vorbedingung:** Kampf mit... Kurzbogen
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK – | MaK – | SpK 25

Der Spähercharakter hat eine durch seine große Erfahrung nun die Möglichkeit, das Geschoss einer Schusswaffe (mindestens ein Kurzbogen) treffsicher ins Ziel zu

geleiten. Im Klartext bedeutet dies, dass (von der SL gekennzeichnete) Pfeile die Rüstung des Gegners ignorieren (bitte notfalls durch „ignoriert“ ansagen)!

Natürlich gilt dies nicht für natürliche Rüstung wie z. B. Drachenschuppen, magische Rüstungen oder besondere Arten von Schutz (z. B. Chausrüstungen) je nach Spielleiter-Entscheidung.

„Scharfschütze“ ist eine Veteranenfähigkeit der Späherklasse (SpK) und kann erst ab 50 Contagen erlernt werden!

Schlösser öffnen 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20
GeK 15 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20

Sind einmal Tür, Tor oder Truhe verschlossen und es gibt keine Möglichkeit oder es ist nicht sinnvoll, diese mit brachialer Gewalt aufzubrechen, so sind die geschickten Finger eines Charakters gefragt, der diese Fähigkeit besitzt. Der jeweilige Spielcharakter kann nicht magisch versperrte Schlösser öffnen – je höher der erlernte Grad, desto schneller und reibungsloser!

Auch die versperrten Schösser sollten mit Schwierigkeitsgraden versehen sein: Generell gilt, dass ein Schloss des ersten Grades von einem Charakter mit „Schlösser öffnen 1“ in 15 Minuten geöffnet werden kann. Besäße er „Schlösser öffnen 2“, so würde dieser Vorgang nur noch zehn Minuten in Anspruch nehmen, beim dritten Grad ließe sich das Schloss sogar schon nach lediglich fünf Minuten öffnen.

Je nach vorhandenem Werkzeug – z. B. Dietriche, Nachschlüssel – kann die angegebene Zeit natürlich verkürzt werden.

Die Grade dieser Fähigkeit bauen wie üblich aufeinander auf: Dies bedeutet, wer „Schlösser öffnen 2“ erlernen möchte, muss zuerst „Schlösser öffnen 1“ erworben haben.

Sechster Sinn*

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK 25 | DrK –
GeK – | KrK – | MaK – | PrK – | SpK 25

Der Späher hat nun so viel Zeit in der freien Wildnis verbracht, der Dieb hat sich so viel in dunklen Gassen umhergetrie-

ben, dass sie förmlich ein untrügliches Gespür dafür entwickelt haben, wenn etwas um sie herum nicht stimmt. Die Spielleitung gibt ihnen daher heimlich kleine Hinweise, sofern sie eine noch verborgene Gefahr spüren!

„**Sechster Sinn**“ ist eine **Veteranenfähigkeit der Späher- und Diebesklasse (SpK + DiK) und kann daher erst ab 50 Contagen erlernt werden!**

Spuren lesen/legen 1-3

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20
GeK 25 | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK 20

Der Spielcharakter kann mit Hilfe kleinster Hinweise – z. B. geknickte Äste, niedergedrückte Erde, aufgewirbeltes Laub – die Spur von Personen oder Kreaturen verfolgen. Je nach dem erlernten Grad der Fähigkeit dauert dies mehr oder weniger lang und umso mehr oder weniger wichtige Informationen – z. B. Größe der Gruppe, Gewicht der Kreaturen, Art der Fußabdrücke – stehen dem Charakter zur Verfügung! Entsprechend erhält der Spurenleser Informationen von der Spielleitung.

Mit dieser Fähigkeit können aber auch Spuren verwischt oder falsche Fährten gelegt werden. Auch dies ist vom erlernten Grad abhängig!

Trankkunde

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 25 | DiK 20 | DrK 10
GeK 15 | KrK 25 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20

Mit der Fähigkeit „Trankkunde“ besitzt der Charakter das Wissen um verschiedene Tränke und deren Zusammensetzung und Wirkungsweise. Daher kann der Charakter hiermit Tränke herstellen und solche ohne negative Folgen identifizieren.

Die Fähigkeit „Trankkunde“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Tränkedes 1. Grades oder einen Trank des 2. Grades. Diese(r) Trank/Tränke wird/werden bei der Berechnung der am Tag zur Verfügung stehenden Tränke berücksichtigt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet). Weitere Kenntnisse über Tränke und deren Anwendung müssen

dann vom Charakter erst noch separat erworben werden und erhöhen dadurch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Trankpunkte (TP).

Ein Trankkundiger kann so viele Tränke am Tag herstellen, wie seine TP (Trankpunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Trankkunde“ und „Tränke“ investierten CP (Charakterpunkte) – geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Außerdem beinhaltet „Trankkunde“ keinerlei Wissen um Pflanzen und Kräuter (siehe hierzu die Fähigkeit Pflanzenkunde).

Tränke sind übrigens nicht magisch, sondern nutzen lediglich die Kräfte und Wirkungen gewisser Pflanzen, Kräuter und Substanzen!

Besitzt ein Charakter also z. B. drei Trankpunkte, so könnte er hiermit entweder einen Trank des ersten Grades und einen Trank des zweiten Grades oder aber drei Tränke des ersten Grades am Tag herstellen!

Die Herstellung eines Trankes dauert 10 Minuten pro Grad.

Ein Trank besteht stets aus so vielen zugesetzten Komponenten, wie sein Grad beträgt: Ein Trank des 3. Grades besteht also aus drei verschiedenen Substanzen.

Die so verwendeten Komponenten müssen lediglich bei der Trankherstellung selbst verwendet werden – für den (dann real trinkbaren) Trank sollten wegen eventuell vorhandener Allergien o. ä. bei dem betroffenen Spieler nur Wasser und Lebensmittelfarbe eingesetzt werden (sieht echt aus und macht meist keine Probleme)!

Im Zweifelsfalle muss die Spielleitung immer vorher über die geplante Verwendung eines Trankes in Kenntnis gesetzt werden!

Außerdem kann ein Spielcharakter mit „Trankkunde“ auch Tränke analysieren: Er erkennt einen Trank fünf Minuten nach seiner Untersuchung, sofern ihm dieser Trank bereits bekannt ist (d. h., er hat ihn selbst erlernt). Ist ihm der Trank jedoch nicht bekannt, so dauert die Identifizierung mindestens zehn Minuten je Trank/Grad und kann durch andere Umstände durchaus weiter erschwert sein. Diese Zeiten verringern sich mindestens um die Hälfte, sofern der Charakter ein gut ausgestattetes Tranklaboratorium besitzt und die Herstel-

lung/Identifizierung auch spielerisch schön umgesetzt wird (SL-Entscheidung)!

Fertiggestellte Tränke müssen entweder beim Check-in oder sofort nach der Herstellung der Spielleitung gemeldet werden, damit diese sie unter Umständen kennzeichnen kann (z. B. durch einen out-time Aufkleber unter dem Behältnis, auf dem der Name des Trankes und dessen Haltbarkeit angegeben wird).

Die Haltbarkeit eines Trankes ergibt sich aus der Anzahl der Trankpunkte x2 in Contagen!

Die insgesamt in Tränke und die Fähigkeit „Trankkunde“ investierten Punkte geteilt durch zehn ergibt die Anzahl der am Tag herstellbaren Tränke (auch dies kann durch schönes Spiel sowie ein entsprechendes Trank-Laboratorium noch verändert werden).

Bei bereits auf anderen Veranstaltungen gebrauten und mitgebrachten Tränken sollte die Spielleitung – auf jeden Fall aber der jeweilige Spieler – die Haltbarkeit immer entsprechend abändern!

Die Summe der Grade der Tränke, die ein Charakter an einem Tag zu sich nimmt, darf niemals den Grad 8 übersteigen, ansonsten treten nach Entscheidung der Spielleitung extrem schwere Nebenwirkungen auf.

Ein Lehrling der Trankkunde kann bis zum Erwerb von 15 Trankpunkten lediglich Tränke bis zum 3. Grad erlernen und anwenden.

Sofern ein Charakter irgendwann 15 Trankpunkte besitzt, kann er im Beisein einer Spielleitung und eines Meisters eine Prüfung ablegen: Danach hat er den Status eines Meisters der Trankkunde inne und darf alle Trank-Grade erlernen und alle Tränke unter seinem Höchstgrad anderen Personen lehren. Ab 25 erworbenen Trankpunkten kann der Charakter nach einer erneuten, erschwerten Prüfung alle ihm bekannten Tränke für die Hälfte der Punktekosten lehren!

Es ist einem Meister der Trankkunde dann ebenfalls möglich, statt Tränken Salben herzustellen – die Herstellungsdauer verdoppelt sich, allerdings ebenso die Haltbarkeit.

Die verschiedenen Trankarten werden im Kapitel 9: Gifte, Tränke und Mixturen (ab Seite 170) ausführlich beschrieben.

Stark im Glauben*

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK – | MaK – | PrK 25 | SpK –

Der über lange Jahre hin treue und seiner Gottheit loyale Priester hat schließlich einen so starken Glauben verinnerlicht,



dass sein ganzes Dasein völlig davon durchdrungen ist! Niedere untote Geschöpfe und Dämonen sind nun gar nicht mehr in der Lage dazu, den – dabei betenden und sein heiliges Symbol oder das Gebetbuch deutlich vorzeigenden – Priester anzugreifen.

Gegen höhere Untote oder Dämonen besitzt er einen **zusätzlichen Schutzpunkt auf dem gesamten Körper** (gilt als ein RP, der vor allen anderen evtl. vorhandenen Schutzpunkten abgezogen wird)! Der Priester kann außerdem einmal pro Tag bei einer vollführten Zeremonie zur Ehren seiner Gottheit göttliche Eingebungen mit plotrelevanten Informationen erhalten (immer nach SL-Entscheidung).

„Stark im Glauben“ ist eine Veteranenfähigkeit der Priesterklasse (PrK) und kann erst ab 75 Contagen erlernt werden!

Stille Magie*

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** Wissen um... Magie
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK 25
GeK – | KrK – | MaK 25 | PrK – | SpK –

Auch diese Veteranenfähigkeit ist eines machtvollen und erfahrenen Zauberkundigen würdig: Mit „Stille Magie“ kann ein Magier seine Zauber ohne das laute (!) Aufsagen des Spruches wirken. Nach wie vor muss er aber den Zauberspruch in seinem Kopf rezitieren und er darf auch dabei nicht abgekürzt oder sonstwie verändert werden! Auch die Komponenten müssen nach wie vor verwendet werden.

„Stille Magie“ ist eine Veteranenfähigkeit der Magier- und Druidenklasse (MaK+DrK) und kann erst ab 75 Contagen erlernt werden!

Waffenmeister*

- **Fähigkeitsgebiet:** Kampf
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK – | BaK – | DiK – | DrK –
GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK –

Der erfahrene Recke hat nun endlich durch zahllose Kämpfe verinnerlicht, die Schwachstellen in der Rüstung seiner Gegner zu erkennen und optimal zu nutzen. Daher ignoriert er bei seinen Angriffen mit Einhandwaffen (!) den Rüstschutz des Gegners (nötigenfalls bitte durch „ignoriert“ ansagen).

Natürlich gilt dies nicht für natürliche Rüstung wie z. B. Drachenschuppen, magische Rüstungen oder besondere Arten von Schutz (z. B. Chausrüstungen) je nach Spielleiter-Entscheidung; auch gewisse Kreaturenarten sind gegen diese Fähigkeit geschützt.

„Waffenmeister“ ist eine Veteranenfähigkeit der Kriegerklasse (KrK) und kann erst ab 75 Contagen erlernt werden!

Waffen schmieden 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Kampf
- **Vorbedingung:** –
- **Kosten:** AbK 15 | BaK 25 | DiK 20 | DrK 25
GeK 20 | KrK 15 | MaK 25 | PrK 20 | SpK 25

Der Charakter kann durch seine Erfahrung im Umgang mit Metall, Leder und Holz Waffen und Schilde reparieren und herstellen. Natürlich muss dafür entsprechendes Werkzeug und in den meisten Fällen zumindest eine kleine Schmiede vorhanden sein. Je nach Höhe des erlernten Grades dieser Fähigkeit kann ein Spielcharakter außerdem Informationen über erbeutete oder aufgefundene Waffen von der Spielleitung erhalten.

Wissen um... 1-3

- **Fähigkeitsgebiet:** Wissen
- **Vorbedingung:** –

Bei den verschiedenen Wissensgebieten handelt es sich um schwer zu erlernende und bei Gelehrten hoch angesehene Informationen aus den verstaubten Folianten gewaltiger Bibliotheken.

Manchmal kann ein Spielcharakter aber natürlich auch Informationen aus erster Hand vorweisen. Wissensgebiete können mehrfach erworben werden: Grad 1 gibt an, dass der Charakter ein fundiertes Basiswissen über das jeweilige Fachgebiet besitzt, Grad 3 bedeutet, er ist ein wahrer Meister seines Fachs und kann dieses Wissen nun auch an etwaige Schüler weitergeben. Alle Wissensgebiete können in den üblichen drei Graden erlernt werden: Natürlich muss ein Charakter zunächst Grad 1 der jeweiligen Fähigkeit erlernt haben, ehe er danach Grad 2 wählen kann.

Grad 3 eines jeweiligen Wissensgebietes kann erst ab 50 Contagen erlernt werden.

Kann ein Charakter das entsprechende Wissensgebiet vorweisen, so erhält er von

der Spielleitung auf Anfrage – je nach erlerntem Grad – mehr oder weniger weiterführende Informationen!

Folgende Wissensgebiete stehen beispielhaft zur Auswahl (diese dann können jederzeit von der jeweiligen Spielleitung oder den Spielern nach Wunsch erweitert werden):

Wissen um... Alchimie 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 15 | DrK 10
GeK 5 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 15 | SpK 15

Der Charakter besitzt mehr oder weniger fundiertes Wissen um alchemistische Zusammenhänge und vor allem theoretisches Wissen aus diesem Gebiet. Je erlernter Grad werden Punkte zu den zur Verfügung stehenden Alchimiepunkten (AP) des Charakters addiert (Grad 1 = 1 AP, Grad 2 = 2 AP, Grad 3 = 4 AP).

Wissen um... Artefakte 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 20
GeK 15 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20

Mit Hilfe von theoretischem und praktischem Studium hat der Charakter allerlei Wissen über Artefakte angesammelt.

Wissen um... Astrologie 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5
GeK 5 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20

Die Kunde der Sterne und die Bedeutung der Sternkonstellationen ist dem Charakter mehr oder weniger bekannt.

Wissen um... Dämonen 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5
GeK 5 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 20

Der Charakter hat diverse (vermutlich verbotene) Bücher über Dämonen und deren geheime Namen studiert oder sogar bereits eigene Erfahrungen mit diesen Kreaturen gesammelt. Mit Grad 3 besitzt der Charakter fundiertes Wissen verschiedene Dämonen und deren Daseinsebene.

Wissen um... Etikette 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 5 | DiK 20 | DrK 20
GeK 10 | KrK 15 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20

Eine wichtige Fähigkeit, sofern man sich bei Hofe und in adliger Gesellschaft nicht völlig blamieren möchte.

Wissen um... Feenwesen 1-3

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 5
GeK 10 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 10

Mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter um die wankelhaften Alben und Feen, deren flüchtige Anderswelt und auch einiges über die geheimnisvollen Gesetze dieser unsterblichen Geschöpfe.

Wissen um... Geschichte 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 5 | DiK 20 | DrK 20
GeK 5 | KrK 15 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 20

Der Charakter kennt sich mit den historischen Zusammenhängen und vergangenen Ereignissen aus.

Wissen um... Gesetze 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20
GeK 5 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20

Ein in dieser Fähigkeit geschulter Charakter ist mit den Gesetzen und rechtlichen Gepflogenheiten vertraut.

Wissen um... Heraldik 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20
GeK 5 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20

Der Charakter kennt sich mit den Wappenzeichen und der Familienkunde aus.

Wissen um... Hexerei 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 10
GeK 10 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20

Durch Lektüre des „Buchs der Schatten“ und mündlicher Überlieferung von älteren Hexen hat der Charakter einen tieferen Einblick in die Welt der Hexerei erlangt.

Wissen um... Kampfaktik 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 20
GeK 10 | KrK 5 | MaK 15 | PrK 10 | SpK 20

Diese Fähigkeit vermittelt einem Charakter tiefere Einblicke in militärische Strategie und z. B. die taktische Vorgehensweise bei Schlachten.

Wissen um... Kulte 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 10
GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 5 | SpK 20

Durch diese Fähigkeit hat der Charakter Zugang zu Informationen über geheime Kulte und Organisationen sowie deren Zeremonien und Ritualen.

Wissen um... Kreaturen 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5
GeK 10 | KrK 15 | MaK 5 | PrK 20 | SpK 10

Dieses Wissensgebiet ist nötig, will man z. B. das Verhalten von geheimnisvollen und



Leuenhall LIVE: Liste der Charakter-Fähigkeiten

Abschließend werden in diesem Kapitel die erwerbbaeren Fähigkeiten für die Spielcharaktere und deren Kosten aufgelistet. Die detaillierte Auflistung von u. a. den nötigen Vorbedingungen sind der eigentlichen Fähigkeiten-Beschreibung zu entnehmen. **Die Fähigkeiten, welche mit einem * versehen sind, sind Veteranenfähigkeiten (VK) und können nicht zu Beginn der Spielkarriere erworben werden!**

Alchimie: AbK 30 | BaK 40 | DiK 30 | DrK 30 | GeK 20 | KrK 40 | MaK 30 | PrK 30 | SpK 40
Beidhändig: AbK 20 | BaK 40 | DiK 40 | DrK – | GeK – | KrK 10 | MaK – | PrK 40 | SpK 30
Belesen*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK 25 | KrK – | MaK – | PrK – | SpK –
Betäuben: AbK 10 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 15 | GeK 20 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 10
Beutelschneiderei: AbK 10 | BaK 20 | DiK 5 | DrK 30 | GeK 30 | KrK 20 | MaK 30 | PrK – | SpK 20
Diebstahl: AbK 20 | BaK 30 | DiK 10 | DrK – | GeK – | KrK 30 | MaK – | PrK – | SpK 30
Entfesseln 1-3: AbK 15 | BaK 20 | DiK 10 | DrK 20 | GeK 30 | KrK 20 | MaK 30 | PrK 30 | SpK 10
Entschlüsseln 1-3: AbK 25 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 30 | GeK 10 | KrK 30 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 30
Entwaffnen*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK –
Erste Hilfe: AbK 10 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 10 | GeK 10 | KrK 15 | MaK 15 | PrK 10 | SpK 10
Fallen finden/legen 1-3: AbK 10 | BaK 20 | DiK 10 | DrK 10 | GeK 20 | KrK 15 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 10
Fälschen 1-3: AbK 20 | BaK 30 | DiK 10 | DrK 30 | GeK 15 | KrK 30 | MaK 25 | PrK 20 | SpK 30
Feilschen 1-3: AbK 10 | BaK 10 | DiK 5 | DrK 20 | GeK 15 | KrK 20 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20
Feuer machen: AbK 5 | BaK 5 | DiK 5 | DrK 5 | GeK 5 | KrK 5 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 5
Geschosse abwehren*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK 25
Giftkunde: AbK 15 | BaK 25 | DiK 10 | DrK 10 | GeK 20 | KrK 25 | MaK 20 | PrK 25 | SpK 15
Giftimmunität: AbK 5 | BaK 10 | DiK 5 | DrK 5 | GeK 15 | KrK 10 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 5
Handauflegen*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK 25 | KrK – | MaK – | PrK 25 | SpK –
Jagen 1-3: AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 15 | GeK 25 | KrK 15 | MaK 25 | PrK 25 | SpK 5

Kampffähigkeiten:

Dolche: AbK 5 | BaK 5 | DiK 5 | DrK 5 | GeK 5 | KrK 5 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 5
Kurzschwerter: AbK 5 | BaK 5 | DiK 5 | DrK 5 | GeK 10 | KrK 5 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 5
Einhandwaffen: AbK 5 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 15 | GeK 15 | KrK 5 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 10
Zweihandwaffen: AbK 20 | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK –
Stangenwaffen: AbK 15 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 25 | GeK 25 | KrK 10 | MaK 25 | PrK 25 | SpK 25
Kampfstäbe: AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 5 | GeK 5 | KrK 5 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 10
Kettenwaffen: AbK 15 | BaK 25 | DiK 20 | DrK 25 | GeK 25 | KrK 10 | MaK 25 | PrK 25 | SpK 20
Wurfwaffen: AbK 10 | BaK 15 | DiK 10 | DrK 10 | GeK 15 | KrK 10 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 5
l. Schusswaffen: AbK 15 | BaK 25 | DiK 15 | DrK 30 | GeK 30 | KrK 15 | MaK 30 | PrK 30 | SpK 15
s. Schusswaffen: AbK 20 | BaK 30 | DiK 25 | DrK 35 | GeK 35 | KrK 15 | MaK 35 | PrK 35 | SpK 15
kl. Schild: AbK 10 | BaK 20 | DiK 15 | DrK 20 | GeK 20 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 10
gr. Schild: AbK 20 | BaK – | DiK 35 | DrK – | GeK – | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK 25
Kampferprobt 1-3: AbK 20 | BaK 35 | DiK 30 | DrK 30 | GeK – | KrK 15 | MaK – | PrK – | SpK 25
Knoten knüpfen 1-3: AbK 10 | BaK 15 | DiK 5 | DrK 15 | GeK 20 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 5
Konzentration*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK – | MaK 25 | PrK 25 | SpK –
Krankheiten heilen 1-3: AbK 20 | BaK 25 | DiK 25 | DrK 10 | GeK 10 | KrK 25 | MaK 15 | PrK 10 | SpK 20
Kriegsveteran*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK –
Lehren 1-3: AbK 15 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 15 | GeK 10 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20
Lesen/Schreiben: AbK 5 | BaK 0 | DiK 5 | DrK 5 | GeK 0 | KrK 5 | MaK 0 | PrK 0 | SpK 10
Magieresistenz: Spruchkosten x2
Meditation: AbK – | BaK 20 | DiK – | DrK 10 | GeK 20 | KrK – | MaK 10 | PrK 10 | SpK –
Medizin 1-3: AbK 20 | BaK 25 | DiK 25 | DrK 15 | GeK 15 | KrK 25 | MaK 25 | PrK 20 | SpK 25
Meucheln: AbK 20 | BaK – | DiK 20 | DrK 30 | GeK 35 | KrK 20 | MaK – | PrK – | SpK 20
Minnesang*: AbK – | BaK 25 | DiK – | DrK – | GeK – | KrK – | MaK – | PrK – | SpK –

Pflanzenkunde 1-3: AbK 15 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 10 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 10
Rüstung nutzen 1-3: AbK 5 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 10 | GeK 15 | KrK 0 | MaK 15 | PrK 15 | SpK 10
Rüstung reparieren 1-3: AbK 10 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 15 | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK 15
Runenkunde: AbK – | BaK – | DiK – | DrK 20 | GeK – | KrK – | MaK 25 | PrK – | SpK –
Schätzen 1-3: AbK 10 | BaK 15 | DiK 5 | DrK 20 | GeK 10 | KrK 15 | MaK 20 | PrK 25 | SpK 20
Scharfschütze*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK – | MaK – | SpK 25
Schlösser öffnen 1-3: AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20 | GeK 15 | KrK 10 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20
Sechster Sinn*: AbK – | BaK – | DiK 25 | DrK – | GeK – | KrK – | MaK – | PrK – | SpK 25
Spuren lesen/legen 1-3: AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20 | GeK 25 | KrK 10 | MaK – | PrK – | SpK 20
Trankkunde: AbK 20 | BaK 25 | DiK 20 | DrK 10 | GeK 15 | KrK 25 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20
Stark im Glauben*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK – | MaK – | PrK 25 | SpK –
Stille Magie*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK 25 | GeK – | KrK – | MaK 25 | PrK – | SpK –
Waffenmeister*: AbK – | BaK – | DiK – | DrK – | GeK – | KrK 25 | MaK – | PrK – | SpK –
Waffen schmieden 1-3: AbK 15 | BaK 25 | DiK 20 | DrK 25 | GeK 20 | KrK 15 | MaK 25 | PrK 20 | SpK 25

Wissensfähigkeiten:

Alchimie 1-3: AbK 10 | BaK 15 | DiK 15 | DrK 10 | GeK 5 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 15 | SpK 15
Artefakte 1-3: AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 15 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20
Astrologie 1-3: AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 5 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20
Dämonen 1-3: AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 5 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 20
Etikette 1-3: AbK 10 | BaK 5 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 10 | KrK 15 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20
Feenwesen 1-3: AbK 15 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 10
Geschichte 1-3: AbK 10 | BaK 5 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 5 | KrK 15 | MaK 5 | PrK 5 | SpK 20
Gesetze 1-3: AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20 | GeK 5 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20
Heraldik 1-3: AbK 10 | BaK 10 | DiK 10 | DrK 20 | GeK 5 | KrK 15 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20
Hexerei 1-3: AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 10 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20
Kampftaktik 1-3: AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 10 | KrK 5 | MaK 15 | PrK 10 | SpK 20
Kulte 1-3: AbK 10 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 10 | GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 5 | SpK 20
Kreaturen 1-3: AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 10 | KrK 15 | MaK 5 | PrK 20 | SpK 10
Kriegsgerät 1-3: AbK 15 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 10 | KrK 5 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20
Land & Leute 1-3: AbK 5 | BaK 5 | DiK 10 | DrK 10 | GeK 5 | KrK 10 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 10
Magietheorie 1-3: AbK 20 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 15 | GeK 15 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20
Natur 1-3: AbK 10 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 10 | KrK 15 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 5
Religion 1-3: AbK 10 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 15 | GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 5 | SpK 20
Reliquien 1-3: AbK 20 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 20 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 15 | PrK 5 | SpK 20
Rituale 1-3: AbK 20 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 10 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20
Runen 1-3: AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20
Sprachen: AbK 15 | BaK 5 | DiK 15 | DrK 20 | GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20
Tiere 1-3: AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 5
Untote 1-3: AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 10 | GeK 10 | KrK 20 | MaK 15 | PrK 5 | SpK 20
Zauberkunst: AbK – | BaK 40 | DiK – | DrK 40 | GeK 40 | KrK – | MaK 40 | PrK 40 | SpK –

weitgehend unbekanntem Geschöpfen richtig einschätzen.

Wissen um... Kriegsgerät 1-3

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 20
GeK 10 | KrK 5 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 20

Mit Hilfe dieser Wissensfähigkeit kennt sich der Charakter in der theoretischen und praktischen Anwendung von schweren Kriegsmaschinen wie Pfeilschleudern oder Katapulten aus. „Wissen um... Kriegsgerät 1“ ist

nötig, um solche Gerätschaften richtig und effektiv bedienen zu können.

Wissen um... Land & Leute 1-3

■ **Kosten:** AbK 5 | BaK 5 | DiK 10 | DrK 10
GeK 5 | KrK 10 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 10

Hiermit erhält ein Spielcharakter mehr oder weniger weiterführende Informationen zu dem entsprechenden Land, dessen Bevölkerung, deren Bräuchen und ähnliches.

Wissen um... Magietheorie 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 15
GeK 15 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20

Der Charakter besitzt mehr oder weniger fundiertes Wissen um magische Zusammenhänge und vor allem theoretisches Wissen aus diesem Fachgebiet. Je erlernter Grad werden weitere Punkte zu den zur Verfügung stehenden Magiepunkten (MP) des Charakters addiert (Grad 1 = 1 MP, Grad 2 = 2 MP, Grad 3 = 4 MP).

Dabei ist es übrigens völlig gleichgültig, ob der magiekundige Charakter ein finsterner Nekromant, ein naturverbundener Schamane oder ein ganz gewöhnlicher Magier ist – fundiertes Wissen nützt bei der Gabe der Zauberei eben immer, will man nicht unangenehm überrascht werden...

Wissen um... Datur 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 5
GeK 10 | KrK 15 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 5

Ein wichtiges Wissensgebiet für alle Charaktere, die sich viel in der Wildnis aufhalten. Wer sich mit der Natur auskennt, kann dort natürlich auch wesentlich schneller unnatürliche Vorgänge feststellen.

Wissen um... Religion 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 10 | DiK 20 | DrK 15
GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 5 | SpK 20

Der Charakter ist eingeweiht in mehr oder minder wichtiges Wissen und eventuell Geheimnisse der Priesterschaft sowie theologische Zusammenhänge.

Wissen um... Reliquien 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 10
GeK 10 | KrK 20 | MaK 15 | PrK 5 | SpK 20

Ein kluger und gläubiger Charakter kann durch diese Fähigkeit ein gewisses Wissen um heilige Reliquien und religiöse Relikte sein eigen nennen.

Wissen um... Rituale 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 15 | DiK 20 | DrK 10
GeK 10 | KrK 20 | MaK 5 | PrK 10 | SpK 20

Mit dem Wissen um Zeremonien und Rituale verfügt der Zauberkundige über ein erweiteres Fachwissen und mehr Erfahrung in diesem Gebiet.

Je erlerntem Grad kann ein Charakter dann auch an mehr Ritualen pro Tag teilnehmen (siehe hierzu Kapitel 8: Zauberei und Hexenwerk ab Seite 92). Außerdem wird dadurch die



Gefahr eines Fehlschlagens des Rituals gemindert (SL-Entscheidung).

Wissen um... Runen 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5
GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20

Der Charakter besitzt mehr oder weniger fundiertes Wissen um die Bedeutung der Runenzeichen und vor allem theoretisches Wissen aus diesem Gebiet. Je erlernter Grad werden Punkte zu den zur Verfügung stehenden Runenpunkten (RuP) des Charakters addiert (Grad 1 = 1 RuP, Grad 2 = 2 RuP, Grad 3 = 4 RuP).

Wissen um... Sprachen

■ **Kosten:** AbK 15 | BaK 5 | DiK 15 | DrK 20
GeK 5 | KrK 20 | MaK 10 | PrK 10 | SpK 20

Ein begabter Charakter kann beliebig viele zusätzliche Sprachen erlernen.

Wissen um... Tiere 1-3

■ **Kosten:** AbK 10 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 5
GeK 10 | KrK 20 | MaK 20 | PrK 20 | SpK 5

Der Charakter kennt sich besonders gut mit Tieren aller Arten und deren Verhaltensweisen aus. Hierunter fallen z. B. auch Riesenspinnen oder ähnliche gewaltige Bestien...

Wissen um... Untote 1-3

■ **Kosten:** AbK 20 | BaK 20 | DiK 20 | DrK 10
GeK 10 | KrK 20 | MaK 15 | PrK 5 | SpK 20

Der Charakter hat diverse (vermutlich verbotene) Bücher über Untote studiert oder eigene Erfahrungen gesammelt. Mit Grad 3 besitzt der Charakter fundiertes Wissen über höhere Untote wie Vampire und Mumien und deren Stärken und Schwächen...

Zauberkunst

■ **Fähigkeitsgebiet:** Wissen

■ **Vorbedingung:** –

■ **Kosten:** AbK – | BaK 40 | DiK – | DrK 40
GeK 40 | KrK – | MaK 40 | PrK 40 | SpK –

Diese Fähigkeit heißt zwar bei jedem Magiezweig ein klein wenig anders, beinhaltet aber dennoch für jeden zauberfähigen Charakter schlicht und ergreifend das grundlegende Verständnis und die erhaltene Gabe der Magie und somit die Möglichkeit, diese überhaupt erst begreifen und damit wirken zu können. Ohne „Zauberkunst“ kann eine Hexe nicht (wirkungsvoll) verfluchen, ein

Schamane nicht mit Tieren sprechen, ein Runenmagier keine magischen Runen zeichnen und ein Nekromant keine Untoten herbeirufen!

Die Fähigkeit „Zauberkunst“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Zauber des 1. Grades oder einen Zauber des 2. Grades.

Dies bedeutet, dass ein spezialisierter Zauberkundiger – also z. B. eine Hexe – die Fähigkeit „Zauberkunst: Hexerei“ für ihr Spezialgebiet erwerben muss. Allerdings steht die Verwendung der Allgemeinmagie und der Kampfmagie jedem Zaubernundigen offen, egal welche Form der Fähigkeit „Zauberkunst“ er erlernt hat.

Welchem Magiezweig der jeweilige Zauberspruch zugeordnet ist, kann im Kapitel 8: Zauberei und Hexenwerk (ab Seite 92), nachgeschlagen werden.

Der Erwerb von „Zauberkunst“ beinhaltet neben der Möglichkeit zur Anwendung von Zauberei außerdem ein Ritual pro Tag.

Die insgesamt in „Zauberkunst“, die Fähigkeit „Wissen um Rituale“ und Zaubersprüche investierten CP (Charakterpunkte) geteilt durch zehn ergeben (abgerundet) die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Magiepunkte (MP)!

Kampf und Rüstung

Beim Live-Rollenspiel stellt der Kampf einen wichtigen und definitiv nicht zu unterschätzenden Aspekt dar. Denn nicht alle Konflikte lassen sich in den fantastischen Welten durch Verhandlungen oder den geschickten Einsatz von Zauberei lösen. Außerdem ist ein schöner Kampf oder eine epische Schlacht ein Erlebnis, das wirklich gute Laune machen kann. Und manche „Bösewichte“ und deren willige Handlanger lassen sich nun mal nicht durch gut gemeinte Argumente davon überzeugen, die geraubte Maid aus ihren Klauen freizugeben. Von den diversen Monstern und Ungeheuern im Live-Rollenspiel einmal ganz abgesehen...

Dabei gilt aber bei jeder Kampfhandlung: Sicherheit geht vor! Die Spielleitung hat auch dabei immer das letzte Wort. Ebenfalls besonders zu beachten sind bei Kämpfen Fairneß sich selbst und den anderen Mitspielern gegenüber. Denn was nützt das beste Kampfsystem, wenn man die erlittenen Treffer und Verwundungen nicht richtig ausspielt?

Der erlittene Hieb durch ein Schwert schmerzt nun einmal – trotz eventuell getragener Rüstung – und der Treffer mit einer zweihändig geführten Wuchtwaffe lässt selbst den tapfersten und stärksten Recken taumeln...

Leuenhall LIVE besitzt ein zwar überschaubares, aber dennoch bei allen Kampfsituationen gut einsetzbares und vor allem sehr einfaches Kampf- und Rüstungssystem. Dabei kann ein Spielleiter natürlich nie immer bei jedem Charakter vor Ort präsent sein, um die von diesem erlittenen Wunden zu zählen oder ihm Anweisungen zu geben, wie er sich zu verhalten hat. Daher gilt: Jeder spielt den Kampf so gut und fair aus, wie er es kann!

Denn ein SpielerInnencharakter, die niemals ernstlich in Bedrängnis gerät oder trotz des größten Kampfgetümmels nie richtig verletzt wird, wird früher oder später von anderen Mitspielern, NSCs oder der Spielleitung auf dieses unschöne und extrem spielstörende Verhalten angesprochen werden.

Wirklich wichtig ist dabei nämlich, dass wirklich alle an den stattfindenden Live-Rollenspiel-Kämpfen ihren Spaß haben...



Kampfsystem

Es gilt die einfache Regel, dass jeder Charakter nur jene Waffen wirkungsvoll einsetzen kann, die er auch entsprechend – nämlich durch den Erwerb mit Charakterpunkten – erworben hat.

Dies bedeutet, benutzt ein Charakter eine Waffe, deren Waffenfähigkeit er nicht besitzt, so kann er diese immer nur mehr schlecht als recht zu reinen Verteidigungszwecken einsetzen – er kann damit aber auf gar keinen Fall Schaden bei seinem Gegner verursachen. Ebenfalls sinnvoll ist es, die nicht erlernte Waffengattung dann nur mit der „falschen“ Hand (also bei einem Rechtshänder mit der linken Hand) zu führen, um die ungewohnte Situation schön und realistisch darzustellen!

Grundsätzlich verursachen alle Waffen nur einen Schadenspunkt (SP)!

Es gibt allerdings durchaus Ausnahmen von dieser Regel, die aber durch eine besondere Spielweise dargestellt werden müssen und etwas benachteiligt sind: **Schwere, ausschließlich mit zwei Händen zu führende Wuchtwaffen verursachen zwei Schadenspunkte.** Hierzu zählen u. a. Schwere Kriegsäxte und -hämmer, Bidenhänder und lange Kettenwaffen (Kriegsflegel)!

Bei diesen Waffengattungen muss besonderer Wert darauf gelegt werden, dass ihre Besitzer deren großes Gewicht beim Kampf auch deutlich sichtbar ausspielen (also deutlich langsamer damit zuschlagen bzw. abwehren können). Auch die von einer solchen Waffe getroffenen Personen sollten bedenken, dass ein solcher Schlag von einer immensen Wucht ist und sie dementsprechend agieren müssen!

Schwere Armbrüste und Langbögen durchschlagen alle Rüstungsarten mit Ausnahme von Plattenrüstung über Kettenhemd (inkl. Gambeson).

Bolzen und Pfeile dieser Waffen können aber ganz normal mit einem Schild abgewehrt werden.

Kurzbögen, Schleudern, Handarmbrüste oder kleine Armbrüste verursachen wie fast alle anderen Waffen auch lediglich 1 Schadenspunkt, der ganz normal von Schutzpunkten absorbiert werden kann.

Rumpftreffer verursachen den Verlust von Lebenspunkten (LP)!

Vor den LP werden RP (Rüstpunkte) und vor den RP alle anderen Schutzpunkte abgezogen.

Allerdings können neben dem Rumpf bzw. Körper auch Arme oder Beine getroffen werden: Erhält ein Gliedmaß mehr Schadenspunkte, als es Lebens- und Rüstpunkte hat, so gehen die überzähligen Trefferpunkte **direkt** auf den Torso über!

In diesem Fall zählen die am Körper vorhandenen Schutzpunkte nicht, da der Schaden so schwerer Natur ist.

Erhält ein Gliedmaß bei einem Kampf mehr-



Kampf im Live - was man dabei beachten sollte...

Datürlich legt **Leuenhall LIVE** nicht nur großen Wert darauf, dass der Kampfverlauf möglichst einfach, schnell und realistisch dargestellt werden kann, es gilt in jedem Fall einige Sicherheitshinweise und Tipps für ein schönes und ungefährliches Spiel zu beachten. Werden diese befolgt, so steht einem guten und fairen Kampf nichts mehr im Wege.

1) Bei einem Live-Rollenspiel wird der Kampf **immer nur mit ungefährlichen Polsterwaffen** ausgeführt! Diese sind von der jeweiligen Spielleitung zu Beginn einer Veranstaltung, aber vor allem dem jeweiligen Besitzer regelmäßig auf ihre Sicherheit hin zu prüfen! Alle verwendeten Rüstungsteile müssen allerdings echt sein, es gibt also keine gestrickten „Kettenhemden“ bzw. diese bieten keinerlei Schutz (außer vor der Kälte).

2) Treffer und Verletzungen werden **nur ausgespielt**, nicht wirklich zugefügt. Wenn der Gegner im Kampfverlauf nicht zuckt, dann nützt es nichts, immer fester und heftiger auf ihn einzuschlagen! Auch unter den Masken der Monster stecken im Normalfall nur Menschen, nämlich die NSCs. Sollte jemand Treffer nicht richtig ausspielen, sollte ohne Streit oder Diskussion lieber die Spielleitung über diesen Umstand informiert werden.

3) Gerade beim Kampfeschehen hat die **Spielleitung immer das letzte Wort**. Ihrer Meinung nach defekte oder gefährliche Waffen oder Rüstungsteile können durch sie jederzeit sofort aus dem Spiel genommen werden. Dies gilt natürlich auch für Personen, die ohne Rücksicht auf sich oder andere unkontrolliert umherprügeln! Auch eine gut gebaute Polsterwaffe ist eben nur so sicher wie die Person, die sie in Händen hält.

Ein geübter und guter Kämpfer bremst seine Schläge immer ab! Beim Live-Rollenspiel muss niemand jemand anderem etwas beweisen... Außerdem leben so die Waffen auch deutlich länger.

4) Auch die **Ausrüstung** kann für ihren Besitzer oder andere Spielteilnehmer eventuell gefährlich werden. Scharfe Waffen wie z. B. echte Pfeile im Köcher sind daher grundsätzlich verboten! Auch mitgeführte, dünnwandige Glasphiolen können schon eine Gefahr darstellen.

Jeder muss daher seine Ausrüstung selbst auf Sicherheitsmängel hin untersuchen und ist dafür verantwortlich – im Zweifelsfalle einfach die Spielleitung fragen.

5) Schläge auf **empfindliche und besonders gefährdete Körperteile** wie Kopf oder Unterleib sind **grundsätzlich verboten!** Sollte dies im Kampfgetümmel doch einmal versehentlich passieren, so sollte man sich dafür entschuldigen und der Treffer wird ignoriert. Diese Regel gilt natürlich auch für Helmträger oder die Benutzer von Masken – auch darunter steckt (im Normalfall) nämlich ein Kopf!

6) **Stichangriffe** dürfen nur mit **kernlosen Polsterwaffen** ausgeführt werden! Diese sind hierfür speziell von der Spielleitung zu prüfen. Stiche auf Kopfhöhe sind grundsätzlich verboten!

7) Wichtig beim Kampfeschehen ist vor allem **Kontrolle!** Also kein wildes Herumfuchteln mit der Waffe, Schläge immer kontrolliert, sicher und abgebremst setzen. Unkontrollierte Aggressionen oder Wutausbrüche haben bei einem Live-Rollenspiel-Kampf nichts verloren.

Bitte nie vergessen: Man kämpft nicht wirklich um sein Leben, sondern eigentlich mit- und nicht gegeneinander! Stakkato-Schläge zählen übrigens nicht – echte Waffen sind schwer und müssen daher realistisch geführt werden.

8) Grundsätzlich gilt: **Kein Körperkontakt!** Echte Raufereien, Ringkämpfe und eigentlich „ungefährliche“ Kneipenschlägereien können ganz schnell bedenkliche und vor allem unkontrollierbare Züge annehmen. Oft ist es hierbei auch schwer einzuschätzen, inwieweit dabei auch wirklich nur noch gespielt wird! Wollen zwei oder mehrere Charaktere unbedingt einen solchen Kampf bestreiten, so müssen sie sich immer vorher absprechen und dies in jedem Fall von der Spielleitung genehmigen lassen.

9) Im Falle einer **gefährlichen Situation** oder bei einer erfolgten Verletzung kann jede Person sofort den „**Stopp**“-Befehl gebrauchen. In diesem Fall wird das Spiel **sofort von allen Beteiligten verbindlich unter-**

brochen, bis die fragliche Situation geklärt bzw. wieder unter Kontrolle ist! Einen solchen Befehl hebt im Normalfall nur die Spielleitung wieder auf und ein Missbrauch des Befehls ist natürlich zu unterlassen.

Jeder Teilnehmer eines Live-Rollenspiels trägt Verantwortung für seine eigene und die Sicherheit der anderen teilnehmenden Personen.

fach kurz hintereinander Schaden und es sind keine Schutz- oder Lebenspunkte mehr vorhanden, so gilt dieses Gliedmaß als abgeschlagen!

Besitzt ein Gliedmaß keinerlei Lebenspunkte mehr, so wird es sofort unbrauchbar! Dies muss entsprechend deutlich dargestellt werden.

Werden Gegenstände dabei z. B. in der Hand gehalten, so müssen diese auch gleich fallen gelassen werden.

Ein solchermaßen verletzter Arm kann sofort nicht mehr benutzt werden und hängt schlaff herab, ein Bein kann den Körper nicht mehr stützen, der Charakter kann nur noch kriechen oder bestenfalls humpeln oder stark hinken bzw. muss gestützt werden. Sind beide Beine so schwer verletzt worden, dass sie keine Lebenspunkte mehr besitzen, so kann sich der betroffene Charakter nur noch kriechend fortbewegen oder muss getragen werden!

Besitzen zu irgendeinem Zeitpunkt drei Gliedmaßen (also z. B. zwei Arme und ein Bein) keine Lebenspunkte mehr, so wird ein Charakter – ebenso wie bei 0 LP auf dem Torso – sofort ohnmächtig.

Beim völligen Verlust aller LP am Torso oder aller LP an drei Gliedmaßen wird der Charakter sofort ohnmächtig und es besteht die Gefahr des Verblutens. Wird er nicht innerhalb der nächsten 10 Minuten entsprechend versorgt wird (bis 600 zählen) ist der Charakter verstorben!

Der betroffene Charakter wird nicht bewusstlos, sofern er den Vorteil „Schmerzempfindlich“ besitzt. In diesem Fall kann er sich nur noch schleppend fortbewegen und einfache Aktionen ausführen (um Hilfe rufen, einen Heiltrank zu sich nehmen usw.).

„Negative“ Lebenspunkte – ein Charakter hat also mehr Schadenspunkte erhalten, als er an dieser Stelle LP besitzt – sind in der Versorgung auch doppelt so aufwändig. Dies bedeutet, ein verletzter Charakter, der bei seinen vorhandenen 3 Lebenspunkten auf dem Körper insgesamt 5 Schadenspunkte hinnehmen musste, benötigt entsprechend eine Heilung, die ihm auch die negativen Punkte zurückbringt, ehe er wieder volle LP besitzt.



LARP-Sicherheit und Prüfung der Ausrüstung

Prinzipiell gilt auch bei **Leuenhall LIVE** die Prämisse, dass jede(r) Live-TeilnehmerIn selbst für die Sicherheit der Ausrüstung und Waffen zuständig ist und alles vermeiden muss, was eine Gefährdung darstellen könnte. Plattenschultern sind zwar imposant, sind sie allerdings scharfkantig oder spitz zulaufend stellen sie eine Gefahr dar und dürfen nicht verwendet werden. Dies gilt auch für defekte Polsterwaffen!

Solche Gegenstände sollten gar nicht erst eingepackt und benutzt werden, dies erspart viel Arbeit und etwaigen Ärger vor Ort. Wird beim Waffen-Check zu Beginn der Veranstaltung von den Veranstaltern ihrer Meinung nach schadhafte oder potenziell gefährliches Material ange-mahnt, so ist dies natürlich in keinem Fall zu verwenden und sofort sicher zu verstauen! Da ein Waffen- und Ausrüstungs-Check aber immer nur sozuzagen eine kurze Momentaufnahme dar-stellt, müssen die TeilnehmerInnen selbständig ihre Ausrüstung (hierzu zählen ihre Waffen ebenso wie z. B. getragene Rüstungsteile) nach jedem Kampf oder sonstigen belastenden Einsatz auf Schäden überprüft werden.

Es müssen also zunächst einmal die „negati-ven“ 2 LP versorgt werden, damit der Körper wieder 0 LP hat!

„Negative“ LP verkürzen die Zeit bis zum Verbluten eines Charakters: Für je-den negativen LP wird die Zeitspanne um 100 Sekunden kürzer!

Also 500 Sekunden bei -1 LP, 400 Sekun-den bei -2 LP, 300 Sekunden bei -3 LP, 200 Sekunden bei -4 LP und 100 Sekun-den bei -5 LP.

Ab -6 LP verblutet ein Charakter bereits in-nerhalb von 30 Sekunden!

Alle erlittenen Verletzungen müssen auch entsprechend ausgespielt werden! Selbst ein Kriegsveteran wird zumindest kurz auf-schreien, wenn er seinen ersten Lebenspunkt verliert und entsprechend taumeln oder sogar stürzen, sofern ihn eine Zweihandwaffe voll trifft (auch wenn er den Vorteil „Schmerzu-nempfindlich“ besitzt). Dies dient einem fairen und schönen Kampfverlauf und erleichtert auch den Überblick über den Zustand eines Charakters während des Kampfesgeschehens!

Eine getragene Rüstung absorbiert nur so lange Schadenspunkte, bis sie an der ent-sprechenden Stelle zerstört wurde.

Durch die Fähigkeit „Erste Hilfe“ erhält ein Charakter keine Lebenspunkte zurück! Al-lerdings ist der solchermaßen behandelte Charakter vor dem Verbluten geschützt und kann auch keinen Wundbrand bekommen. Bei unbehandelten Wunden entsteht nach 6

Stunden Wundbrand (der Charakter verliert dadurch 1 LP pro Stunde)!

Einmal entstandener Wundbrand kann nur durch doppelt aufwändige Heilung wieder ge-stoppt werden (hat der Charakter 1 LP durch Wundbrand verloren, so muss eine Heilung für 2 LP erfolgen).

Generell gilt für das gesamte Kampfsystem und Kämpfe beim Live-Rollenspiel: **Gefährli-che Situationen sind in jedem Fall zu ver-meiden.** Keine Kämpfe an ohnehin schon ge-fährlichen Plätzen! Und möglichst keine Kämp-fe in der Dunkelheit ohne eine entsprechend gute Beleuchtung (SL-Entscheidung).

Todesstoß

Der im Live-Rollenspiel sogenannte „Todes-stoß“ erfordert einige speziellere Spielre-geln. Einen solchen Todesstoß kann prinzipiell jeder Charakter durchführen. Allerdings muss er sauber und vollständig ausgeführt werden!

Der Todesstoß kann nur dann erfolgreich an-gewendet werden, wenn der davon betroffene Charakter keinerlei Lebenspunkte (LP) auf dem Torso mehr hat, drei Gliedmaßen keine LP mehr besitzen oder absolut wehr- und ah-nungslos ist (z. B. schlafend oder gefesselt).

Der Charakter stirbt nur dann unmittelbar nach dem erfolgten Todesstoß, wenn die klare Tö-tungsabsicht entsprechend vorher angekün-digt worden ist. Sind die oben aufgeführten Voraussetzungen nicht erfüllt, so entsteht dem Opfer lediglich ein weiterer Schadenspunkt! Ist der betroffene Charakter hilf- oder wehrlos (z. B. schlafend, bewusstlos, gefesselt), so



kann bereits der erste Trefferpunkt als Todesstoß eingesetzt werden.

Nach einem erfolgreichen Todesstoß verblutet ein Charakter innerhalb von 30 Sekunden! NSCs dürfen Todesstöße nur nach Freigabe durch die Spielleitung anwenden.

Innerhalb dieser Zeitspanne ist es möglich, den Charakter durch die sofortige Anwendung von Zauberei, der Anwendung eines Trankes (das Opfer muss diesen schlucken können) oder einer Salbe oder der Fähigkeit „Erste Hilfe“ bzw. „Medizin“ zu retten.

Todesstöße sollten absolut niemals unüberlegt oder gedankenlos bzw. ohne triftigen Grund angewendet werden (SL-Entscheidung).

Die Spielleitung sollte den anwesenden NSCs den Gebrauch von Todesstößen entweder ausdrücklich untersagen oder in Ausnahmefällen genehmigen, um später etwaigen Missverständnisse oder langwierige Diskussionen im Spielverlauf von vornherein zu vermeiden!

Der Vorteil „Regeneration 1“ schützt vor dem Tod durch Verbluten.

Rüstung

Eine (getragene) Rüstung fängt Schadenspunkte in Höhe ihrer jeweiligen Rüstpunkte (RP) ab, bevor sie an der jeweiligen Stelle zerstört ist! Eine so zerstörte Rüstung muss erst repariert werden, bevor sie wieder einsatzfähig ist und dem Spielcharakter entsprechenden Schutz bieten kann.

Dabei ist ganz klar, dass Rüstung auch nur wirklich dort zählt, wo sie getragen wird: Eine Beinschiene hilft bei einem Treffer am Arm leider gar nichts!

Auch solche Treffer, deren Schaden von der Rüstung absorbiert werden, sollten deutlich ausgespielt werden und hierbei sind vor allem Treffer durch Wucht- und Zweihandwaffen zu nennen, deren immens hohe Aufschlagwirkung stimmig dargestellt werden sollte.

Alle getragenen Rüstungsarten werden bei der Berechnung der Anzahl der Rüstpunkte (RP) sinnvoll miteinander addiert!

Trägt ein Charakter mehr als zwei Rüstungsarten übereinander (z. B. Gambeson, Kettenhemd, Plattenrüstung), so wird der niedrigste Schutzwert dabei ignoriert.

Lediglich die Rumpfrüstung wird in eine vordere und eine hintere Zone eingeteilt und die Rüstpunkte entsprechend berechnet. Trägt ein Charakter also einen Gambeson und nur einen Brustharnisch vorne, so hätte er bei Schlägen auf den Rücken lediglich 1 RP, vorn hingegen 5 RP (Metallplatte plus Gambeson).

Natürlich schützt bei einem Live-Rollenspiel nur echte Rüstung, also bitte keine gestrickten „Kettenhemden“ oder ähnlich bizarre Einfälle. Im Zweifelsfall ist der Schutzwert einer Rüstung – z. B. bei immer wieder einmal vorkommenden Exoten – bei der jeweiligen Spielleitung zu erfragen.

Auch bei getragener Rüstung ist auf Sicherheit während eines Kampfes zu achten: Keine scharfkantigen Ecken oder Spitzen dürfen vorhanden sein. Dies dient in erster Linie dem Schutz der SpielerInnen, aber außerdem auch dem Schutz der eingesetzten Latexwaffen.

Eine Rüstung bietet Schutz in Höhe der an der jeweiligen Stelle vorhandenen Rüstpunkte (siehe Tabelle). Erhält die Rüstung an dieser Stelle so viele Schadenspunkte, wie sie Rüstpunkte (RP) besitzt, so gilt sie als zerstört und muss erst wieder repariert werden (z. B. durch die Fähigkeit „Rüstung reparieren“), bevor sie erneut ihren Schutz gewähren kann!

Manche Kreaturen, besondere Waffen oder spezielle Angriffsarten können eventuell getragene Rüstung ignorieren. In diesem Fall wird dies im Normalfall deutlich durch den Begriff „direkt“ angesagt und muss entsprechend ausgespielt werden.

Außerdem verhindert ein Helm (mindestens aus Hartleder), dass ein Charakter durch die Fähigkeit „Betäuben“ bewusstlos geschlagen werden kann.

Ein Lederhelm bringt einen zusätzlichen RP ein Metallhelm bringt zwei zusätzliche Rüstpunkte auf den Torso.

Bei einem Kampf wird getragene Rüstung immer erst unmittelbar vor den Lebenspunkten abgezogen: Dies bedeutet, alle anderen Arten von vorhandenen Schutzpunkten (z. B. durch Tränke oder Zaubersprüche) werden vorher abgezogen.

Bei Schilden handelt es sich um reine Defensivwaffen. Ausnahmen von dieser Regel müssen von der Spielleitung genehmigt worden sein. Ein Schild kann aus spiel- und regeltechnischen Gründen lediglich durch schwere Wuchtwaffen (die zwei Schadenspunkte verursachen) oder durch entsprechende andere Mittel (z. B. Zaubersprüche) zerstört werden.

Ein Holzschild ist nach zwei Treffern durch eine Wuchtwaffe zerstört, ein Metallschild erst nach drei Treffern.

Im Gegensatz zu echten Rüstungen dürfen bei einem Live-Rollenspiel lediglich entsprechende Polsterschilde – wie auch bei den Waffen – verwendet werden! Diese müssen natürlich von der Spielleitung genehmigt worden sein und werden auch nach jedem Kampfgeschehen vom jeweiligen Teilnehmer auf Schäden untersucht.


Übersichtsliste der Rüstungen und Rüstpunkte

Hier eine Auflistung der beim Live-Rollenspiel üblichsten Rüstungsarten. Wie gesagt gilt: Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird! Ungewöhnliche Rüstungen oder Materialien sollten vorher von der jeweiligen Spielleitung gesichtet und entsprechend ihrer RP eingeteilt werden.

Rüstungsart:	Rüstpunkte (RP):
Weiches, dickes Leder oder Gambeson	1 RP
Hartes Leder, Holz, metallverstärktes Leder	2 RP
Kettengewebe, metallverstärktes hartes Leder	3 RP
Metallplatten (z. B. Brigantine)	4 RP
Plattenrüstung (z. B. Ritterrüstung, Vollplatte)	5 RP



Zauberei und Hexenwerk



Magie stellt im Live-Rollenspiel sicherlich einen der interessantesten und reizvollsten Aspekte dar, allerdings ist er auch mit Abstand am schwersten darzustellen und regeltechnisch umzusetzen. Mehr noch als bei allen anderen Aspekten des Live-Rollenspiels steht hier schönes und vor allem faires Spiel! Auch das vorliegende Regelwerk kann sich nur darum bemühen, einerseits ein einfaches und gut spielbares Magiesystem zu bieten, andererseits aber auch ein möglichst breites Spektrum an Zaubersprüchen bereitzustellen. **Noch einmal für alle: Zauberei existiert nicht in Wirklichkeit!** Die Spielregeln von **Leuenhall LIVE** dienen nur dazu, fiktive Charaktere in einer fiktiven Welt fiktive Handlungen vollziehen zu lassen.

Bei **Leuenhall LIVE** unterscheiden wir zwischen folgenden Magiearten: Priesterliche Wunder, Runenmagie, Hexerei, Schamanismus, Nekromantie, Bardenmagie, Bannmagie, Dämonologie, Kampfmagie sowie Allgemeinmagie. Will sich ein Zauberkundiger spezialisieren, d. h. er wählt eine der genannten Magierichtungen aus, so muss er die dazugehörige Fähigkeit („Zauberkunst: Nekromantie“, „Zauberkunst: Bannmagie“, „Zauberkunst: Runenmagie“ usw.) besitzen, um diese Zauber lernen und wirken zu können! Der Begriff „Zauberkunst“ umfasst aber in jedem Fall mit die Kenntnis von Allgemeinmagie und Kampfmagie, die jeder Magieart damit zur Nutzung offen steht!

Die verschiedenen Pfade der Magie sind für die unterschiedlichen Zauberer auch verschieden schwer zu meistern: Einem Kampfmagier fehlt meist einfach das Verständnis für Naturzauber und ein Nekromant wird sich mit Heilzaubern eher schwer tun. Dies soll auch durch verschieden hohe Kosten beim Erlernen der Zauber dargestellt werden. **Leuenhall LIVE** hat sich bemüht, ein möglichst großes und umfassendes Spektrum an Zaubersprüchen zu präsentieren.

Allgemein gilt aber: Die vorliegenden Zaubersprüche haben lediglich Beispielcharakter, es können jederzeit neue Zauber erfunden werden. Diese sind dann mit Beschreibung rechtzeitig bei der jeweiligen Spielleitung einzureichen.

Zauberkunst

Zunächst einmal gilt: Nur solche Charaktere, welche die Fähigkeit „Zauberkunst“ (siehe Kapitel 6: Fähigkeiten, ab Seite 58) erworben haben, können Zaubersprüche überhaupt erlernen und anwenden.

Es ist darauf zu achten, dass für die Beherrschung spezieller Magierichtungen wie z. B. der Nekromantie diese Fähigkeit – in diesem Falle also „Zauberkunst: Nekromantie“ – erworben wird! Ansonsten gelten für jeden Zauberkundigen in diesem Magiesystem allerdings die gleichen Regeln.

Nur Allgemeinmagie und Kampfmagie kann jeder Zauberer – gleichgültig, welchem Magiezweig er nachgeht – erlernen und ausüben. Der Begriff „Zauberkunst“ umfasst immer ein gewisses Standard-Spektrum an Sprüchen.

Die Fähigkeit „Zauberkunst“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Zauber des 1. Grades oder einen Zauber des 2. Grades.

Natürlich müssen einzelne Zauber immer auch separat mit CP erworben werden...

Spezialisierte Zauberer – bleiben wir einmal beim Beispiel des angehenden Nekromanten – erlernen also auch eine ganz andere Art von Zauberei mit ihren ganz eigenen Zaubersprüchen.

In der Fähigkeit „Zauberkunst“ ist auch das Wissen um Rituale enthalten. Der Zauberkundige kann dadurch ein Ritual am Tag abhalten bzw. an einem solchen teilnehmen. Durch weitere Studien – also weiteren Erwerb der Fähigkeit „Wissen um Rituale“ – kann dies noch weiter gesteigert werden siehe hierzu auch die Beschreibung von „Wissen um... Rituale“ im Kapitel 6: Fähigkeiten (ab Seite 58).

Die insgesamt in „Zauberkunst“, „Wissen um... Rituale“ und Zaubersprüche investierten Charakterpunkte geteilt durch zehn ergeben (abgerundet) die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Magiepunkte (MP).

Dies gilt für alle vorhandenen Magiearten!

Grade der Magie

Die Zaubersprüche sind jeweils in Grade eingeteilt. Diese Magiegrade bauen aufeinander auf: Es ist also nicht möglich, eine „Heilung 2“ zu wirken, ohne nicht auch bereits „Heilung 1“ erlernt zu haben.

Dies bedeutet natürlich, dass für den Zauber des höheren Grades auch die vollen Punktekosten entrichtet werden müssen!

Es ist nicht möglich, die Kosten des niedrigeren Zaubers von den Kosten eines höheren Zaubers abzuziehen bzw. anders zu verrechnen. Die so aufeinander aufbauenden Zaubersprüche sind am gleichen Namen bzw. an der angegebenen Zahl zu erkennen! **In der Zauberbeschreibung und in der Spruchtablette ist aufgelistet, was jeder dieser Zauber für welche Magieart kostet.**

Gewünschte Zaubersprüche müssen mit CP erworben werden.

Um ein schönes Spiel zu gewährleisten, sollten diese Zauber auch möglichst während einer Veranstaltung bei einem höherrangigen Magier durch eine entsprechende Prüfung erlernt werden.

Anfängercharaktere der magischen Zunft werden immer als Adepten bezeichnet.

Adepten können nur Sprüche der Grade 1-2 erlernen!

Sofern der Adept sich bewährt (und genügend CP gesammelt hat), kann er in einer von der Spielleitung genehmigten und abgenommenen Prüfung einen Rang aufsteigen.

Nach einer erfolgreich abgelegten Prüfung stehen dem ehemaligen Adepten weitere Ränge offen:

Magier

ab 12 MP

Der Magier kann jetzt den Astralraum betreten (**siehe hierzu auch „Astralreisen“ weiter hinten in diesem Kapitel**).

Ein Zauberkundiger dieses Ranges kann nun Sprüche des 3. und 4. Grades erlernen.

Der Zauberer kann außerdem Zauber des 1. und 2. Grades lehren.

Meister

ab 20 MP

Der Meistermagier beherrscht alle Zaubersprüche des 1. Grades (außer Kampfmagie). Er muss für deren Anwendung keine MP mehr

Leuchtenhall DIVE hat sich mit der hier vorliegenden Zauberauswahl sehr darum bemüht, ein möglichst umfassendes und vielfältiges Spektrum an Zaubern anzubieten: **Die erste und wichtigste Regel bei der Zauberei im Live-Rollenspiel muss aber immer bleiben, dass diese nicht in ein enges Regelwerk gepresst werden sollte!** Eigene Kreationen und schönes Spiel gehen in jedem Fall immer vor, sofern dadurch nicht anderen Live-Rollenspielern der Spielspaß genommen wird...

ausgeben (**diese Zauber gelten nicht für die Errechnung der Magiepunkte**).*

Er kann jetzt Sprüche des 5. und 6. Grades lernen und alle Zauber bis zum 4. Grad lehren, die er beherrscht.

Großmeister

ab 35 MP

Der Großmeister beherrscht alle Allgemeinzauber von Grad 1. und 2. Er muss für deren Anwendung keine MP mehr ausgeben (**diese Zauber gelten nicht für die Errechnung der Magiepunkte**).*

Er kann nun Zauber der Grade 7. und 8. lernen und Sprüche bis zum Grad 6. lehren, die er beherrscht.

Erzmagier

ab 50 MP

Der Erzmagier beherrscht alle Allgemeinzauber bis zum 3. Grad und muss für dessen Anwendung keine MP mehr ausgeben (**diese Zauber gelten nicht für die Errechnung der Magiepunkte**).*

Er kann nun Zauber bis Grad 10. lernen und Sprüche bis Grad 8. lehren, die er beherrscht.

Erzmagier des Arkanums

ab 75 MP

Der Erzmagier des Arkanums beherrscht alle Allgemeinzauber bis zum 5. Grad und muss für dessen Anwendung keine MP mehr ausgeben (**diese Zauber gelten nicht für die Errechnung der Magiepunkte**).*

Er kann nun alle Zauber lernen und alle Sprüche lehren, die er beherrscht.

* Diese durch das umfassende Wissen des Zauberers erhaltenen Sprüche werden separat auf dem Charakterbogen vermerkt, da sie nicht in die Berechnung der insgesamt

zur Verfügung stehenden Magiepunkte (MP) mit einbezogen werden!

Magie und magische Fähigkeiten können nur von einem Magier oder dementsprechend höheren Rängen unterrichtet werden.

Zauberei ist schwierig, kompliziert und außerordentlich, so dass die Anwendung von Magie niemals alltäglich werden sollte! Es ist daher Anfängern beim Live-Rollenspiel eher davon abzuraten, gleich zu Beginn einen Zauberer zu verkörpern.

Von einem Magier wird erwartet, dass er seine Zauberei nach allen Regeln der Kunst und deutlich sicht- und hörbar zelebriert. Hierzu gehören rituelle Gesten und zeremonielle Kleidung, geheimnisvolle Worte, magische Gerätschaften usw.! Eine gewisse Kenntnis magischer Gegebenheiten oder aus der „realen“ Welt kann natürlich auch nicht schaden, sondern födert vielmehr einen realistischen und interessanten Spielfluss.

Es gilt: Je schwerer der Spruch und je höher der Grad, desto mehr Aufwand sollte betrieben, umso mehr Aufsehen sollte dadurch erregt werden.

Die Gabe der Zauberei

Wie wird also gezaubert? Regeltechnisch gesehen verbraucht ein Charakter bei jedem Zauber eine gewisse Anzahl an sogenannten „Magiepunkten“ oder kurz MP.

Bereits bei der Charaktererschaffung erhält ein Zauberkundiger seine allerersten Magiepunkte.

Die täglich zur Verfügung stehenden MP ergeben sich durch die insgesamt in „Zauberkunst“ sowie „Ritualkunde“ und die erworbenen Zaubersprüche investierten CP geteilt durch zehn (abgerundet)!

Bei der Anwendung eines Zaubers werden dann solche Magiepunkte vorübergehend verbraucht: So benötigt z. B. ein Zauber des ersten Grades einen MP, um dessen Wirkung zu entfalten. Zauber des zweiten Grades benötigen zwei MP...

Grundsätzlich gilt, dass immer eine Anzahl von Magiepunkten verbraucht wird, die dem Grad des Zaubers entspricht!

Über Nacht regenerieren sich alle Magiepunkte wieder, sofern der Zauberkundige wenig-

stens sechs Stunden geschlafen hat. Auch durch die Fähigkeit „Meditation“ oder z. B. durch spezielle Tränke können verlorene MP zurück erhalten werden. Übrigens: Priester, Paladine, Ordenskrieger und Schamanen regenerieren Magiepunkte nicht durch Schlaf, sondern ausschließlich durch Predigten, Gottesdienste, Zeremonien und ähnliche rituelle Handlungen!

Magier und Rüstung

Es erscheint zwar unverständlich, doch der Fluss der magischen Energien wird durch kaltes Metall offenbar stark gehemmt und meist sogar völlig verhindert! **Daher dürfen Zauberkundige maximal eine schwere Lederrüstung tragen, um ihre Kunst noch effektiv ausüben zu können.** Kettenhemden, Plattenpanzer und alle anderen Arten von Metallrüstungen unterbinden ihre Möglichkeit zu zaubern völlig! Ein Ausnahme bilden hier Ordenskrieger und Paladine. Ein Paladin hat auch in Rüstung vollen Zugriff auf priesterliche Wunder.

Ein Paladin kann niemals ein Anfangscharakter bei Leuenhall DIVE sein!

Ein so machtvoller und einflussreicher Charakter muss erst liebevoll erspielt und dann natürlich auch von einer Spielleitung – möglichst nach einer aufsehenerregenden Queste oder Prüfung – schriftlich genehmigt werden. Ordenskrieger hingegen können unter Umständen als Anfangscharaktere zugelassen werden, beherrschen aber Zauber bzw. Wunder nur sehr stark eingeschränkt.

So wäre es z. B. möglich, dass ein Ordenskrieger eine gewisse Anzahl von Sprüchen des ersten Grades – sehr stark auf seine Gottheit/seinen Glauben begrenzt – wirken kann. Dies bleibt ganz der jeweiligen Spielleitung überlassen!

Paladine können lediglich jene Wunder wirken, die den Aspekten ihrer jeweiligen Gottheit entsprechen.

Andere Magiearten

Es wurde bereits erwähnt, dass es im Regelsystem von **Leuenhall DIVE** durchaus Unterschiede bei den jeweiligen

Zauberarten gibt: Damit wollen wir vermeiden, dass sowohl Priester, wie auch Schamanen oder Nekromanten den Zugriff auf immer die gleichen Zaubersprüche erhalten und sich daher nur sehr wenig voneinander unterscheiden.

Allen Zauberkundigen stehen die Sprüche aus der Schule der Kampf magie und der Allgemeinen Zauber offen.

Alle jene Zauberkundige, die sich nicht für die allgemeine Zauberkunst entscheiden, werden als „spezialisierte“ Magier bezeichnet. Unter diese Spezialisierung fallen die Bereiche Bannmagie, Bardenmagie, Dämonologie, Hexerei, Nekromantie, Runenmagie, Schamanismus sowie priesterliche Wunder. Einem nicht spezialisierten Magier stehen immer nur die Sprüche aus den Bereichen Allgemeine Zauber, der Bannmagie (diese kosten sie allerdings die doppelten CP) und Kampf magie offen.

Die spezialisierten Zauberkundigen haben von Anfang an mit gewissen Nachteilen zu kämpfen, die sie im Laufe ihrer speziellen Studien erhalten haben. Dafür erhalten sie allerdings einen Zauber ihrer Wahl für jeden Grad, den sie erlernt haben, am Tag kostenlos (dies ist aber nur bis zu Sprüchen des 3. Grades möglich)! Darüber hinaus aber gibt es viele entscheidende Unterschiede der verschiedenen Magiearten und die damit verbundenen Zaubersprüche...

Magische Rituale

Die theoretischen Kenntnisse, das Leiten und die Teilnahme an jeglichen Ritualen ist durch den Erwerb der Fähigkeit „Wissen um... Rituale“ geregelt. Ein Spielcharakter ohne diese Fähigkeit kann lediglich mittels der Fähigkeit „Zauberkunst“ automatisch an einem Ritual pro Tag teilnehmen – mehr aber nicht! Ansonsten kann er ein Ritual zwar z. B. bewachen oder teilweise mit vorbereiten, beim eigentlichen Ablauf ist er aber nicht mehr direkt beteiligt noch kann er hierzu Magiepunkte (MP) beisteuern.

Auch die hier beschriebenen Rituale existieren lediglich in einer fiktiven Spielwelt und haben nichts mit der Realität zu tun!

Für jeden Grad, den ein magisch begabter Charakter in „Wissen um... Rituale“ erlernt hat, kann er an einem Ritual pro Tag teilnehmen.

Erst ab dem erlernten 3. Grad kann ein Magisch begabter Charakter ein Ritual alleine erfolgreich leiten. Vorher müssen sich mehrere Spielcharaktere hierfür zusammentun, was den Ablauf eines solchen Rituals deutlich erschweren kann.

Für die reine Teilnahme und Unterstützung eines magischen Rituals genügt bereits der 1. Grad bei „Wissen um... Rituale“.

Große Rituale dienen den Zauberkundigen dazu, komplexe, mächtige und umfassende Zauber zu wirken, zu denen sie alleine nicht in der Lage wären.

Hierbei gilt prinzipiell die Regel: Je schöner, fantasievoller und aufwändiger ein Ritual dargestellt wird, desto größer die Chance des Gelingens.

Oft werden durch magische Rituale auch machtvolle Effekte erreicht, die einzelne Charaktere nicht erzielen könnten oder aber neue Zauber gewirkt, die auf ein ganz bestimmtes Ziel ausgerichtet sind.

Die Darstellung eines Rituals ist von vielerlei Faktoren abhängig: Von den teilnehmenden Zauberkundigen, von der Umgebung und den hier herrschenden Verhältnissen, von den verwendeten Utensilien, vom zu erzielenden magischen Effekt und nicht zuletzt auch vom Glauben und der Gesinnung der Beteiligten. **Leuenhall LIVE** gibt dabei keine feste Regelung vor, in welchem Fall ein Ritual erfolgreich verläuft und wann es fehlschlägt.

Generell sind Rituale, an denen sich Zauberkundige verschiedener und eventuell sogar gegensätzlicher Magiearten beteiligen – wie z. B. Dämonenbeschwörer und Priester – wesentlich weniger häufig von Erfolg gekrönt!

Bannmagier können generell nicht an Ritualen teilnehmen.

Jedes gute und stimmige Konzept, jede gute Umsetzung und Darstellung und jegliche Bereicherung für ein schönes Live-Rollenspiel sind ein Bonus für das Gelingen des Rituals. Verwendete Requisiten wie Kerzen, Kreide, Ritualgegenstände oder kleine Pyro-Effekte bleiben ebenfalls den beteiligten Personen

überlassen, sollten aber den Ablauf ebenfalls sinnvoll unterstützen. Auch die Spielleitung sollte am Ende des Rituals – egal, ob dieses nun gelungen ist oder nicht – einen speziellen Effekt vorbereitet haben, um für alle Zauberkundigen klar ersichtlich zu machen, dass die magische Zeremonie beendet ist...

Magische Rituale müssen immer mit der Spielleitung abgesprochen sein und von dieser beaufsichtigt werden. Nur die Spielleitung entscheidet, ob ein Ritual gelungen ist oder nicht.

Je größer der erwünschte Ritualeffekt sein soll, desto länger und aufwändiger (und kräftezehrender in Form von Magiepunkten) wird die Durchführung ablaufen. Während des Rituals müssen die Zauberkundigen „sinnvolle“ Sprüche rezitieren, entsprechende Gesten vollführen oder sonstige Aktionen tätigen. Ein einmal unterbrochenes Ritual gilt als gescheitert und kann nicht fortgesetzt werden.

Unterlaufen den Ritualteilnehmern Fehler, so kann die Spielleitung das Ritual als verpatzt betrachten und entsprechende Konsequenzen für die Beteiligten aussprechen (z. B. könnten alle in Ohnmacht fallen oder einen Schock erleiden)...

Je mehr MP in das Ritual investiert wurden, desto größer der Zaubereffekt und desto fataler ein etwaiger Fehlschlag!

Astralreisen

Sobald ein magiebegabter Spielcharakter 12 Magiepunkte (MP) erworben hat, besitzt er eine tiefere Einsicht ins Wesen der magischen Essenz und kann somit den Äther oder Astralraum betreten.

Ein solcher Astralreisender verlässt seinen Körper auf dieser Daseinsebene und sein Geist geht in den Astralraum über. Obwohl dies viele Vorteile mit sich bringt, birgt eine solche Astralreise auch eine Menge Gefahren mit sich, denn der Äther ist nicht unbewohnt!

Während er sich in dieser anderen Sphäre aufhält, sind für den Zauberkundigen nur Magie, magische Wesenheiten oder magische Orte wahrnehmbar, er selbst ist natürlich ebenso für alle Geschöpfe des Astralraums sichtbar und kann auch von diesen attackiert werden.

Im Falle eines solchen Kampfes entspricht die Anzahl der derzeitigen Magiepunkte (MP) des Zauberers seinen aktuellen Lebenspunkten (LP). Fallen die astralen LP auf 0 oder darunter, so erleidet der Astralreisende einen magischen Schock, der neben einem traumatischen Rücksturz in den physischen Körper – mit damit verbundenen negativen Konsequenzen – auch im realen Tod des Spielcharakters enden kann.

Regeltechnisch verbleibt der Körper des Astralreisenden an Ort und Stelle, während der Spieler eine gelbe Schärpe anlegt und somit für alle Geschöpfe nach Verlassen seines Körpers in der realen Welt unsichtbar wird. So lange der Zauberkundige im Astralraum verweilt ist er außer durch magische Mittel nicht wahrnehmbar und kann so viele Minuten dort verbleiben wie seine aktuellen Magie-

Für einen weit tieferen in-time Einblick in die Welt der Zauberei bietet **Deutendhall LIVE** auch das „**Lexikon der Arkanen Künste**“ kostenlos an. Auf knapp 500 Seiten finden sich hier unzählige Begriffe und Erläuterungen zu allen Bereichen der Zauberkunst zur Verwendung bei jedem Live-Rollenspiel!

punkte betragen. Beim Verlassen des Körpers bleibt der astrale Körper des Zauberkundigen durch einen unsichtbaren und theoretisch unbegrenzt langen Lebensfaden mit seinem physischen Selbst verbunden. Sollte dieser Lebensfaden während der Astralreise beschädigt werden, verloren gehen oder gar zerstört werden, so zeigt dies entsprechende Konsequenzen beim Zauberkundigen. Im Falle eines verlorenen oder zerstörten Lebensfadens wird der Geist ins Totenreich gezogen bzw. verbleibt unfreiwillig im Astralraum und der physische Körper verfällt ins Koma.

Der Tod des Astralreisenden erfolgt dabei nach so vielen Stunden wie die aktuellen MP des Zauberkundigen betragen!

Erleidet der Körper des Magiers während seines Aufenthalts im Äther Schaden jeglicher Art, so reißt ihn dies unmittelbar und schlagartig zurück und er verliert durch diesen Schock die Hälfte seiner derzeitigen Lebenspunkte und Magiepunkte.

Der Zauberkundige kann während seines Aufenthalts im Astralraum Zauber ganz normal wirken und magische Gegenstände anwenden; außerdem kann er mit seinem Astralkörper Dinge im Äther manipulieren, die allerdings nur dort vorhanden sein dürfen und keine Entsprechung in der realen Daseinsebene besitzen. Allerdings kann er keine Gegenstände aus dem Astralraum mitnehmen.

Normale Bauwerke oder z. B. Mauern in der echten Welt stellen für ihn keinerlei Hindernisse dar, allerdings kann er keine magischen Barrieren oder Schutzkreise überwinden. Ein Astralreisender kann keine Begleiter mit sich nehmen, die selbst nicht über diese Kunst verfügen!

Allgemein gilt, dass magische Dinge, Orte oder Lebewesen eine jeweilige Entsprechung im Astralraum besitzen. Somit ist es z. B. mög-



Entschießt sich ein magiekundiger Charakter im Laufe seines Lebens dazu, sich doch der Kampfkunst zuzuwenden und wechselt dazu zu einer anderen, kampfkundigen Charakterklasse, so muss er hierfür natürlich nun einen Teil seiner sehr wichtigen magischen Studien vernachlässigen! **Regeltechnisch heißt dies, dass ein kampfkundiger Charakter für alle seine Zaubersprüche bei der Anwendung stets die doppelte Anzahl an Magiepunkten aufwenden muss.**

Ab 50 Contagen kann ein Spieler seine Charakterklasse dann in keinem Fall mehr ändern, sondern muss sich nun endgültig auf eine bleibende Klasse festlegen.

lich, eine magische Schrift im Astralraum zu lesen, sofern das entsprechende Buch in der realen Welt aufgeschlagen ist...

Allgemeine Zauber

Es gibt viele Zaubersprüche, die sich nicht wirklich in eine der übrigen Kategorien einordnen lassen und über die Jahrhunderte daher in alle bestehenden Schulen der Magie mit eingeflossen sind.

Daher besteht für alle Zauberkundigen – egal, welche Magieart sie ausüben – die gleiche Chance, solche Zauber in ihrem Spruchbuch niedergeschrieben oder bei ihrem jeweiligen Lehrmeister erlernt zu haben. In der Tat stellen die Sprüche der Allgemeinmagie einen großen und wichtigen Bestandteil der den Akademien gelehrtten Zauber dar, ebenso wie die mündlichen Überlieferungen von einer Hexe zur anderen...

Allgemein-Magier gelten deswegen – ebenso wie die Kampfmagier – als nicht spezialisierte Zauberkundige.

Allgemeinmagier – oder einfach Magier – können lediglich Zauber aus der Schule der der Allgemeinen Magie, der Kampfmagie und der Bannmagie erwerben und wirken. **Der Erwerb von Zaubern der Bannmagie kostet sie hierbei die doppelten CP.**

Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen völlig verschlossen!

Bannmagie

Immer schon wurde an den großen Akademien des Reiches jene Form der Zauberei gelehrt, die lediglich dazu dienen soll, andere Magie – die oftmals üblen Zwecken dient – zu unterbinden oder zu zerstören. Zwar bieten diese Studien nicht sehr viele Möglichkeiten, auch andere Zaubersprüche zu wirken, doch ist es dringend nötig, geübte Bannmagier zu schulen, damit diese dem Treiben von fehlgeleiteten Zauberkundigen auf die Schliche kommen und deren Werk auch identifizieren und vernichten können.

■ **Bannmagier beginnen das Spiel mit den Nachteilen „Ehrliche Haut“ und „Gesetzestreu“, ohne dafür Charakterpunkte zu erhalten! Es ist möglich, stattdessen auch sinnvolle andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!**

Bannmagier können neben der Bannmagie auch Allgemeine Zauber und Kampfmagie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche aus dem Bereich der Kampfmagie kosten sie die doppelte CP-Anzahl. **Ein Bannmagier erhält in jedem Grad, den er beherrscht – d. h. aus dem er bereits mindestens drei Zauber erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den er einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann. Dies gilt jedoch nur für seine spezielle Magieschule und ist nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich!**

Bardenmagie

Bardenmagie ist kaum mit den anderen Magiearten zu vergleichen, denn sie bezieht ihre Macht zwar zum Teil aus der Kunst und dem Können des Zauberkundigen selbst, zu einem Teil allerdings auch durch jene, die davon betroffen werden.

Die Zauberkunst der Barden zielt in erster Linie darauf ab, ihr Gegenüber zu beeinflussen oder aber Freunde oder Feinde zu unterstützen bzw. zu schwächen. Dabei spielen Emotionen eine überaus große Rolle.

Durch seine Stimme und gegebenenfalls Instrumente und Musik webt der Barde dabei die Fäden der Zauberkunst zu den gewünschten Effekten.

Bardenmagie ist keinem anderen Zauberkundigen zugänglich, sondern einzig und allein den Barden vorbehalten!

Ebenfalls herausragend ist die Möglichkeit eines Bardens, seine Lieder oder Gedichte auf mehrere Lebewesen auszuweiten: Möchte der Barde seine Magie auf mehrere Personen wirken, so erhöht er einfach die MP-Kosten pro Grad und zu betreffender Person. Möchte er also ein Zauberlied des 1. Grades auf vier Personen ausweiten, so kostet ihn dies 4 Magiepunkte; ein Lied des 2. Grades würde den Bardens allerdings schon 8 Magiepunkte kosten.

Übrigens reagieren Kreaturen ohne Gehör oder aber solche, die nicht durch Emotionen o. ä. betroffen werden können – z. B. Untote und gewisse Dämonen – nicht oder nur sehr eingeschränkt auf Bardensmagie. Ansonsten wird jeder, der das Lied/das Gedicht des Bardens hört (und sich nicht rechtzeitig die Ohren zuhält) vom Effekt betroffen!

Die Wirkungsdauer beträgt bei vielen Liedern so lange, wie der Barde ohne Unterbrechung sein Lied/Gedicht vortragen kann; manche Bardenslieder wirken allerdings länger nach (dies ist bei der Beschreibung der Bardenszauber angegeben). Zur schönen Darstellung gehört dabei unbedingt, dass der Barde den erwünschten Effekt des Zaubers auch durch Gestik, Mimik und Einsatz seiner Stimme unterstützt: Bei einem Kampflied also durch einen markanten Rythmus, markige Gesten und eine eher barsch-markante Stimme, bei einem Liebeslied hingegen durch sanfte und einschmeichelnde Worte.

Auf den bei der Beschreibung des Zauberliedes angegebenen Zaubereffekt müssen die betroffenen Personen natürlich entsprechend reagieren.

Da nicht jedem angehenden Bardens die Gabe des Gesangs gegeben ist oder er ein Instrument entsprechend beherrscht, sind bei den Bardenszaubern immer Reimzeilen angegeben, die nötigenfalls auch als Gedicht vorgetragen werden können! Dieses Gedicht (bzw. im besten Falle Lied) wird entsprechend immer länger, je mächtiger die Wirkung des Zaubers ist. Nach erfolgreicher Beendigung des Zaubers erklärt der Barde den bezauberten Personen kurz die Wirkung seines Liedes.

Übrigens wissen die Opfer zwar, dass der Barde ihnen ein Lied/Gedicht vorgetragen hat, sind sich aber im Normalfall nicht dessen bewusst, dass sie dadurch bezaubert worden sind!

■ **Bardens beginnen das Spiel mit den Nachteilen „Queste“ und „Leichtgläubig“, ohne dafür Charakterpunkte zu erhalten! Es ist möglich, stattdessen auch andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!**

Bardens können außerdem auch Allgemeine Zauber und Kampfmagie zu normalen CP-Kosten erwerben. **Der Barde erhält in jedem Grad, den er bereits beherrscht – d. h. aus dem er bereits mindestens drei Zauber erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den er einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann.**

Dies ist allerdings nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich und gilt auch nur für seine spezielle Magieschule!

Bardens können lediglich Zauber aus der Schule der Bardensmagie, der Allgemeinen Magie und der Kampfmagie erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern der Kampfmagie kostet sie die doppelten CP. Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

Dämonologie

Die schwere und stets gefährliche Kunst der Dämonenbeschwörung ist in fast allen Ländern geächtet und mit hohen Strafen belegt. Dennoch gibt es nicht wenige machthungrige Personen, welche die unberechenbaren Bewohner anderer Daseinsebenen – Dämonen – anrufen, um sich ihrer Kräfte und Fähigkeiten zu bedienen. Mehr noch als die Nekromantie ist die Dämonenbeschwörung darauf aus, zerstörerische Mächte zu entfesseln, damit einige wenige Personen sich daran bereichern können.

Nicht selten sind Dämonenbeschwörer von Ehrgeiz und Machtstreben förmlich besessen und ignorieren jegliche Gefahr, um noch mächtiger zu werden.

Der Hauptaspekt dieser Magieart liegt dabei auf der Herbeirufung von Dämonen und der Anwendung dämonischer Kräfte, um einzelne Personen – also meist sich selbst – zu stärken oder andere zu schwächen.

■ **Dämonenbeschwörer beginnen das Spiel mit dem Nachteil „Paranoia“ ohne dafür**

Bei den hier aufgelisteten Zaubersprüchen sollte man sich stets vor Augen halten, dass sie nur dazu dienen, einen groben Leitfaden für möglichst reibungslosen Spielfluss an die Hand zu geben. Natürlich können sowohl Spielleitung wie auch die SpielerInnen diese Zaubere vor einer Veranstaltung jederzeit abwandeln oder auch einfach ganz weglassen.

Neue oder abgewandelte Zaubersprüche sind stets vor einer Veranstaltung der Spielleitung vorzulegen und von dieser genehmigen zu lassen!

Charakterpunkte zu erhalten! Es ist möglich, stattdessen auch sinnvolle andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!

Dämonenbeschwörer können außerdem auch Allgemeine Zauber und Kampfmagie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche aus dem verwandten Bereich der Nekromantie kosten sie die doppelte CP-Anzahl. **Der Dämonenbeschwörer erhält in jedem Grad, den er bereits beherrscht – d. h. aus dem er bereits mindestens drei Zaubere erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den er einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann. Dies gilt jedoch nur für seine spezielle Magieschule und ist nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich!**

Dämonenbeschwörer können lediglich Zauber aus der Schule der Dämonologie, der Allgemeinen Magie, der Kampfmagie und der Nekromantie erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern der Nekromantie kostet sie die doppelten CP. Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

Feenmagie

Zur immer noch geheimnisumwitterten Zauberkunst der Feen ist sowohl in Löwentor wie auch in der Leuenmark für Gelehrte und Zauberkundige zugleich ein ewiges Rätsel und muss erst noch erforscht werden. Fest steht jedoch, dass diese Form der Zauberei ihren Benutzern geradzu angeboren ist und daher von sterblichen Wesen

kaum oder nur in sehr schwachem Maße genutzt werden kann.

Die Feenmagie ist außerdem ebenso flatterhaft und unbeständig wie die Feen selbst...

Zauber der Feenmagie werden erst noch in einer späteren Version von **Leuenhall LIVE** ausführlich beschrieben.

Hexerei

Dicht alle Zauberer haben die Möglichkeit, in den großen Magierakademien zu studieren, viele Magier – hier meist als „weise Frauen“ oder „weise Männer“ bezeichnet – geben ihr Wissen vor allem durch Überlieferungen an ihre Nachfolger weiter. Oft sind die uralten Zaubere auch im sogenannten „Buch der Schatten“ niedergeschrieben. So ist über die Jahrhunderte die Kunst der Hexerei entstanden und wird von den offiziellen Zauberschulen verachtet und als mindertwertig und unnützig angesehen. Die Hexerei bezieht ihre Macht aus vielerlei Quellen und schreckt dabei auch nicht davor zurück, schwarze Magie einzusetzen, wenn auch nicht in dem Maße wie etwa Nekromanten oder Dämonenbeschwörer! Der bei weitem größte Anteil der Zauber von Hexen und Hexenmeistern beruht aber auf der Magie der Natur, der Kunst der Heilung sowie diversen verschieden starken Flüchen.

Hexerei ist zwar nicht strafbar, was aber noch lange nicht heißen soll, dass ein missglückter Zauber oder ein angeblicher Fluch allzu rasch dazu führt, dass ein wütender Bauernmob eine Hexe ohne Urteil hinrichtet oder ein übereifriger Hexenjäger seine Pflicht über seinen gesunden Menschenverstand stellt und sie dem Feuer überantwortet!

■ **Hexen und Hexer beginnen das Spiel mit den Nachteilen „Analphabet“ und „Böser Blick“, ohne dafür Charakterpunkte zu erhalten! Es ist möglich, stattdessen auch sinnvolle andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!**

Sie können neben der Hexerei auch Allgemeine Zauber und Kampfmagie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche aus dem verwandten Bereich des Schamanismus kosten sie die doppelte CP-Anzahl. **Die Hexe erhält in jedem Grad, den sie beherrscht – d. h. aus**

dem sie bereits mindestens drei Zauber erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den sie einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann. Dies gilt jedoch nur für ihre spezielle Magieschule und ist nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich!

Hexen und Hexer können lediglich Zauber aus der Schule der Hexerei, der Allgemeinen Magie, der Kampf magie und dem Schamanismus erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern des Schamanismus kostet sie die doppelten CP. Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

Kampf magie

Um vor allem im Kampf Mann gegen Mann oder aber bei großen Schlachten möglichst effektive und vernichtende Zauber wirken zu können, dafür wurde die Schule der Kampf magie einst ins Leben gerufen. In der Kampf magierschule „Prankenschlag“ wird sogar ausschließlich diese Form der Zauberei – zusammen mit einer fundierten militärischen Ausbildung – gelehrt. Ein Kampf magier hat zu Beginn des Spiels keinerlei vorgegebenen Nachteile, er stellt nämlich sozusagen einen der beiden Standard-Magier dieses Regelsystems dar!

Kampf magier gelten deswegen – ebenso wie die Allgemein-Magier – als nicht spezialisierte Zauberkundige.

Nekromantie

In der berühmt-berüchtigten „Schule der Nacht“ wird die Zauberei der Nekromantie gelehrt. Die Zauberkundigen dieser Magieart sind skrupellos in der Wahl ihrer Mittel und schrecken nicht davor zurück, Lebende und Tote für ihre finsternen Zwecke zu missbrauchen. Die Nekromantie ist ein schneller Weg, zu Macht zu gelangen, allerdings bietet sie nur wenig Möglichkeiten, sich selbst zu heilen oder zu schützen – diese Art der Zauberei ist vor allem offensiv und destruktiv und ihre Anwender nutzen vor allem die Macht über den Tod, um ihre Magie zu wirken. Das ultimative Ziel eines Nekromanten ist es dabei meist,

den Tod selbst zu überwinden und unsterblich zu werden...

Diese Art der Zauberei ist zumeist bei anderen Zauberkundigen verachtet, wenn nicht strafbar und ihre Anwendung wird in vielen Ländern mit dem Tode geahndet!

■ **Nekromanten beginnen das Spiel mit dem Nachteil „Ungläubig“, ohne dafür Charakterpunkte zu erhalten! Es ist möglich, stattdessen auch sinnvolle andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!**

Sie können neben ihren nekromantischen Zaubern auch Allgemeine Zauber und Kampf magie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche aus dem verwandten Bereich der Dämonologie kosten sie die doppelte CP-Anzahl. **Der Nekromant erhält in jedem Grad, den er bereits beherrscht – d. h. aus dem er be-**



Zauberei im Live - was man dabei beachten sollte...

Auch bei **Leuenhall LIVE** gibt es einige Tipps und Tricks, wie die relativ schwer darzustellende Kunst der Zauberei für alle Teilnehmer ein klein wenig einfacher gestaltet werden kann und dennoch möglichst überzeugend umgesetzt wird. Wie üblich sind dies lediglich Tipps aus dem Spielgeschehen, die sich in der Vergangenheit bereits bewährt haben.

1) Die verwendeten **Wurfskomponenten** (Mehl, Pulver, Softbälle, Reis) möglichst nie in Kopfhöhe werfen, jedes verwendete Material kann nämlich unangenehme Auswirkungen nach sich ziehen, wenn es in die Augen gelangt.

Natürlich dürfen Spruchkomponenten – wie z. B. geweihtes Wasser – niemals in festen Behältern geworfen werden! Ambientekomponenten sollten möglichst stilvoll und passend gewählt werden. Je schöner, je besser.

2) Zauberkundige sollten **Spruch- oder Gebetbücher** oder wenigstens deutlich sichtbare **magische bzw. heilige Symbole** besitzen. Auch ein großer Magierstab ist eine echte Zier! In diesen Folianten sollten die Sprüche/Gebete des Magieanwenders niedergeschrieben sein.

Beim Verlust des Buches ist mit schwerwiegenden Konsequenzen bis hin zum Verlust der Zauberkraft zu rechnen...

3) Der **Ablauf eines Zaubers** bleibt meistens gleich: Der Zauberkundige spricht eine Zauberformel, in welcher der Inhalt und die Wirkung des Zaubers klar zum Ausdruck kommen sollte. Klar, laut und deutlich sprechen hilft sehr dabei, dass die davon betroffenen Personen auch eindeutig verstehen, was mit ihnen passiert! Am Ende des Zaubers wird dann noch einmal der Name des Spruchs deutlich angesagt.

4) Kann ein Zauberer den Spruch beenden und wird die benötigte Komponente richtig eingesetzt, so trifft der Zauber in Kraft. Jeder Zauberkundige sollte sich die **Formel für seine Sprüche** selbst ausdenken.

Dabei muss bedacht werden, dass die Spruchformeln einfach und klar gehalten sein sollten. Lateinische und andere fremdsprachige oder in einer Fantasiensprache aufgesagte Zauber mögen ja ganz gut klingen, die bezauberten Personen wissen damit aber erst mal gar nichts anzufangen! Dann dürfen sich Zauberer auch nicht wundern, wenn die Spruchwirkung nicht eindeutig, erst zu spät oder vielleicht gar nicht eintritt.

5) Einige Zauber müssen z. B. durch **Gesten oder fortlaufende Litaneien** aufrechterhalten werden. Dies ist im Normalfall in der Sprucherklärung so vermerkt. Bricht der Zauberkundige die erforderliche Tätigkeit aus irgendwelchen Gründen ab, so ist auch der Zauber sofort beendet.

6) **Rituale** werden von Zauberkundigen fast immer dann eingesetzt, wenn eine beabsichtigte Wirkung ihre Macht übersteigt oder aber gar kein Zauber dafür vorhanden ist. Bei Ritualen und Zeremonien muss immer die Spielleitung anwesend sein, um über deren Ausgang zu entscheiden.

Als Faustregel kann man sagen, je machtvoller und komplexer die Auswirkungen eines Rituals sind, desto länger und aufwändiger wird und sollte es schlussendlich auch sein! Hier gilt vor allem: Je schöner das Spiel, desto größer die Chance auf einen Erfolg.

6) Bei vielen Zaubersprüchen sind **Komponenten Pflicht**. Ohne die Verwendung dieser Komponente funktioniert ein Zauber schlicht und ergreifend nicht. Dies gilt – außer in Ausnahmefällen – natürlich auch für NSCs.

7) Falls während eines großen **Kampfgetümmels** Personen einen Zauber nicht ausspielen, ist dies meistens keine böse Absicht: In dem ganzen Tumult sind sowohl Spieler wie auch NSCs meist so sehr mit dem eigenen Überleben beschäftigt, dass sie gewisse Aktionen ganz einfach überhören und übersehen und den auf sie geschleuderten Softball gar nicht bemerken.

In diesem Falle sollte der Zauberkundige die jeweilige(n) Person(en) bei nächster Gelegenheit einfach freundlich auf die Spruchwirkung aufmerksam machen.

8) Bei der Zauberei muss stets bedacht werden, dass sie ganz extrem von **schöner und stimmungsvoller Spielweise** abhängt! Selbst ein kleiner Adept kann einen Großmeister in arge Verlegenheit bringen, wenn er passendere und schönere Zeremoniengegenstände vorweisen kann und sich besser

in der Magietheorie auskennt als dieser. Im Zweifelsfall sollte man sich bei einem Neueinstieg ins Live-Rollenspiel vor allem in ei-

genem Interesse und aus Gründen der Darstellbarkeit nicht unbedingt für einen zauberfähigen Spielcharakter entscheiden.

reits mindestens drei Zauber erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den er einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann. Dies gilt jedoch nur für seine spezielle Magieschule und ist nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich!

Nekromanten können lediglich Zauber aus der Schule der Nekromantie, der Allgemeinen Magie, der Kampfmagie und der Dämonologie erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern der Dämonologie kostet sie die doppelten CP.

Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

kunst“ ist für einen Runenmagier nötig, um auf die übrigen Zaubersprüche Zugriff zu erhalten, die er eventuell beherrscht!

Runenmagier können außerdem auch Allgemeine Zauber und Kampfmagie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche aus dem verwandten Bereich des Schamanismus kosten ihn die doppelte CP-Anzahl. **Der Runenmagier erhält in jedem Grad, den er bereits beherrscht – d. h. aus dem er bereits mindestens drei Runen erlernt hat – eine Rune pro Tag, die er einmalig ohne die Aufwendung von RuP wirken kann. Dies gilt jedoch nur für seine spezielle Magieschule und ist nur bei Runen bis zum Grad 3. möglich!**

Runenmagie

Die uralte Kunst der Runenmagie ist uns aus den Tagen unserer Altvorderen überliefert worden und wird heute nur noch von wenigen, meist sehr zurückgezogen lebenden Menschen beherrscht und noch seltener gelehrt. Der große und entscheidende Unterschied zur „normalen“ Zauberei besteht dabei darin, dass Runen ihre Macht nicht nur aus dem Zauberer selbst, sondern vor allem aus ihrer Umgebung ziehen – daher sind Runen stets ortsgebunden oder verlieren bei einem Transport sehr schnell ihre Wirkung! Nur sehr mächtige Runenmagier wissen, wie man solche Runen von dem Ort ihrer Entstehung an einen anderen Platz bringen kann, ohne dass sie dabei ihre Wirkungskraft verlieren.

Dafür bieten Runen allerdings eine wirklich wirkungsvolle Art und Weise, magische „Fallen“ zu konstruieren, die Heim und Besitz eines Zauberkundigen ganz vortrefflich schützen können! Runenmagie ist langsam und aufwändig und die Erstellung einer Zauberrune ist daher immer an ein mehr oder weniger langes Ritual gebunden...

■ Runenmagier beginnen das Spiel zwar ohne Nachteil, sie müssen aber für die Verwendung von Runen die Fähigkeit „Runenkunde“ erlernt haben. „Zauber-

Runenmagier können neben der Runenmagie lediglich Zauber aus der Schule der Allgemeinen Magie, der Kampfmagie oder des Schamanismus erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern des Schamanismus kostet sie die doppelten CP.

Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

Schamanismus

Auch eine lange Tradition besitzt die hohe Kunst der Naturmagie, die vor allem von Schamanen und Druiden angewendet wird, um ihre ganz besondere Art der intuitiven Zauberei zu wirken. Im Gegensatz zu den Zauberkundigen, die ihre Magie an den Akademien erlernen, wird auch beim Schamanismus das sorgsam gehütete Geheimnis von einem Schamanen an den nächsten weiter gegeben und schriftliche Aufzeichnungen sind daher fast immer weitgehend unbekannt.

Vor allem Druiden, welche die Göttin Elia in ihrer Form als Fruchtbarkeitsgöttin anbeten, genießen in Löwentor und der Leuenmark ein sehr hohes Ansehen.

■ Schamanen (und Druiden) beginnen das Spiel mit den Nachteilen „Analphabet“ und „Leichtgläubig“, ohne dafür Charak-

Befindet sich ein Sternchen (*) beim Namen des Zaubers, so ist es für die Spielcharaktere möglich, gegen diesen Spruch eine Magieresistenz zu erwerben. Der betreffende Zauber zeigt dann gar keine oder lediglich eine stark abgeschwächte Wirkung. **Die Kosten für eine so erworbene Resistenz betragen stets die doppelten CP der Kosten für den Erwerb des eigentlichen Zauberspruches.**

terpunkte zu erhalten! Es ist möglich, stattdessen auch andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!

Schamanen können außerdem auch Allgemeine Zauber und Kampf magie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche aus dem verwandten Bereich der Hexerei kosten sie die doppelte CP-Anzahl. **Der Schamane erhält in jedem Grad, den er bereits beherrscht – d. h. aus dem er bereits mindestens drei Zauber erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den er einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann.**

Dies ist allerdings nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich!

Schamanen können lediglich Zauber aus der Schule des Schamanismus, der Allgemeinen Magie, der Kampf magie und der Hexerei erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern der Hexerei kostet sie die doppelten CP. Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

Wunder

Jene ganz einzigartige Form der Zauberei, die von Priestern und Paladinen angewendet wird, bezeichnen wir im Rahmen dieses Regelwerks als Wunder, da diese Personen ihre Macht direkt durch ihre jeweilige Gottheit erhalten. Dabei spielt es übrigens keine Rolle, welcher Gesinnung diese Gottheit ist! Priester von dunkler Gesinnung erhalten ihre Wunder ebenso von ihrem jeweiligen Gott zuerkannt wie die Diener von Gottheiten des Guten und des Lichtes. Auch im Reich Löwentor und der Provinz Leuenmark herrscht eine

ewigliche Rivalität zwischen den Göttern und ihren Anhängern und es bleibt fraglich, wer am Ende obsiegen wird...

■ **Priester beginnen das Spiel mit den Nachteilen „Ehrliche Haut“ und „Queste“, ohne dafür Charakterpunkte zu erhalten. Es ist möglich, stattdessen auch sinnvolle andere Nachteile im Wert von 20 CP zu wählen!**

Sie können neben den Wundern auch Allgemeine Zauber und Kampf magie zu normalen CP-Kosten erwerben. Sprüche der Bann magie kosten sie die doppelte CP-Anzahl. **Der Priester erhält in jedem Grad, den er bereits beherrscht – d. h. aus dem er bereits mindestens drei Zauber erlernt hat – einen Zauber pro Tag, den er einmalig ohne die Aufwendung von MP wirken kann. Dies gilt jedoch nur für seine spezielle Magieschule und ist nur bei Zaubern bis zum Grad 3. möglich!**

Priester können lediglich Wunder sowie Zauber der Allgemeinen Magie und der Bann magie erwerben und wirken. Der Erwerb von Zaubern der Bann magie kostet sie die doppelten CP. Alle anderen Magiearten und -sprüche bleiben ihnen verschlossen!

Zauber-Beschreibungen

Die Beschreibung der Zauber ist in verschiedene Grade unterschiedlicher Höhe eingeteilt.

Je höher der Grad eines Zaubers, desto mächtiger und umfassender ist normalerweise auch dessen Wirkung.

Die **Magieart** eines Zauberspruchs gibt an, zu welcher Gattung dieser jeweilige Zauberspruch gehört. Dies hat u. a. Auswirkungen darauf, wer den Spruch zu welchen Kosten erlernen und anwenden kann.

Die **Formel** gibt die Anzahl der Worte an, die ein Zauberkundiger sprechen muss, damit der Spruch seine Wirkung entfaltet (bitte hierbei eher auf Stil und nicht die Anzahl der Silben achten). Je höher der Zaubergrad, desto lang-

wieriger ist auch dessen Intonierung. Es ist wichtig, Zauberformeln laut und deutlich zu sprechen – damit auch andere Spieler darauf reagieren können – und danach den Namen des Zaubers zu sagen. Ausnahmen (z. B. bei den eher heimlich gewirkten Hexenflüchen) bestätigen die Regel. Wird eine Formel nicht komplett ausgesprochen – zum Beispiel, weil der Zauberer von einer Waffe verletzt wurde – so tritt kein magischer Effekt in Kraft, die erforderlichen MP sind aber dennoch verloren.

Die **Effektdauer** zeigt auf, wie lange die Spruchwirkung maximal anhalten kann. Natürlich könnte der Zauber eventuell vorzeitig z. B. durch ein „Magie bannen“ oder ähnliche Effekte aufgehoben werden.

Die **Komponente** beschreibt, welche Dinge für diesen Zauber benötigt werden: Dabei unterscheiden wir zwischen „**Ambientekomponenten**“ wie Spruchbüchern, Kerzen, Wasser, Kreide, bunter Schnur o. ä., „**Wurfskomponenten**“ wie Softbällen, Mehl, Reis oder Nudeln (z. B. als Knochensplitter), Erbsen oder Konfetti. Manche Zauber benötigen keinerlei Komponenten, sondern wirken bei Berührung oder Sicht. Bei vielen Sprüchen sind außerdem Beispiele für sinnvolle Komponenten angegeben! Letzten Endes muss jeder Spieler für sich selbst entscheiden, wie viel Aufwand er für die Ausübung seiner Zauberkunst betreiben will – bei uns gilt hierbei jedoch: Je mehr, desto besser!

Befindet sich ein Sternchen (*) beim Namen des Zaubers, so ist es für die Spielcharaktere möglich, gegen diesen Spruch eine Magieresistenz zu erwerben, siehe hierzu Kapitel 6: Fähigkeiten (ab Seite 58).

Die Kosten für eine so erworbene Resistenz betragen stets die doppelten CP der Kosten für den Erwerb des eigentlichen Zauberspruches.

So würde also eine Magieresistenz gegen den Zauber „Furcht“ 10 CP (Charakterpunkte) kosten (das Erlernen dieses Spruches kostet einen Zauberer 5 CP, also $5 \text{ CP} \times 2 = 10 \text{ CP}$). Je höher der Grad eines Zaubers, desto kostenintensiver ist natürlich auch die Magieresistenz dagegen...

1. Grad

Abstand

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (Symbol)

Wirkung: Dieser Zauber hält einen Gegner auf Distanz. Der Zauberer kann den Zauber so lange aufrecht erhalten wie er sich darauf konzentriert: Dazu muss er zunächst den Spruch aufsagen und dann mit ausgestrecktem Arm seine Handfläche dem Gegner entgegenstrecken. Dieser kann sich nun nicht weiter als bis auf drei Meter nähern, der Zauberer kann ihn aber nicht zurückdrängen. Allerdings wirkt dieser Zauber nur auf eine Person und z. B. Pfeile, Wurfgeschosse oder die Zaubersprüche von Gegnern werden davon nicht betroffen.

Arkane Geschoss 1

Magieart: Kampf magie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfskomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers verliert 1 LP. Rüstung schützt in diesem Falle nicht, der Zauber kann nicht durch ein Schild abgewehrt werden! Allerdings wird eine Rüstung auch nicht beschädigt.

Sollte das Opfer dieses Zaubers auf 0 LP fallen, so wird es besinnungslos und kann sterben, sofern keine magische Heilung erfolgt.

Arkane Rüstung 1

Magieart: Kampf magie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 6 Stunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Lederstück)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft eine unsichtbare, magische Rüstung um den Körper des Magiers. Der Zauberspruch schlägt fehl, falls der Anwender bereits irgendeine Rüstung tragen sollte! Im Laufe der nächsten sechs Stunden erhält der Zauberer 1 RP auf dem gesamten Körper. Diese magische Rüstung wirkt auf alle Körperzonen und wird vor Ablauf der Spruchdauer erst durch einen Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben. Die Rüstung wird spieltechnisch durch eine sichtbar getragene blaue Schärpe angezeigt.

Runenmagie im Live - was man dabei beachten sollte...

Die Runenmagie erscheint uns bei **Leuenhall LIVE** als extrem wichtiger und stimmungsvoller Bestandteil der Welt der Zauberei! Daher ist sie auch in diesem Regelwerk zu finden. Allerdings gelten dafür in unserem Regelwerk einige Sonderregeln, die hier aufgelistet werden.

1) Runenmagie ist dazu da, eine völlig andere Art der Zauberkunst mit einem sehr hohen **Ambientefaktor darzustellen. Und nicht, um damit z. B. die berühmt-berüchtigten „**Knickfoki**“ oder ähnlich bizarren magischen Gegenstände herzustellen!**

Bei **Leuenhall LIVE sind Knickfoki oder ähnliche sogenannten „magischen Gegenstände“ daher ausnahmslos verboten.**

2) Magische Runen sind in den meisten Fällen ortsgebunden! Sie ziehen ihre Macht bei ihrer Erschaffung direkt aus ihrer unmittelbaren Umgebung. Dafür sind sie an dieser Stelle nahezu unbegrenzt lange aktiv, es sei denn, sie werden ausgelöst! Nur sehr hochrangige Runenmagier vermögen eine Rune so zu erschaffen, dass sie bei einem Transport ihre Wirkung nicht verliert und inaktiv wird.

Nach Absprache mit der Spielleitung können Runen auch transportabel gemacht werden; dies erfordert aber deutlich erhöhte Kosten bei der Anfertigung der Rune!

3) Zur Erschaffung jeder Zauberrune ist neben dem eigentlichen Zauberspruch ein entsprechend langes **Runenritual nötig: **Je Grad der Rune beträgt dies 5 Minuten** (eine Rune des 3. Grades würde also ein Ritual von 15 Minuten erfordern)!**

4) Die **Wirkung einer Rune tritt auf Sicht sofort ein und sollte – in Abwesenheit einer SL – auf einem in der Nähe befindlichen Zettel vermerkt sein. Andernfalls muss eine betroffene Person beim Anblick einer Rune sofort eine Spielleitung nach deren Wirkung befragen und diese entsprechend ausspielen!**

5) Runen können auf **mehrere Personen ausgeweitet werden.** Dies ist bei der jeweiligen Runenbeschreibung eigens vermerkt und kostet pro weiterer Person im Normalfall 1 MP.

6) Eine Rune bleibt – **sofern sie an einen Ort gebunden ist und nicht bewegt wird – so lange aktiv, bis sie schließlich ausgelöst oder durch einen **Gegenzauber** zerstört wird. Ausnahmen bilden jene Runen, die nicht ortsgebunden und daher meist in ihrer Wirkung deutlich schwächer und an eine gewisse Effektdauer oder einen Gegenstand – z. B. eine Waffe – gebunden sind. Waffen- und Rüstungsrunen sind daher besonders beliebt und Runenmagier deswegen gefragte Leute...**

7) **Verbrauchte Runenpunkte regenerieren sich natürlich nicht durch Meditation oder Tränke, sondern lediglich durch ausgiebigen Schlaf (alle RuP bei mindestens sechs Stunden Schlaf) oder ein besonders schönes und aufwändiges Runenritual (nach SL-Entscheidung).**

8) Im Gegensatz zu normalen Zauberkundigen ist für einen Runenmagier der Erwerb der Fähigkeit „Runenkunde**“ Pflicht, damit er überhaupt magisch wirksame Runen erschaffen kann.**

Erwirbt ein Runenmagier dann weitergehend die Fähigkeit „**Zauberkunst**“, so stehen ihm außerdem wie gehabt die Zauber aus dem Bereich der Allgemeinen Zauberei, der Kampfmagie und des Schamanismus (Letzteres für die doppelten CP-Kosten) offen.

Arkaner Schild 1

Magieart: Kampfmagie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 15 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann sich der Magier vor dem erlittenen Schaden durch nor-

male Fernkampfangriffe schützen. Während der Effektdauer des Spruchs kann der Zauberkundige daher den ersten Treffer von normalen Pfeilen, Bolzen o. ä. ignorieren (nötigenfalls bei einem Treffer „Magischer Schild“ ansagen)!

Magische Pfeile oder Angriffszauber verursachen ganz normalen Schaden.

Astraler Blick

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: ca. 2 Sekunden

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Kristall)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier für wenige Sekunden in den Astralraum blicken. Dabei erhält er sozusagen eine Art von Momentaufnahme (ähnlich wie bei einem Foto).

Aura lesen 1

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Edelstein)

Wirkung: Der Zauberer kann kurz die Aura eines Lebewesens erkennen. Je nach Farbe der Aura kann er dabei Rückschlüsse auf die Art und das Verhalten des Wesens ziehen. Prinzipiell wird zwischen böse, gut, neutral, chaotisch und rechtschaffen unterschieden. Feinere Differenzierungen sind durchaus möglich, vor allem dann, wenn es sich um eine zauberfähige Person handelt. Hat die betreffende Person ihre Aura verschleiert, so muss der angewendete „Aura lesen“-Zauber einen Grad höher sein, um diesen Abwehrzauber zu durchdringen!

Bei manchen Kreaturen – zum Beispiel Dämonen oder Geschöpfen der Feenwelt – kann es sehr gefährlich oder mit unangenehmen Nebeneffekten verbunden sein, deren Aura zu lesen. Und bei manchen, besonders machtvollen Wesen ist es einfach nicht möglich. „Aura lesen“-Zauber existieren von Grad 1. bis Grad. 10. Darüber hinaus wird durch die etwaige Machtfülle des betreffenden Zauberkundigen ein solcher Zauber keinerlei Erfolgsaussichten mehr haben.

Aura verschleiern 1

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 12 Stunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Schleier)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann ein Magier seine wahre Aura verschleiern. Dies bedeutet im Normalfall, er kann seine Aura für jeden Grad, den sein Zauber über dem „Aura lesen“-Spruch seines Gegenübers liegt, um eine Stu-

fe verschieben. So könnte z. B. aus einer bösen Aura eine neutrale Aura werden. „Aura verschleiern“-Zauber existieren von Grad 1. bis Grad. 10. Darüber hinaus wird durch die etwaige Machtfülle des betreffenden Zauberkundigen ein solcher Zauber schlicht unnötig.

Bannkreis

Magieart: Dämonologie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: –

Komponente: Kreide

Wirkung: Mit diesem Zauber erschafft der Dämonenbeschwörer einen magischen und lokal gebundenen Schutzkreis, der sich in erster Linie gegen Dämonen und andere magische Wesenheiten – also auch z. B. Geister oder Feenwesen – richtet. In diesen Bannkreis können diese Kreaturen zwar hinein, aber nicht mehr aus eigener Kraft heraus. Der Bannkreis kann nur von außen und nicht von innen zerstört oder aufgehoben werden. Allerdings gibt es manche, besonders machtvollen Wesen, die Mittel und Wege besitzen, einen Bannkreis zu schwächen oder ganz zu vernichten!

Bannzauber 1

Magieart: Bannmagie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Bannzauber hebt die Wirkung eines beliebigen Spruchs des 1. Grades auf. Kann auch vorbeugend auf eine Person gezaubert werden, in welchem Fall die Wirkung eine Stunde anhält bzw. bis der erste Zauber – egal, welchen Grades – auf diese Person angewendet wird. Ein Zauberer, auf den ein Bannzauber gesprochen wurde, kann keine Magie des 1. Grades mehr anwenden, ohne diesen Zauber wieder zu brechen. Dies bedeutet, dass höhergradige Zauber ihre Wirkung voll entfalten, allerdings dennoch den Bannzauber auflösen! Alle Sprüche des 1. Grades bleiben völlig wirkungslos, lösen aber ebenfalls den Zauber auf.

Dämon binden 1

Magieart: Dämonologie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Blut)



Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Zauberkundige einen niederen Dämon für einen Befehl an sich binden. Je nach Art und Intelligenz dieses Dämons kann die ihm gestellte Aufgabe relativ komplex oder doch nur einfacher Natur sein. Dieser Zauber beschwört keinen Dämon herbei, sondern übernimmt nur die Kontrolle über eine bereits anwesende Kreatur! Ein Dämon wird immer versuchen, die ihm gestellte Aufgabe so zu korrumpieren, dass er damit seinem Beherrscher möglichst schadet... Nach der Beendigung der Aufgabe oder spätestens beim nächsten Sonnenaufgang ist der Dämon wieder frei und kann tun, was ihm beliebt.

Dämonenzunge

Magieart: Dämonologie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Zunge)

Wirkung: Der Zauberer kann sich mit einem beliebigen Dämon in dessen Sprache unterhalten. Der Zauber verpflichtet den Dämon in keiner Weise dazu, wahre Antworten zu geben. Allerdings kann er dennoch versuchen, ausweichend zu antworten oder die Wahrheit so weit als möglich zu verschleiern.

Das Lied der Freundschaft*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 15 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: 60 Minuten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Lied oder Gedicht beeinflusst der Barde seine Zuhörer dermaßen, dass sie ihn als guten und alten Freund betrachten und sich entsprechend ihm gegenüber verhalten werden. Diese Freundschaft bedeutet aber nicht, dass sie ihr letztes Hemd oder gar ihr Leben für ihn hingeben würden, kleinere Gefälligkeiten sind für die bezauberten Personen aber ganz selbstverständlich... Für jeweils weitere 15 Minuten der Effektdauer kann der Barde je Person einen weiteren MP ausgeben. Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung des Lieds der Freundschaft vorzeitig auf.

Gesänge der Gier*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 15 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieses Lied ruft eine unnatürliche Gier hervor. Bei dieser Gier kann es sich um so etwas Banales wie einen Krug Bier ebenso

handeln wie die Gier nach der Geldkatze einer anderen Person. So lange das Opfer das Lied (Gedicht) hört, muss es diese Gier entsprechend zu befriedigen versuchen. Für jede weitere Minute der Effektdauer kann der Barde je Person einen weiteren MP ausgeben. Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung des Liedes auf.

Erdbeben

Magieart: Schamanismus

Formel: 5 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: –

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Erde)

Wirkung: Das oder die Opfer des Zaubers muss sich sofort zu Boden fallen lassen, kann aber gleich wieder aufstehen.

Der Zauberer kann diesen Spruch auf so viele Personen wirken, wie er derzeit MP besitzt. Hierzu muss er nach dem Ansagen des Zaubers die betreffende Zahl nennen! Pro so benannter Person wird ein Magiepunkt verbraucht.

Feuerfinger

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 5 Minuten

Reichweite: –

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Zunder)

Wirkung: Der Zauberer darf (möglichst verdeckt) ein Feuerzeug benutzen, um damit ein Feuer anzufachen.

Fluch 1*

Magieart: Hexerei

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Haar)

Wirkung: Mit diesem Zauber hängt die Hexe ihrem Opfer einen schwachen Fluch an: Die betroffene Person muss z. B. nur noch in Reimen sprechen oder immer das Gegenteil von dem sagen, was es sagen möchte, immer die falsche Hand benutzen oder wird schlicht und ergreifend von Pusteln, Warzen oder widerwärtigem Ausschlag befallen.

Hier sind der Fantasie der Hexe also fast keine Grenzen gesetzt... Dieser Fluch kann allerdings niemals wirklich ernsthafte Konsequenzen für das Opfer nach sich ziehen – allerdings durchaus Spott und Häme.

Freudenlied*

Magieart: Bardenmagie

Formel: 15 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Anwesende Personen (1 MP pro Person) werden durch dieses Lied in ein Gefühl der Hochstimmung versetzt. Sie sind in diesem Zustand besonders leicht beeinflussbar, wirken wie leicht berauscht und würden niemandem etwas zuleide tun. Natürlich ist dieses Lied im Kampfgeschehen völlig nutzlos. Das Lied wirkt auf alle Personen, so lange sie es hören können und für die der Barde die entsprechenden MP aufbringt! Für jede weitere Minute der Effektdauer kann der Barde je Person einen weiteren MP ausgeben.

Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung dieses Liedes vorzeitig auf.

Friede*

Magieart: Wunder

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Feder)

Wirkung: Der Priester lässt tiefen Frieden in einem Lebewesen einkehren. Das Wunder wirkt nicht bei solchen Kreaturen wie Untoten oder Dämonen! Das Opfer wird absolut friedfertig und passiv. Wird es angegriffen, so verteidigt es sich nur und versucht dabei, niemandem Schaden zuzufügen. Sobald es jedoch bei einem Kampf selbst eine erste Verletzung hinnimmt, ist das Wunder augenblicklich verflogen. Nach dem Ende der Spruchdauer verhält sich das Lebewesen dann wieder völlig normal.

Furcht*

Magieart: Kampfmagie

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer des Zaubers richtet alle seine Gedanken und Aktionen nur noch auf seine eigene Verteidigung aus und vergisst darüber Freunde und Gefährten sowie anderslautende Befehle total! Die betroffene Person wird sich so rasch als möglich aus einem gefährlichen Gebiet/einem Kampf zurückziehen und dabei auf andere Personen keinerlei

Rücksicht nehmen. Auf Wunsch kann das Opfer auch sofort davonlaufen, logisches Denken ist aber trotz des Zaubers noch möglich! Der Vorteil „Furchtlos“ immunisiert gegen diesen Zauber.

Gesinnung spüren*

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 2 Sekunden
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit göttlicher Hilfe und durch ein kurzes Stoßgebet vermag der Priester es kurzfristig, die Gesinnung eines Lebewesens seines eigenen Volkes zu erspüren. Er kann dabei nur unter den Gesinnungen rechtschaffen, gut, neutral, böse und chaotisch unterscheiden.

Geister spüren

Magieart: Nekromantie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Knochen)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Nekromant alle Geister und untote, unsichtbare Wesen bis zu fünf Meter um sich herum spüren. Er erhält durch sein Gefühl lediglich grobe Hinweise darüber, wie stark bzw. welcher Art diese Geister sind, aber keinerlei genaue Informationen über diese Wesenheiten.

Geisterstimmen

Magieart: Nekromantie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Graberde)

Wirkung: Durch diesen Zauber öffnet der Nekromant seine Sinne, um in die Geisterwelt hinein zu lauschen.

Dieser Zauberspruch funktioniert übrigens ganz besonders gut an solchen verruchten Orten wie Wegkreuzungen oder Galgenbäumen. Allerdings hat der Nekromant keinerlei Möglichkeiten, auf die so erhaltenen Informationen Einfluss zu nehmen oder Wahrheit und Lüge zu unterscheiden.

Gift erkennen 1

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Ein im Körper des Opfers befindliches Gift des 1. Grades wird erkannt.

Heilige Rüstung 1

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe dieses Wunders erhält der Priester einen zusätzlichen RP auf allen Körperzonen, der nur gegen untote oder dämonische Geschöpfe Wirkung zeigt!

Heilige Stärke 1

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: –

Wirkung: Durch dieses Wunder kann der Priester einmal im Kampf einen zusätzlichen Schadenspunkt nur gegen untote oder dämonische Geschöpfe austeilen!

Heilung 1

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: permanent
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wasser)

Wirkung: Der Heilzauber wirkt nur bei Berührung der Verletzung. Ein Priester/Paladin kann lediglich eine Heilung je verletzter Person anwenden! Entstehen bei dieser Person neue Verletzungen bei Kämpfen, kann auch wieder ein Heilzauber vom selben Priester angewendet werden. Es ist auch möglich, dass verschiedene Priester dieses Wunder bei ein und derselben Person anwenden. Wird eine Wunde nicht sachgemäß gereinigt, können sich trotz des Heilzaubers Wundbrand oder Infektionen bilden! Mit „Heilung 1“ wird 1 LP oder ein Körperteil geheilt. Nach fünf Minuten ist es wieder belastbar, nach 15 Minuten voll einsatzbereit. Sollte die Wunde vor Ablauf dieser Zeit zu stark belastet werden (kämpfen, klettern, rennen usw.), so bricht die Wunde auf und muss erneut behandelt werden!

Hexenhaut

Magieart: Hexerei
Formel: 5 Worte

Effektdauer: 6 Stunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Kröte)

Wirkung: Die Hexe vermag es durch diesen Zauber, sich wenigstens einen gewissen Schutz vor Waffengewalt zu verleihen. Ihre Haut nimmt dabei ein warziges, verschrumpeltes und steifes Aussehen an (muss geschminkt werden). Der Zauberspruch schlägt fehl, falls der Anwender bereits irgendeine Rüstung tragen sollte! Im Laufe der nächsten 6 Stunden erhält die Hexe 1 RP auf dem gesamten Körper. Diese magische Rüstung wirkt auf alle Körperzonen und wird vor Ablauf der Spruchdauer nur durch einen Treffer mit einer magischen Waffe an der betreffenden Körperstelle aufgehoben.

Hexenschuss*

Magieart: Hexerei

Formel: 5 Worte

Effektdauer: –

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer des Zaubers verspürt einen kurzzeitigen, heftigen Schmerz im Rücken, der es ablenkt bzw. seine Konzentration stört. Auf diese Weise kann z. B. ein Ritual oder die Vorbereitung für einen Zauber gestört werden. Der Vorteil „Schmerzunempfindlich“ immunisiert gegen diesen Zauber.

Hohelied des Hasses*

Magieart: Bardenmagie

Formel: 25 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: 5 Minuten

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Lied kann ein geschickter Barde eine ganze Menschenmenge aufstacheln, in grundlosen Hass gegen andere Personen oder etwas zu verfallen, das er besingt (pro Person kostet das Zaubersong 2 MP). Allerdings kann es dabei passieren, dass sich ein aufgebrachter Mob gegen den Bardenselbst wendet.

Wie der Hass sich letzten Endes äußert unterliegt allerdings nicht dem Einfluss des Bardens, wobei er natürlich nach dem eigentlichen Lied das Opfer ganz einfach mit Worten noch weiter manipulieren kann.

Pro Minute des so vorgetragenen Zaubersongs werden die bezauberten Personen für 5 Minuten beeinflusst. Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung dieses Liedes vorzeitig auf.

Gestammel*

Magieart: Hexerei

Formel: 5 Worte

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Zahn)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers kann sich nur noch in unzusammenhängendem, völlig sinnlosen Gestammel äußern. Schreiben o. ä. ist aber nach wie vor ganz normal möglich.

Liebeslied*

Magieart: Bardenmagie

Formel: 15 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: 60 Minuten

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Barde wählt jene Personen (jeweils 1 MP) aus, die er mit seinem Lied bezaubern möchte. Während des Liedes müssen diese Personen ihm zuhören und er muss immer wieder Augenkontakt mit ihnen aufnehmen können. Durch seine zauberhafte Melodie (oder ein passendes Gedicht) verfallen diese Personen in Liebe zueinander. Bezaubert der Barde nur eine Person, so verliebt sich diese in die erste Person des anderen Geschlechts, die sie erblickt. Natürlich könnte dies auch der Barde selbst sein!

Pro Minute des so vorgetragenen Liedes (Gedicht) verfallen die betroffenen Personen für eine Stunde in tiefe Liebe zueinander und werden sich entsprechend verhalten.

Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung des Liebesliedes vorzeitig auf.

Licht 1

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Zaubernde (möglichst gut verdeckt) eine Taschenlampe verwenden. Wird diese vor Ablauf der Dauer ausgeschaltet, so endet auch der Zauber. Der Zauber darf nicht dazu verwendet werden, um Personen zu blenden (sowohl in- wie auch out-time)!

Magie spüren

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer kann erkennen, ob ein Gegenstand magisch ist. Der Magier muss den betreffenden Gegenstand berühren und erfährt dabei nicht, welcher Art die diesem inwohnende Magie ist! Dies ist erst durch den Zauber „Magie identifizieren“ möglich.

Magisches Schloss 1

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Schloss)

Wirkung: Der Zauber verriegelt ein Schloss auf magische Weise. Es kann nun auf normalem Weg nicht mehr geöffnet werden (allerdings kann man z. B. eine Tür immer noch mit roher Gewalt aufbrechen)! Ein „Schlösser öffnen“-Zauber, der einen Grad höher ist als das angewendete „Magische Schloss“, beendet den Zauber sofort. Auch ein „Bannzauber 1“ ist wirksam.

Magische Waffe 1

Magieart: Kampfmagie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer verleiht einer normalen Waffe magische Eigenschaften. Diese kann dadurch auch solche Geschöpfe verletzen, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu treffen sind!

Die verzauberte Waffe ist während der Dauer des Zaubers mit einem roten Band am Griff zu kennzeichnen und von der SL entsprechend zu genehmigen.

Bei jedem Treffer muss „magisch“ angesagt werden. Bis zum Ablauf der Spruchdauer oder bis nach dem nächsten Kampf gilt die verzauberte Waffe als magisch.

Mindere Bannrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe dieser Rune kann ein Zauber des ersten Grades gebannt werden, sofern der betreffende Zauberer sie erblickt. Der je-

weilige Zauber verfliegt dann wirkungslos. Es kann immer nur eine Bannrune aktiv sein. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Mindere Essenzrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: In diese Rune kann ein Magiepunkt eingespeist werden. Wird die Rune aktiviert, so kann eine beliebige, zauberfähige Person den Magiepunkt nutzen. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Mindere Furchtrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Diese Rune bewirkt bei ihrem Opfer eine sofortige, panische Angst vor dem magischen Symbol! Die betroffene Person kann sich der Rune nicht näher als bis auf fünf Meter nähern – ist sie beim ersten Erblicken der minderen Furchtrune näher als fünf Meter, so wird sie sofort panisch davor fliehen. Ist dies nicht möglich, so fällt die betroffene Person in eine natürliche Ohnmacht, aus der es mit normalen Mitteln wieder geweckt werden kann. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Mindere Hafrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Beim Anblick dieser Rune – zum Beispiel auf der Innenseite einer Truhe oder eines Bucheinbandes – wird die betroffene Person an den jeweiligen Gegenstand gefesselt und kann diesen während der Effektdauer nicht mehr loslassen.

Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.



Windere Rüst rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf ein Rüstungsteil aufgetragen, so erhöht sie deren Rüstpunkte um einen Punkt. Runenmagie ist nicht kompatibel mit anderen Zaubersprüchen, die eine die Rüstung tragende Person eventuell betreffen und wird daher nicht funktionieren, falls dies der Fall sein sollte!

Nach dem ersten Treffer an der jeweiligen Stelle erlischt die Rune. Es ist möglich, mehrere Runen dieser Art auf verschiedenen Rüstungsteilen mittels eines einzigen Rituals anzubringen.

Das Ritual verlängert sich dann für jede so angebrachte Rune entsprechend! Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Windere Schadens rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf eine Waffe aufgetragen, so erhöht sie deren Schadenswert beim allerersten Schlag um einen Punkt. Runenmagie ist nicht kompatibel mit anderen Zaubersprüchen, die eventuell bereits auf der Waffe liegen oder danach noch darauf gezaubert werden.

In so einem Falle erlischt die Rune. Es kann immer nur eine Schadens rune pro Waffe eingesetzt werden. Auf magischen oder heiligen Waffen können keine Runen angebracht werden!

Windere Schmerzens rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch den Anblick dieser Rune wird das Opfer von unerträglichen Schmerzen übermannt und windet sich schreiend in Qualen. Eine Verletzung hebt die Wirkung dieser Rune sofort auf. Zusätzlich zum Zauber muss

für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Windere Sinnes rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Sobald diese Rune erblickt wird, wird die betroffene Person von Blindheit geschlagen (bitte Augen schließen). Eine Verletzung hebt die Wirkung der Rune vorzeitig wieder auf. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Windere Verzweiflungs rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Eine dieser Rune ausgesetzte Person wird sofort von tiefster Verzweiflung und Depressionen übermannt. Sie ist überzeugt davon, bald schon zu einem schrecklichen Ende verdammt zu sein und ihr Denken und Handeln wird nur noch von dieser scheinbar unausweichlichen Tatsache beherrscht.

Eine Verletzung hebt die Runenwirkung vorzeitig auf. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Windere Wächter rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Dauer: variabel
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Beim Anblick dieser Rune muss die betroffene Person sofort so laut als nur möglich zehnmal „Alarm“ schreien. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Windere Willens rune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual

Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die Rune bewirkt bei ihrem Opfer einen totalen und augenblicklichen Verlust des eigenen Willens. Das Opfer muss beaufsichtigt werden, da es ansonsten nur starr durch die Gegend blickt und ziellos durch die Gegend wandelt.

Pro eingesetztem MP kann die Wirkung auf mehrere Personen ausgedehnt werden! Eine Verletzung hebt die Wirkung der Rune sofort auf. Zusätzlich zum Zauber muss für die Erschaffung dieser Rune ein Runenritual mit mindestens fünf Minuten Länge abgehalten werden.

Windere Zauberrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 5 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf eine Waffe aufgetragen, so gilt sie bis zum Ende des nächsten Kampfes als magisch und kann daher auch solche Kreaturen treffen, die nur von magischen Mitteln verletzt werden können. Danach erlischt die Rune. Regeltechnisch wird diese Rune durch ein rotes Band dargestellt.

Dahrung reinigen

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: permanent
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester vermag durch dieses Wunder, eine für eine Person ausreichende Menge an Nahrung und Flüssigkeit von allen Giften und etwaigen Verunreinigungen durch Krankheitserreger zu reinigen.

Pro eingesetztem MP kann dieses Wunder auf weitere Personen ausgedehnt werden!

Darregold

Magieart: Hexerei
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Katzensgold)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann die Hexe einen beliebigen, kleinen Gegenstand – z. B. einen Stein – für den Betrachter wie pures

Gold aussehen lassen. Will sie mehrere Personen täuschen, muss sie pro Person jeweils einen Magiepunkt mehr aufwenden.

Pflanzensprache

Magieart: Schamanismus
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (Pflanze)

Wirkung: Mit diesem Zauber ist der Schamane dazu in der Lage, Kontakt zu einer Pflanze seiner Wahl aufzunehmen und mit dieser zu kommunizieren. Nur der Schamane kann dabei die Stimme der Pflanze wahrnehmen und muss dabei berücksichtigen, dass Pflanzen eine völlig andere Art von Auffassungsgabe besitzen und die Kommunikation mit ihnen bisweilen sehr schwierig sein kann!

Pflanzen kennen nur, was sie gespürt oder gesehen haben. Es sind sehr beschränkte Intelligenzen, die keinerlei logische oder unlogische Rückschlüsse ziehen, ein völlig anderes Zeitempfinden haben, etwas bewerten oder etwas kennen, was ihnen nicht mindestens einmal zuvor begegnet ist. Der Schamane kann der Pflanze drei einfache Fragen mit jeweils einem Inhalt stellen!

Plagegeist

Magieart: Hexerei
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber wird ein unsichtbarer Geist herbeigerufen, den die Hexe darum bitten kann, eine Person zu necken und zu foppen. Dieser Geist kann keinen wirklichen Schaden zufügen, allerdings durch seltsame Geräusche, leichtes Zwicken und merkwürdige, kleine Missgeschicke dem Opfer ganz gehörig auf die Nerven gehen!

Rüstung reparieren

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: Fünf Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (Rüstungsteil)

Wirkung: Der Zauberer verbindet geborstene Rüstungsteile auf magische Art und Weise. Je RP (Rüstpunkt) muss hierbei ein MP aufgewendet werden.

Schlösser öffnen 1

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 5 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Schlüssel)

Wirkung: Dieser Zauber öffnet jedes gewöhnliche Schloss, sofern es nicht mit „Magisches Schloss“ verriegelt worden ist. In diesem Fall muss ein „Schlösser öffnen“, das einen Grad höher ist als der Abwehrzauber, angewendet werden.

Schlummerlied*

Magieart: Bardenmagie

Formel: 15 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Alle Personen, die dieses Lied vernehmen, verfallen in einen tiefen Schlaf. Sie können allerdings durch normale Mittel (schüteln, anschreien etc.) oder natürlich durch einen Angriff wieder aufgeweckt werden.

Das Lied wirkt auf alle umstehenden Personen, so lange sie es hören können und so lange der Barde hierfür die entsprechenden MP aufbringt! Für jede weitere Minute der Effektdauer kann der Barde je Person einen weiteren MP ausgeben.

Schutz vor Dämonen

Magieart: Wunder

Formel: 5 Worte

Effektdauer: variabel

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (H. Symbol)

Wirkung: Der Priester macht eine abwehrende Geste mit seinem (deutlich sichtbaren) heiligen Symbol und sagt dabei ununterbrochen ein Gebet auf.

So lange er diese Tätigkeit nicht einstellt, können ihn niedere Dämonen nicht angreifen und werden ihm aus dem Wege gehen. Andere Personen können hinter dem Priester Schutz suchen, werden aber nicht vom eigentlichen Wunder geschützt! Das Wunder schützt nicht vor Zaubern und Fernkampfangriffen.

Schutz vor Untoten

Magieart: Wunder

Formel: 5 Worte

Effektdauer: variabel

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (H. Symbol)

Wirkung: Der Priester macht eine abwehrende Geste mit seinem (deutlich sichtbaren) heiligen Symbol und sagt dabei ununterbrochen ein Gebet auf.

So lange er diese Tätigkeit nicht einstellt, können ihn niedere Untote nicht angreifen und werden ihm aus dem Weg gehen. Andere Personen können hinter dem Priester Schutz suchen, werden aber nicht vom eigentlichen Wunder geschützt! Das Wunder schützt nicht vor Zaubern und Fernkampfangriffen.



Schweigen 1*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer wird zum Schweigen verdammt. Es kann nicht mehr sprechen noch mit seiner Stimme sonstwie Geräusche von sich geben.

Ein Zauberkundiger kann in dieser Zeitspanne natürlich keine Magie wirken, für die seine Stimme nötig ist.

Spuren finden

Magieart: Schamanismus
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Schamane ruft mit diesem Zauber die Naturgeister an, ihm die Spur(en) eines ihm bekannten Wesens zu zeigen.

Während der Spruchdauer kann er diesen Spuren absolut fehlerfrei folgen. Ein „Hexenknoten“ wird dadurch nicht beeinträchtigt!

Taubheit

Magieart: Kampfmagie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird sofort mit Taubheit geschlagen und muss sich dementsprechend taub stellen (z. B. Ohrstöpsel tragen).

Dieses Verhalten sollte möglichst gut und eindeutig ausgespielt werden!

Tierfreundschaft

Magieart: Schamanismus
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Fell)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Schamane ein gewöhnliches Tier dazu bringen, dass es sich beruhigt und ihn als freundlich ansieht. Daher wird dieses Tier nichts unternehmen, um dem Schamanen zu schaden. Andere Personen in der näheren Umgebung sind von diesem Zauber betroffen und können nach wie vor angegriffen werden!

Todeskälte

Magieart: Nekromantie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von unnatürlicher Kälte übermannt! Es zittert unkontrolliert und ist nur noch mit Mühe zu gewöhnlichen Handlungen fähig. Während der Spruchdauer kann sich die betroffene Person nur noch wie in Zeitlupe bewegen.

Trauermarsch*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 15 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die Opfer (1 MP pro Person) dieses Zaubers werden betrübt und todtraurig. Sie weinen, sinken zu Boden oder jammern haltlos vor sich hin. Vor ihrem geistigen Auge werden alle leidvollen Erfahrungen wieder lebendig, die ihnen jemals widerfahren sind und genauso fühlen sie sich auch!

Die verzauberten Personen werden die Einsamkeit suchen und sich möglichst schluchzend zurückziehen. Vernünftigen Argumenten sind sie während der Effektdauer kaum zugänglich. Das Lied wirkt auf alle Personen, so lange sie es hören können und für die der Barde die entsprechenden MP aufbringt! Für jede weitere Minute der Effektdauer kann der Barde je Person einen weiteren MP ausgeben. Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung dieses Liedes vorzeitig auf.

Untote kontrollieren 1

Magieart: Nekromantie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Nudeln)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann ein Nekromant die Kontrolle über einen niederen Untoten (Skelett, Zombie, Ghul o. ä.) übernehmen und diesem neue Kommandos im Rahmen seiner Möglichkeiten erteilen.

Nach der Spruchdauer erhält der ursprüngliche Befehlshaber die Kontrolle über den Untoten zurück, falls dieser bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht zerstört sein sollte.

Vergiften 1*

Magieart: Hexerei
Formel: 5 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer des Zaubers unterliegt sofort den Auswirkungen eines Giftes des 1. Grades nach Wahl der Hexe.

Verlangen*

Magieart: Hexerei
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wein)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von einem tiefen Verlangen erfüllt. Dieses Verlangen bezieht sich nicht auf Lebewesen, sondern lediglich auf Dinge wie z. B. Gold, Nahrung, Alkohol usw.! Das Opfer wird versuchen, dem Objekt seines Verlangens so rasch als möglich habhaft zu werden, ist aber nach wie vor zu logischen Entschlüssen fähig.

Verwirrung*

Magieart: Kampf magie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 30 Sekunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer muss die begonnene Aktion sofort abbrechen und alles in seinen Händen fallen lassen. Die betroffene Person ist für 30 Sekunden zu keiner vernünftigen Handlung mehr fähig, kauert sich in fötaler Haltung zusammen und ist völlig hilflos! Wird das Opfer vor dem Ende der Zauberdauer angegriffen, so verliert der Spruch noch vor dem ersten Schlag seine Wirkung.

Waffe segnen 1

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (Waffe)

Wirkung: Der Priester verleiht einer normalen Waffe überirdische Eigenschaften. Diese kann dadurch auch solche Geschöpfe verletzen, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu treffen sind! Die gesegnete Waffe ist während der Dauer des Zaubers mit einem weißen Band am Griff zu kennzeichnen.

Bei jedem Treffer muss „gesegnet“ angesagt werden. Bis zum Ablauf der Spruchdauer oder bis nach dem nächsten Kampf gilt die verzauberte Waffe als gesegnet.

Weitsicht

Magieart: Schamanismus
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente (Fernglas)

Wirkung: Der Schamane kann für eine gewisse Zeit lang deutlich besser und weiter sehen (er darf heimlich ein Fernglas benutzen).

Windstoß

Magieart: Kampf magie
Formel: 5 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: siehe Beschreibung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Feder)

Wirkung: Das Opfer des Zaubers muss zehn Schritte (Meter) rückwärts taumeln und sich zu Boden fallen lassen. Der Zauberer kann diesen Spruch auf so viele Personen wirken, wie er derzeit MP besitzt. Hierzu muss er nach dem Ansagen des Zaubers die betreffende Zahl nennen! Es wird für jede durch den Zauber betroffene Person ein MP verbraucht.

Wunderheilung 1

Magieart: Wunder
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 8 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Bandage)

Wirkung: Durch dieses Wunder erhält eine Person vorübergehend die gleichen Vorteile wie durch „Regeneration 1“.

Wunsch*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 5 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Münze)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers erfüllt dem Magier einen einfachen Wunsch bzw. führt einen Dienst aus. Die Ausführung des Wunsches oder die daraus resultierenden Folgen dürfen keinerlei schädigende Wirkung für die betroffene Person nach sich ziehen. Das Opfer weiß, dass es den Dienst nicht aus freien Stücken für den Zauberer erledigt hat!

Zaubertrick

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 5 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe minderer Magie kann der Zauberer einen kleinen Trick vorführen (z. B. könnte er Knallerbsen, Stinkbomben oder Tischfeuerwerk verwenden). Dieser Zaubertrick darf aber keinen Effekt auf das Geschehen haben, sondern dient lediglich der Unterhaltung etwaiger Zuschauer.

2. Grad

Alarm

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Glöckchen)

Wirkung: Dieser Zauberspruch bewirkt, dass ein bestimmter Gegenstand mit einem magischen Alarm belegt wird. Wird der betreffende Gegenstand berührt, so kann nur der Zauberer den ausgelösten Alarm hören – dabei spielt es keinerlei Rolle, wie weit er von der Quelle des Zaubers entfernt ist!

Der Zauber wird durch ein rotes Band am verzauberten Gegenstand kenntlich gemacht.

Arkane Geschoss 2

Magieart: Kampfmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers verliert 2 LP. Rüstung schützt in diesem Falle nicht, der Zauber kann nicht durch ein Schild abgewehrt werden! Allerdings wird eine Rüstung auch nicht beschädigt.

Sollte das Opfer dieses Zaubers auf 0 LP fallen, so wird es besinnungslos und kann sterben, sofern keine magische Heilung erfolgt.

Arkane Rüstung 2

Magieart: Kampfmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Kettenring)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft eine unsichtbare, magische Rüstung um den Körper des Magiers. Der Zauberspruch schlägt fehl, falls der Anwender irgendeine Rüstung tragen sollte! Im Laufe der nächsten sechs Stunden erhält der Zauberer 2 RP auf dem gesamten Körper.

Diese magische Rüstung wirkt auf alle Körperzonen und wird vor Ablauf der Spruchdauer erst durch einen Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben. Die Rüstung wird spieltechnisch durch eine sichtbar getragene blaue Schärpe angezeigt.

Astraler Wächter

Magieart: Allgemeiner Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch ruft der Magier eine ätherische Kreatur aus dem Astralraum herbei, die für ihn einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort überwacht. Dieser Wächter ist nur im Astralraum sichtbar. Er wird dem Zauberer auf dessen Nachfrage hin ausführlich Bericht erstatten.

Austreiben

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (Weihwasser)

Wirkung: Durch dieses Wunder wird ein Dämon auf seine Daseinsebene zurückgeschleudert! Ob das Wunder gelingt, ist allerdings sehr stark von der Macht des Dämons und der jeweiligen Umgebung bzw. den herrschenden Umständen abhängig.

Das Wunder wirkt besonders gut gegen Personen, die von körperlosen Dämonen besessen sind.

Bannzauber 2

Magieart: Bannmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Bannzauber hebt die Wirkung eines beliebigen Spruchs des 1. und 2. Grades auf. Kann auch vorbeugend auf eine Person gezaubert werden, in welchem Fall die

Wirkung eine Stunde anhält bzw. bis der erste Zauber – egal, welchen Grades – auf diese Person angewendet wird. Ein Zauberer, auf den ein Bannzauber gesprochen wurde, kann keine Magie des 1. und 2. Grades mehr anwenden, ohne diesen Zauber wieder zu brechen. Dies bedeutet, dass höhergradige Zauber ihre Wirkung voll entfalten, allerdings dennoch den Bannzauber auflösen! Alle Sprüche des 1. und 2. Grades bleiben völlig wirkungslos, lösen aber ebenfalls den Zauber auf.

Berserkerwut 1

Magieart: Kampfmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Während der Wirkung dieses Spruchs erhält die verzauberte Person eine größere Widerstandskraft und Lebenskraft. Dies wirkt sich durch den Erhalt eines zusätzlichen LP auf dem Körper aus! Allerdings wird die verzauberte Person in einen solche Kampfeswut verfallen, dass sie kämpfen muss, bis kein Gegner mehr auf den Beinen steht. Flucht oder Rückzug kommt nicht in Frage!

Der Zauber wirkt vorbeugend eine Stunde und endet direkt nach der ersten Schlacht. Falls der zusätzliche LP verloren wurde – d. h. der Berserker auf 0 LP gefallen sein sollte – so ist dessen Heilung doppelt so aufwändig! Um ihn wieder auf 1 LP zu bringen, müsste also zunächst mindestens eine „Heilung 2“ auf ihn gewirkt werden. Während der Spruch andauert, muss die Berserkerwut dementsprechend ausgespielt werden (Toben, Brüllen, Schaum vor dem Mund etc.)!

Beschwörung 1

Magieart: Dämonologie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber ruft der Magier einen niederen Dämon herbei. Dieser wird bei ihm erscheinen, ist jedoch nicht gebunden und kann daher nach eigenem Ermessen handeln. Die wenigsten Dämonen reagieren allerdings freundlich auf eine solche Beschwörung. Durch Opfergaben kann der Beschwörer jedoch versuchen, den Dämon gnädig zu stimmen. Niedere Dämonen sind durch gewöhnliche Waffen und die meisten Zauber zu verlet-

zen und daher stellt eine solche Kreatur zum Glück noch keine allzu große Gefahr dar.

Borkenhaut

Magieart: Schamanismus
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Rinde)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft eine deutlich sichtbare, magische Rüstung um den Körper des Schamanen (bitte durch Laub, Blätter, Rinde oder entsprechende Schminke darstellen). Der Zauberspruch schlägt fehl, falls der Anwender irgendeine Rüstung tragen sollte! Im Laufe der nächsten sechs Stunden erhält der Zauberer 1 RP auf dem gesamten Körper. Befindet sich der Schamane allerdings in einem Waldgebiet, so erhält er durch diesen Schutz 3 RP! Diese magische Rüstung wirkt auf alle Körperzonen und wird vor Ablauf der Spruchdauer erst durch einen Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben.

Dämonenrüstung

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Dämonenbeschwörer umgibt sich mit einer unsichtbaren Rüstung, die vor allem gegen dämonische Geschöpfe einen ganz besonderen Schutz bietet: Diese Rüstung bietet dem Dämonenbeschwörer 1 RP zusätzlich zu seiner getragenen Rüstung (die Rüstungsregeln für Magier gelten wie üblich), gegen Dämonen aber erhält er zwei zusätzliche RP auf dem ganzen Körper. Dieser Schutz wird vor Ablauf der Spruchdauer erst durch Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben!

Diebstahl

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird eines kleinen, nichtmagischen Gegenstandes beraubt. Dieser Gegenstand darf dabei nicht größer als eine Handfläche sein und es muss die genaue Position des Gegenstands bekannt sein! Spieltechnisch wird sich die SL anhand

der Beschreibung der Hexe diesen Gegenstand von der betroffenen Person aushändigen lassen. Ist die Beschreibung zu ungenau, so zeigt der Zauber keine Wirkung.

Eberner Arm

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier im Arm einer Person für eine kurze Zeitspanne größere Kraft erzeugen. Der erste Treffer mit diesem Arm erzeugt dann einen SP mehr. Der Zauber funktioniert nur bei der Verwendung von Einhandwaffen.

Erschaffe Untote 1

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Asche)

Wirkung: Mit diesem Zauber animiert der Nekromant einen Leichnam in seiner Nähe, der so rasch es ihm möglich ist, zu ihm kommt. Der so entstandene Zombie ist ein willenloses, untotes Geschöpf, das weder Gefühle noch eigene Gedanken noch eine Erinnerung an sein früheres Leben besitzt.

Der Zombie steht unter dem Befehl seines Gebieters und wird alle seine Befehle sofort ausführen, wobei allerdings nur die einfachsten Kommandos möglich sind! Ohne Befehle wird der Untote absolut reglos verharren. Zombies sind langsame und ungelenke Untote, die sich bestenfalls durch Stöhnen verständlich machen können.

Fessel*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Seil)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft unsichtbare Fesseln aus magischer Energie, welche die Arme des Opfers an seinen Körper drücken. So lange die betroffene Person im Sichtbereich des Magiers ist kann sie keinerlei Aktionen mit ihren Armen ausführen. Besonders starke Kreaturen sind gegen diesen Zauber immun.

Fluch 2*

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Haar)

Wirkung: Mit diesem Zauber hängt die Hexe ihrem Opfer einen schweren Fluch an: Die betroffene Person muss z. B. schweigen, kann nur noch rückwärts laufen, bewegt sich wie in Zeitlupe oder beschimpft schamlos seine allerbesten Freunde. Hier sind der Fantasie der Hexe fast keine Grenzen gesetzt...

Frage

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Durch diesen einfachen Zauber bringt die Hexe eine Person dazu, auf eine ihr gestellte Frage nach bestem Wissen und Gewissen mit ja oder nein zu antworten. Das Opfer dieses Spruches ahnt dabei nichts von der Beeinflussung und wird danach glauben, es habe sich einfach nur verplappert... Bei Unkenntnis erfolgt gar keine Antwort.

Freundschaft*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 24 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber glaubt das Opfer, der Magier sei sein allerbesten Freund. Dennoch ist das Verhalten der betroffenen Person nach wie vor von ihrem eigentlichen Charakter abhängig: So würde z. B. ein Paladin seinen „besten Freund“ mit seinem Leben verteidigen, während ein Dieb ihn eventuell trotz „aller Freundschaft“ hintergehen oder betrügen würde!

Nach dem Ende der Spruchdauer wird das Opfer nicht zwangsläufig wissen, dass es verzaubert war. Allerdings erinnert es sich an alles und kann sich daher ein eigenes, neues Bild vom Zauberer machen.

Friedenslied*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: 30 Minuten



Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Lied lässt der Barde jegliche Art von Angriffslust oder Aggressivität von den bezauberten Personen abfallen. So bezauberte Personen werden sich nur noch verteidigen oder das Leben von Freunden zu schützen versuchen, allerdings von sich aus keinesfalls mehr jemanden angreifen. Werden sie allerdings selbst attackiert, so verliert das Zauberlied augenblicklich seine Wirkung. Pro so bezauberter Person muss der Barde 2 MP aufbringen. Ein Gegenzauber hebt die Wirkung des Friedensliedes vorzeitig auf.

Gedanken lesen 1*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: ca. 5 Sekunden
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magie für einige Sekunden die Gedanken des Opfers hören. Diese Gedanken müssen aber nicht immer einen Sinn ergeben. Es ist für das Gelingen des Zaubers nötig, dass der Zauberer der betroffenen Person in die Augen blicken kann!

Geistesbarriere

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer erhält durch diesen Spruch einen Schutz gegen alle seinen Geist beeinflussenden Zauber wie z. B. „Freundschaft“ oder „Liebeszauber“ sowie ebenfalls gegen Zauber, die seine Gesinnung oder Aura erkennen wollen wie z. B. „Aura lesen“ oder „Gesinnung spüren“! Werden diese Zaubersprüche jedoch einen Grad über dem der „Geistesbarriere“ gewirkt, so versagt der Zauber – es wird allerdings ebenfalls enthüllt, dass Aura oder Gesinnung verborgen werden sollten.

Geisterrüstung

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Nekromant umgibt sich mit einer unsichtbaren Rüstung, die vor allem gegen untote Geschöpfe einen ganz besonderen Schutz bietet: Diese Rüstung bietet dem Nekromanten 1 RP zusätzlich zu seiner getragenen Rüstung (die Rüstungsregeln für Magier gelten wie üblich), gegen Untote aber erhält er 2 zusätzliche RP auf dem ganzen Körper, die vor Ablauf der Spruchdauer nur durch Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben werden.

Gift erkennen 2

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Ein im Körper des Opfers befindliches Gift des 1. oder 2. Grades wird erkannt.

Gift neutralisieren 1

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber reinigt den Körper des Opfers von allen Giften des 1. Grades.

Gift sehen

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Wunder kann ein Priester alle Gifte natürlicher und übernatürlicher Art sehen und daher den Zustand einer Person einschätzen. Der Zauber selbst hat aber keinerlei heilende Wirkung und nur in Zusammenhang mit der Fähigkeit „Giftkunde“ kann auch eine exakte Diagnose getroffen werden!

Glaubensstärke

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Dauer: 6 Stunden
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Einmal am Tag kann der Priester eine Messe zu Ehren seiner Gottheit abhalten (bitte schön ausspielen), die mindestens zehn Minuten andauern muss. Alle Personen, die

mit ihm den gleichen Glauben teilen und die an dieser Messe teilnehmen, können hierdurch für die folgenden sechs Stunden einen göttlichen Schutz vor allen Furcht erzeugenden Effekten erlangen (der Priester muss pro Person 1 MP einsetzen)!

Dieser Effekt gilt sowohl für „Furcht“ und „Grauen“ wie auch für „Panik“.

Grauen*

Magieart: Kampfmagie

Formel: 7 Worte

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer des Zaubers rennt von Grauen erfüllt weg, bis der Zaubernde nicht mehr in Sicht ist! Falls das Opfer aus irgendwelchen Gründen nicht weglaufen kann – z. B. weil es festgehalten wird – so fällt es sofort in Ohnmacht. Es kann aber ohne größeren Aufwand wie aus einem tiefen Schlaf wieder geweckt werden, wobei die Zaubervirkung endet. Im Falle eines Angriffs erwacht die betroffene Person vor dem ersten Schlag!

Heilige Stärke 2

Magieart: Wunder

Formel: 7 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: selbst

Komponente: –

Wirkung: Durch dieses Wunder kann der Priester einmal im Kampf zwei zusätzliche Schadenspunkte nur gegen untote oder dämonische Geschöpfe austeilen!

Heiliger Zorn

Magieart: Wunder

Formel: 7 Worte

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: –

Komponente: –

Wirkung: Der Priester kann durch dieses Wunder seine Lebenspunkte maximal verdoppeln! Pro zwei eingesetzte MP erhält er hierdurch einen LP mehr. Verliert er diese zusätzlichen Lebenspunkte bei einem Kampf, so ist die Heilung doppelt so aufwändig, d. h. auch die durch dieses Wunder erhaltenen LP müssen geheilt werden!

Heilung 2

Magieart: Wunder

Formel: 7 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wasser)

Wirkung: Mit „Heilung 2“ werden 2 LP oder zwei Körperteile geheilt. Nach fünf Minuten sind sie wieder belastbar, nach 15 Minuten voll einsatzbereit. Sollte die Wunde vor Ablauf dieser Zeit zu stark belastet werden (kämpfen, klettern, rennen usw.), so bricht die Wunde auf und muss erneut behandelt werden!

Hexenknoten

Magieart: Hexerei

Formel: 7 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Laub)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann eine Hexe nicht nur ihre Spuren verschwinden lassen, sie kann ihre Verfolger auch völlig in die Irre schicken. Wirkt die Hexe einen Hexenknoten, so werden sämtliche Fähigkeiten ihrer Gegner – wie z. B. „Spuren lesen“ – annulliert und diese müssen obendrein in eine genau entgegengesetzte Richtung laufen! Dieser Zauber wirkt nur in natürlicher Umgebung wie Wäldern, Wiesen und Feldern.

Hexenlichter

Magieart: Hexerei

Formel: 7 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente (Wunderkerze)

Magieart: Durch diesen Zauber wirkt die Hexe einen machtvollen Schutz, denn allerlei Kreaturen wie Untote, Dämonen, aber auch wilde Tiere und Monster fürchten sich vor dem funkelnden Licht oder weichen instinktiv davor zurück (Wunderkerzen verwenden)!

Auch lichtscheue Lebewesen wie Orks werden davon auf Abstand gehalten, allerdings können diese natürlich eventuell ihre Abneigung überwinden.

Besonders bei untoten Kreaturen zeigt der Zauber eine hervorragende Wirkung: Skelette, Ghule und Zombies werden von den Hexenlichtern sofort in die Flucht geschlagen und müssen so lange fliehen, wie das Hexenlicht leuchtet!

Höhere Bannrune

Magieart: Runenmagie

Formel: 7 Worte + Ritual

Dauer: siehe unten

Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe dieser Rune kann ein Zauber des ersten bis zweiten Grades gebannt werden, sofern der betreffende Zauberer sie erblickt. Der jeweilige Zauber verfliegt dann wirkungslos. Es kann immer nur eine Bannrune aktiv sein.

Höhere Essenzrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: In diese Rune können zwei Magiepunkte eingespeist werden. Wird die Rune aktiviert, so kann eine beliebige, zauberfähige Person diese Magiepunkte benutzen.

Höhere Furchtrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 20 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Diese Rune bewirkt bei ihrem Opfer eine sofortige, panische Angst vor dem magischen Symbol! Die betroffene Person kann sich der Rune nicht näher als bis auf zehn Meter nähern – ist sie beim ersten Erblicken der minderen Furchtrune näher als zehn Meter, so wird sie sofort panisch davor fliehen. Ist dies nicht möglich, so fällt die betroffene Person in eine natürliche Ohnmacht, aus der sie mit normalen Mitteln wieder geweckt werden kann.

Höhere Hastrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 20 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Beim Anblick dieser Rune – zum Beispiel auf der Innenseite einer Truhe oder eines Bucheinbandes – wird die betroffene Person an den jeweiligen Gegenstand gefesselt und kann diesen nicht mehr loslassen.

Höhere Rüsttrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten

Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf ein Rüstungsteil aufgetragen, so erhöht sie deren Rüstpunkte um zwei Punkte. Runenmagie ist nicht kompatibel mit anderen Zaubersprüchen, die eine die Rüstung tragende Person eventuell betreffen und wird daher nicht funktionieren, falls dies der Fall sein sollte!

Nach dem ersten Treffer an der jeweiligen Stelle erlischt die Rune. Es ist möglich, mehrere Runen dieser Art auf verschiedenen Rüstungsteilen mittels eines einzigen Rituals anzubringen. Das Ritual verlängert sich dann für jede so angebrachte Rune entsprechend!

Höhere Schadensrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf eine Waffe aufgetragen, so erhöht sie deren Schadenswert beim allerersten Schlag um zwei Punkte. Runenmagie ist nicht kompatibel mit anderen Zaubersprüchen, die eventuell bereits auf der Waffe liegen oder danach noch darauf gezaubert werden.

In so einem Falle erlischt die Rune. Es kann immer nur eine Schadensrune pro Waffe eingesetzt werden. Auf magischen oder heiligen Waffen können keine Runen angebracht werden!

Höhere Schmerzensrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 20 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch den Anblick dieser Rune wird das Opfer von unerträglichen Schmerzen übermannt und windet sich schreiend in Qualen. Außerdem verliert sie einen LP! Eine Verletzung hebt die Wirkung dieser Rune sofort auf.

Höhere Sinnesrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 20 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Sobald diese Rune erblickt wird, wird die betroffene Person von Blindheit und Taubheit geschlagen (bitte Augen schließen, Ohren zuhalten). Eine Verletzung hebt die Wirkung der Rune vorzeitig wieder auf.

Höhere Verzweiflungsrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Eine dieser Rune ausgesetzte Person wird sofort von tiefster Verzweiflung übermannt. Sie ist felsenfest überzeugt davon, bald schon zu einem schrecklichen Ende verdammt zu sein und sie wird sich sogleich irgendwo einen Ort suchen, um sich dort für die Effektdauer der Rune verbergen zu können. Sie ist zu keinen anderen, vernünftigen Handlungen mehr fähig.
Eine Verletzung beendet die Wirkung dieser Rune vorzeitig.

Höhere Wächterrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Beim Anblick dieser Rune muss die betroffene Person sofort und während der gesamten Effektdauer so laut als nur möglich „Alarm“ schreien.

Höhere Willensrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: 20 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die Rune bewirkt bei ihrem Opfer einen totalen und augenblicklichen Verlust des eigenen Willens. Das Opfer muss beaufsichtigt werden, da es ansonsten nur starr durch die Gegend blickt und ziellos durch die Gegend wandelt. Eine Verletzung hebt die Wirkung der Rune sofort auf.

Höhere Zauberrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 7 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf eine Waffe aufgetragen, so gilt sie bis zum Ende des nächsten Kampfes als magisch und kann daher auch solche Kreaturen treffen, die nur von magischen Mitteln verletzt werden können. Außerdem verursacht diese Waffe einmalig einen SP mehr! Danach erlischt die Rune. Regeltechnisch wird die Rune durch ein rotes Band dargestellt.

Krankheiten sehen

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Wunder kann ein Priester alle Krankheiten natürlicher und übernatürlicher Art sehen und daher den Zustand einer Person einschätzen. Der Zauber selbst hat aber keinerlei heilende Wirkung und nur in Zusammenhang mit der Fähigkeit „Krankheiten heilen“ kann auch eine exakte Diagnose getroffen werden!

Lähmung*

Magieart: Kampf magie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: –
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Erbsen)

Wirkung: Das Opfer des Zaubers wird für fünf Minuten absolut bewegungsunfähig. Wird die betroffene Person angegriffen, so verliert der Zauber noch vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

Licht 2

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Zaubende (möglichst gut verdeckt) eine Taschenlampe verwenden. Wird diese vor Ablauf der Dauer ausgeschaltet, so endet auch der Zauber. Der Zauber darf nicht dazu verwendet werden, um Personen zu blenden (sowohl in- wie auch out-time)!

Liebeszauber*

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte

Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber bringt die Hexe eine Person dazu, sich unsterblich in die erste Person zu verlieben, die es nach Beginn der Spruchdauer berührt oder von der es berührt wird!

Wie sich diese Liebe auswirkt, hängt ganz vom Charakter der betroffenen Person ab: So könnte z. B. in Barde ganze Balladen dichten, ein Ritter dem Minnesang nachgehen und ein Söldner versuchen, sich die Zuneigung einfach zu erkaufen.

Alle aber würden im Rahmen ihrer Möglichkeiten versuchen, der geliebten Person möglichst nahe zu sein und diese zu beschützen! Es gilt natürlich die Regel, dass diese Liebe nur gespielt wird und nicht als Freibrief für unfaire Aktionen zu verstehen ist!

Lied der Linderung

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: permanent
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Gesang (oder ein entsprechendes Gedicht) werden die körpereigenen Heilkräfte der davon betroffenen Personen verstärkt. Die zu heilenden Personen müssen sich gerade ausruhen und dem Lied aufmerksam und entspannt lauschen. Nach 5 Minuten erhalten die Zuhörer durch dieses Lied 1 LP zurück. Der Barde muss pro Person allerdings 2 MP aufbringen, soll das Zauberlied auch einen Effekt zeigen.

Es ist nicht möglich, mehr Lebenspunkte durch das Lied der Linderung zu erhalten.

Loslösen

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: ca. 5 Sekunden
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier sofort alle den Körper beeinflussenden Bindezauber wie z. B. „Hexennagel“ oder „Verwurzelung“ beenden.

Magisches Band*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 15 Minuten

Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Magier bindet mit Hilfe dieses Spruches zwei Personen aneinander. Diese müssen während der Spruchdauer stets Körperkontakt haben („Händchen halten“). Es ist ihnen aus eigenem Antrieb nicht möglich, den Zauber zu durchbrechen.

Magische Suche

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Kompass)

Wirkung: Der Zauberer kann die ungefähre Richtung und Entfernung zu einem ihm bekannten Gegenstand erspüren und dieser Spur auch folgen. Der Gegenstand muss hierzu nicht dem Magier gehört haben, allerdings wird eine sehr genaue Beschreibung benötigt bzw. Angaben zu Ereignissen, welche den gesuchten Gegenstand einst betroffen haben. Es ist nicht möglich, Personen auf diese Art und Weise zu suchen.

Magische Waffe 2

Magieart: Kampfmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer verleiht einer normalen Waffe magische Eigenschaften. Diese kann dadurch auch solche Geschöpfe verletzen, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu treffen sind! Die verzauberte Waffe ist während der Dauer des Zaubers mit einem roten Band am Griff zu kennzeichnen. Bei jedem Treffer muss „magisch“ angesagt werden.

Bis zum Ablauf der Spruchdauer oder bis nach dem nächsten Kampf gilt die verzauberte Waffe als magisch.

Magiespiegel 1

Magieart: Bannmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich

den zu reflektierenden Spruch nicht aussuchen – es wird immer der erste ihn betreffende Zauber zurückgeworfen!

Magisches Schloss 2

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 7 Worte

Dauer: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Schloss)

Wirkung: Der Zauber verriegelt ein Schloss auf magische Weise. Es kann nun auf normalem Weg nicht mehr geöffnet werden (allerdings kann eine Tür immer noch aufgebrochen werden)!

Ein „Schlösser öffnen“-Zauber, der einen Grad höher ist als das angewendete „Magische Schloss“, beendet den Zauber sofort. Auch ein „Bannzauber 2“ ist wirksam.

Mindere Schutzrunen

Magieart: Runenmagie

Formel: 7 Worte + Ritual

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Beim Anblick dieser Rune kann eine ganz bestimmte Kreaturengruppe – zum Beispiel Orks, Elfen, Rattlinge – dem Träger dieser Rune keinen Schaden zufügen, so lange dieser bewegungslos bleibt und die Rune deutlich sichtbar vorzeigt.

Die Art der Kreatur muss vor Beginn des Runenrituals festgelegt werden!

Mindere Fluchrunen

Magieart: Runenmagie

Formel: 7 Worte + Ritual

Effektdauer: 1 Minute

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Beim Anblick dieser Rune hat die betroffene Person den Eindruck, sie würde von unsichtbaren Händen erdrosselt.

Sie verliert schlagartig die Hälfte ihrer derzeitigen Lebenspunkte und kämpft während der Effektdauer vehement gegen die unsichtbaren Hände an! Bei einem Angriff verliert die Rune sofort ihre Wirkung und erlischt.

Mindere Illusion

Magieart: Hexerei

Formel: 7 Worte

Effektdauer: 5 Minuten

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen mächtigen Zauber kann die Hexe einen einzelnen Sinn der bezauberten Person beeinflussen. So kann das Opfer z. B. glauben, bestimmte Geräusche zu hören oder etwas zu sehen, was gar nicht vorhanden ist.

Während der Effektdauer ist die bezauberte Person absolut überzeugt davon, dass sein Sinneseindruck ihn nicht trügt. Natürlich kann dieser Spruch durch entsprechende Gegenzauber oder Bannmagie beendet werden.

Mindere Ritualrunen

Magieart: Runenmagie

Formel: 7 Worte + Ritual

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe dieser Rune wird ein beabsichtigtes Ritual magisch verstärkt und gesichert. Alle Ritualteilnehmer erhalten diese Rune auf die Stirn gemalt und genießen dadurch einen erhöhten Schutz vor etwaigen Nebeneffekten oder verpatzten Zeremonien.

Mindere Verdammungsrunen

Magieart: Runenmagie

Formel: 7 Worte + Ritual

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune auf eine Waffe aufgetragen, so verursacht diese gegen eine ganz bestimmte Kreaturengattung – zum Beispiel Orks, Elfen, Rattlinge – beim ersten Treffer die doppelten Schadenspunkte. Die Art der Kreatur muss vor Beginn des Runenrituals festgelegt werden! Diese Rune kann mit der „Schadensrunen“ kombiniert werden.

Liegt bereits Magie auf der Waffe oder wird danach noch Zauberei darauf gewirkt, so erlischt die Rune.

Mindere Wandelrunen

Magieart: Runenmagie

Formel: 7 Worte + Ritual

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Erblickt eine Person diese Rune, so hält sie sich für eine ganz bestimmte Tiergattung, zum Beispiel ein Huhn, Schaf oder



einen Frosch. Die betroffene Person muss sich während der Effektdauer entsprechend verhalten. Eine Verletzung hebt die Wirkung vorzeitig auf.

Mit Toten sprechen 1

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Nekromant den Geist einer verstorbenen Person herbeirufen und diesem eine Frage stellen. Der Geist ist nicht gezwungen, wahrheitsgemäß zu antworten. Er wird dies aber im Normalfall tun, sofern es um die Aufklärung seines Todes geht. Der Tod der betroffenen Person darf allerdings nicht länger als eine Stunde her sein.

Müdigkeit*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: ca. 5 Sekunden
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber wirft der Magier eine magische Müdigkeit über sein Opfer. Die betroffene Person muss nicht zwingend schlafen, verspürt aber eine grenzenlose Unlust und Apathie, etwas zu unternehmen. Bei einem Kampf würde die Wirkung des Zaubers sofort verfliegen!

Dummenschanz

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Maske)

Wirkung: Die Hexe verändert durch diesen Zauber das Aussehen einer Person (muss geschminkt werden). Die solchermaßen verzauberte Person ist danach ohne die Anwendung von Bannmagie o. ä. rein äußerlich nicht mehr zu erkennen – markante Verhaltensweisen und Stimme bleiben allerdings unverändert.

Detz*

Magieart: Schamanismus
Formel: 7 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spinne)

Wirkung: Mit diesem Zauber wirft der Schamane ein unsichtbares Netz aus magischer Energie über sein Opfer. Dieses kann sich nicht mehr bewegen und ist nahezu hilflos, so lange der Zauberer mit der Spinne auf es deutet und den Zauber aktiv aufrecht erhält. Außerdem kann die betroffene Person durchaus noch reden und z. B. um Hilfe rufen! Wird das Opfer angegriffen, so endet der Zauber noch vor dem ersten Treffer.

Rost 1

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Die Hexe macht durch diesen Zauber eine Klingenwaffe so rostig, dass sie keinen Schaden mehr zufügen kann. Der Spruch hat natürlich keine Wirkung bei Wuchtwaffen wie Keulen oder Hämmern! Die betroffene Waffe kann während der Spruchdauer nur noch zu reinen Verteidigungszwecken eingesetzt werden.

Schlaf*

Magieart: Kampfmagie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 30 Min.
Reichweite: siehe unten
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer schläft auf der Stelle ein! Die betroffene Person kann allerdings ganz normal wie aus einem tiefen Schlummer erweckt werden. Der Zauber endet noch vor dem ersten Treffer, falls das Opfer attackiert werden sollte.

Schlinge*

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die Hexe erzeugt mit diesem Zauber eine unsichtbare Schlinge aus Magie, die eine betroffene Person zu würgen beginnt. Der Zauber muss von der Hexe aktiv aufrecht erhalten werden, indem sie sich konzentriert und eine Hand wie zu einem zupackenden Griff ihrem Opfer entgegenstreckt! Die betroffene Person kann während der Spruchdauer keine anderen Aktionen ausführen, als nach Luft ringen und um sein Leben

kämpfen. Sie verliert in jedem Fall 1 LP durch den würgenden Griff.

Schreckenshand

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber lässt der Magier negative Energien in eine seiner Hände fließen, die sich dadurch deutlich sichtbar verfärbt (also entsprechender Handschuh oder Schminke). Wird eine Person dann mit dieser Hand berührt, so erhält sie einen TP an der jeweiligen Körperzone. Normale Rüstung schützt nicht vor diesem Effekt, wohl aber magische Rüstung. Nach dem ersten Treffer endet der Zauber! Natürlich kann er auch jederzeit vom Magier aufgehoben werden. Der Zauber kann auch den Nekromanten selbst verletzen, falls er nicht vorsichtig ist.

Schutzkreis 1

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine unsichtbare Barriere, die durch gewöhnliche Lebewesen und rohe Waffengewalt nicht durchdrungen werden kann. Magie durchdringt den Schutzkreis ebenso wie einige Kreaturen (Geister, Feenwesen, Dämonen usw.)! Der Magier, der diesen Zauber gewirkt hat, kann Personen mit ihren am Körper getragenen Habseligkeiten in den Schutzkreis hineinbitten – dazu muss er sie berühren und ein Schlüsselwort aussprechen.

Während ein Zauberer einen solchen Schutzkreis aufrecht erhält, kann er keinerlei andere Sprüche wirken. Er muss den Zauber stets aktiv halten, darf also auch nicht einschlafen oder den Kreis verlassen! Der Schutzkreis wird durch 10 Meter Schnur symbolisiert. Diese Schnur ist aus Sicherheitsgründen nach der Beendigung des Zaubers sofort zu entfernen.

Schweigen 2*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer wird für geraume Zeit zum Schweigen verdammt. Es kann nicht mehr sprechen noch mit seiner Stimme sonstwie Geräusche von sich geben.

Segnen

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester verleiht einer Person, die gleichen Glaubens wie er sein muss, einen zusätzlichen LP.

Spinnendank

Magieart: Dämonologie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spinne)

Wirkung: Der Zauberkundige wird während der Effektdauer des Spruches immun gegen alle nichtmagischen Gifte.

Stillstand

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 2 Stunden
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Wunder kann man alle aktuell auf eine Person wirkenden Gifte, Tränke oder Krankheiten sozusagen einfrieren. Allerdings hat das Wunder selbst keinerlei heilenden Effekt und nach Ablauf der Spruchdauer setzen alle Wirkungen genau an jener Stelle wieder ein, wo sie zum Stillstand gebracht worden sind. Auch während der Dauer des Wunders unterliegt die betroffene Person natürlich den Folgen des Giftes, Trankes oder der Krankheit.

Tiersprache

Magieart: Schamanismus
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Fell)

Wirkung: Mit diesem Zauber ist der Schamane dazu in der Lage, Kontakt zu einem Tier seiner Wahl aufzunehmen und mit diesem zu kommunizieren. Nur der Schamane kann dabei die Stimme des Tieres wahrnehmen und

muss dabei berücksichtigen, dass Tiere von niederen Instinkten geleitet werden, eine völlig andere Art von Auffassungsgabe besitzen und die Kommunikation mit ihnen bisweilen sehr schwierig sein kann!

Tiere kennen nur, was sie mit ihren meist hoch entwickelten Sinnen erfassen können. Es sind einfache Intelligenzen, die keinerlei logische oder unlogische Rückschlüsse ziehen, ein völlig anderes Zeitempfinden haben und nur etwas bewerten oder etwas kennen, was ihnen mindestens einmal zuvor begegnet ist. Der Schamane kann dem Tier drei einfache Fragen mit jeweils einem Inhalt stellen! Dieser Zauber wirkt meist auch bei Tiermenschen und ähnlichen Geschöpfen.

Totenblick

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Nekromant die letzte Minute im Leben eines Toten sehen. Allerdings sieht er auch wirklich exakt aus dessen Blickwinkel und es kann daher dabei vorkommen, dass der Mörder nicht erkannt werden kann.

Untote kontrollieren 2

Magieart: Nekromantie
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 20 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Nudeln)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann ein Nekromant die Kontrolle über bis zu drei niedere Untote (Skelett, Zombie, Ghul) übernehmen und diesen neue Kommandos im Rahmen ihrer Möglichkeiten erteilen. Nach der Spruchdauer erhält der ursprüngliche Befehlshaber die Kontrolle über diese Untoten zurück, falls diese noch nicht zerstört sein sollten.

Untote vertreiben

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: 5 Meter
Komponente: Ambientekomponente (H. Symbol)

Wirkung: Das Wunder lässt niedere Untote vor dem deutlich sichtbar ausgestreckten heiligen Symbol und dem vom Priester aufge-

sagten Stoßgebet zurückweichen und sich ihm nicht näher als fünf Meter nähern! Diese Untoten werden den Priester unter gar keinen Umständen angreifen, sondern seine Nähe meiden und alle bei ihm stehenden Personen sind ebenfalls vor ihren Attacken sicher. Schützt nicht vor magischen oder speziellen Angriffen einiger untoter Kreaturen oder der Attacke mit Schusswaffen!

Veitstanz*

Magieart: Hexerei
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers muss wie wild durch die Gegend tanzen – im Falle eines Kampfes ist dabei eine (tanzende) Flucht möglich, aber kein sinnvoller Einsatz von Waffen oder gar Zauberei.



Vergessen 1*

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 7 Worte

Effektdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Sanduhr)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers vergisst die vergangenen fünf Minuten. Für die betroffene Person ist diese Zeitspanne wie ausgelöscht! Dies muss aber nicht zwangweise bedeuten, dass es dies auch bemerkt.

Vergiften 2*

Magieart: Hexerei

Formel: 7 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer des Zaubers unterliegt sofort den Auswirkungen eines Giftes des 2. Grades nach Wahl der Hexe.

Verwurzeln

Magieart: Schamanismus

Formel: 7 Worte

Effektdauer: 30 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Erbsen)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Schamane in freier Natur die Füße und Beine einer Person durch blitzartig aus dem Boden hervorwuchernde Wurzeln fesseln. Das Opfer kann nicht mehr laufen. Innerhalb von einer Minute kann man zwar diese Wurzeln mit einer geeigneten Waffe abhacken, fügt sich dabei aber 1 SP zu (Rüstung hilft hierbei nicht). Innerhalb von fünf Minuten kann man sich in aller Ruhe und ohne Verletzungen losschneiden. Pro eingesetztem MP kann der Zauberer den Spruch auf mehrere Personen ausweiten. Entsprechend viele Magiepunkte werden dabei verbraucht.

Waffe segnen 2

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Dauer: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester verleiht einer normalen Waffe überirdische Eigenschaften. Diese kann dadurch auch solche Geschöpfe verletzen, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu treffen sind! Die gesegnete Waffe ist während der Dauer

des Zaubers mit einem weißen Band am Griff zu kennzeichnen.

Bei jedem Treffer muss „gesegnet“ angesagt werden. Bis zum Ablauf der Spruchdauer oder bis zum nächsten Kampf gilt die verzauberte Waffe als gesegnet.

Wahnsinn 1*

Magieart: Nekromantie

Formel: 7 Worte

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers führt nur noch völlig wirre Handlungen aus, die durchaus auch andere Personen – außer den Zauberer – gefährden könnten! Allerdings wird das Opfer vermeiden, sich selbst in tödliche Gefahr zu bringen. Nach dem Ende der Spruchdauer erinnert sich die betroffene Person nur noch vage an die Ereignisse und ist für 15 Minuten verwirrt.

Wasser weihen

Magieart: Wunder

Formel: 7 Worte

Effektdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester macht mit diesem Wunder und einer mindestens zehn Minuten andauernden Messe zu Ehren seines Gottes gewöhnliches Wasser zu Weihwasser. Das so entstandene Weihwasser kann als Wunderkomponente oder z. B. als Waffe gegen untote Kreaturen Verwendung finden.

Worte der Wut*

Magieart: Bardenmagie

Formel: 25 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: 10 Minuten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die von diesem Gesang (Gedicht) betroffenen Personen geraten in heillose Wut. Auf das Verhalten der wütenden Opfer hat der Barde keinerlei Einfluss. Sie werden ihrer Wut eben so freien Lauf lassen, wie sie dies auch im Normalfall tun würden.

Allerdings steht die Wut ganz klar im Zentrum des Denkens und Handelns einer so betroffenen Person. Dieses Lied ist ebenso machtvoll wie gefährlich und es könnte passieren, dass ein unachtsamer Barde der entfachten Wut zum Opfer fällt. Pro so bezauberter Person

muss der Barde hierbei 2 MP aufwenden. Entsprechende Gegenzauber heben die Wirkung dieses Liedes vorzeitig auf.

Wunden sehen

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Wunder kann ein Priester alle äußeren und inneren Verletzungen an einem Körper sehen und daher dessen Zustand einschätzen. Der Zauber selbst hat aber keinerlei heilende Wirkung und nur in Zusammenhang mit der Fähigkeit „Erste Hilfe“ kann auch eine exakte Diagnose getroffen werden!

Wunderheilung 2

Magieart: Wunder
Formel: 7 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Bandage)

Wirkung: Durch dieses Wunder erhält eine Person die gleichen Vorteile wie durch „Regeneration 2“. Das Wunder endet, sobald 1 LP geheilt worden ist.

3. Grad

Arkane Täuschung

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Spruch kann der Zauberer die Aura eines Gegenstandes oder die eines lebenden Wesens in eine völlig andere umwandeln! Dies gilt für die reale Welt ebenso wie für den Astralraum.

Arkaner Schild 2

Magieart: Kampfmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 15 Minuten
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann sich der Magier vor dem erlittenen Schaden durch normale Fernkampfangriffe schützen.

Während der Effektdauer des Spruchs kann er daher sämtliche Treffer von normalen Pfeilen, Bolzen o. ä. ignorieren (nötigenfalls bei einem Treffer „Magischer Schild“ ansagen)! Magische Pfeile oder Angriffszauber verursachen ganz normalen Schaden.

Arkane Rüstung 3

Magieart: Kampfmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Kettenring)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft eine unsichtbare, magische Rüstung um den Körper des Magiers. Der Zauberspruch schlägt fehl, falls der Anwender irgendeine Rüstung tragen sollte! Im Laufe der nächsten sechs Stunden erhält der Zauberer 3 RP auf dem gesamten Körper.

Diese magische Rüstung wirkt auf alle Körperzonen und wird vor Ablauf der Spruchdauer erst durch einen Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben. Die Rüstung wird durch eine sichtbar getragene blaue Schärpe angezeigt.

Arkane Geschoss 3

Magieart: Kampfmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers verliert 3 LP. Rüstung schützt in diesem Falle nicht, der Zauber kann nicht durch ein Schild abgewehrt werden! Allerdings wird eine Rüstung auch nicht beschädigt.

Sollte das Opfer dieses Zaubers auf 0 LP fallen, so wird es besinnungslos und kann sterben, sofern keine magische Heilung erfolgt.

Astralrune

Magieart: Runenmagie
Formel: 9 Worte + Ritual
Dauer: sofort
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Erblickt eine zauberfähige Person diese Rune, so verliert sie augenblicklich alle ihre Magiepunkte!

Durch den so erlittenen Schock ist der betroffene Magiekundige für mindestens fünf Minuten benommen.

Auftrag*

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 9 Worte

Dauer: variabel

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Pergament)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier eine Person dazu bringen, eine ihr gestellte Aufgabe zu erfüllen. Dabei muss diese Aufgabe auch zu meistern sein, unmögliche Missionen können dazu führen, dass der Spruch fehlschlägt!

Das Opfer sieht die Erfüllung des magischen Auftrags als sein höchstes Ziel an und wird alle anderen Interessen vernachlässigen. So lange der Zauber andauert, wird die betroffene Person keinerlei Schritte gegen den Zauberer unternehmen. Sollte der magische Auftrag jedoch erfüllt werden oder ein Gegenzauber den Spruch aufheben, so erinnert sich das Opfer an alles und es steht ihm frei, sich beim Magier zu revanchieren.

Bannlied

Magieart: Bardenmagie

Formel: 35 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Durch die diesem Lied oder Gedicht innewohnende Magie kann der Barde andere Zauber bannen. Allerdings gelingt dies nur bei solchen Zaubern, deren Wirkung bereits eingetreten ist. Der Barde singt die andere Magie sozusagen davon...

Das Bannlied beansprucht die doppelten MP-Kosten des Zauberspruches, der hiermit aufgehoben werden soll.

Windere Binderune

Magieart: Runenmagie

Formel: 9 Worte + Ritual

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune zusammen mit einer anderen Rune erschaffen, so kann damit ein beliebiger, dem Runenmagier bekannter allgemeiner Zauber oder ein Zauber der Kampfmagie des 1. Grades an den Ort der Erschaffung gebunden werden. Somit kann z. B. eine Art von „magischer Falle“ hergestellt werden. Der Zauber wird ausgelöst, sobald dann jemand diese Rune erblickt und sie wird inak-

tiv. Zusätzlich zu den Kosten für die Binderune müssen natürlich die MP für den zu bindenden Zauber aufgebracht werden!

Windere Aureole

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: ca. 0,5 Meter

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester lässt mit einem Gebet zu Ehren seiner Gottheit seine Aura für alle ihm feindlich gesonnenen Wesen deutlich sichtbar leuchten (Schaumstoffball an einer 0,5 Meter langen Schnur über dem Kopf kreisen lassen). Vor allem untote Kreaturen und Dämonen werden von diesem heiligen Schein betroffen und können den Priester nicht mehr angreifen! Bolzen und Pfeile fallen innerhalb der Aureole harmlos zu Boden. Zauberei betrifft den Priester allerdings nach wie vor!

So lange der Priester dieses Wunder aufrecht erhält, dauert die Wirkung auch an: Allerdings kann der Priester sich dabei weder bewegen noch andere Aktionen ausführen, da er sich auf sein Gebet konzentrieren muss.

Bannzauber 3

Magieart: Bannmagie

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Bannzauber hebt die Wirkung eines beliebigen Spruchs des 1., 2. und 3. Grades auf. Kann auch vorbeugend auf eine Person gezaubert werden, in welchem Fall die Wirkung eine Stunde anhält bzw. bis der erste Zauber – egal, welchen Grades – auf diese Person angewendet wird. Ein Zauberer, auf den ein „Bannzauber 3“ gesprochen wurde, kann keine Magie des 1., 2. und 3. Grades mehr anwenden, ohne diesen Zauber wieder zu brechen.

Dies bedeutet, dass höhergradige Zauber ihre Wirkung voll entfalten, allerdings dennoch den Bannzauber auflösen!

Alle Sprüche des 1., 2. und 3. Grades bleiben völlig wirkungslos, lösen aber ebenfalls den Zauber auf.

Berserkerwut 2

Magieart: Kampfmagie

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 1 Stunde



Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Während der Wirkung dieses Spruchs erhält die verzauberte Person eine größere Widerstandskraft und Lebenskraft. Dies wirkt sich durch den Erhalt von einem zusätzlichen LP und einem RP auf dem gesamten Körper aus! Allerdings wird die verzauberte Person in eine solche Kampfeswut verfallen, dass sie kämpfen muss, bis kein Gegner mehr auf den Beinen steht. Flucht oder Rückzug kommt nicht in Frage!

Der Zauber wirkt vorbeugend eine Stunde und endet direkt nach der ersten Schlacht. Falls der zusätzliche LP verloren wurde – d. h. der Berserker auf 0 LP gefallen sein sollte – so ist dessen Heilung doppelt so aufwändig! Um ihn wieder auf 1 LP zu bringen, müsste also zunächst mindestens eine „Heilung 2“ auf ihn gewirkt werden. Während der Spruch andauert, muss die Berserkerwut dementsprechend ausgespielt werden (Toben, Brüllen, Schaum vor dem Mund etc.)!

Beschwörung 2

Magieart: Dämonologie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber ruft der Magier einen Dämon herbei. Dieser wird bei ihm erscheinen, ist jedoch nicht gebunden und kann daher nach eigenem Ermessen handeln. Die wenigsten Dämonen reagieren allerdings freundlich auf eine solche Beschwörung.

Durch Opfergaben kann der Beschwörer jedoch versuchen, den Dämon gnädig zu stimmen. Dämonen sind durch gewöhnliche Waffen gar nicht und nur durch wenige Zauber zu verletzen und daher stellen sie eine ernstzunehmende Gefahr dar.

Blindheit*

Magieart: Kampfmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: –
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird sofort mit Blindheit geschlagen und muss die Augen stets geschlossen halten. Aus Sicherheitsgründen kann der Zauber auch mit geöffneten Augen und dementsprechendem Verhalten des Opfers ausgespielt werden!

Blitzeis

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 2 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber erschafft der Magier in drei Meter Umkreis eine spiegelglatte Fläche von Eis. Alle Lebewesen, die nun diese vereiste Fläche betreten, beginnen dort zu rutschen und hinzufallen!

In diesem Bereich ist nun keine sinnvolle Fortbewegung mehr möglich, es sei denn, jemand außerhalb des Eises hilft den Opfern dabei. Nach zwei Minuten ist das Eis wieder geschmolzen.

Dämonenmal*

Magieart: Dämonologie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 24 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber wird der betroffenen Person ein deutlich sichtbares Dämonenmal verliehen. Dieses magische Zeichen wirkt vor allem für Dämonen unglaublich anziehend und sie werden den Träger des Mals vor allen anderen Personen attackieren und stets versuchen, diesem den größtmöglichen Schaden oder die größte Pein zuzufügen!

Andere unangenehme Auswirkungen bestimmt die SL gemäß den jeweiligen Gegebenheiten.

Dämon erkennen

Magieart: Dämonologie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer kann durch diesen Spruch einen Dämon einwandfrei identifizieren (sofern dieser nicht auf magische Weise dagegen geschützt ist)! Er erhält dadurch nützliche Informationen über die Art, die Herkunft, Stärken und Schwächen dieser Kreatur.

Das Lied der Aufrichtigkeit

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Lied werden die verzauberten Personen dazu gezwungen, sich ehrlich gegenüber dem Barden zu verhalten. Nach Ende des Liedes (Gedichtes) sollten sie bis zu drei an sie gerichtete Fragen offen und ehrlich nach dem derzeitigen Stand ihres Wissens beantworten. Diese Fragen müssen in Reimform gestellt werden. Allerdings steht es ihnen offen, zu schweigen oder zu versuchen, ausweichend zu antworten.

Das Lied der Ehrfurcht*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: 60 Minuten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch dieses Lied oder Gedicht werden die dadurch beeinflussten Personen von großer Ehrfurcht zum Barden ergriffen. Er ist für sie der Inbegriff der Vollkommenheit und sie werden ihn offen verehren und voll des Lobes sein. Natürlich werden sie außerdem alles in ihrer Macht stehende unternehmen, um das Objekt ihrer Verehrung im Rahmen ihrer Möglichkeiten zu unterstützen und ihm selbstlos zu helfen. Pro so bezauberter Person muss der Barde 3 MP aufwenden. Ein Gegenzauber hebt die Wirkung des Zauberliedes auf.

Das Lied der Pein

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Lied kann der Barde den Zuhörern körperliche Schmerzen zufügen. So lange er das Lied ungestört spielt (das Gedicht vorträgt), werden sich sein Opfer vor Schmerzen am Boden krümmen und sie sind zu keiner vernünftigen Handlung mehr fähig außer vor Pein zu stöhnen und zu schreien. Der Vorteil „Schmerzunempfindlich“ immunisiert natürlich gegen dieses Bardenlied.

Diagnose

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber offenbart die exakten Symptome einer Krankheit oder Seuche sowie etwaige Heilmöglichkeiten.

Dornenhecke

Magieart: Schamanismus
Formel: 9 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Dornen)

Wirkung: Der Schamane erschafft in natürlicher Umgebung eine absolut dichte Dornenhecke von bis zu vier Meter Länge und zwei Meter Höhe. Er kann diese Hecke auch kreisförmig um sich herum anordnen, dann schützt sie aber nur ihn selbst. Waffen können diese Hecke nicht durchdringen, Magie jedoch schon. Allerdings kann man nicht durch die Dornenhecke hindurchsehen.

Will man sich durch die magsche Hecke hindurchhacken, so dauert dies mindestens fünf Minuten! So lange der Schamane sich auf die Hecke konzentriert und keine anderen Aktionen vollführt bleibt diese bestehen.

Erschaffe Untote 2

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte
Dauer: 12 Stunden
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Asche)

Wirkung: Mit diesem Zauber animiert der Nekromant bis zu drei Leichname in seiner Nähe, die so rasch es ihnen möglich ist, zu ihm kommen. Die so entstandenen Zombies sind ein willenslose, untote Geschöpfe, die weder Gefühle noch eigene Gedanken noch eine Erinnerung an ihr früheres Leben besitzen. Die Zombies stehen unter dem Befehl ihres Gebieters und werden alle seine Befehle sofort ausführen, wobei allerdings nur die einfachsten Kommandos möglich sind! Ohne Befehle wird der Untote absolut reglos verharren. Zombies sind langsame und un gelenke Untote, die sich bestenfalls durch Stöhnen verständlich machen können.

Fetisch erschaffen

Magieart: Schamanismus
Formel: 9 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber und ein mindestens 15 Minuten andauerndes Ritual zu Ehren der Naturgeister erschafft der Schamane einen Fetisch – eine Art von Schutzamulett. Die Person, für die dieser Fetisch gedacht ist,

muss ein Blutopfer darbringen und verliert dadurch 1 LP (der nur auf gewöhnlichem Weg regeneriert werden darf). Der solchermaßen geschaffene Fetisch hat nur eine begrenzte Wirkungsweise und verliert nach der ersten Anwendung – die auf Wunsch des Trägers und durch das Aussprechen eines kurzen Stoßgebets zu den Naturgeistern eintritt – vollständig seine Wirkung.

Die möglichen Wirkungen eines solchen Fetisches können sein:

Bannwirkung – der Fetisch bannt einmalig einen beliebigen Zauberspruch der Grade 1-3 (muss bei der Erschaffung festgelegt werden).

Schutzwirkung – der Fetisch schützt einmal gegen die Auswirkungen einer beliebigen Krankheit oder eines Giftes der Grade 1-3 (muss bei der Erschaffung festgelegt werden).

Andere Wirkungen (z. B. die einmalige Kommunikation mit einem Naturgeist) sind natürlich jederzeit möglich und sollten gut zum Hintergrund des Schamanen passen (bitte immer zuvor mit der SL absprechen).

Fluchbrecher

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Wunder bricht der Priester alle Zauber, die den Geist eines Opfers beeinflussen, wie z. B. „Fluch“, „Freundschaft“ oder „Magischer Auftrag“.

Gedanken lesen 2*

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 9 Worte

Effektdauer: ca. 5 Sekunden

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magie für einige Sekunden die Gedanken des Opfers sehen. Dieser Anblick muss aber nicht immer einen Sinn ergeben. Es ist für das Gelingen des Zaubers nötig, dass der Zauberer der betroffenen Person in die Augen blicken kann!

Geisteraura

Magieart: Dämonologie

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 15 Minuten

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers wirkt der Nekromant auf Untote wie ein Geist und somit wie ein weiterer Untoter unter ihnen.

Darum werden ihn alle niederen Untoten wie Zombies, Ghule, Skelette, aber auch andere Geister nicht angreifen. Machtvollere Untote können diese magische Tarnung eventuell durchschauen!

Gier*

Magieart: Hexerei

Formel: 9 Worte

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wein)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von einer tiefen Gier erfüllt. Diese Gier bezieht sich nicht auf Lebewesen, sondern lediglich auf Dinge wie z. B. Gold, Nahrung, Alkohol usw. Das Opfer wird versuchen, dem Objekt seiner Gier so rasch als möglich habhaft zu werden! In diesem Zustand ist logisches Denken und Handeln fast unmöglich, so stark ist der Drang danach, die Gier zu befriedigen.

Gift erkennen 3

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Ein im Körper des Opfers befindliches Gift der 1., 2. oder 3. Stufe wird erkannt.

Gift neutralisieren 2

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber reinigt den Körper des Opfers von allen Giften der 1. und 2. Stufe.

Göttlicher Rat

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Dauer: variabel

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester nimmt mit einem Gebet Kontakt zu seinem Gott auf und wird von diesem eine Vision erhalten (wird von der SL vorgegeben).

Hausgeist rufen

Magieart: Hexerei

Formel: 9 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauberei kann die Hexe einen an einen bestimmten Ort gebundenen, sogenannten Hausgeist herbei rufen. Hausgeister existieren nur an von Menschen bewohnten Plätzen, ein Beispiel hierfür wäre der „Kaminvater“, ein Schutzgeist der Familie. Der Hausgeist kann durch Geschenke günstig gestimmt werden, denn die Herbeirufung macht ihn lediglich für die Hexe sicht- und hörbar! Oft wird Milch und Honig als Opfergabe dargebracht.

Ein so gerufener Geist wird – je nach Stim-

mung und Gesinnung – die Fragen und Belange der Hexe mehr oder weniger ernst nehmen. Der Hausgeist kann jederzeit wieder verschwinden und ist nicht dazu gezwungen, die an ihn gerichteten Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Allerdings besitzt er ein gewaltiges Wissen über den Ort, an dem er haust und so kann sich eine solche Anrufung also durchaus lohnen.

Heilige Stärke 3

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: –

Komponente: –

Wirkung: Durch dieses Wunder kann der Priester einmal im Kampf drei zusätzliche Schadenspunkte verteilen!

Heilung 3

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wasser)

Wirkung: Mit „Heilung 3“ werden 3 LP oder drei Körperteile geheilt. Nach fünf Minuten sind sie wieder belastbar, nach 15 Minuten voll einsatzbereit. Sollte die Wunde vor Ablauf dieser Zeit zu stark belastet werden (kämpfen, klettern, rennen usw.), so bricht die Wunde auf und muss erneut behandelt werden!

Hexennagel*

Magieart: Hexerei

Formel: 9 Worte

Effektdauer: variabel

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Nagel)

Wirkung: Durch diesen Zauber nagelt die Hexe eine betroffene Person buchstäblich am Boden fest! Das Opfer ist nun nicht mehr dazu in der Lage, seinen rechten oder linken Fuß von der Stelle zu lösen. Allerdings kann die Person den Fuß losreißen, nimmt dabei aber einen direkten SP hin, vor dem eventuell getragene Rüstung nicht schützt!

Höhere Illusion

Magieart: Hexerei

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 5 Minuten

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente



Wirkung: Durch diesen mächtigen Zauber kann die Hexe alle Sinne der bezauberten Person beeinflussen. So kann das Opfer z. B. glauben, bestimmte Geräusche zu hören oder etwas zu sehen, was gar nicht vorhanden ist. Während der Effektdauer ist die bezauberte Person absolut überzeugt davon, dass sein Sinneseindruck ihn nicht trügt. Natürlich kann dieser Spruch durch entsprechende Gegenzauber oder Bannmagie beendet werden.

Lied der Lebenskraft

Magieart: Bardenmagie
Formel: 30 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: permanent
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Gesang (oder ein entsprechendes Gedicht) werden die körpereigenen Heilkräfte der davon betroffenen Personen verstärkt. Die zu heilenden Personen müssen sich gerade ausruhen und dem Lied aufmerksam und entspannt lauschen. Nach jeweils 10 Minuten erhalten die Zuhörer durch dieses Lied 1 LP zurück.

Mit dem Lied der Heilung können alle verlorenen LP geheilt werden, sofern es lange genug ununterbrochen gespielt wird.

Lied des Rattenfängers

Magieart: Bardenmagie
Formel: 30 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: permanent
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Gesang (oder ein entsprechendes Gedicht) werden alle vom Barde speziell benannten Personen in Hörweite dazu gezwungen, ihm für die gesamte Dauer friedlich zu folgen! Es ist allerdings zwingend nötig, dass der Barde vor Beginn des Lieds eindeutig bestimmt, wer davon betroffen werden soll: Er kann nur körperlich offensichtliche und natürliche Merkmale benennen, also z. B. alle Personen mit roten Haaren, alle Personen mit Bart, alle Orks...

Nicht offensichtliche oder angeborene Merkmale – z. B. alle Personen mit böser Gesinnung oder alle Personen, die eine Kettenrüstung tragen – wirken natürlich nicht bei diesem Bardenlied.

Leichenschmaus

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte

Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe schwarzer Magie ernährt sich der Nekromant von der Essenz eines Leichnams oder zerstörten Untoten! Er muss dabei den Leichnam berühren und den Zauberspruch laut rezitieren: Für alle 5 Minuten erhält er dann wahlweise 1 LP oder 1 MP (im Falle von einst magiekundigen Leichen) zurück. Er kann auf diese Weise nicht mehr LP oder MP erhalten, als die Essenz des betreffenden Untoten noch beherbergt (SL-Entscheidung).

Magie identifizieren

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber offenbart dem Magier die einem Gegenstand innewohnende Zauberkraft. Hierbei können sowohl Zugehörigkeit des Gegenstands – z. B. Nekromantie, Hexerei, Schamanismus usw. – wie auch die genaue Art des darauf liegenden Zaubers erkannt werden. Bei stark magischen Artefakten kann es zu unangenehmen Nebenwirkungen bei der Identifikation kommen. Verfluchte Gegenstände können ebenfalls gegen den Zauberer wirksam werden, wenn er deinen so gesicherten Gegenstand untersuchen möchte!

Magiespiegel 2

Magieart: Bannmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. oder 2. Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht ausuchen – es wird immer der erste ihn betreffende Zauber zurückgeworfen.

Magisches Schloss 3

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 24 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Schloss)

Wirkung: Der Zauber verriegelt ein Schloss

auf magische Weise. Es kann nun auf normalem Weg nicht mehr geöffnet werden und auch die dazugehörige Umgebung – z. B. eine Tür – wird absolut unbeweglich!

Ein „Schlösser öffnen“-Zauber, der einen Grad höher ist als das angewendete „Magische Schloss“, beendet den Zauber sofort. Auch ein „Bannzauber 3“ ist wirksam.

Magische Waffe 3

Magieart: Kampfmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 24 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer verleiht einer normalen Waffe magische Eigenschaften. Diese kann dadurch auch solche Geschöpfe verletzen, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu treffen sind! Die verzauberte Waffe ist während der Dauer des Zaubers mit einem roten Band am Griff zu kennzeichnen.

Bei jedem Treffer muss „magisch“ angesagt werden. Bis zum Ablauf der Spruchdauer oder bis zum nächsten Kampf gilt die verzauberte Waffe als magisch.

Melodie des Mutes*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Die mit diesem Lied besungenen Personen werden von einer unnatürlichen Tapferkeit erfüllt. Dies bedeutet, so lange das Lied (Gedicht) anhält, können sie nicht von anderen psychologischen Effekten (z. B. „Angst“, „Furcht“ oder „Panik“) beeinflusst werden. Um die Melodie des Mutes auch stets ununterbrochen vernehmen zu können dürfen sich die so betroffenen Personen nicht weit als 10 Meter vom Barden entfernen.

Mit Toten sprechen 2

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Nekromant den Geist einer verstorbenen Person herbeirufen und diesem zwei Fragen stellen. Der Geist ist nicht gezwungen, wahrheitsgemäß zu antworten. Er wird dies aber im Nor-

malfall tun, sofern es um die Aufklärung seines Todes geht. Der Tod der betroffenen Person darf allerdings nicht länger als zwei Stunden her sein.

Rat der Naturgeister

Magieart: Schamanismus
Formel: 9 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Schamane kann über diesen Zauber Kontakt zu Naturgeistern aufnehmen, die ihm eventuell Ratschläge erteilen. Der Zauber ist nur in freier Natur – möglichst einem Wald – und ohne andere anwesende Personen möglich!

Die Spielleitung gibt dem Charakter verschlüsselte, jedoch plotrelevante Hinweise.

Rost 2

Magieart: Hexerei
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfskomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann eine Hexe die Widerstandskraft einer Metallrüstung deutlich schwächen! Der Spruch wirkt natürlich nicht bei Stoff- oder Lederrüstungen. Pro eingesetztem MP wird der Schutzwert der betroffenen Rüstung um 1 RP gesenkt. Der Schutzwert kann so allerdings niemals unter 1 RP sinken!

Schildbrecher

Magieart: Kampfmagie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfskomponente (z. B. Erbsen)

Wirkung: Der Zauber zerstört einen nichtmagischen Schild.

Schmerz*

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfskomponente (z. B. Erbsen)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers windet sich in qualvollen Schmerzen und verliert dabei 1 LP! Besitzt die betroffene Person den Vorteil „Schmerzunempfindlich“, so verspürt sie nur leichte Schmerzen und ist normal

handlungsfähig, verliert aber dennoch 1 LP. Wird das Opfer angegriffen, so verliert der Zauber noch vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

Schreckenwaffe

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber lässt der Magier negative Energien in eine nichtmagische Waffe fließen. Der erste Treffer mit dieser Waffe ignoriert daraufhin jeglichen Schutz, sei es nun ganz normale Rüstung oder Schutz durch Magie oder Tränke und verursacht somit einen direkten SP an der getroffenen Stelle! Nach dem Treffer endet der Zauber und die Waffe ist wieder normal.

Schutzkreis 2

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine unsichtbare Barriere, die durch gewöhnliche Lebewesen und rohe Waffengewalt nicht durchdrungen werden kann. Auch Zauberei kann den Schutzkreis nicht durchdringen! Der Magier, der diesen Zauber gewirkt hat, kann Personen mit ihren am Körper getragenen Habseligkeiten in den Schutzkreis hineinbitten – dazu muss er sie berühren und ein Schlüsselwort aussprechen.

Während ein Zauberer einen solchen Schutzkreis aufrecht erhält, kann er keinerlei andere Sprüche wirken.

Er muss den Zauber stets aktiv halten, darf also auch nicht einschlafen oder den Kreis verlassen! Der Schutzkreis wird durch 10 Meter Schnur symbolisiert. Diese Schnur ist aus Sicherheitsgründen nach der Beendigung des Zaubers sofort zu entfernen.

Schweigen 3*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Dauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer wird für geraume Zeit zum Schweigen verdammt. Es kann nicht

mehr sprechen noch mit seiner Stimme sonstige Geräusche von sich geben.

Säurepfeil

Magieart: Dämonologie
Formel: 9 Worte
Dauer: variabel
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Dämonenbeschwörer gewaltigen Schaden anrichten: Trifft das Geschoss eine Rüstung, so verliert diese 2 RP binnen einer Minute. Hat die betroffene Stelle nur noch 1 RP, so kommt zwar kein Schaden mehr durch, es tritt aber der Effekt des Zaubers „Schmerz“ ein. Der Schaden an Rüstungen kann auf magischem Wege und normal – z. B. von einem Schmied – wieder repariert werden.

Ungerüstete Körperstellen werden von der Säure ebenfalls zerfressen und das Opfer erhält an der jeweiligen Stelle 1 SP! Außerdem verursachen solchermaßen zugefügte Verletzungen zusätzlich den selben Effekt wie der Zauber „Schmerz“. Schilde werden innerhalb von einer Minute zerfressen und somit unbrauchbar.

Schutzlied

Magieart: Bardenmagie
Formel: 25 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Während der Barde dieses Lied antimmt, erhalten alle bezauberten Personen einen magischen RP auf dem gesamten Körper.

Dieser RP verschwindet, so bald die bezauberte Person einen ersten Treffer hinnimmt oder aber der Barde aufhört, das Lied/Gedicht vorzutragen.

Siechtum*

Magieart: Hexerei
Formel: 9 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber infiziert die Hexe ihr Opfer mit einer magischen Krankheit, die tödlich enden kann! Am ersten Tag verliert die betroffene Person 1 LP und fühlt sich schwach und elend. Am zweiten Tag verliert das Opfer erneut 1 LP und kann – im Falle ei-



nes Kämpfers – keine Rüstung, keinen Schild und auch keine Zweihandwaffen mehr benutzen. Im Laufe des dritten Tages stirbt die betroffene Person. Entsprechende Gegenzauber heben diesen Fluch auf.

Tiergestalt

Magieart: Schamanismus
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 6 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Schamane kann sich selbst mit diesem Zauber in ein Tier verwandeln, das in etwa seine Größe haben muss. Dabei ist zu beachten, dass das so dargestellte Tier auch für alle anderen Personen eindeutig erkennbar sein muss (es ist also mindestens eine entsprechende Tiermaske zu tragen)!

Die Verwandlung erfolgt stets in ein bodengebundenes Säugetier wie z. B. einen Wolf oder Bär! Die Intelligenz des Schamanen bleibt dabei erhalten, er nimmt jedoch alle Vor- und Nachteile des jeweiligen Tieres an und kann während dieses Zustands natürlich weder sprechen noch zaubern.

Todesgriff

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer erzeugt durch diesen Spruch einen Herzstillstand beim Opfer! Hierzu muss der Nekromant mit beiden Händen eine umklammernde Geste machen – hört er damit auf, so endet auch der Zauberspruch sofort. Die betroffene Person stirbt zwar nicht, fällt aber während der Spruchdauer auf 0 LP und ist besinnungslos. Im Astralraum ist dieser Zauber sicht- und nachweisbar. Nach dem Ende der Spruchdauer erwacht das Opfer erst dann wieder, wenn es magisch geheilt worden ist.

Untote kontrollieren 3

Magieart: Nekromantie
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Nudeln)

Wirkung: Durch diesen Zauber kann ein Nekromant die Kontrolle über bis zu drei niedere

Untote (Skelett, Zombie, Ghul) oder einen mächtigeren Untoten (Vampir, Mumie) übernehmen und diesen neue Kommandos im Rahmen ihrer Möglichkeiten erteilen. Nach der Spruchdauer erhält der ursprüngliche Befehlshaber die Kontrolle über die Untoten zurück, falls dieser noch nicht zerstört sein sollten.

Untote vernichten

Magieart: Wunder
Formel: 9 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente (Weihwasser)

Wirkung: Das Wunder zerstört einen niederen Untoten mit Hilfe eines Gebetes und geweihtem Wasser!

Vergessen 2*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 9 Worte
Dauer: permanent
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Sanduhr)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers vergisst die vergangenen 15 Minuten. Für die betroffene Person ist diese Zeitspanne wie ausgelöscht! Dies muss aber nicht zwangweise bedeuten, dass es dies auch bemerkt.

Vertrauter*

Magieart: Wunder
Formel: 9 Worte
Dauer: 6 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die betroffene Person wird von einem tiefen Vertrauen zum Priester ergriffen und wird alles daran setzen, ihn vor Schaden zu bewahren und zu schützen. Diese Form der Kontrolle ist fast nicht zu erkennen, da sich die betroffene Person ansonsten eigentlich völlig normal verhält! Die betroffene Person wird allerdings nicht für den Priester in den Tod gehen oder ähnliche Aktionen ausführen.

Waffe segnen 3

Magieart: Wunder
Formel: 9 Worte
Effektdauer: 24 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponente: Waffe

Wirkung: Der Priester verleiht einer normalen Waffe überirdische Eigenschaften. Diese

kann dadurch auch solche Geschöpfe verletzen, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu treffen sind! Die gesegnete Waffe ist während der Dauer des Zaubers mit einem weißen Band am Griff zu kennzeichnen.

Bei jedem Treffer muss „gesegnet“ angesagt werden. Bis zum Ablauf der Spruchdauer oder bis zum nächsten Kampf gilt die verzauberte Waffe als gesegnet.

Wahnsinn 2*

Magieart: Nekromantie

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 20 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers führt nur noch völlig wirre Handlungen aus, die durchaus auch andere Personen – außer den Zauberer – gefährden könnten! Allerdings wird das Opfer vermeiden, sich selbst in tödliche Gefahr zu bringen. Nach dem Ende der Spruchdauer erinnert sich die betroffene Person nur noch vage an die Ereignisse und ist für 15 Minuten verwirrt.

Wahrheit*

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: variabel

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch dieses Wunder zwingt der Priester das Opfer, ihm auf drei Fragen wahrheitsgemäß mit ja oder nein zu antworten. Natürlich kann die betroffene Person auch einfach schweigen und gar nichts sagen, in welchem Fall es nicht dazu gezwungen werden kann.

Außerdem kann das Opfer des Zaubers freiwillig genauere Angaben machen, die in diesem Fall aber auch der Wahrheit entsprechen müssen.

Wunderheilung 3

Magieart: Wunder

Formel: 9 Worte

Effektdauer: 8 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Bandage)

Wirkung: Durch dieses Wunder erhält eine Person die gleichen Vorteile wie durch „Regeneration 3“. Das Wunder endet, sobald 2 LP geheilt worden sind.

Zwingtanz*

Magieart: Bardenmagie

Formel: 25 Worte (in Gedichtform)

Effektdauer: 5 Minuten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Barde zwingt durch diese Melodie alle bezauberten Personen dazu, ausgenommen das Tanzbein zu schwingen (pro Person kostet das Zauberspiel 2 MP). Die Wirkung dauert an, so lange der Barde spielt oder das Gedicht vorträgt. Die Tanzenden werden zwar nicht mehr an Kampf denken, können wohl aber den Barden beim Spielen des Liedes hindern oder sich so weit entfernen, dass sie die Melodie nicht mehr hören.



4. Grad

Altern*

Magieart: Hexerei

Formel: 11 Worte

Effektdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber lässt die Hexe eine Person pro Stunde um fünf Jahre altern. Während der Effektdauer fühlt sich das Opfer schwach und elend! In den letzten zehn Lebensjahren der betroffenen Person bauen sich nach und nach deren LP ab. Der Zauber führt also bis zum Tode der jeweiligen Person, es sei denn, er wird vor Ablauf der Spruchdauer gebrochen.

Wenn der Zauber bzw. Fluch aufgehoben (oder von der Hexe zurückgenommen wird), bauen sich sowohl LP wie auch die verlorenen Jahre im gleichen Maße wieder auf, wie sie ursprünglich durch den Zauberspruch verloren gegangen sind.

Arkane Geschoss 4

Magieart: Kampfmagie

Formel: 11 Worte

Dauer: sofort

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers verliert 4 LP. Rüstung schützt in diesem Falle nicht, der Zauber kann nicht durch ein Schild abgewehrt werden! Allerdings wird eine Rüstung auch nicht beschädigt.

Sollte das Opfer dieses Zaubers auf 0 LP fallen, so wird es besinnungslos und kann sterben, sofern keine magische Heilung erfolgt.

Arkane Rüstung 4

Magieart: Kampfmagie

Formel: 11 Worte

Dauer: 6 Stunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Metallplatte)

Wirkung: Dieser Zauber erschafft eine unsichtbare, magische Rüstung um den Körper des Magiers. Der Zauberspruch schlägt fehl, falls der Anwender irgendeine Rüstung tragen sollte! Im Laufe der nächsten sechs Stunden erhält der Zauberer 4 RP auf dem gesamten Körper.

Diese magische Rüstung wirkt auf alle Körperzonen und wird vor Ablauf der Spruchdauer

erst durch einen Treffer an der betreffenden Körperstelle aufgehoben. Die Rüstung wird durch eine sichtbar getragene blaue Schärpe angezeigt.

Arkaner Schutz

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 11 Worte

Dauer: 12 Stunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch wird der Magiekundige für die gesamte Effektdauer vor den Auswirkungen von allen nichtmagischen Krankheiten und Giften bewahrt.

Astrale Reise

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer ermöglicht es durch diesen Spruch einem nicht selbst magiebegabten Wesen in den Astralraum zu wechseln. Dieser Zauber ist auch für jene Adepten wichtig, die aus eigener Kraft noch nicht in diese Ebene vordringen können!

Ein solcher Übergang ist vor allem für Personen sehr gefährlich, denen das Wesen der Zauberei fremd ist und die noch keinerlei Erfahrungen mit dem Astralraum gemacht haben. Es kommt durchaus vor, dass diese dabei bleibende Schäden davontragen. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln für den Astralraum.

Astrale Suche

Magieart: Schamanismus

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 6 Stunden

Reichweite: variabel

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber kann ein Magier ein lebendes Wesen über seine Verbindung im Astralraum spüren, falls er einen persönlichen Gegenstand dieser Person besitzt und bei sich trägt. Er vermag dabei einer Art von astraler Spur zu folgen, die in die Richtung weist, wo sich das gesuchte Wesen aufhält. Dieser Zauber ist eine stärkere Variante von „Magische Suche“!

Bannzauber 4

Magieart: Bannmagie

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Bannzauber hebt die Wirkung eines beliebigen Spruchs des 1. bis 4. Grades auf. Kann auch vorbeugend auf eine Person gezaubert werden, in welchem Fall die Wirkung eine Stunde anhält bzw. bis der erste Zauber – egal, welchen Grades – auf diese Person angewendet wird. Ein Zauberer, auf den ein „Bannzauber 4“ gesprochen wurde, kann keine Magie des 1. bis 4. Grades mehr anwenden, ohne diesen Zauber wieder zu brechen. Dies bedeutet, dass höhergradige Zauber ihre Wirkung voll entfalten, allerdings dennoch den Bannzauber auflösen!

Alle Sprüche des 1. bis 4. Grades bleiben völlig wirkungslos, lösen aber ebenfalls den Zauber auf.

Berserkerwut 3

Magieart: Kampf magie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Während der Wirkung dieses Spruchs erhält die verzauberte Person eine größere Widerstandskraft und Lebenskraft. Dies wirkt sich durch den Erhalt von zwei zusätzlichen LP und einem RP auf dem gesamten Körper aus!

Allerdings wird die verzauberte Person in eine solche Kampfeswut verfallen, dass sie kämpfen muss, bis kein Gegner mehr auf den Beinen steht. Flucht oder Rückzug kommt nicht in Frage! Der Zauber wirkt vorbeugend eine Stunde und endet direkt nach der ersten Schlacht.

Falls die zusätzlichen LP verloren wurden – d. h. der Berserker auf 0 LP gefallen sein sollte – so ist deren Heilung doppelt so aufwändig! Um ihn wieder auf 1 LP zu bringen, müsste also zunächst mindestens eine „Heilung 4“ auf ihn gewirkt werden. Während der Spruch andauert, muss die Berserkerwut dementsprechend ausgespielt werden (Toben, Brüllen, Schaum vor dem Mund etc.)!

Beschwörung 3

Magieart: Dämonologie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber ruft der Magier einen Höheren Dämon herbei. Dieser wird bei ihm erscheinen, ist jedoch nicht gebunden und kann daher nach eigenem Ermessen handeln. Die wenigsten Dämonen reagieren allerdings freundlich auf eine solche Beschwörung. Durch Opfergaben kann der Beschwörer jedoch versuchen, den Höheren Dämon gnädig zu stimmen.

Höhere Dämonen sind durch gewöhnliche Waffen und die meisten Zauber nicht zu verletzen und daher stellen sie eine gewaltige Gefahr für ganze Landstriche dar! Außerdem beherrschen sie meist eigene Zauber, die sie natürlich gegen ihre Feinde einsetzen können.

Böser Blick*

Magieart: Hexerei
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: –
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Dieser Zauber gehört zu den machtvollsten Angriffen einer Hexe. Sie kann damit einer beliebigen Person/Kreatur (der Zauber wirkt auch bei Untoten, Dämonen und Monstern) so viel Schaden mit einem magischen Angriff zufügen, dass diese ohnmächtig wird. Rüstungen und Tränke nützen nichts, magischer Schutz – egal, in welcher Stärke – wehrt den Zauber ab. Auch Schilde können den bösen Blick abwehren (da man sich spieltechnisch dahinter vor den Augen der Hexe schützen kann)!

Dämonische Besessenheit*

Magieart: Dämonologie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 30 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber zwingt der Magier einen niederen, körperlosen Dämon in den Körper eines Opfers hinein. Die betroffene Person wird daraufhin willenlos und ist von dem Dämon besessen (ab und zu kann allerdings der eigentliche Charakter kurz wieder zum Vorschein kommen – SL-Entscheidung)! Der so gebundene Dämon ist außer sich und schäumt vor Wut.

Die besessene Person erhält durch den Dämon zwar eventuell außerordentliche Fähigkeiten und Kräfte, wird aber auch von den Schwächen der Kreatur benachteiligt. Im Normalfall wird die besessene Person sofort dar-

an gehen, in blinder Wut alles und jeden zu attackieren!

Dämonische Präsenz

Magieart: Dämonologie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers erzeugt der Zauberkundige eine unheilschwangere Aura um sich herum, die deutlich spürbar ist! Gewöhnliche Wesen werden während der Effektdauer einen großen Bogen um ihn machen – so würden ihn z. B. Wegelagerer nicht angreifen, sondern vor Angst einen großen Bogen um ihn machen. Dies gilt auch für normale Tiere und Tierwesen – sie spüren, dass etwas „nicht ganz geheuer“ ist.

Besonders empfänglich für diesen Zauber sind aber dämonische Geschöpfe, die allerdings darauf reagieren können, wie sie wollen. Niedere Dämonen verhalten sich in jedem Fall unterwürfig und abwartend, höhere Dämonen sehen den Magier eher als Verbündeten denn als ihren Feind an.

Regeltechnisch erhält der Dämonenbeschwörer 1 RP auf dem gesamten Körper gegen alle dämonischen Wesen!

Das Lied der Schwäche*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 30 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die Opfer dieses Zaubers fühlen sich ermattet und körperlich geschwächt. Sofern sie Rüstung tragen, verlangsamt diese nun deutlich ihre Bewegungen und auch ihre Arme, mit denen sie Waffen führen, werden schwer wie Blei! So lange das Lied andauert können sie sich nur noch wie in Zeitlupe bewegen und kämpfen.

Ungerüstete Personen können sich weitgehend normal bewegen, allerdings keine anstrengenden Tätigkeiten ausüben oder z. B. wegrennen.

Das Lied der Wahrheit*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 30 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Mit diesem Lied werden die verzauberten Personen dazu gezwungen, die Fragen des Bardens wahrheitsgemäß zu beantworten. Nach Ende des Liedes (Gedichtes) müssen sie bis zu drei an sie gerichtete Fragen wahrheitsgemäß nach dem derzeitigen Stand ihres Wissens beantworten. Die Fragen müssen in Reimform gestellt werden.

Das Wesen der Dinge

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 11 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: variabel
Komponente: Glas

Wirkung: Durch diesen Zauber vermag es der Magier, durch alle Masken und Verkleidungen zu sehen, völlig gleichgültig, ob diese auf magischem Weg erzeugt worden sind oder nicht. Der Zauber kann auch dazu verwendet werden, um z. B. Werwesen zu erkennen.

Die Melodie des Irrsinns

Magieart: Bardenmagie
Formel: 30 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Lied manipuliert der Barden die Emotionen seiner Zuhörer dermaßen, dass diese für kurze Zeit dem Wahnsinn anheimfallen und sich entsprechend verhalten müssen.

Dabei ist aber völlig unvorhersehbar, wie diese Art des Wahnsinns ausfallen mag und der Barden hat auch keinerlei Einfluss darauf.

Erschaffe Untote 3

Magieart: Nekromantie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Asche)

Wirkung: Mit diesem Zauber animiert der Nekromant einen Leichnam in seiner Nähe, der so rasch es ihm möglich ist, zu ihm kommt. Der so entstandene höhere Untote ist ein willenloses, untotes Geschöpf, das zwar keine Gefühle, aber durchaus eigene Gedanken sowie eine rudimentäre Erinnerung (Kampffähigkeiten) an sein früheres Leben besitzt.

Der Zombie steht unter dem Befehl seines Gebieters und wird alle seine Befehle sofort ausführen, wobei auch komplexere Befehle möglich sind! Ohne Befehle wird der Untote abso-

lut reglos verharren. Der solchermaßen erweckte Zombie ist ein wesentlich schnellerer und gefährlicherer Untoter, der sich immerhin durch Satzfragmente verständlich machen kann.

Finsternis

Magieart: Nekromantie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 10 Minuten
Reichweite: 5 Meter
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer kann mit diesem Spruch einen Kreis völliger Dunkelheit um sich herum erzeugen, in dessen Zentrum er sich befindet. Der Radius der Finsternis beträgt fünf Meter.

Alle Lebewesen, die sich während der Spruchdauer im Radius des Zaubers aufhalten, müssen die Augen schließen bzw. blind „spielen“! Ausnahmen bilden hier vor allem untote Kreaturen, einige Dämonen und alle jene Lebewesen, die sich nicht primär auf ihre Augen verlassen.

Gedanken lesen 3*

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 11 Worte
Effektdauer: ca. 5 Sekunden
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magie für einige Sekunden die Gedanken des Opfers sehen und hören. Auf diese Weise können auch komplexe Zusammenhänge verstanden werden! Diese Eindrücke müssen aber nicht immer einen Sinn ergeben. Es ist für das Gelingen des Zaubers nötig, dass der Zauberer der betroffenen Person in die Augen blicken kann!

Geweihter Boden

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester weiht durch dieses Wunder einen Flecken Erde oder einen bestimmten Ort mit Hilfe einer Messe, die 30 Minuten andauern und von mindestens fünf Gläubigen unterstützt werden muss. Diese Stelle muss auf den ersten Blick (z. B. durch die Verwendung von Mehl) als spezieller

Ort erkennbar sein. Auf diesem geweihten Boden genießen Gläubige der Gottheit dieses Priesters – inklusive ihm selbst – besondere Vorteile (je nach Gegebenheiten und SL-Entscheidung). In jedem Fall kann der so geweihte Ort von niederen Dämonen und Untoten nicht betreten werden.

Gift erkennen 4

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Ein im Körper des Opfers befindliches Gift der 1. bis 4. Stufe wird erkannt.

Gift neutralisieren 3

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber reinigt den Körper des Opfers von allen Giften der 1. bis 3. Stufe.

Heilige Lanze

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Dieses mächtige Wunder verleiht dem Priester die Möglichkeit, einen Strahl reinigenden Lichtes auf einen Feind zu schleudern, der dabei 2 LP verliert. Rüstung schützt in diesem Falle nicht, das Wunder kann auch nicht durch ein Schild abgewehrt werden! Allerdings wird eine Rüstung dadurch auch nicht beschädigt. Untote und dämonische Wesen verlieren durch das Wunder 4 LP (Lebenspunkte).

Sollte das Opfer dieses Wunders auf 0 LP fallen, so wird es besinnungslos und kann sterben, sofern keine magische Heilung erfolgt.

Heilung 4

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wasser)

Wirkung: Mit „Heilung 4“ werden 4 LP oder vier Körperteile geheilt. Nach fünf Minuten sind sie wieder belastbar, nach 15 Minuten voll ein-

satzbereit. Sollte die Wunde vor Ablauf dieser Zeit zu stark belastet werden (kämpfen, klettern, rennen usw.), so bricht die Wunde auf und muss erneut behandelt werden!

Höhere Binderune

Magieart: Runenmagie
Formel: 11 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune zusammen mit einer anderen Rune erschaffen, so können damit zwei beliebige, dem Runenmagier bekannte allgemeine Zauber oder Zauber der Kampf magie an den Ort der Erschaffung gebunden werden. Somit kann z. B. eine Art von „magischer Falle“ hergestellt werden.

Der Zauber wird ausgelöst, sobald dann jemand diese Rune erblickt und sie wird inaktiv. Zusätzlich zu den Kosten für die Binderune müssen natürlich die MP für die zu bindenden Zauber aufgebracht werden!

Knochenbruch*

Magieart: Nekromantie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: permanent
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Ast)

Wirkung: Der Zauber bricht dem Opfer einen Knochen im Leib! Hierfür muss der Nekromant auch symbolisch einen Gegenstand zerbrechen. Obwohl dies allein noch keinen Verlust an LP verursacht, so ist es doch extrem schmerzhaft (wirkt also auch wie der Zauber „Schmerz“) und im Falle z. B. eines Beinknochens kann die betroffene Person nur noch humpeln.

Wird ein Armknochen gebrochen, so lässt das Opfer sofort die in diesem Arm gehaltenen Gegenstände fallen. Besitzt die betroffene Person den Vorteil „Schmerzunempfindlich“, so verspürt sie während der Spruchdauer nur leichte Schmerzen!

Der Knochen muss ganz normal geheilt oder geschient werden. Jegliche magische Rüstung immunisiert gegen diesen Zauber!

Magiespiegel 3

Magieart: Bannmagie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 3. Grades Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht aussuchen – es wird immer der erste ihn betreffende Zauber zurückgeworfen.

Metall erhitzen 1

Magieart: Kampf magie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber wird ein Rüstungsteil unnatürlich schnell heiß, so dass die betroffene Person dadurch 1 SP an der jeweiligen Körperzone hinnimmt!

Die Rüstung wird dabei an der entsprechenden Stelle zerstört, kann aber ganz normal wieder repariert werden.

Mit Toten sprechen 3

Magieart: Nekromantie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Nekromant den Geist einer verstorbenen Person herbeirufen und dieser drei Fragen stellen. Der Geist ist gezwungen, wahrheitsgemäß zu antworten.

Der Tod der betroffenen Person darf allerdings nicht länger als drei Stunden her sein.

Naturgeist rufen

Magieart: Schamanismus
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann ein Schamane in der Wildnis einen Naturgeist – dabei handelt es sich gewöhnlich um den Geist eines machtvollen Tieres – herbeirufen. Dieses Geschöpf ist dem Schamanen im Normalfall freundlich gesinnt und ist nur für ihn sicht- und hörbar.

Während der Effektdauer des Spruches wird dieser Naturgeist den Fragen des Schamanen Rede und Antwort stehen.

Dieser Zauber gibt keine Auskunft darüber, ob der Naturgeist die Wahrheit spricht oder durch äußere Einflüsse korrumpiert worden ist – dies

lässt sich aber oftmals an seinem Verhalten erkennen.

Orakel

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Magier nimmt mit diesem Zauber Kontakt zu überirdischen Mächten auf und wird von diesen eine Vision erhalten (wird von der SL vorgegeben). Dies ist – im Gegensatz zu „Göttlicher Rat“ – ein sehr ungenauer Zauber, da die Mächte der Magie sich eher vage und zweideutig (in Rätseln) ausdrücken.

Panik

Magieart: Kampf magie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 10 Min.
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer des Zaubers rennt von kopfloser Panik erfüllt weg, bis der Zaubernde nicht mehr in Sicht ist! Falls das Opfer aus irgendwelchen Gründen nicht weglaufen kann – z. B. weil es festgehalten wird – so fällt es sofort in Ohnmacht. Es kann aber ohne größeren Aufwand wie aus einem tiefen Schlaf wieder geweckt werden, wobei die Zauberwirkung endet. Im Falle eines Angriffs erwacht die betroffene Person vor dem ersten Schlag!

Im Gegensatz zu den Zaubersprüchen „Furcht“ oder „Grauen“ ist hier keine Immunität möglich. Außerdem kann der Magier eine Massenpanik hervorrufen, indem er den Zauber auf weitere Personen ausdehnt: Er kann damit so viele Personen betreffen, wie er im Augenblick MP besitzt. Pro so betroffener Person muss er entsprechend auch einen MP aufbringen! Spieltechnisch muss „Massenpanik“ natürlich nach der Zauberformel angesagt werden.

Qual*

Magieart: Nekromantie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Erbsen)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers windet sich in unbeschreiblicher Qual und verliert dabei 2 LP!
Der Vorteil „Schmerzunempfindlich“ zeigt bei

diesem Zauber keine Wirkung. Wird das Opfer angegriffen, so verliert der Zauber noch vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

Rüstungsfraß

Magieart: Nekromantie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Sicht
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Nudeln)

Wirkung: Der Nekromant zerstört mit diesem verhängnisvollen Zauber die Rüstung seines Gegners, die dabei vor dessen Augen zerfällt! Durch die Magie wird eine Rüstung an allen Stellen der Hälfte ihrer aktuellen Rüstpunkte (RP) beraubt. Dies wirkt auch bei verzauberten Rüstungen – nur durch priesterliche Wunder geschützte Rüstungsteile sind dagegen resistent. Die hierdurch verlorenen RP müssen wie bei einem normalen Schaden repariert werden, da die Rüstung tatsächlich verrottet und verfällt.

Sklave*

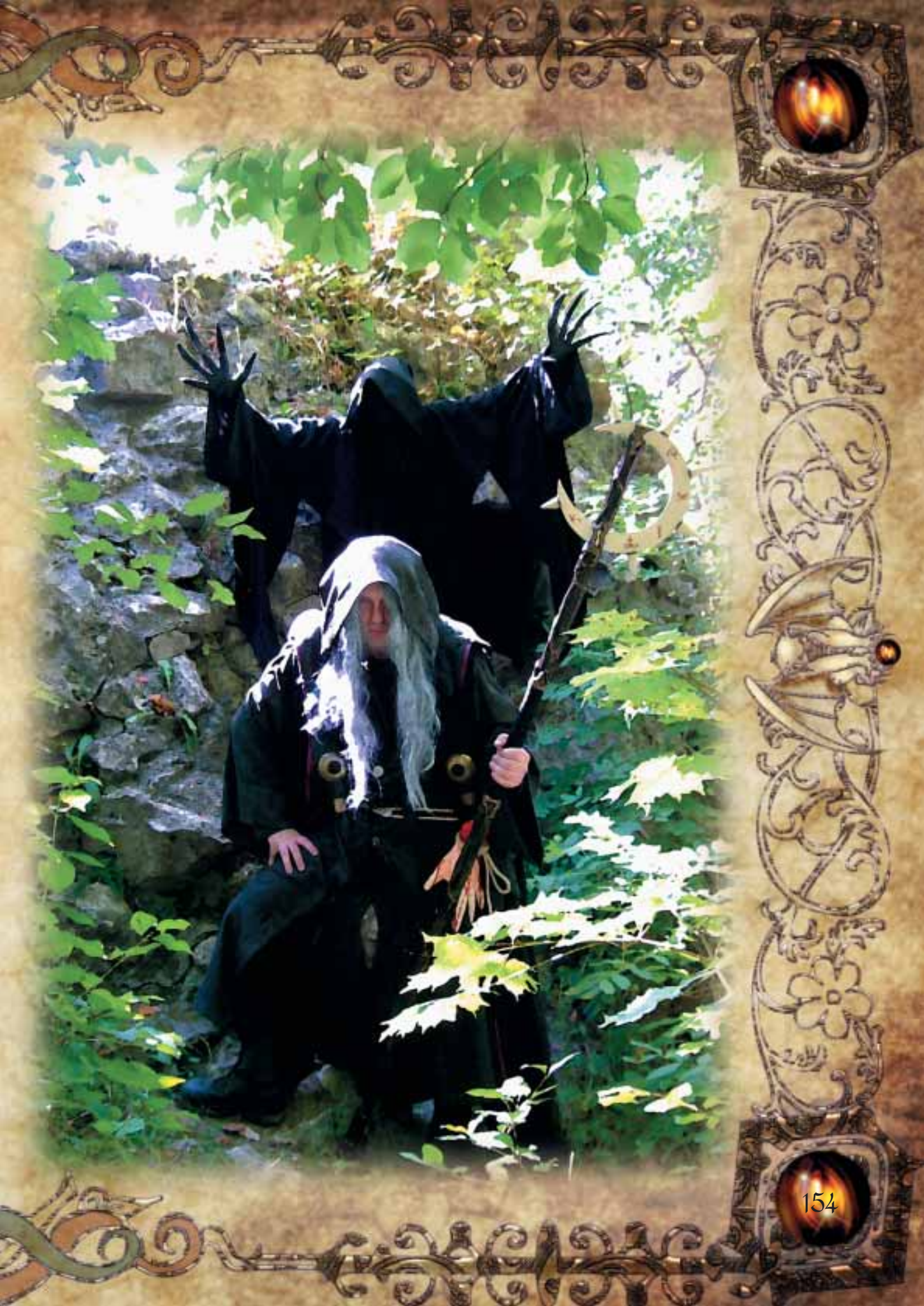
Magieart: Dämonologie
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers sieht es als seine oberste Pflicht an, seinem Gebieter unter allen Umständen – also auch unter Lebensgefahr – zu dienen. Alle Wünsche (im Spiel!) werden bedingungslos erfüllt! Das Opfer dieses Zaubers weiß genau, dass es beeinflusst worden ist und kann im Rahmen des Spruches normal agieren.

Sonnenlicht

Magieart: Wunder
Formel: 11 Worte
Effektdauer: 1 Minute
Reichweite: Sicht
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch dieses Wunder erzeugt der Priester einen großen Lichtstrahl, der auf gewisse untote Kreaturen den selben Effekt wie Sonnenlicht hat (große Taschenlampe – möglichst durch Stoff o. ä. abgedeckt – benutzen). Werden diese Kreaturen vom Lichtschein angestrahlt, so müssen sie sich abwenden und können sich dem Licht nicht weiter nähern. Vampire und ähnliche Kreaturen nehmen einmalig durch dieses Licht 2 SP direkt hin!



Spruchrolle herstellen

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 11 Worte + Ritual

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Pergament)

Wirkung: Zauberkundige können mit diesem Spruch sowie einem mindestens zehn Minuten andauernden Ritual pro Grad des gebundenen Zaubers magische Spruchrollen herstellen. Dabei müssen wie immer die Kosten für den in der Spruchrolle gespeicherten Zauber beglichen werden sowie stets ein Magiepunkt permanent.

Magische Spruchrollen können nach ihrer Herstellung von jeder Person (die dies vermag) laut gelesen und somit ausgelöst werden – es müssen keine magiebegabten Charaktere sein! Allerdings sind den magischen Spruchrollen im Gegensatz zu echten Artefakten deutliche Grenzen gesetzt: Lediglich dem sie herstellenden Zauberer bekannte Sprüche bis maximal dem 3. Magiegrad können in sie gebunden werden.

Wird die Magie der Spruchrolle freigesetzt, so zerfällt das Pergament danach sofort zu Staub!

Talisman erschaffen

Magieart: Hexerei

Formel: 11 Worte + Ritual

Dauer: siehe unten

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber und ein mindestens 15 Minuten andauerndes Ritual erschafft die Hexe einen Hexentalisman. Die Hexe muss dabei ihr eigenes und das Blut jener Person verwenden, für die dieser Talisman gedacht ist (Verlust von je 1 LP, der nur auf normalem Wege regeneriert werden darf)! Außerdem muss eine Hexe immer einen Teil ihrer selbst mit in einen Talisman einbinden und verliert dadurch permanent 1 Magiepunkt (MP). Der solchermaßen geschaffene Talisman hat nur eine sehr begrenzte Wirkungsweise und verliert nach der ersten Anwendung – die auf Wunsch des Trägers und durch das Aussprechen eines Schlüsselwortes – vollständig seine Wirkung.

Hexentalismane sind dabei in jedem Fall immer Schutztalismane: Denkbar sind hierbei z. B. Schutz vor Flüchen (gewisser Grade), Schutz vor Krankheiten oder Giften (gewisser

Grade), Schutzwirkungen gegen untote oder dämonische Kräfte, Schutz vor Hausgeistern... Im Gegensatz zu schamanistischen Fetischen können in einen Hexentalisman allerdings bis zu drei mögliche Schutzmechanismen gespeichert werden (die Ritualdauer zur Herstellung verlängert sich dann entsprechend)! Die jeweilige Wirkung muss bei der Erschaffung des Talismans festgelegt und kann dann nicht mehr verändert werden (bitte immer vorher mit der SL absprechen)!

Todeshand

Magieart: Nekromantie

Formel: 11 Worte

Dauer: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber lässt der Magier negative Energien in eine seiner Hände fließen, die sich dadurch deutlich sichtbar verfärbt (also entsprechender Handschuh oder Schminke). Wird eine Person dann mit dieser Hand berührt, so erhält sie zwei TP an der jeweiligen Körperzone.

Normale Rüstung schützt nicht vor diesem Effekt, wohl aber magische Rüstung. Nach dem ersten Treffer endet der Zauber! Natürlich kann er auch jederzeit vom Magier aufgehoben werden. Der Zauber kann auch den Nekromanten selbst verletzen, falls er nicht vorsichtig ist.

Totenschutz

Magieart: Nekromantie

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 12 Stunde

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Nekromant einer untoten Kreatur einen unheilige Schutz verleihen. Der Untote erhält eine magische Rüstung auf dem gesamten Körper, die ihm einen zusätzlichen RP verleiht.

Pro zusätzlich eingesetztem MP kann diese Rüstung auf bis zu 3 RP angehoben werden!

Totenreich

Magieart: Nekromantie

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem mächtigen Zauber – der

nur an einer Stelle gewirkt werden kann, an dem Tote liegen und der zudem nicht geweiht ist – kann der Nekromant pro eingesetztem MP eine Fläche von 5 Quadratmetern verzaubern. Hierzu ist außerdem ein schwarzmagisches Ritual von mindestens 15 Minuten Länge erforderlich.

Er schreitet die Fläche ab und jede lebende Person, die danach in den so verzauberten Bereich eindringt (außer dem Nekromanten), wird sofort von aus dem Erdreich schnelnden Knochenhänden ergriffen und festgehalten! Zwar kann man sich losschlagen, dies dauert aber eine Minute und man erleidet dabei 1 SP an den Beinen. Dies kann sich im verzauberten Bereich während der Spruchdauer beliebig oft wiederholen.

Totenstärke

Magieart: Nekromantie

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 12 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Nekromant einer untoten Kreatur eine unheilige Stärke verleihen. Der Untote verursacht 1 SP beim Gebrauch einer Einhandwaffe mehr!

Verdorren*

Magieart: Nekromantie

Formel: 11 Worte

Dauer: siehe unten

Reichweite: Berührung

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Nudeln)

Wirkung: Der Nekromant lässt durch diesen Zauber schwarze Magie in eine seiner Hände fließen. Berührt er dann in direktem Hautkontakt eine andere Person am Arm oder Bein, so verdorrt der betroffene Körperteil.

Verdornte Gliedmaßen können nicht mehr benutzt werden. Da der Zauber so lange in der Hand des Nekromanten gespeichert wird, bis dieser jemanden berührt oder er den Spruch aufhebt, kann er durchaus auch selbst davon betroffen werden. Ist der Spruch erst einmal ausgelöst worden, so kann er nur durch magische Heilung wieder rückgängig gemacht werden!

Vergiften 3*

Magieart: Hexerei

Formel: 11 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: Berührung

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer des Zaubers unterliegt sofort den Auswirkungen eines Giftes des 3. Grades nach Wahl der Hexe.

Verschmelzen

Magieart: Schamanismus

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 24 Stunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen Zauber und den Kontakt zu einem ausreichend großen Baum verschmilzt der Schamane mit diesem Gewächs! Dies bedeutet, dass er – außer durch magische Mittel – nicht mehr auffindbar ist! Alles, was er bei sich am Körper trägt, verschmilzt ebenfalls mit dem Baum. Allerdings kann der Schamane in diesem Zustand nicht mehr denken oder fühlen und bekommt dementsprechend auch nicht mit, was außerhalb seines Baumes vor sich geht.

Nur durch die Zerstörung des Baumes ist der Schamane nun noch zu verletzen! Ein machtvoller Bannzauber hebt die Magie ebenfalls auf. Der Schamane muss vor der Verschmelzung angeben, wie lange er so verharren möchte!

Wahnsinn 3*

Magieart: Nekromantie

Formel: 11 Worte

Effektdauer: 30 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponente: Wurfkomponente (z. B. Reis)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers führt nur noch völlig wirre Handlungen aus, die durchaus auch andere Personen – außer den Zauberer – gefährden könnten! Allerdings wird das Opfer vermeiden, sich selbst in tödliche Gefahr zu bringen.

Nach dem Ende der Spruchdauer erinnert sich die betroffene Person nur noch vage an die Ereignisse und ist für 15 Minuten verwirrt.

Zauberkäfig

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 11 Worte

Effektdauer: siehe unten

Reichweite: Sicht

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen magischen, unsichtbaren Käfig um sein Opfer her-



um. Es kann immer nur eine einzelne Person betroffen werden, die sich in einer Grundfläche von 1,5 x 1,5 Meter frei bewegen kann, ehe sie an die Grenzen ihres Gefängnisses stößt. Der Magier muss diesen Zauber aktiv aufrecht erhalten, indem er sich konzentriert und die Fingerspitzen seiner Handflächen aufeinander presst! Der magische Käfig hält sowohl magische wie auch nichtmagische Einflüsse ab – von innen wie von außen. Es sei denn, es handelt sich um machtvolle Zauberei höherer Grade (wie z. B. einen „Bannzauber“)!

5. Grad

Allsicht

Magieart: Wunder
Formel: 13 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Wunder kann ein Priester alle natürlichen und unnatürlichen Verletzungen, Wunden und Krankheiten, Vergiftungen und das seelische Befinden einer Person sehen und deren Zustand exakt einschätzen.

Berserkerwut 4

Magieart: Kampfmagie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Während der Wirkung dieses Spruchs erhält die verzauberte Person eine größere Widerstandskraft und Lebenskraft. Dies wirkt sich durch den Erhalt von zwei zusätzlichen LP und zwei RP auf dem gesamten Körper aus! Allerdings wird die verzauberte Person in eine solche Kampfeswut verfallen, dass sie kämpfen muss, bis kein Gegner mehr auf den Beinen steht. Flucht oder Rückzug kommt nicht in Frage! Der Zauber wirkt vorbeugend eine Stunde und endet direkt nach der ersten Schlacht. Falls die zusätzlichen LP verloren wurden – d. h. der Berserker auf 0 LP gefallen sein sollte – so ist deren Heilung doppelt so aufwändig! Um ihn wieder auf 1 LP zu bringen, müsste also zunächst mindestens eine „Heilung 4“ auf ihn gewirkt werden. Während der Spruch andauert, muss die Berserkerwut dementsprechend ausgespielt werden (Toben, Brüllen, Schaum vor dem Mund etc.)!

Beschwörung 4

Magieart: Dämonologie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: variabel
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber ruft der Magier einen Dämonenherrscher herbei. Dieser wird bei ihm erscheinen, ist jedoch nicht gebunden und kann daher nach eigenem Ermessen handeln. Die wenigsten Dämonen reagieren allerdings freundlich auf eine solche Beschwörung. Durch Opfertgaben kann der Beschwörer jedoch versuchen, den Dämonenherrscher gnädig zu stimmen. Dämonenherrscher sind Kreaturen mit unfassbarem Machtpotential und daher ist eine Konfrontation mit ihnen fast stets tödlich!

Baumportal

Magieart: Schamanismus
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Rinde)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Schamane in einem Baum verschwinden und dann durch das Erdreich wandern und in einem anderen Baum wieder hervortreten! Er geht dann (out-time!) zu seinem Zielort, den er allerdings zuvor mindestens einmal besucht haben muss und der nicht weiter als 500 Meter entfernt sein darf. Das Spiel wird nicht unterbrochen, da er sich ja innerhalb des Erdreichs fortbewegt und ihn dies natürlich Zeit kostet.

Das Lied des wahren Selbst*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 35 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: sofort
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieses Lied kann nur auf eine einzelne Person gesungen werden: Für einen kurzen Augenblick muss das so verzauberte Opfer seine wahren Wesenszüge offenbaren. Dies kann sowohl durch Worte wie auch durch Taten geschehen. Wesenszüge beinhalten Gefühle ebenso wie Charaktermerkmale. Eine Person mit einer bösen Gesinnung könnte dies in diesem kurzen Moment auch nicht mehr verbergen, da sie ihrer Gesinnung entsprechend verhalten müsste.

Fleisch zu Stein*

Magieart: Kampfmagie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: permanent
Reichweite: Berührung
Komponente: Wurfkomponente (z. B. Softball)

Wirkung: Durch diesen Zauber verwandelt der Magier das Opfer in eine reglose Steinstatue. Der gesamte Körper und alles, was die betroffene Person bei sich trägt, wird mit diesem Spruch versteinert! In dieser Form kann sich das Opfer weder bewegen, noch Aktionen ausführen oder auch nur wahrnehmen, was um es herum passiert. Allerdings ist die betroffene Person auch mit herkömmlichen Mitteln nicht mehr zu zerstören. Nur ein entsprechend starker Bannzauber kann den Spruch aufheben.

Gift erkennen 5

Magieart: Wunder
Formel: 13 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Ein im Körper des Opfers befindliches Gift der 1. bis 5. Stufe wird erkannt.

Gift neutralisieren 4

Magieart: Wunder
Formel: 13 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber reinigt den Körper des Opfers von allen Giften der 1. bis 4. Stufe.

Heiliger Hain

Magieart: Schamanismus
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: –
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Schamane ruft durch diesen Zauber die Mächte der Natur selbst an und erschafft so einen Ort in einem Wald, an dem der alte Glaube besonders mächtig ist: Alle hier gewirkten Zauber kosten ihn einen MP weniger (ein MP muss immer bezahlt werden)! Bis zu zehn Personen können im heiligen Hain nach Einladung des Schamanen doppelt so schnell verlorene LP regenerieren. Niedere Untote und niedere Dämonen können den Hain nicht betreten, höhere Untote und

Dämonen haben hier – nach SL-Entscheidung – deutliche Nachteile hinzunehmen.

Höhere Aureole

Magieart: Wunder
Formel: 13 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: 1 Meter
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Priester lässt mit einem Gebet zu Ehren seiner Gottheit seine Aura für alle ihm feindlich gesonnenen Wesen deutlich sichtbar leuchten (Schaumstoffball an einer 1 Meter langen Schnur über dem Kopf kreisen lassen). Vor allem untote Kreaturen und Dämonen werden von diesem heiligen Schein betroffen und können den Priester weder angreifen noch Zauber gegen ihn einsetzen! Abgefeuerte Bolzen und Pfeile fallen innerhalb der Aureole harmlos zu Boden.

So lange der Priester dieses Wunder aufrecht erhält, dauert die Wirkung auch an: Allerdings kann der Priester sich dabei weder bewegen noch andere Aktionen ausführen, da er sich voll auf sein Gebet konzentrieren muss.

Körperheilung 1

Magieart: Wunder
Formel: 13 Worte
Effektdauer: permanent
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch dieses Wunder vermag es ein Priester, einen abgetrennten Körperteil einer Person (außer dem Kopf!) wieder anwachsen zu lassen. Hierfür bleiben ihm maximal zehn Minuten Zeit, danach bleibt das Wunder unwirksam! Wird die Wunde vorher nicht sachgemäß gereinigt, können sich trotz der Körperheilung Wundbrand oder Infektionen bilden! Keine andere Form von Magie darf auf die Verletzung gewirkt worden sein, auch in diesem Falle würde das Wunder fehlschlagen. Nachdem das Körperteil wieder angewachsen ist darf es für volle 24 Stunden keiner starken Belastung ausgesetzt werden, ansonsten brechen die Verletzungen wieder auf und der Körperteil stirbt eventuell endgültig ab!

Kontrolle*

Magieart: Dämonologie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: speziell
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Das Opfer des Zaubers wird dem dominierenden Willen des Magiers unterworfen! Der Spruch lähmt dabei den Willen der betroffenen Person, die von nun an regungslos wie eine Puppe dasteht und nur noch exakt die Befehle ausführt, die ihm vom Magier vorgegeben werden.

Diese Befehle müssen möglichst einfach sein, da das Opfer in diesem Zustand weder reden noch vernünftig denken kann und nur völlig mechanisch agiert! Die erhaltenen Befehle werden langsam und fast wie in Trance ausgeführt. Dieser Zauber muss dabei ständig aufrecht erhalten werden und der Zauberer sein Opfer permanent berühren, sonst verfliegt die Kontrolle! Die betroffene Person kann sich nach Ende der Zaubers an alles erinnern, was während der Spruchdauer geschehen ist. Der Vorteil „Eiserner Wille“ schützt vor dieser Art der Magie.

Lied des Vergessens

Magieart: Bardenmagie
Formel: 35 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: permanent
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch dieses Lied oder Gedicht löscht der Barde die Erinnerung eines Ereignisses einer Person vollständig aus deren Gedächtnis. Die so beeinflusste Person wird sich danach an den betreffenden Zeitraum nicht mehr erinnern können, er ist im wahrsten Sinne des Wortes ausgelöscht.

Je nach Länge des Zeitraums können sich die Kosten des Zaubers noch erhöhen (SL-Entscheidung). Ein Gegenzauber kann das Lied des Vergessens ungeschehen machen...

Mächtige Binderune

Magieart: Runenmagie
Formel: 13 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe Beschreibung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird diese Rune zusammen mit einer anderen Rune erschaffen, so können damit bis zu drei – dem Runenmagier bekannte allgemeine Zauber oder Zauber der Kampfmagie – an den Ort der Erschaffung gebunden werden. Somit kann z. B. eine Art von „magischer Falle“ hergestellt werden. Der Zauber wird ausgelöst, sobald dann jemand diese Rune erblickt und sie wird inaktiv. Zusätzlich zu den Kosten für die Binderune müssen natür-



lich die MP für den zu bindenden Zauber aufgebracht werden!

Mächtige Illusion

Magieart: Hexerei
Formel: 9 Worte
Effektdauer: permanent
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Durch diesen mächtigen Zauber kann die Hexe alle Sinne der bezauberten Person beeinflussen. So kann das Opfer z. B. glauben, bestimmte Geräusche zu hören oder etwas zu sehen, was gar nicht vorhanden ist. Während der Effektdauer ist die bezauberte Person absolut überzeugt davon, dass sein Sinneseindruck ihn nicht trügt. Tatsächlich ist das Opfer nun in seiner eigenen Welt gefangen und kann diese – durch die Illusion erschaffene – Scheinwelt nicht mehr aus eigenem Willen verlassen! Natürlich kann dieser Spruch durch entsprechende Gegenzauber oder Bannmagie beendet werden.

Magiespiegel 4

Magieart: Bannmagie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 4. Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht aussuchen – es wird immer der erste ihn betreffende Zauber zurückgeworfen.

Marschlied der Macht*

Magieart: Bardenmagie
Formel: 35 Worte (in Gedichtform)
Effektdauer: variabel
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Die vom Barden besungenen Personen fühlen eine immense Stärke in sich aufsteigen und sie sind erfüllt von Tapferkeit. So lange der Barde singt können sie nicht von anderen psychologischen Effekten (z. B. „Angst“) beeinflusst werden und sie fügen beim ersten Treffer im Kampf 1 SP direkt zu! Außerdem können sie den ersten erhaltenen Treffer (egal, wie viel Schaden dieser verursachen würde) völlig ignorieren, so unüberwind-

lich fühlen sie sich durch das Zaubersong des Bardens. Die so bezauberten Personen dürfen sich zu keinem Zeitpunkt mehr als 10 Meter vom Barden entfernen, sonst erlischt der Zauber!

Die Wirkung dauert so lange an wie das Lied gesungen wird.

Minderes Amulett erschaffen

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 13 Worte + Ritual
Effektdauer: 24 Stunden
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber und einem mindestens zehn Minuten dauernden, kleinen Ritual erschafft der Magier einen vorübergehend magischen Gegenstand. Der Magier kann dabei einen beliebigen, ihm bekannten Spruch des 1. oder 2. Grades in diesen Gegenstand binden. Zusätzlich zu den Kosten für diesen Zauber müssen die MP für den zu bindenden Spruch entrichtet werden.

Werden die benötigten MP des Spruches mehrmals bezahlt, so kann der magische Gegenstand entsprechend oft während der Effektdauer angewendet werden! Danach kann jeder beliebige magiebegabte Charakter den gebundenen Zauber auslösen, indem er nur dessen Aktivierungsformel aufsagt – es ist dafür keine Aufwendung an Magiepunkten mehr nötig.

Allerdings gibt es keine magischen Gegenstände, die sich selbst auslösen können! Artefakte und deren Wirkungsweise müssen vor der Erschaffung immer mit der Spielleitung abgesprochen werden!

Pesthauch

Magieart: Nekromantie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: siehe unten
Komponente: Wurfkomponente (Reis oder Mehl)

Wirkung: Der Nekromant lässt eine Handvoll giftiger Essenz entstehen, die er danach auf mehrere Gegner schleudern kann (er muss treffen)!

Jede Person, die von dem Pesthauch betroffen wird, verliert augenblicklich die Hälfte (abgerundet) ihrer derzeitigen Lebenspunkte (LP). Rüstung – in welcher Form auch immer – schützt nicht vor den Auswirkungen eines Pesthauchs.

Rune der Macht

Magieart: Runenmagie
Formel: 13 Worte + Ritual
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: siehe Beschreibung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Wird die Rune der Macht zusammen mit einer anderen Rune erschaffen, so wird damit diese Rune transportfähig gemacht, ohne dass sie dabei ihre Wirkung verliert!

Statue*

Magieart: Hexerei
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Kiesel)

Wirkung: Die Hexe verwandelt sich innerhalb einer Minute von den Beinen an aufwärts in eine Steinstatue, die genauso aussieht wie sie selbst. Das Material ist extrem hart und widerstandsfähig und kann durch normale Mittel nicht beschädigt werden!

In diesem Zustand hat die Hexe kein Bewusstsein mehr und alles, was sie bei sich am Körper trägt, wird entsprechend mit verwandelt. Die Hexe muss vor der Verwandlung in die Statue bestimmen, wie lange sie in diesem Zustand bleiben möchte.

Totenmacht

Magieart: Nekromantie
Formel: 13 Worte + Ritual
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: siehe unten
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem mächtigen Zauber – der nur an einer Stelle gewirkt werden kann, an dem Tote liegen und der zudem nicht geweiht ist – kann der Nekromant pro eingesetztem MP eine Fläche von 5 Quadratmetern verzaubern.

Hierzu ist außerdem ein schwarzmagisches Ritual von mindestens 15 Minuten Länge erforderlich. Alle untoten Kreaturen, die sich in diesem Bereich aufhalten, können sich danach mit normaler Geschwindigkeit bewegen und angreifen und erhalten zusätzliche LP oder sonstige Fähigkeiten (nach SL-Entscheidung)!

Unsichtbarkeit

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 13 Worte
Effektdauer: variabel

Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit Hilfe diesen Zaubers wird der Magier unsichtbar. Eine unsichtbare Person kann sich nur langsam bewegen, nicht zaubern, rennen oder kämpfen, ansonsten erlischt der Zauber!

Pro eingesetztem MP wird der Zauberkundige dabei für 1 Minute unsichtbar!

Spieltechnisch wird die Unsichtbarkeit durch über dem Kopf verkreuzte Arme dargestellt. Hierbei ist zu beachten, dass out-time und in-time Wissen immer getrennt werden muss.

Verwandlung

Magieart: Schamanismus
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponente: Tierfigur

Wirkung: Mit diesem Zauber verwandelt der Schamane sein Opfer und alles, was dieses am Körper trägt, in ein beliebiges, harmloses Tier. Die betroffene Person muss sich sofort wie das jeweilige Tier verhalten und kann keine gewöhnlichen menschlichen Aktionen wie sprechen, kämpfen, zaubern usw. mehr ausüben. Lediglich die Gestalt eines Tieres wird angenommen, die Intelligenz des Opfers bleibt unverändert!

6. Grad

Gift neutralisieren 5

Magieart: Wunder
Formel: 13 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieser Zauber reinigt den Körper des Opfers von allen Giften der 1. bis 5. Stufe.

Magiespiegel 5

Magieart: Bannmagie
Formel: 13 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 5. Grades auf den Anwender zurück!

Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch

nicht aussuchen – es wird immer der erste ihn betreffende Zauber zurückgeworfen.

Teleportation

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 13 Worte
Effektdauer: siehe unten
Reichweite: 500 Meter
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Der Magier kann sich durch diesen Zauber von dem Ort wegteleportieren, an dem er sich im Augenblick befindet! Er geht dann (out-time!) zu seinem Zielort, den er allerdings zuvor mindestens einmal besucht haben muss. Das Spiel wird dabei nicht unterbrochen, da er sich quasi in einer anderen Realität fortbewegt und ihn dies exakt die gleiche Zeit kostet.

7. Grad

Ebenbild

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 15 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Wachsfigur)

Wirkung: Der Magier kann durch diesen machtvollen Zauber ein exaktes Ebenbild von sich erschaffen, das alle seine Erinnerungen teilt. Allerdings kann das so erschaffene Ebenbild weder zaubern noch kämpfen!

Während des Zaubervorgangs kann niemand auf normalem Wege erkennen, dass hier ein Ebenbild erschaffen wurde, da dieses exakt an jener Stelle und in dem Moment auftaucht, an dem der Zauberer verschwindet.

Der Magier selbst gilt in der Zeit der Spruchdauer als unsichtbar und kann daher nur auf magischem Wege entdeckt werden.

Er erfährt augenblicklich alles, was sein Ebenbild unternimmt und kann dies z. B. auf eine gefährvolle Mission losschicken.

Stirbt das Ebenbild während der Spruchdauer, so verliert der Zauberer schlagartig alle seine verbliebenen MP und ist für eine Stunde benommen und kann in dieser Zeit keine Zauber wirken.

Endet der Zauber, so löst sich das Ebenbild sofort auf (eventuell vor den Augen verblüffter Personen) und der Magier selbst erscheint wieder an dem Platz, an dem er den Zauber gewirkt hat.

Körperheilung 2

Magieart: Wunder
Formel: 15 Worte
Effektdauer: sofort
Reichweite: Berührung

Wirkung: Durch dieses Wunder vermag es ein Priester, bis zu zwei abgetrennte Körperteile einer Person (außer dem Kopf!) wieder anwachsen zu lassen. Hierfür bleiben ihm maximal 30 Minuten Zeit, danach bleibt das Wunder unwirksam! Wird die Wunde vorher nicht sachgemäß gereinigt, können sich trotz der Körperheilung Wundbrand oder Infektionen bilden! Keine andere Form von Magie darf auf die Verletzung gewirkt worden sein, auch in



diesem Falle würde das Wunder fehlschlagen. Nachdem das Körperteil wieder angewachsen ist darf es für volle 12 Stunden keiner starken Belastung ausgesetzt werden, ansonsten brechen die Verletzungen wieder auf und dieses Körperteil stirbt eventuell endgültig ab!

Magiespiegel 6

Magieart: Bannmagie

Formel: 15 Worte

Effektdauer: 1 Stunde

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 6. Grades auf den Anwender zurück!

Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht aussuchen – es wird immer der erste ihn betreffende Zauber zurückgeworfen.

Zeitkontrolle

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 15 Worte

Effektdauer: 10 Sekunden

Reichweite: selbst

Komponente: Ambientekomponente (z. B. Sanduhr)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier die Zeit anhalten! Er erschafft dadurch eine kleine Zeitblase, in der nur er existiert und dadurch Gegenstände manipulieren kann. Nur der Zauberer kann sich in dieser Zeitspanne frei bewegen, während alles andere um ihn herum zum Stillstand kommt (er zählt dabei laut bis zehn, wobei der Sekundentakt einigermaßen eingehalten werden sollte).

Während dieser Zeit kann sich nur der Zauberer frei bewegen und dabei alle Aktionen ausführen, die er normalerweise auch tätigen könnte.

Allerdings kann er in der Zeitblase keine anderen Lebewesen beeinflussen, da diese für ihn außerhalb der Zeit existieren! Jedoch darf er deren Besitztümer oder andere beliebige Gegenstände manipulieren. Die übrigen Personen nehmen den Zauberer in dieser Zeitspanne nicht wahr.

Der Magier muss am Ende der Spruchdauer unbedingt wieder an jenem Ort sein, an dem er den Zauber gewirkt hat, ansonsten ist er für eine Stunde spurlos verschwunden (da er nun in der Zeit gefangen ist)! Je nach Entfernung vom Ursprungsort kann dieser Zeitraum auch deutlich verlängert werden (SL-Entscheidung).

8. Grad

Allheilung

Magieart: Wunder

Formel: 17 Worte + Ritual

Effektdauer: sofort

Reichweite: Berührung

Wirkung: Mit diesem machtvollen Wunder heilt der Priester alle erlittenen Verletzungen einer einzelnen Person. Abgetrennte Gliedmaßen – sofern vorhanden – wachsen dabei ebenfalls wieder an! Wichtig ist hierbei lediglich, dass die verwundete Person nicht bereits gestorben ist, in diesem Falle würde das Wunder keinerlei Wirkung zeigen.

Werden die Wunden vorher nicht sachgemäß gereinigt, können sich trotz der Allheilung Wundbrand oder Infektionen bilden! Keine andere Form von Magie darf auf die Verletzung gewirkt worden sein, auch in diesem Falle würde das Wunder fehlschlagen. Nachdem das dieses Wunder stattgefunden hat, darf sich die betroffene Person volle 12 Stunden keiner starken Belastung aussetzen, ansonsten brechen die Verletzungen wieder auf und müssen eventuell erneut geheilt werden!

Höheres Amulett erschaffen

Magieart: Allgemeine Zauber

Formel: 17 Worte + Ritual

Effektdauer: 24 Stunden

Reichweite: siehe unten

Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Mit diesem Zauber und einem mindestens 20 Minuten dauernden, kleinen Ritual erschafft der Magier einen vorübergehend magischen Gegenstand. Der Magier kann dabei einen beliebigen, ihm bekannten Spruch der Grade 1 bis 5 in diesen Gegenstand binden. Zusätzlich zu den Kosten für diesen Zauber müssen die MP für den zu bindenden Spruch entrichtet werden. Werden die benötigten MP des Spruches mehrmals bezahlt, so kann der magische Gegenstand entsprechend oft während der Effektdauer angewendet werden! Danach kann jeder beliebige magiebegabte Charakter den gebundenen Zauber auslösen, indem er nur dessen Zauberformel aufsagt – es ist dafür keine Aufwendung an Magiepunkten mehr nötig. Allerdings gibt es keine magischen Gegenstände, die sich selbst auslösen können! Artefakte und deren Wirkungsweise müssen vor der Erschaffung immer mit der Spielleitung abgesprochen werden!

Magiespiegel 7

Magieart: Bannmagie
Formel: 17 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wirkung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 7. Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht aus-suchen – es wird immer der erste ihn betref-fende Zauber zurückgeworfen.

9. Grad

Magiespiegel 8

Magieart: Bannmagie
Formel: 19 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wir-kung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 8. Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht aus-suchen – es wird immer der erste ihn betref-fende Zauber zurückgeworfen.

10. Grad

Wiedererweckung

Magieart: Wunder
Formel: 21 Worte + Ritual
Effektdauer: permanent
Reichweite: Berührung
Komponente: Ambientekomponente

Wirkung: Dieses Wunder ist an eine minde-stens eine Stunde lange Messe (Ritual) des Priesters gebunden. Dadurch kann eine ver-storbene Person wieder zurück ins Leben ge-holt werden. Folgende Bedingungen müssen gegeben sein: Die tote Person darf nicht län-ger als sechs Stunden tot sein (pro Stunde muss der Priester einen MP in das Wunder in-vestieren) und es müssen mindestens fünf Personen an der Messe teilnehmen, die sich alle ersnthaft wünschen, dass die verstorbene Person wieder am Leben ist.

Während der Messe müssen die beteiligten Personen laut und deutlich ihre Gründe darle-

gen, weswegen die Person wieder ins Leben zurückkehren sollte; sind diese Beweggründe und die Messe gottgefällig (SL-Entscheidung), so erwacht die Person wieder zum Leben. Sie besitzt nach der Auferstehung allerdings 0 LP (Lebenspunkte) und ist muss noch regulär ge-heitet werden.

Magiespiegel 9

Magieart: Bannmagie
Formel: 21 Worte
Effektdauer: 1 Stunde
Reichweite: variabel
Komponente: Ambientekomponente (z. B. Spiegel)

Wirkung: Dieser Zauber reflektiert die Wir-kung eines beliebigen Zaubers des 1. bis 8. Grades auf den Anwender zurück! Der den „Magiespiegel“ wirkende Zauberkundige kann sich den zu reflektierenden Spruch nicht aus-suchen – es wird immer der erste ihn betref-fende Zauber zurückgeworfen.

Phönix aus der Asche

Magieart: Kampfmagie
Formel: 21 Worte
Effektdauer: 12 Stunden
Reichweite: selbst
Komponente: Ambientekomponente (z. B. rote Feder)

Wirkung: Dieser immens machtvolle Zauberspruch bewirkt die Wiedererweckung eines Zauberkundigen, sofern er innerhalb der näch-sten 12 Stunden sterben sollte! Zur Wirksam-keit muss 1 Magiepunkt (MP) permanent ge-opfert werden. Der Zeitpunkt der Erweckung ist dabei immer der nächste Sonnenaufgang an exakt jener Stelle, an der den Charakter der Tod ereilt hat. Nach der Wiedererweckung hat der Zauberkundige die Erinnerung an diesen Zauberspruch vollständig verloren, so dass er erneut gelernt werden muss, möchte er ihn wieder anwenden.

15. Grad

Artefakt erschaffen

Magieart: Allgemeine Zauber
Formel: 31 Worte + Ritual
Dauer: permanent
Reichweite: –

Wirkung: Der Zauberkundige stellt ein perman-ent magisches Artefakt seiner Wahl her. Er kann dabei bis zu drei ihm bekannte Zaubersprüche in dieses Artefakt binden und verliert



Leuenhall LIVE: Liste der Zaubersprüche

Um einen besseren Überblick über die vielen Zaubersprüche von **Leuenhall LIVE** zu geben werden hier noch einmal alle Sprüche unter Angabe von jeweiligem Grad und der entsprechenden Magieschule zusammengefasst. Selbst entwickelte Zaubersprüche sollten rechtzeitig bei der jeweiligen Spielleitung vorgelegt und von ihr genehmigt werden.

Zaubername	Art	Grad	Zaubername	Art	Grad
1. Grad			Schutz vor Untoten	Wunder	1
Abstand	Allgemeine Zauber	1	Schweigen 1*	Allgemeine Zauber	1
Arkane Rüstung 1	Kampfmagie	1	Spuren finden	Schamanismus	1
Arkane Schild 1	Kampfmagie	1	Taubheit	Kampfmagie	1
Astraler Blick	Allgemeine Zauber	1	Tierfreundschaft	Schamanismus	1
Aura lesen 1	Allgemeine Zauber	1	Todeskälte	Nekromantie	1
Aura verschleiern 1	Allgemeine Zauber	1	Trauermarsch*	Bardenmagie	1
Bannkreis	Dämonologie	1	Untote kontrollieren 1	Nekromantie	1
Bannzauber 1	Bannmagie	1	Vergiften 1*	Hexerei	1
Dämon binden 1	Dämonologie	1	Verlangen*	Hexerei	1
Dämonenzunge	Dämonologie	1	Verwirrung*	Kampfmagie	1
Das Lied der Freundschaft*	Bardenmagie	1	Waffe segnen 1	Wunder	1
Gesänge der Gier*	Bardenmagie	1	Weitsicht	Schamanismus	1
Erdbeben	Schamanismus	1	Windstoß	Kampfmagie	1
Feuerfinger	Allgemeine Zauber	1	Wunderheilung 1	Wunder	1
Fluch 1*	Hexerei	1	Wunsch*	Allgemeine Zauber	1
Freudenlied*	Bardenmagie	1	Zaubertrick	Allgemeine Zauber	1
Friede*	Wunder	1	2. Grad		
Furcht*	Kampfmagie	1	Alarm	Allgemeine Zauber	2
Gesinnung spüren*	Wunder	1	Arkane Geschoss 2	Kampfmagie	2
Geister spüren	Nekromantie	1	Arkane Rüstung 2	Kampfmagie	2
Geisterstimmen	Nekromantie	1	Astraler Wächter	Allgemeiner Zauber	2
Gift erkennen 1	Wunder	1	Austreiben	Wunder	2
Heilige Rüstung 1	Wunder	1	Bannzauber 2	Bannmagie	2
Heilige Stärke 1	Wunder	1	Berserkerwut 1	Kampfmagie	2
Heilung 1	Wunder	1	Beschwörung 1	Dämonologie	2
Hexenhaut	Hexerei	1	Borkenhaut	Schamanismus	2
Hexenschuss*	Hexerei	1	Dämonenrüstung	Nekromantie	2
Hohelied des Hasses*	Bardenmagie	1	Diebstahl	Hexerei	2
Gestammel*	Hexerei	1	Eherner Arm	Allgemeine Zauber	2
Liebeslied*	Bardenmagie	1	Erschaffe Untote 1	Nekromantie	2
Licht 1	Allgemeine Zauber	1	Fessel*	Allgemeine Zauber	2
Magie spüren	Allgemeine Zauber	1	Fluch 2*	Hexerei	2
Magisches Schloss 1	Allgemeine Zauber	1	Frage	Hexerei	2
Magische Waffe 1	Kampfmagie	1	Freundschaft*	Allgemeine Zauber	2
Min. Bannrunen	Runenmagie	1	Friedenslied*	Bardenmagie	2
Min. Essenrunen	Runenmagie	1	Gedanken lesen 1*	Allgemeine Zauber	2
Min. Furchtrunen	Runenmagie	1	Geistesbarriere	Allgemeine Zauber	2
Min. Haftrunen	Runenmagie	1	Geisterrüstung	Nekromantie	2
Min. Rüstunen	Runenmagie	1	Gift erkennen 2	Wunder	2
Min. Schmerzensrunen	Runenmagie	1	Gift neutralisieren 1	Wunder	2
Min. Sinnesrunen	Runenmagie	1	Gift sehen	Wunder	2
Mindere Verzweiflungsrunen	Runenmagie	1	Glaubensstärke	Wunder	2
Min. Wächterrunen	Runenmagie	1	Grauen*	Kampfmagie	2
Min. Willensrunen	Runenmagie	1	Heilige Stärke 2	Wunder	2
Min. Zauberrunen	Runenmagie	1	Heiliger Zorn	Wunder	2
Nahrung reinigen	Wunder	1	Heilung 2	Wunder	2
Narregold	Hexerei	1	Hexenknoten	Hexerei	2
Pflanzensprache	Schamanismus	1	Hexenlichter	Hexerei	2
Plagegeist	Hexerei	1	Höh. Bannrunen	Runenmagie	2
Rüstung reparieren	Allgemeine Zauber	1	Höh. Essenrunen	Runenmagie	2
Schlösser öffnen 1	Allgemeine Zauber	1	Höh. Furchtrunen	Runenmagie	2
Schlummerlied*	Bardenmagie	1	Höh. Haftrunen	Runenmagie	2
Schutz vor Dämonen	Wunder	1	Höh. Rüstunen	Runenmagie	2

Zaubername	Art	Grad	Zaubername	Art	Grad
Höh. Schadensrunen	Runenmagie	2	Beschwörung 2	Dämonologie	3
Höh. Schmerzensrunen	Runenmagie	2	Blindheit*	Kampfmagie	3
Höh. Sinnesrunen	Runenmagie	2	Blitzeis	Allgemeine Zauber	3
Höh. Verzweiflungsrune	Runenmagie	2	Dämonenmal*	Dämonologie	3
Höh. Wächterrune	Runenmagie	2	Dämon erkennen	Dämonologie	3
Höh. Willensrunen	Runenmagie	2	Das Lied der Aufrichtigkeit	Bardenmagie	3
Höh. Zauberrune	Runenmagie	2	Das Lied der Ehrfurcht*	Bardenmagie	3
Krankheiten sehen	Wunder	2	Das Lied der Pein	Bardenmagie	3
Lähmung*	Kampfmagie	2	Diagnose	Allgemeine Zauber	3
Licht 2	Allgemeine Zauber	2	Dornenhecke	Schamanismus	3
Liebeszauber*	Hexerei	2	Erschaffe Untote 2	Nekromantie	3
Lied der Linderung	Bardenmagie	2	Fetisch erschaffen	Schamanismus	3
Loslösen	Allgemeine Zauber	2	Fluchbrecher	Wunder	3
Magisches Band*	Allgemeine Zauber	2	Gedanken lesen 2*	Allgemeine Zauber	3
Magische Suche	Allgemeine Zauber	2	Geisteraura	Dämonologie	3
Magische Waffe 2	Kampfmagie	2	Gier*	Hexerei	3
Magiespiegel 1	Bannmagie	2	Gift erkennen 3	Wunder	3
Magisches Schloss 2	Allgemeine Zauber	2	Gift neutralisieren 2	Wunder	3
Min. Schutzrunen	Runenmagie	2	Göttlicher Rat	Wunder	3
Min. Fluchrunen	Runenmagie	2	Hausgeist rufen	Hexerei	3
Mindere Illusion	Hexerei	2	Heilige Stärke 3	Wunder	3
Min. Ritualrunen	Runenmagie	2	Heilung 3	Wunder	3
Min. Verdammungsrune	Runenmagie	2	Hexennagel*	Hexerei	3
Min. Wandelrunen	Runenmagie	2	Höhere Illusion	Hexerei	3
Mit Toten sprechen 1	Nekromantie	2	Lied der Lebenskraft	Bardenmagie	3
Müdigkeit*	Allgemeine Zauber	2	Lied des Rattenfängers	Bardenmagie	3
Mummenschanz	Hexerei	2	Leichenschmaus	Nekromantie	3
Netz*	Schamanismus	2	Magie identifizieren	Allgemeine Zauber	3
Rost 1	Hexerei	2	Magiespiegel 2	Bannmagie	3
Schlaf*	Kampfmagie	2	Magisches Schloss 3	Allgemeine Zauber	3
Schlinge*	Hexerei	2	Magische Waffe 3	Kampfmagie	3
Schreckenshand	Nekromantie	2	Melodie des Mutes*	Bardenmagie	3
Schutzkreis 1	Allgemeine Zauber	2	Mit Toten sprechen 2	Nekromantie	3
Schweigen 2*	Allgemeine Zauber	2	Rat der Naturgeister	Schamanismus	3
Segnen	Wunder	2	Rost 2	Hexerei	3
Spinnendank	Dämonologie	2	Schildbrecher	Kampfmagie	3
Stillstand	Wunder	2	Schmerz*	Nekromantie	3
Tiersprache	Schamanismus	2	Schreckenswaffe	Nekromantie	3
Totenblick	Nekromantie	2	Schutzkreis 2	Allgemeine Zauber	3
Untote kontrollieren 2	Nekromantie	2	Schweigen 3*	Allgemeine Zauber	3
Untote vertreiben	Wunder	2	Säurepfeil	Dämonologie	3
Veitstanz*	Hexerei	2	Schutzlied	Bardenmagie	3
Vergessen 1*	Allgemeine Zauber	2	Siechtum*	Hexerei	3
Vergiften 2*	Hexerei	2	Tiergestalt	Schamanismus	3
Verwurzeln	Schamanismus	2	Todesgriff	Nekromantie	3
Waffe segnen 2	Wunder	2	Untote kontrollieren 3	Nekromantie	3
Wahnsinn 1*	Nekromantie	2	Untote vernichten	Wunder	3
Wasser weihen	Wunder	2	Vergessen 2*	Allgemeine Zauber	3
Worte der Wut*	Bardenmagie	2	Vertrauter*	Wunder	3
Wunden sehen	Wunder	2	Waffe segnen 3	Wunder	3
Wunderheilung 2	Wunder	2	Wahnsinn 2*	Nekromantie	3
			Wahrheit*	Wunder	3
			Wunderheilung 3	Wunder	3
			Zwingtanz*	Bardenmagie	3
3. Grad			4. Grad		
Arkane Täuschung	Allgemeine Zauber	3	Altern*	Hexerei	4
Arkaner Schild 2	Kampfmagie	3	Arkane Geschoss 4	Kampfmagie	4
Arkane Rüstung 3	Kampfmagie	3	Arkane Rüstung 4	Kampfmagie	4
Arkane Geschoss 3	Kampfmagie	3	Arkaner Schutz	Allgemeine Zauber	4
Astralrunen	Runenmagie	3	Astrale Reise	Allgemeine Zauber	4
Auftrag*	Allgemeine Zauber	3	Astrale Suche	Schamanismus	4
Bannlied	Bardenmagie	3	Bannzauber 4	Bannmagie	4
Min. Binderunen	Runenmagie	3	Berserkerwut 3	Kampfmagie	4
Mindere Aureole	Wunder	3			
Bannzauber 3	Bannmagie	3			
Berserkerwut 2	Kampfmagie	3			

Zaubername	Art	Grad	Zaubername	Art	Grad
Beschwörung 3	Dämonologie	4	Gift erkennen 5	Wunder	5
Böser Blick*	Hexerei	4	Gift neutralisieren 4	Wunder	5
Dämonische Besessenheit*	Dämonologie	4	Heiliger Hain	Schamanismus	5
Dämonische Präsenz	Dämonologie	4	Höhere Aureole	Wunder	5
Das Lied der Schwäche*	Bardenmagie	4	Körperheilung 1	Wunder	5
Das Lied der Wahrheit*	Bardenmagie	4	Kontrolle*	Dämonologie	5
Das Wesen der Dinge	Allgemeine Zauber	4	Lied des Vergessens	Bardenmagie	5
Die Melodie des Irrsinns	Bardenmagie	4	Mächtige Binderune	Runenmagie	5
Erschaffe Untote 3	Nekromantie	4	Mächtige Illusion	Hexerei	5
Finsternis	Nekromantie	4	Magiespiegel 4	Bannmagie	5
Gedanken lesen 3*	Allgemeine Zauber	4	Marschlied der Macht*	Bardenmagie	5
Geweihter Boden	Wunder	4	Minderes Amulett ersch.	Allgemeine Zauber	5
Gift erkennen 4	Wunder	4	Pesthauch	Nekromantie	5
Gift neutralisieren 3	Wunder	4	Rune der Macht	Runenmagie	5
Heilige Lanze	Wunder	4	Statue*	Hexerei	5
Heilung 4	Wunder	4	Totenmacht	Nekromantie	5
Höh. Binderune	Runenmagie	4	Unsichtbarkeit	Allgemeine Zauber	5
Knochenbruch*	Nekromantie	4	Verwandlung	Schamanismus	5
Magiespiegel 3	Bannmagie	4			
Metall erhitzen 1	Kampfmagie	4	6. Grad		
Mit Toten sprechen 3	Nekromantie	4	Gift neutralisieren 5	Wunder	6
Naturgeist rufen	Schamanismus	4	Magiespiegel 5	Bannmagie	6
Orakel	Wunder	4	Teleportation	Allgemeine Zauber	6
Panik	Kampfmagie	4			
Qual*	Nekromantie	4	7. Grad		
Rüstungsfraß	Nekromantie	4	Ebenbild	Allgemeine Zauber	7
Sklave*	Dämonologie	4	Körperheilung 2	Wunder	7
Sonnenlicht	Wunder	4	Magiespiegel 6	Bannmagie	7
Spruchrolle herstellen	Allgemeine Zauber	4	Zeitkontrolle	Allgemeine Zauber	7
Talisman erschaffen	Hexerei	4			
Todeshand	Nekromantie	4	8. Grad		
Totenschutz	Nekromantie	4	Allheilung	Wunder	8
Totenreich	Nekromantie	4	Höheres Amulett ersch.	Allgemeine Zauber	8
Totenstärke	Nekromantie	4	Magiespiegel 7	Bannmagie	8
Verdorren*	Nekromantie	4			
Vergiften 3*	Hexerei	4	9. Grad		
Verschmelzen	Schamanismus	4	Magiespiegel 8	Bannmagie	9
Wahnsinn 3*	Nekromantie	4			
Zauberstäbe	Allgemeine Zauber	4	10. Grad		
5. Grad			Wiedererweckung	Wunder	10
Allsicht	Wunder	5	Magiespiegel 9	Bannmagie	10
Berserkerwut 4	Kampfmagie	5	Phönix aus der Asche	Kampfmagie	10
Beschwörung 4	Dämonologie	5			
Baumportal	Schamanismus	5	15. Grad		
Lied des wahren Selbst*	Bardenmagie	5	Artefakt erschaffen	Allgemeine Zauber	15
Fleisch zu Stein*	Kampfmagie	5			


dabei pro Grad des gespeicherten Zaubers mindestens 1 Magiepunkt permanent! Wie üblich muss der gebundene Zauber durch ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselgeste aufgelöst werden.

Pro Grad des/der gespeicherten Zaubersprüche ist außerdem ein magisches Ritual von mindestens 10 Minuten Dauer nötig. Das

so entstandene Artefakt kann nun von jeder Person – nicht nur magiebegabten Charakteren – benutzt werden! Die Art und Weise dieser Anwendung muss zusammen mit der Spielleitung vor der Herstellung des Artefaktes abgesprochen sein. Jedes so hergestellte Artefakt muss von der jeweiligen Spielleitung in jedem Falle genehmigt werden!



Gifte, Tränke und Mixturen



Allelei geheimnisvolle Tränke und alchemistische Mixturen ebenso wie die Gebräue heimtückischer Giftmischer finden sich in diesem Kapitel von **Leuenhall LIVE**. Wer nicht mit der Gabe der Zauberei gesegnet ist, der kann mit Hilfe so manch' eines solchen Gemischs ganz ähnliche Effekte erzielen wie durch einen gemurmelten Zauberspruch – nicht immer zum Nutzen der jeweiligen Person, die es dann letzten Endes zu sich nimmt.

Oberste Regel bei der Verwendung und der Einnahme solcher Mittel muss stets sein, dass keine Person – z. B. durch eine vorhandene Allergie – dabei zu Schaden kommen kann. Daher werden alle angerührten und gebrauten Gemische zwar in-time bei ihrer Herstellung durch mehrere Komponenten dargestellt, das endgültige Resultat darf aber nur durch Wasser und Zugabe von Lebensmittelfarbe dargestellt und verabreicht werden!

Auch dabei muss die betroffene Person stets vor Verabreichung gefragt werden (und im Zweifelsfall wird das Trinken nur angedeutet, was übrigens immer eine durchaus akzeptable Möglichkeit darstellt)...

Ebenso wie Zaubersprüche sind Gifte (der Giftkundigen), Mixturen (der Alchimisten) und Tränke (der Trankkundigen) in verschiedene Grade eingeteilt: Je höher der Grad, desto wirkungsvoller – aber natürlich auch aufwändiger in der Herstellung – ist das jeweilige Mittel. Wie bei allen Regeln gilt auch hier: Gesunder Menschenverstand geht vor! **Leuenhall LIVE** möchte niemanden in seiner Fantasie einschränken, sondern lediglich sinnvolle Vorschläge machen.

Allgemein gilt: Die vorliegenden Gifte, Mixturen und Tränke haben lediglich Beispielcharakter, es können jederzeit neue Mittel erfunden werden. Diese sind dann mit ihrer Beschreibung rechtzeitig bei der jeweiligen Spielleitung einzureichen. Die selbst entwickelten Gifte, Mixturen oder Tränke sollten in Art und Stärke entsprechend den hier im Regelwerk vorgestellten und bereits beschriebenen Mitteln angeglichen werden, um ein Spiel-Ungleichgewicht zu vermeiden. Neue und kreative Ideen sind immer gerne gesehen...

Giftkunde

Durch die Fähigkeit „Giftkunde“ besitzt ein Charakter das Wissen um verschiedene Gifte und deren Zusammensetzung und Wirkungsweise. Daher kann der Charakter hiermit Gifte herstellen und ohne negative Folgen identifizieren. **Die Fähigkeit „Giftkunde“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Gifte des 1. Grades oder ein Gift des 2. Grades.** Diese(s) Gift(e) wird/werden bei der Berechnung der am Tag zur Verfügung stehenden Gifte berücksichtigt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet).

Weitere Kenntnisse über Gifte und deren Anwendung müssen dann vom Charakter erst noch separat erworben werden und erhöhen dadurch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Giftpunkte (GP). Besitzt ein Charakter also z. B. drei Giftpunkte, so könnte er hiermit entweder drei Gifte des ersten Grades oder aber ein Gift des ersten Grades und ein Gift des zweiten Grades am Tag herstellen!

Ein Giftkundiger kann so viele Gifte am Tag herstellen, wie seine GP (Giftpunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Giftkunde“ und „Gifte“ investierten CP (Charakterpunkte) geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Die Herstellung eines Giftes dauert 10 Minuten pro Grad.

Eine wirksame Portion entspricht in etwa einem Esslöffel voll.

Außerdem kann ein Spielcharakter mit „Giftkunde“ auch Gifte analysieren: Er erkennt ein Gift fünf Minuten nach seiner Untersuchung, sofern ihm dieses Gift bereits bekannt ist (d. h., er hat es bereits selbst erlernt). Ist ihm das Gift jedoch nicht bekannt, so dauert die Identifizierung mindestens zehn Minuten je Gift/Grad und kann durch andere Umstände durchaus weiter erschwert sein. Diese Zeiten verringern sich mindestens um die Hälfte, sofern der Charakter eine gut ausgestattete „Giftküche“ besitzt und die Herstellung/Identifizierung auch spielerisch schön umgesetzt wird (SL-Entscheidung)!

Die Haltbarkeit eines Giftes ergibt sich aus der Anzahl der Giftpunkte x2 in Contagen!

Ein Gift besteht stets aus so vielen zugesetz-

ten Komponenten, wie sein Grad beträgt: Ein Gift des 3. Grades besteht also aus drei verschiedenen Substanzen.

Die so verwendeten Komponenten müssen lediglich bei der Giftherstellung selbst verwendet werden – für das (dann real trinkbare) Gift sollte wegen eventuell vorhandener Allergien o. ä. bei dem betroffenen Spieler nur Wasser und Lebensmittelfarbe eingesetzt werden (sieht echt aus und macht meist keine Probleme)!

Im Zweifelsfalle muss die Spielleitung immer vorher über die geplante Verwendung eines Giftes in Kenntnis gesetzt werden!

Fertiggestellte Gifte müssen entweder beim Check-in oder sofort nach der Herstellung der Spielleitung gemeldet werden, damit diese sie unter Umständen kennzeichnen kann (z. B. durch einen out-time Aufkleber unter dem Behältnis, auf dem der Name des Giftes und dessen Haltbarkeit angegeben wird).

Bei bereits auf anderen Veranstaltungen gebrachten und mitgebrachten Giften sollte die Spielleitung – auf jeden Fall aber der jeweilige Spieler – die Haltbarkeit immer entsprechend abändern!

Ein Lehrling der Giftkunde kann bis zum Erwerb von 15 Giftpunkten lediglich Gifte bis zum 3. Grad erlernen und anwenden.

Sofern ein Charakter irgendwann 15 Giftpunkte besitzt, kann er im Beisein einer Spielleitung und eines Meisters eine Prüfung ablegen: Danach hat er den Status eines Meisters der Giftkunde inne und darf alle Gift-Grade erlernen und alle Gifte unter seinem Höchstgrad anderen Personen lehren.

Ab 25 erworbenen Giftpunkten kann der Charakter nach einer erneuten, erschwerten Prüfung alle ihm bekannten Gifte für die Hälfte der Punktekosten lehren!

Sobald der Charakter ein Meister der Giftkunde geworden ist, kann er auch Waffengifte bzw. Kontaktgifte herstellen: Diese müssen je Gift wieder extra erlernt werden. Die Dauer für die Herstellung dieser speziellen Giftformen verdoppelt sich. Waffen- und Kontaktgifte entwickeln ihre Wirkung außerdem sofort bei Kontakt!

Gegen gewisse Gifte kann von Charakteren eine Giftimmunität erlangt werden. Diese jeweiligen Gifte sind durch ein Sternchen (*) gekennzeichnet. Giftimmunitäten kosten immer die doppelte Menge an CP, die für das Erlern-

nen eines solchen Giftes nötig sind: Eine Immunität gegen ein Gift des 2. Grades würde somit also 20 Charakterpunkte kosten (Lernkosten 10 CP x2 = 20 CP)!

Die Beschreibung der folgenden Gifte ist eingeteilt unter „Effekt“ (ab wann das Gift zu wirken beginnt), „Dauer“ (wie lange das Gift wirkt) sowie die „Wirkung“ und somit Beschreibung des jeweiligen Giftes.

Gifte

1. Grad

Depressionsgift 1*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 15 Minuten

Wirkung: Das Opfer des Giftes wird außerordentlich depressiv und sieht nur noch schwarz. Dementsprechend wird sich auch das Verhalten drastisch ändern. In den folgenden zehn Minuten bessert sich der Gemütszustand des Opfers langsam wieder.

Durstgift 1*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Das Opfer bekommt einen alles beherrschenden Drang danach, zu trinken, so als würde es kurz vor dem Verdursten stehen! Die Gier nach Flüssigkeit beherrscht dabei die Gedankenwelt des Opfers.

Gegengift 1

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: sofort

Wirkung: Mit Hilfe eines „Gegengifts 1“ kann der Effekt eines Giftes des 1. Grades aufgehoben werden! Das so zu neutralisierende Gift muss natürlich bei der Herstellung des Gegengifts festgelegt werden.

Hustengift

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 10 Minuten

Wirkung: Das Opfer des Giftes wird für mindestens fünf Minuten von schweren Hustanfällen geschüttelt. In den darauf folgenden Minuten bessert sich dieser Zustand langsam wieder.

Lachgift

Effekt: nach 5 Minuten.
Dauer: 15 Minuten

Wirkung: Das Opfer wird für fünf Minuten von Lachkrämpfen geschüttelt und findet eigentlich alles und jeden zum Totlachen. In den letzten zehn Minuten der Effektdauer ist nach wie vor alles – selbst Feinde – extrem lustig, aber die Wirkung klingt nun langsam wieder ab.

Klebegift 1

Effekt: Berührung
Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Das Opfer des Giftes bleibt an der nächsten Person, die es berührt oder von der es berührt wird, für die nächste halbe Stunde kleben. Dieser Effekt kann nur durch einen Gegengift aufgehoben werden!

Übelkeitgift*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Durch dieses Gift wird eine Person von schrecklicher Übelkeit übermannt, mit der es während der ganzen Effektdauer über zu kämpfen hat.

2. Grad

Allergiegift

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Durch dieses Gift wird das betroffene Opfer gegen bestimmte Dinge allergisch, die vor der Herstellung des Mittels vom Giftmischer festgelegt werden müssen. Die betroffene Person reagiert auf das Gift mit lästigen Symptomen wie Niesen, Juckreiz, Zittern und ähnliches. Es kann mit diesem Gift nur ein solches Symptom erzeugt werden! Während der ersten 15 Minuten der Effektdauer ist der Effekt des Giftes sehr stark, danach klingt er langsam wieder ab.

Depressionsgift 2*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Das Opfer des Giftes wird außerordentlich depressiv und jammert vor sich hin. Dementsprechend wird sich auch das gesamte Verhalten drastisch ändern. In den letzten

zehn Minuten der Effektdauer dieses Giftes bessert sich der Gemütszustand des Opfers langsam wieder.

Gegengift 2

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: sofort

Wirkung: Mit Hilfe eines „Gegengifts 2“ kann der Effekt eines Giftes des 2. Grades aufgehoben werden! Das so zu neutralisierende Gift muss natürlich bei der Herstellung des Gegengifts festgelegt werden.

Durstgift 2*

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Das Opfer bekommt einen alles beherrschenden Drang danach, zu trinken! Die Gier nach Flüssigkeit beherrscht dabei die Gedankenwelt des Opfers.

Der Giftmischer kann dabei sogar ein ganz bestimmtes Getränk bestimmen, nach dem das Opfer durstet.

Klebegift 2

Effekt: Berührung

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Das Opfer dieses Giftes bleibt an der nächsten Person, die es berührt oder von der es berührt wird, für die volle nächste Stunde kleben. Dieser Effekt kann nur durch einen Gegengift aufgehoben werden!

Lähmungsgift 1

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: 10 Minuten

Wirkung: Das Opfer dieses Giftes wird langsam bewegungsunfähig. Zunächst setzt die Wirkung langsam ein und die betroffene Person wird immer schwerfälliger, nach den fünf Minuten der vollen Wirkung des Giftes – also absoluter Bewegungslosigkeit – lassen diese Symptome dann wieder nach.

Wird das Opfer während dieser Zeit angegriffen, so verliert das Gift sofort seine Wirkung!

Schadensgift 1

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: sofort

Wirkung: Das Opfer verliert durch dieses Gift sofort 1 LP! Kein Schutz durch magische oder normale Rüstung möglich. Ein Schadensgift ist niemals sofort tödlich!

Bei den hier aufgelisteten Giften, Mixturen und Tränken sollte man sich stets vor Augen halten, dass sie nur dazu dienen, einen groben Leitfaden für möglichst reibungslosen Spielfluss an die Hand zu geben.

Natürlich können sowohl Spielleitung wie auch die SpielerInnen diese Mittel vor einer Veranstaltung jederzeit abwandeln oder auch einfach ganz weglassen.

Neue oder abgewandelte Gifte, Mixturen oder Tränke sind natürlich stets rechtzeitig vor einer Veranstaltung der Spielleitung vorzulegen und von dieser genehmigen zu lassen!

Erreicht ein Opfer durch das Gift 0 LP, so fällt es ins Koma und stirbt dann nach einer halben Stunde.

Schlafgift 1*

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf. Die Effektdauer beträgt hierbei maximal 30 Minuten. Das Opfer kann aber auch wie aus einem ganz normalen Schlaf aufgeweckt werden (z. B. durch einen Angriff, schütteln, mit Wasser übergießen, laut rufen usw.).

3. Grad

Blindheitsgift*

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Das Opfer dieses Giftes erblindet für eine Stunde! Kurz vor Ende der Effektdauer kehrt die Sehkraft langsam wieder zurück. Während der Effektdauer sollte die betroffene Person seine Augen geschlossen halten oder eine undurchsichtige Augenbinde tragen. Gefahrensituationen sollten dabei in- und out-time gemieden werden!

Gegengift 3

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: sofort

Wirkung: Mit Hilfe eines „Gegengifts 3“ kann der Effekt eines Giftes des 3. Grades aufgehoben werden! Das so zu neutralisierende Gift muss natürlich bei der Herstellung des Gegengifts festgelegt werden.

Schlafgift 2*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf. Die Effektdauer beträgt hierbei maximal 60 Minuten. Das Opfer kann aber auch wie aus einem ganz normalen Schlaf aufgeweckt werden (durch einen Angriff, schütteln, mit Wasser übergießen, laut rufen usw.).

Schadensgift 2

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: sofort

Wirkung: Das Opfer verliert durch dieses Gift sofort 2 LP! Kein Schutz durch magische oder normale Rüstung möglich. Ein Schadensgift ist niemals sofort tödlich! Erreicht ein Opfer durch das Gift 0 LP, so fällt es ins Koma und stirbt dann nach einer halben Stunde.

Schmerzgift*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Dieses Gift verursacht bei einem Opfer extrem starke Schmerzen, die es praktisch handlungsunfähig machen. Der Vorteil „Schmerzunempfindlich“ macht gegen dieses Gift immun – die betroffene Person verspürt aber dennoch leichte Schmerzen.

Wahnsinnsgift*

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Das Opfer des Giftes scheint seinen Verstand verloren zu haben und führt während der Effektdauer nur noch völlig bizarre und wirre Aktionen aus. Allerdings wird sich die betroffene Person nicht in lebensgefährliche Situationen begeben! Der Giftmischer kann dabei während der Herstellung Einfluss auf die Art des Wahnsinns nehmen (von der SL genehmigen lassen).

4. Grad

Banngift

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: siehe unten

Wirkung: Durch dieses Gift verliert ein Zauberkundiger sofort alle seine verbliebenen Magiepunkte.

Die betroffene Person fühlt sich wie ausgebrannt und der Verlust ihrer magischen Energie wirkt wie ein kurzer Schock!

Bei der Herstellung dieses Giftes muss festgelegt werden, auf welche Art von Magiekundigen es wirken soll: Das Banngift für eine Hexe benötigt völlig andere Komponenten als das Gift für z. B. einen Priester. Die so verlorenen Magiepunkte können auf normalem Wege wieder regeneriert werden.

Gegengift 4

Effekt: nach 5 Minuten
Dauer: sofort

Wirkung: Mit Hilfe eines „Gegengifts 4“ kann der Effekt eines Giftes des 4. Grades aufgehoben werden! Das so zu neutralisierende Gift muss natürlich bei der Herstellung des Gegengifts festgelegt werden.



Leuenhall LIVE: Liste der Gifte

Dachfolgend eine kurze Übersicht über die bei **Leuenhall LIVE** verwendeten Gifte. Diesem Grundbestand können natürlich jederzeit neue Gifte hinzugefügt werden, sofern diese vorab von einer Spielleitung genehmigt worden sind. Gegen jene Gifte, die mit einem * gekennzeichnet sind ist es möglich, eine Immunität zu erwerben.

Name des Giftes	Grad	Name des Giftes	Grad
Depressionsgift 1*	1	Blindheitsgift*	3
Durstgift 1*	1	Gegengift 3	3
Gegengift 1	1	Schlafgift 2*	3
Hustengift	1	Schadensgift 2	3
Lachgift	1	Schmerzgift*	3
Klebegift 1	1	Wahnsinnsgift*	3
Übelkeitgift*	1		
		Banngift	4
Allergiegift	2	Gegengift 4	4
Depressionsgift 2*	2	Behütergift*	4
Gegengift 2	2	Schadensgift 3	4
Durstgift 2*	2		
Klebegift 2	2	Gegengift 5	5
Lähmungsgift 1	2	Schadensgift 4	5
Schadensgift 1	2		
Schlafgift 1*	2		

Behütergift*

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Dieses Gift löst bei der betroffenen Person einen überwältigenden Beschützerinstinkt aus. Das Opfer wird die nächste Person, die es berührt oder von der es berührt wird, für die gesamte Effektdauer vor allen Gefahren – eingebildeten wie echten – beschützen wollen.

Schadensgift 3

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: sofort

Wirkung: Das Opfer verliert durch dieses Gift sofort 3 LP! Kein Schutz durch magische oder normale Rüstung möglich. Ein Schadensgift ist niemals sofort tödlich! Erreicht ein Opfer durch das Gift 0 LP, so fällt es ins Koma und stirbt dann nach einer halben Stunde.

5. Grad

Gegengift 5

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: sofort

Wirkung: Mit Hilfe eines „Gegengifts 5“ kann

der Effekt eines Giftes des 5. Grades aufgehoben werden! Das so zu neutralisierende Gift muss natürlich bei der Herstellung des Gegengifts festgelegt werden.

Schadensgift 4

Effekt: nach 5 Minuten

Dauer: sofort

Wirkung: Das Opfer verliert durch dieses Gift sofort 4 LP! Kein Schutz durch magische oder normale Rüstung möglich. Ein Schadensgift ist niemals sofort tödlich! Erreicht ein Opfer durch das Gift 0 LP, so fällt es ins Koma und stirbt dann nach einer halben Stunde.

Alchimie

Durch den Erwerb der Fähigkeit „Alchimie“ besitzt ein Charakter das Wissen um alchemistische Mixturen, deren Komponenten und Wirkungsweise. Daher kann ein Charakter mit dieser Fähigkeit Mixturen herstellen und ohne negative Folgen identifizieren.

Die Fähigkeit „Alchimie“ beinhaltet bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Mixturen des 1. Grades oder eine des 2. Grades. Diese werden bei den Alchimiepunkten hinzu-

gezählt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet).

Weitere Kenntnisse und neue Mixturen müssen dann vom Charakter durch erhaltene CP erst noch erworben werden und erhöhen jeweils die Anzahl der zur Verfügung stehenden Alchimiepunkte (AP)!

Ein Alchimist kann so viele Mixturen am Tag herstellen, wie seine AP (Alchimiepunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Alchimie“ und „Mixturen“ investierten CP (Charakterpunkte) – geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Für die Herstellung von Mixturen werden pro Grad jeweils 20 Minuten benötigt. Diese Zeit verringert sich mindestens um die Hälfte, sofern ein ausreichend bestücktes alchemistisches Labor vorhanden ist und die Herstellung auch spielerisch schön umgesetzt wird (SL-Entscheidung)!

Natürlich kann ein Alchimist auch andere Mixturen identifizieren (je nach Grad der Mischung dauert dies mindestens zehn Minuten je Mischung/Grad und wird von der Spielleitung festgelegt). Ist dem Spielcharakter die jeweilige Mischung bereits bekannt, so dauert die Identifizierung lediglich fünf Minuten.

Die Haltbarkeit einer Mischung ergibt sich aus der Anzahl der Alchimiepunkte x2 in Contagen!

Die Fähigkeit „Wissen um Alchimie“ wirkt sich ebenfalls positiv sowohl auf die Zeitdauer wie auch die Anzahl der vorhandenen Alchimiepunkte eines Charakters aus!

Sofern ein Charakter bereits fertiggestellte Mixturen zu Beginn einer Veranstaltung besitzt, müssen diese von der Spielleitung genehmigt werden. Auch während eines Live-Rollenspiels hergestellte Mixturen sollten die Veranstalter spätestens beim Check-Out als gültig kennzeichnen.

Ein Lehrling der Alchimie kann bis zum Erwerb von 15 Alchimiepunkten lediglich Mixturen bis zum 3. Grad erlernen und anwenden.

Sofern ein Charakter irgendwann 15 Alchimiepunkte besitzt, kann er im Beisein einer Spielleitung und eines Meisters der Alchimie eine Prüfung ablegen: Danach hat er den Status eines Meisteralchimisten inne und darf alle Mischung-Grade erlernen und alle Mixturen unter sei-

nem Höchstgrad anderen Personen lehren.

Ab 25 erworbenen Alchimiepunkten kann der Alchimist nach einer erneuten, erschwerten Prüfung alle ihm bekannten Mixturen für die Hälfte der Punktekosten lehren!

Auch Mixturen werden in Grade unterteilt: Je höher der Grad, desto wirkungsvoller und aufwändiger ist eine Mischung. Pro Grad muss außerdem mindestens eine Substanz oder Komponente für eine Mischung verwendet werden (eine Mischung des 2. Grades benötigt also mindestens zwei zugesetzte Substanzen).

Die Beschreibung der folgenden Mixturen ist eingeteilt unter „Komponente“ (was beispielhaft für die Herstellung der Mischung benötigt wird), die „Dauer“ (wie lange die jeweilige Mischung wirkt) sowie die „Wirkung“ und somit Beschreibung der jeweiligen Mischung.

Mixturen

1. Grad

Feuerfest

Komponente: Pulver (z. B. Mehl)

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der mit dieser Mischung eingeriebene Gegenstand kann eine Stunde lang nicht verbrannt werden, da er eine außerordentliche Resistenz gegen das Element Feuer entwickelt hat!

Diese Mischung kann nicht auf Lebewesen, wohl aber auf Rüstungsteile angewendet werden (hilft dann also z. B. gegen den Zauber „Metall erhitzen“). Pro Rüstpunkt muss dabei eine komplette Mischung aufgewendet werden.

Katzengold

Komponente: Katzengold

Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Mit dieser Mischung kann ein Alchimist eine Substanz herstellen, die auf alle Sinne wie echtes Gold wirkt. Nur leider verliert die Mischung nach einiger Zeit ihre Stabilität und zerfällt wieder zu ihren Ursprungskomponenten.

Sternenglanz

Komponente: Kleiner Bergkristall

Dauer: 10 Minuten

Wirkung: Diese Mischung wirkt wie ein kleiner

Lichstrahl, sobald sie aktiviert wird und erhellt die Finsternis (es darf eine kleine, nicht blendende Taschenlampe versteckt verwendet werden). Dieses Licht brennt bis zu 10 Minuten (oder bis die Lampe das erste Mal ausgeschaltet wird).

Schlossknacker

Komponente: Farbige Flüssigkeit
Dauer: sofort

Wirkung: Diese alchemistische Mixtur zerstört den Schließmechanismus eines (nicht magisch verriegelten) Schlosses. Sie muss hierzu nur in die Schlossöffnung geträufelt werden. Eventuell vorhandene Fallen oder andere Mechanismen werden im Normalfall dadurch nicht entschärft (SL-Entscheidung)! Das Schloss wird dabei natürlich zerstört.

Taschendrache

Komponente: Feuerstein und Zunder
Dauer: 5 Minuten

Wirkung: Mit dieser Mixtur wird ein kleines, alchemistisches Feuer entzündet (ein Feuerzeug darf versteckt benutzt werden).

Immerweiß

Komponente: Weißer Stoff
Dauer: sofort

Wirkung: Diese alchemistische Mixtur entfernt auf fast magische Weise Flecken von Gewändern (es darf versteckt ein entsprechendes Reinigungsmittel verwendet werden).

2. Grad

Alchemistische Feuerkugel 1

Komponente: Schwarzer Softball
Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Alchimist kann eine Art alchemistischer Bombe herstellen. Das Opfer dieser Mixtur verliert sofort 1 LP! Es ist kein Schutz durch Rüstung möglich, vorhandene Rüstung wird aber auch nicht zerstört. Mit einem Schild kann eine alchemistische Feuerkugel abgewehrt werden!

Fallen die Lebenspunkte eines getroffenen Opfers durch diese explosive Mixtur auf 0 LP oder darunter, so stirbt es innerhalb der nächsten 5 Minuten. Alchemistische Feuerkugeln sind feuer- und stoßgefährdet: Trägt ein Alchi-

mist eine solche Mixtur bei sich, so kann diese bei extremen Situationen explodieren (SL-Entscheidung)!

Sternenschein

Komponente: Großer Bergkristall
Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Diese Mixtur wirkt wie ein kleiner Lichstrahl, sobald sie aktiviert wird und erhellt die Finsternis (es darf eine kleine, nicht blendende Taschenlampe versteckt verwendet werden). Dieses Licht brennt bis zu 60 Minuten (oder bis die Lampe das erste Mal ausgeschaltet wird).

Alchemistischer Alarm

Komponente: Pulver (z. B. Mehl)
Dauer: siehe unten

Wirkung: Mit dieser Mixtur kann ein Alchimist einen Gegenstand sichern (roten Zettel mit Wirkung anbringen).

Bei der Berührung durch eine andere Person wird dann ein lauter Alarm – z. B. durch einen Knall – ausgelöst (bitte der Spielleitung Bescheid geben)!

Immertreu 1

Komponente: Klare Flüssigkeit
Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Beträufelt der Alchimist mit dieser Mixtur einen Gegenstand – z. B. ein Fenster, eine Tür, eine Kiste – mit dieser Mixtur, so wird sie absolut unbeweglich.

3. Grad

Alchemistische Feuerkugel 2

Komponente: Schwarzer Softball
Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Alchimist kann eine Art alchemistischer Bombe herstellen. Das Opfer dieser Mixtur verliert sofort 2 LP! Es ist kein Schutz durch Rüstung möglich, vorhandene Rüstung wird aber auch nicht zerstört.

Mit einem Schild kann eine alchemistische Feuerkugel abgewehrt werden!

Fallen die Lebenspunkte eines getroffenen Opfers durch diese explosive Mixtur auf 0 LP oder darunter, so stirbt es innerhalb der nächsten 5 Minuten.

Alchemistische Feuerkugeln sind feuer- und stoßgefährdet: Trägt ein Alchimist eine solche



Mixtur bei sich, so kann diese bei extremen Situationen explodieren (SL-Entscheidung)!

Rüstbalsam 1

Komponente: Metallspäne

Dauer: siehe unten

Wirkung: Wird diese dickflüssige Mixtur auf ein Rüstungsteil aufgetragen, so verbindet sie die beschädigten Stellen und gibt der Rüstung innerhalb der nächsten 5 Minuten somit 1 RP zurück.

Wirkt nicht bei Rüstungen, die bereits völlig zerstört wurden und daher auf 0 RP gesunken sind oder bei magischen Rüstungsteilen.

Sternenlicht

Komponente: Bergkristalle

Dauer: siehe unten

Wirkung: Diese Mixtur wirkt wie ein kleiner Lichtstrahl, sobald sie aktiviert wird und erhellt die Finsternis (es darf eine kleine, nicht blendende Taschenlampe versteckt verwendet werden). Dieses Licht brennt nun unbegrenzt lange (oder bis die Lampe das erste Mal ausgeschaltet wird).

Kristallwand

Komponente: Großer Halbedelstein

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Verwendet der Alchimist diese Mixtur, so entsteht um ihn eine unsichtbare, kristallene und extrem harte Wand. Die Wand ist örtlich gebunden, kann also nicht bewegt werden. Diese Kristallwand hält für maximal eine Stunde alle Treffer durch gewöhnliche Waffen ab – wird sie allerdings von einer magischen Waffe oder einem entsprechenden Zauber getroffen, so verliert sie danach binnen 5 Minuten ihre Wirkung! Der Alchimist kann innerhalb der Wand ganz normale Aktionen durchführen, allerdings ist sie auch von innen undurchlässig.

Ewige Kerze

Komponente: Große Duftkerze

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Alchimist stellt eine Mixtur her, aus der wiederum eine speziell für Rituale verwendete Kerze gewonnen werden kann. Eine solche, alchimistische Ritualkerze wird nicht ausgehen (sollte sie dennoch z. B. wegen zu starkem Wind ausgeblasen werden, so gilt sie als weiterhin brennend)! Diese Kerzen können maximal einmal bei einem magischen Ritual verwendet werden. Außerdem dürfen nicht mehr als fünf Kerzen pro Ritual eingesetzt werden.

Unter Umständen können diese Kerzen auch das beabsichtigte Ritual unterstützen (dies kann vor der Herstellung von der SL genehmigt und festgelegt werden).

Steinerne Tränen

Komponente: Steinsplitter (Reis)

Dauer: 5 Minuten

Wirkung: Wird eine Person mit dieser grobkörnigen Mixtur beworfen (Körner müssen treffen), so wird sie sofort zur absoluten Bewegungslosigkeit verdammt. Bei einem Angriff o. ä. verliert die Mixtur ihre Wirkung.

Immertreu 2

Komponente: Klare Flüssigkeit

Dauer: 120 Minuten

Wirkung: Beträufelt der Alchimist mit dieser Mixtur einen Gegenstand – z. B. ein Fenster, eine Tür, eine Kiste – mit dieser Mixtur, so wird sie absolut unbeweglich. „Immertreu 2“ hat eine verlängerte Effektdauer und kann auch auf Entfernung angewendet werden.

4. Grad

Alchemistische Feuerkugel 3

Komponente: Schwarzer Softball

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Alchimist kann eine Art alchimistischer Bombe herstellen. Das Opfer dieser Mixtur verliert sofort 3 LP! Es ist kein Schutz durch Rüstung möglich, vorhandene Rüstung wird aber auch nicht zerstört.

Mit einem Schild kann eine alchimistische Feuerkugel abgewehrt werden!

Fallen die Lebenspunkte eines getroffenen Opfers durch diese explosive Mixtur auf 0 LP oder darunter, so stirbt es innerhalb der nächsten 5 Minuten.

Alchimistische Feuerkugeln sind feuer- und stoßgefährdet: Trägt ein Alchimist eine solche Mixtur bei sich, so kann diese bei extremen Situationen explodieren (SL-Entscheidung)!

Alchimistische Säure

Komponente: Farbige Flüssigkeit

Dauer: sofort

Wirkung: Diese extrem aggressive Säure zerstört jegliches festes und totes Material (z. B. Holz, Metall, Stein usw.)!

Eine Dosis zerstört einen Schild oder halbiert die Rüstpunkte (RP) des Opfers. Lebende Ma-

terie wie Tiere, Pflanzen oder Lebewesen werden von der Säure nicht betroffen.

Feuersud

Komponente: Steinsplitter (Erbsen)

Dauer: 5 Minuten

Wirkung: Wird eine Person mit dieser grobkörnigen Mixtur beworfen (Körner müssen treffen), so verliert sie sofort 1 LP und verspürt für 5 Minuten schreckliche Schmerzen!

Besitzt das Opfer den Vorteil „Schmerzunempfindlich“, so verspürt sie zwar durch den Sud nur leichte Schmerzen, verliert aber dennoch 1 Lebenspunkt.

Rüstbalsam 2

Komponente: Metallspäne

Dauer: siehe unten

Wirkung: Wird diese dickflüssige Mixtur auf ein Rüstungsteil aufgetragen, so verbindet sie die beschädigten Stellen und gibt der Rüstung innerhalb der nächsten 5 Minuten somit 2 RP zurück.

Die Mixtur kann auf mehrere Stellen der Rüstung verteilt werden.

Wirk nicht bei Rüstungen, die bereits völlig zerstört wurden und daher auf 0 RP gesunken sind oder bei magischen Rüstungsteilen.

Leuenhall LIVE: Liste der Mixturen

Dachfolgend eine kurze Übersicht über die bei **Leuenhall LIVE** verwendeten alchimistischen Mixturen. Ein findiger Alchimist kann natürlich jederzeit neue Mixturen in seinem Laboratorium herstellen, sofern diese vorab von einer Spielleitung genehmigt werden (und er genügend CP dafür aufwendet).

Name der Mixtur	Grad	Name der Mixtur	Grad
Feuerfest	1	Sternenlicht	3
Katzengold	1	Kristallwand	3
Sternenglanz	1	Ewige Kerze	3
Schlossknacker	1	Steinerne Tränen	3
Taschendrache	1	Immertreu 2	3
Immerweiß	1		
Alchimistische Feuerkugel 1	2	Alchimistische Feuerkugel 3	4
Sternenschein	2	Alchimistische Säure	4
Alchimistischer Alarm	2	Feuersud	4
Immertreu 1	2	Rüstbalsam 2	4
Alchimistische Feuerkugel 2	3	Alchimistische Feuerkugel 4	5
Rüstbalsam 1	3	Rüstbalsam 3	5
		Waffenbalsam	5



5. Grad

Alchemistische Feuerkugel 4

Komponente: Schwarzer Softball

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Alchimist kann eine Art alchimistischer Bombe herstellen. Das Opfer dieser Mixtur verliert sofort 4 LP! Es ist kein Schutz durch Rüstung möglich, vorhandene Rüstung wird aber auch nicht zerstört.

Mit einem Schild kann eine alchimistische Feuerkugel abgewehrt werden!

Fallen die Lebenspunkte eines getroffenen Opfers durch diese explosive Mixtur auf 0 LP oder darunter, so stirbt es innerhalb der nächsten 5 Minuten.

Alchimistische Feuerkugeln sind feuer- und stoßgefährdet: Trägt ein Alchimist eine solche Mixtur bei sich, so kann diese bei extremen Situationen explodieren (SL-Entscheidung)!

Rüstbalsam 3

Komponente: Metallspäne

Dauer: siehe unten

Wirkung: Wird diese dickflüssige Mixtur auf ein Rüstungsteil aufgetragen, so verbindet sie die beschädigten Stellen und gibt der Rüstung innerhalb der nächsten 5 Minuten somit 3 RP zurück. Die Mixtur kann auf mehrere Stellen der Rüstung verteilt werden.

Der Rüstbalsam ist in diesem Grad so wirkungsvoll, dass die behandelten Rüstungsteile innerhalb der kommenden 6 Stunden nicht mehr zerstört werden können.

Wirkt nicht bei Rüstungen, die bereits völlig zerstört wurden und daher auf 0 RP gesunken sind oder bei magischen Rüstungsteilen.

Waffenbalsam

Komponente: Metallspäne

Dauer: 6 Stunden

Wirkung: Wird diese dickflüssige Mixtur auf eine nichtmagische Waffe aufgetragen, so wird diese für die kommenden 6 Stunden unzerstörbar!

Außerdem kann die so behandelte Waffe (nach SL-Entscheidung) nun auch gewissen Kreaturen Schaden zufügen, die sonst nur durch gesegnete oder magische Waffen verletzt werden können.

Trankkunde

Mit der Fähigkeit „Trankkunde“ besitzt der Charakter das Wissen um verschiedene Tränke und deren Zusammensetzung und Wirkungsweise. Daher kann der Charakter hiermit Tränke herstellen und ohne negative Folgen identifizieren. **Die Fähigkeit „Trankkunde“ beinhaltet schon bei ihrem Erwerb die Kenntnis um zwei Tränkedes 1. Grades oder einen Trank des 2. Grades.** Diese(r) Trank/Tränke wird/werden bei der Berechnung der am Tag zur Verfügung stehenden Tränke berücksichtigt (und werden auf dem Charakterbogen eigens gekennzeichnet).

Weitere Kenntnisse über Tränke und deren Anwendung müssen dann vom Charakter erst noch separat erworben werden und erhöhen dadurch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Trankpunkte (TP).

Ein Trankkundiger kann so viele Tränke am Tag herstellen, wie seine TP (Trankpunkte) – d. h. seine insgesamt in die Fähigkeit „Trankkunde“ und „Tränke“ investierten CP (Charakterpunkte) – geteilt durch zehn betragen (abrunden)!

Außerdem beinhaltet „Trankkunde“ keinerlei Wissen um Pflanzen und Kräuter („Pflanzenkunde“).

Tränke sind übrigens nicht magisch, sondern nutzen lediglich die Kräfte und Wirkungen gewisser Pflanzen und Substanzen!

Besitzt ein Charakter also z. B. drei Trankpunkte, so könnte er hiermit entweder einen Trank des ersten Grades und einen Trank des zweiten Grades oder aber drei Tränke des ersten Grades am Tag herstellen!

Die Herstellung eines Trankes dauert 10 Minuten pro Grad.

Ein Trank besteht stets aus so vielen zugesetzten Komponenten, wie sein Grad beträgt: Ein Trank des 3. Grades besteht also aus drei verschiedenen Substanzen.

Die so verwendeten Komponenten müssen lediglich bei der Trankherstellung selbst verwendet werden – für den (dann real trinkbaren) Trank sollten wegen eventuell vorhandener Allergien o. ä. bei dem betroffenen Spieler nur

Wasser und Lebensmittelfarbe eingesetzt werden (sieht echt aus und macht meist keine Probleme)!

Im Zweifelsfalle muss die Spielleitung immer vorher über die geplante Verwendung eines Trankes in Kenntnis gesetzt werden!

Außerdem kann ein Spielcharakter mit „Trankkunde“ auch Tränke analysieren: Er erkennt einen Trank fünf Minuten nach seiner Untersuchung, sofern ihm dieser Trank bereits bekannt ist (d. h., er hat ihn selbst erlernt). Ist ihm der Trank jedoch nicht bekannt, so dauert die Identifizierung mindestens zehn Minuten je Trank/Grad und kann durch andere Umstände durchaus weiter erschwert sein. Diese Zeiten verringern sich mindestens um die Hälfte, sofern der Charakter ein gut ausgestattetes Tranklaboratorium besitzt und die Herstellung/Identifizierung auch spielerisch schön umgesetzt wird (SL-Entscheidung)!

Fertiggestellte Tränke müssen entweder beim Check-in oder sofort nach der Herstellung der Spielleitung gemeldet werden, damit diese sie unter Umständen kennzeichnen kann (z. B. durch einen out-time Aufkleber unter dem Behältnis, auf dem der Name des Trankes und dessen Haltbarkeit angegeben wird).

Die Haltbarkeit eines Trankes ergibt sich aus der Anzahl der Trankpunkte x2 in Contagen!

Bei bereits auf anderen Veranstaltungen gebrauchten und mitgebrachten Tränken sollte die Spielleitung – auf jeden Fall aber der jeweilige Spieler – die Haltbarkeit immer entsprechend abändern!

Die Summe der Grade der Tränke, die ein Charakter an einem Tag zu sich nimmt, darf niemals den Grad 8 übersteigen, ansonsten treten nach Entscheidung der Spielleitung extrem schwere Nebenwirkungen auf.

Ein Lehrling der Trankkunde kann bis zum Erwerb von 15 Trankpunkten lediglich Tränke bis zum 3. Grad erlernen und anwenden.

Sofern ein Charakter irgendwann 15 Trankpunkte besitzt, kann er im Beisein einer Spielleitung und eines Meisters eine Prüfung ablegen: Danach hat er den Status eines Meisters der Trankkunde inne und darf alle Trank-Grade erlernen und alle Tränke unter seinem Höchstgrad anderen Personen lehren.

Ab 25 erworbenen Trankpunkten kann der

Charakter nach einer erneuten, erschwerten Prüfung alle ihm bekannten Tränke für die Hälfte der Punktekosten lehren!

Es ist einem Meister der Trankkunde dann ebenfalls möglich, statt Tränken Salben herzustellen – die Herstellungsdauer verdoppelt sich, allerdings ebenso die Haltbarkeit.

Tränke werden in Grade unterteilt: Je höher der Grad, desto wirkungsvoller und aufwändiger ist der entsprechende Trank. Pro Grad muss außerdem mindestens eine Substanz oder Komponente für einen Trank verwendet werden (ein Trank des 2. Grades benötigt also mindestens zwei zugesetzte Substanzen).

Tränke

1. Grad

Frostschutztrank

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der Charakter erträgt für eine Stunde eisige Temperaturen deutlich besser (SL-Entscheidung).

Heiltrank 1

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 1 Lebenspunkt (LP) zurück.

Hitzeschutztrank

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der Charakter erträgt für eine Stunde heiße Temperaturen deutlich besser (SL-Entscheidung).

Lederhauttrank

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der Charakter erhält eine ledrige Haut (muss geschminkt werden). Durch diesen Trank wird (nur) beim nächsten Kampf 1 Trefferpunkt absorbiert (wird immer vor allen anderen Schutzpunkten abgezogen).

Schlummertrank

Dauer: 30 Minuten

Wirkung: Der Charakter schläft nach der Einnahme dieses Trankes sofort tief und fest ein.

Er kann aber aus diesem Schlummer durch normale Mittel wieder aufgeweckt werden.

2. Grad

Eisenhauttrank

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält eine metallene Haut (muss geschminkt werden).

Durch diesen Trank werden (nur) beim nächsten Kampf 2 Trefferpunkte absorbiert (diese werden immer vor allen anderen Schutzpunkten abgezogen).

Dieser Trank macht den Charakter etwas schwerfälliger (rennen o. ä. ist nicht mehr über weite Strecken möglich).

Tapferkeitstrank 1

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der Charakter ist für die nächste Stunde gegen alle Auswirkungen von „Furcht“ immun.

Heiltrank 2

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 2 Lebenspunkte (LP) zurück.

Immuntrank 1

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält für die kommende Stunde Immunität gegen ein bestimmtes Gift des 1. Grades.

Jeder „Immuntrank“ kann nur für ein ganz spezifisches Gift eingesetzt werden – pro Gifttyp muss also auch jeweils ein solcher Trank erlernt (und durch CP gekauft) werden.

Magietrank 1

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 1 Magiepunkt (MP) zurück.

Schmerzlosigkeitstrank

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Durch Einnahme dieses Trankes erhält der Charakter für eine Stunde die gleichen Fähigkeiten wie durch den Vorteil „Schmerzunempfindlich“.

Schwächetrank

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Dieser Trank verursacht nach der Einnahme ein allgemeines Gefühl der Schwäche, die sich auch dadurch äußert, dass



der betroffene Charakter nur noch Rüstungen mit einem maximalen Schutzwert von 2 RP und nur noch Einhandwaffen verwenden darf.

3. Grad

Anti-Liebestrank

Dauer: 120 Minuten

Wirkung: Durch diesen Trank wird die Wirkung eines Liebestrankes sofort aufgehoben. Wird der Trank vorbeugend eingenommen, so macht er für zwei Stunden gegen Liebestränke, aber auch gegen alle ähnlichen Effekte – wie z. B. Liebeszauber – immun.

Elixier der bleiernen Schwere

Dauer: 15 Minuten

Wirkung: Nach der Einnahme dieses Elixiers werden alle Gliedmaßen des betroffenen Cha-

rakters bleischwer und er kann sich nur noch extrem langsam bewegen und agieren (wie in Zeitlupe).

Heiltrank 3

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 3 Lebenspunkte (LP) zurück.

Immuntrank 2

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält für die kommende Stunde Immunität gegen ein bestimmtes Gift des 2. Grades. Jeder „Immuntrank“ kann nur für ein ganz spezifisches Gift eingesetzt werden – pro Gifftyp muss also auch jeweils ein solcher Trank erlernt (und durch CP gekauft) werden.

Liebestrank

Dauer: 120 Minuten

Wirkung: Der Charakter verliebt sich nach der Einnahme dieses Tranks schier unsterblich in jene Person, die er als erstes berührt oder von der er berührt wird.

Entsprechend wird die betroffene Person ihr Verhalten ändern und auf gar keinen Fall z. B. einen „Anti-Liebestrank“ zu sich nehmen wollen!

Magietrank 2

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 2 Magiepunkte (MP) zurück.

Steinhauttrank

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält eine steinerne Haut (muss geschminkt werden). Durch diesen Trank werden (nur) beim nächsten Kampf 3 Trefferpunkte absorbiert (wird immer vor allen anderen Schutzpunkten abgezogen). Dieser Trank macht den Charakter deutlich schwerfälliger (rennen o. ä. ist nicht mehr möglich).

Tapferkeitstrank 2

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der Charakter ist für die nächste Stunde gegen alle Auswirkungen von „Furcht“ und „Grauen“ immun.



4. Grad

Berserkertrank

Dauer: siehe unten

Wirkung: Nach der Einnahme dieses Tranks verfällt der Anwender in eine Art Kampfesrausch, aus dem er sich selbst nicht mehr befreien kann (Schaum vor dem Mund durch Brausetablette). Die betroffene Person erhält aber für die Dauer des nächsten Kampfes die doppelten LP! Nachdem alle Feinde besiegt sind, ist es sehr wahrscheinlich, dass sich der Charakter den ihm am nächsten stehenden Freunden und Verbündeten zuwendet, um diese zu attackieren.

Die Heilung der Lebenspunkte, welche die betroffene Person auf diese Weise hinzu erhalten hat, muss ebenfalls auf normalem Wege erfolgen, ehe der Charakter wieder seine normalen LP erreicht hat (d. h., auch durch den Trank überzählige und verlorene LP müssen nach der Effektdauer ganz regulär behandelt werden).

Heiltrank 4

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 4 Lebenspunkte (LP) zurück.

Immuntrank 3

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält für die kommende Stunde Immunität gegen ein bestimmtes Gift des 3. Grades.

Jeder „Immuntrank“ kann nur für ein ganz spezifisches Gift eingesetzt werden – pro Gifttyp muss also auch jeweils ein solcher Trank erlernt (und durch CP gekauft) werden.

Magietrank 3

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 3 Magiepunkte (MP) zurück.

Tapferkeitstrank 3

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Der Charakter ist für die nächste Stunde gegen alle Auswirkungen von „Furcht“, „Grauen“ und „Panik“ immun.

Wahrheitsserum

Dauer: siehe unten

Wirkung: Nach dem Einnehmen dieses Serums muss eine Person bis zu drei an sie gerichtete Fragen wahrheitsgemäß beantworten.

5. Grad

Immuntrank 4

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält für die kommende Stunde Immunität gegen ein bestimmtes Gift des 4. Grades.

Jeder „Immuntrank“ kann nur für ein ganz spezifisches Gift eingesetzt werden – pro Gifttyp muss also auch jeweils ein solcher Trank erlernt (und durch CP gekauft) werden.

Magietrank 4

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 4 Magiepunkte (MP) zurück.

Regenerationstrank 1

Dauer: siehe unten

Wirkung: Nach der Einnahme dieses Tranks erhält der Anwender die gleichen Vorzüge wie durch den Vorteil „Regeneration 1“.

Ogerstärke-Elixier

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Durch diesen Trank erhält der Charakter eine immense Stärke und verursacht (nur) im nächsten Kampf 1 SP (Schadenspunkt) mehr.

Dieses Elixier kann jedoch nicht mit Zaubersprüchen kombiniert werden, die ähnliche Effekte bewirken.

6. Grad

Allheiltrank

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten alle verlorenen Lebenspunkte (LP) zurück.

Gleichzeitig werden alle im Körper vorhandenen Gifte neutralisiert.

Leuenhall LIVE: Liste der Tränke

Dachfolgend eine kurze Übersicht über die bei **Leuenhall LIVE** verwendeten Tränke. Tränke nutzen die Wirksamkeit von Pflanzen und Kräutern und gelten daher als nicht magisch! Ein kluger Trankkundiger kann natürlich jederzeit neue Tränke in seinem Laboratorium herstellen, sofern diese vorab von einer Spielleitung genehmigt werden (und er genügend CP dafür aufwendet).

Name des Trankes	Grad	Name des Trankes	Grad
Frostschutztrank	1	Heiltrank 4	4
Heiltrank 1	1	Immuntrank 3	4
Hitzeschutztrank	1	Magietrank 3	4
Lederhauttrank	1	Tapferkeitstrank 3	4
Schlummertrank	1	Wahrheitsserum	4
Eisenhauttrank	2	Immuntrank 4	5
Tapferkeitstrank 1	2	Magietrank 4	5
Heiltrank 2	2	Regenerationstrank 1	5
Immuntrank 1	2	Ogerstärke-Elixier	5
Magietrank 1	2	Allheiltrank	6
Schmerzlosigkeitstrank	2	Drachenhauttrank	6
Schwächetrank	2	Einhorn-Elixier	6
Anti-Liebestrank	3	Immuntrank 5	6
Elixier der bleiernen Schwere	3	Magietrank 5	6
Heiltrank 3	3	Regenerationstrank 2	6
Immuntrank 2	3	Äthertrank	7
Liebestrank	3	Elixier der Macht	7
Magietrank 2	3	Trollstärke-Elixier	7
Steinhauttrank	3	Drachenstärke-Elixier	8
Tapferkeitstrank 2	3	Lebenselexier	8
Berserkertrank	4		

Drachenhauttrank

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält eine geschuppte Haut (muss geschminkt werden). Durch diesen Trank werden (nur) beim nächsten Kampf 4 Trefferpunkte absorbiert (diese werden immer vor allen anderen Schutzpunkten abgezogen).

Dieser Trank ist so überaus potent in seiner Wirkung, dass ein damit behandelter Charakter keinerlei Einschränkungen in seiner Bewegungsfreiheit hat und ganz normal agieren kann.

Einhorn-Elixier

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Nimmt ein magiebegabter Charakter diesen Trank zu sich, so ist es ihm für die

gesamte Effektdauer nicht mehr möglich, Zauberei anzuwenden (wird sehr gerne von Hexenjägern verwendet).

Immuntrank 5

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält für die kommende Stunde Immunität gegen ein bestimmtes Gift des 5. Grades.

Jeder „Immuntrank“ kann nur für ein ganz spezifisches Gift eingesetzt werden – pro Giftyp muss also auch jeweils ein solcher Trank erlernt (und durch CP gekauft) werden.

Magietrank 5

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten 5 Magiepunkte (MP) zurück.



zusammen (er fällt automatisch auf 0 LP, kann dadurch aber nicht sterben, sondern erholt sich langsam auf normalem Wege)!

Trollstärke-Elixier

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Durch diesen Trank erhält der Charakter eine immense Stärke und verursacht (nur) im nächsten Kampf 2 SP (Schadenspunkte) mehr.

Dieses Elixier kann jedoch nicht mit Zaubersprüchen kombiniert werden, die ähnliche Effekte bewirken.

8. Grad

Drachenstärke-Elixier

Dauer: 60 Minuten

Wirkung: Durch diesen Trank erhält der Charakter eine immense Stärke und verursacht (nur) im nächsten Kampf 3 SP (Schadenspunkte) mehr.

Dieses Elixier kann jedoch nicht mit Zaubersprüchen kombiniert werden, die ähnliche Effekte bewirken.

Lebenselexier

Dauer: siehe unten

Wirkung: Mit diesem Trank kann ein Toter wieder zum Leben erweckt werden, sofern der Zeitpunkt seines Todes noch keine Stunde zurück liegt. Außerdem muss der Leichnam komplett vorhanden sein. Andernfalls zeigt der Trank keinerlei Wirkung.

Die betroffene Person erwacht nach fünf Minuten mit 1 Lebenspunkt (LP).

Für die nächsten sechs Stunden kann sie keinerlei schweren Aktionen wie kämpfen, weite Strecken laufen usw. ausführen.

Regenerationstrank 2

Dauer: siehe unten

Wirkung: Nach der Einnahme dieses Tranks erhält der Anwender die gleichen Vorzüge wie durch den Vorteil „Regeneration 2“.

7. Grad

Äthertrank

Dauer: siehe unten

Wirkung: Der Charakter erhält innerhalb der nächsten 5 Minuten alle seine verlorenen Magiepunkte (MP) zurück.

Elixier der Macht

Dauer: 120 Minuten

Wirkung: Die aktuellen Lebenspunkte (LP) eines Charakters werden für die nächsten zwei Stunden verdoppelt. Dieses Elixier verträgt sich nicht mit Zauberei, die ähnliche Effekte hervorruft!

Nach den zwei Stunden Effektdauer des Tranks bricht der Charakter völlig entkräftet

Fallen, Schlösser, Diebsgesindel

In unserer Live-Rollenspiel-Welt treffen wir nicht nur auf rechte Helden und edle Ritter an – auch für eher zwielichtes Volk ist hier mehr als genug Platz vorhanden und damit alle diese Haderlumpen und Beutelschneider auch ihrem mehr oder minder ehrlichen Tagwerk nachgehen können sind hierfür natürlich eigene Regeln vorgesehen.

Beim Anblick einer prall gefüllte Geldkatze so manch' eines reichen Kaufmanns oder Adligen verspürt ein echter Dieb stets ein gewisses Kribbeln in den Fingern und nur allzu oft wechselt danach schon rasch die klingende Münze ihren Besitzer...

Dabei kann man nicht oft genug darauf verweisen, dass die Fähigkeiten „Diebstahl“ und „Beutelschneiderei“ lediglich im Spiel relevante Gegenstände betreffen können – echter Diebstahl wird auch beim Live-Rollenspiel natürlich streng geahndet!

Um z. B. ein Schloss darzustellen, das auch im Spiel geknackt werden kann (es ist zu hoffen, dass niemand „in echt“ über einschlägige Erfahrungen verfügt) gibt es ebenso eine einfache Regel wie für den Versuch von Beutelschneiderei: Hierzu gehört allerdings auch, sich auf diese nicht völlig in-time ablaufenden Regelungen einzulassen und die out-time-Vorgänge dabei einfach auszublenken. So weit als möglich wird bei **Leuenhall LIVE** dabei vermieden, die out-time-Regeln für alle TeilnehmerInnen sichtbar einzusetzen: Viel schöner ist es, wenn ein Dieb z. B. mit entsprechendem Einbruchswerkzeug wie Dietrichen oder Nachschlüsseln an einem echten, schweren Vorhängeschloss tätig wird und ihm sozusagen „unsichtbar“ mitgeteilt wird, ob er mit seinen Bemühungen Erfolg hatte oder nicht.

Eine pfiffige Spielleitung hat hierfür immer die entsprechenden Hilfsmittel in ihrem Fundus parat!

Der Einfachheit halber sind in diesem Kapitel die Themen Schlösser, Fallen und Dieben zusammengefasst, da sie ja auch oft eng miteinander verbunden sind. Ohne Diebsgesindel mit den entsprechenden Fähigkeiten wäre das Live-Rollenspiel nämlich ein klein wenig ärmer! Und auf diese Weise wird es mancher in-time reiche Spielcharakter tunlichst vermeiden, seine Habseligkeiten allzu lange aus den Augen zu lassen. Und für Herausforderungen ist dadurch für ehe zwielichtige Charaktere auch gesorgt...

Fallen

Um überhaupt erst Fallen finden und legen zu können benötigt ein Spielcharakter die gleichnamige Fähigkeit! Hat er diese erworben, so kann er Fallen stellen, auffinden und entschärfen. Andernfalls fehlt ihm einfach das geübte Auge bzw. die Fertigkeit hierfür...

Um die ganze Angelegenheit zu vereinfachen werden unter dieser Fähigkeit sowohl Wildfallen wie auch jene Fallen z. B. zum Schutz vor Dieben zusammengefasst. Die Grade der Fähigkeit bauen aufeinander auf: Wenn ein Charakter also „Fallen finden/legen 2“ erlernen möchte, so muss er wie üblich zuerst „Fallen finden/legen 1“ erlernt haben.

Das Fallen finden, entschärfen und legen funktioniert bei **Deuenhall LIVE** nach einem sehr einfachen und bewährten Prinzip: Um eine Falle zu stellen, überlegt sich der Spieler je nach Grad der Falle eine Zahlenkombination (1. Grad – einstellig, 2. Grad – zweistellig etc.). Jede Stelle der Zahlenkombination besteht aus einer Zahl zwischen 0 und 9, die der Spieler beliebig auswählt und anordnet.

Dies stellt nun den out-time-Mechanismus der Falle dar. Natürlich muss die Falle zusätzlich optisch im Spiel dargestellt werden (Schnur mit Glöckchen spannen, Armbrust verstecken

etc.). Um diese Falle nun zu entschärfen, wendet der Spieler seinen erlernten Grad des Fallen entschärfens an, den er beherrscht. Je nach Höhe dieses Grads lässt sich nun eine oder mehrere Stellen der Zahlenkombination entschlüsseln! Dies bedeutet, ihm wird sowohl die richtige Zahl, als auch die richtige Position verraten (1. Grad – eine Stelle, 2. Grad – zwei Stellen etc.)!

Hierfür sollte allerdings eine SL anwesend sein.

Beherrscht der Spieler aber „Fallen finden/entschärfen“ in einem Grad, die dem Grad der gestellten Falle entspricht oder gar höher ist, hat er gar kein Problem damit, die Falle automatisch zu entschärfen (natürlich sollte dies dennoch ausgespielt und entsprechend dargestellt werden, es entfällt hierbei aber die out-time-Umsetzung).

Sollte der Grad seines „Fallen entschärfen“ jedoch niedriger sein, als jener der gestellten Falle, so kann er nicht alle Stellen der Zahlenkombination lösen.

Er hat allerdings die Möglichkeit, die restlichen Stellen der unbekanntenen Kombination versuchsshalber einzustellen. Sollte jedoch die so eingestellte Zahlenkombination dann nicht stimmen, löst dies die Falle sofort aus!

Wirkungsweise und Grad sollten auf einem an der Falle angebrachten Zettel vermerkt oder eine Spielleitung zugegen sein.

Deuenhall LIVE: Auswirkungen von Fallen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Falle zu präparieren, um das arglose Opfer damit zu überraschen. Besitzt der Fallensteller die entsprechenden anderen Fähigkeiten, die hierfür nötig sind, so kann er u. a. neben reinem Schaden auch Giftschaden verteilen bzw. sein Opfer für geraume Zeit festhalten.

Prinzipiell gilt, dass eine Falle in-time entsprechend umgesetzt werden muss und ihre Wirkung auch entsprechend ausgespielt werden sollte.

Fallen haben die folgende Wirkung:

1. Grad	Giftschaden oder ein SP direkt oder das Opfer wird 15 Minuten festgehalten
2. Grad	Giftschaden oder zwei SP direkt oder das Opfer wird 30 Minuten festgehalten
3. Grad	Giftschaden oder drei SP direkt oder das Opfer wird 60 Minuten festgehalten

Für einen beabsichtigten Giftschaden muss der Fallensteller „Giftkunde“ im entsprechenden Grad erlernt haben; beim 3. Grad einer Falle könnte hierbei also z. B. auch ein Gift des 3. Grades verwendet werden.

Handelt es sich um eine Falle, bei der das Opfer z. B. durch eine Schlinge festgehalten wird, verdoppelt sich diese Zeit, sofern das Opfer die Fähigkeit „Entfesseln“ nicht besitzt. Der Fallensteller muss für eine solche Falle die Fähigkeit „Knoten knüpfen“ erlernt haben.

Ausgelöste oder entschärfte Fallen werden solchmaßen kenntlich gemacht oder gleich abgebaut.

Am sinnvollsten ist ein Zahlenschloss, um den Mechanismus des „Fallen finden/legen“ darzustellen (ein Fahrradschloss, Vorhängeschloss, etc.). Es muss hierbei nur darauf geachtet werden, dass das Schloss nur vier Zahlenstellen hat. Will man z. B. eine Falle des 1. Grads darstellen, werden alle Stellen des Schlosses bis auf eine mit Tape abgeklebt. Dabei ist zu beachten, dass die restlichen abgeklebten Stellen auch mit den richtigen Zahlen eingestellt sind. Wird das Opfer durch die Falle festgehalten, ist eine vorzeitige Befreiung durch andere Personen natürlich möglich (z. B. Fangschlingen durchschneiden).

Sinnvollerweise ist bei der jeweiligen Falle entweder ein Fallenzettel mit den entsprechenden Informationen zu finden (rotes Papier, nur out-time vorhanden) oder aber eine Spielleitung anwesend!

Durch solche Fallen ausgelöste erlittene Wunden werden von dem Körperteil aus gezählt, mit dem die Falle ausgelöst wurde.

Tritt z. B. ein Spielcharakter in ein Fangeisen des 3. Grads (dies entspricht 3 Wunden) so entsteht die erste Wunde an jenem Bein, das die Falle zuerst ausgelöst hat. Die restlichen 2 Wunden betreffen automatisch den Körper, d. h. der Charakter verliert 2 LP.

Sinken die LP des Opfers auf 0 oder darunter, verblutet es nach 10 Minuten (hierbei wird vom betroffenen Spieler lautlos bis 600 gezählt)!

Alle im Spiel „gebauten“ Fallen müssen grundsätzlich von der SL absegnet werden!

Auch Personen, welche die Fähigkeit „Fallen finden/legen“ nicht erlernt haben, dürfen grundsätzlich immer versuchen, eine Falle unschädlich zu machen. Hierbei ist nur zu beachten, dass ihnen keinerlei Hilfe bei der eingestellten Zahlenkombination zuteil wird. Fallen zu bauen ist ihnen aber unmöglich!

Schlösser

Die überaus nützliche Fähigkeit „Schlösser öffnen“ erfolgt nach einem ganz ähnlichen Prinzip wie das bereits beschriebene „Fallen finden/legen“. In-time sollte

hierbei ein echtes, schönes (und möglichst wirklich abgeschlossenes) Schloss vorhanden sein, out-time wird der Versuch ebenfalls durch z. B. ein Fahrradschloss mit entsprechend abgeklebten Ziffern umgesetzt.

Obwohl beim Versuch, Schlösser zu öffnen auch geeignetes Werkzeug vorhanden sein sollte (Dietrich, Draht, gebogene Haarnadel, Einbruchswerkzeug usw.), ist es prinzipiell ebenfalls möglich, improvisiertes Werkzeug zu verwenden. Hierbei erhöht sich allerdings die aufzuwendende Zeit, um das Schloss zu öffnen (Spielleiter-Entscheidung)!

Sollte das verwendete Diebeswerkzeug besonders ambientegerecht sein, kann die Spielleitung natürlich auch entscheiden, die nötige Zeit zu verringern oder eine weitere Zahl in der Zahlenkombination zu verraten.



Bei jedem zu öffnenden Schloss kommt wieder die bewährte Zahlenkombination zum Einsatz. Diese Zahlenkombination besteht aus bis zu vier Stellen, je nach Grad des Schlosses (1. Grad – einstellig, 2. Grad – zweistellig etc.). Die Stellen beinhalten die Zahlen 0 bis 9, die beliebig ausgewählt und angeordnet sind. Je nach Grad seiner Fähigkeit „Schlösser öffnen“ wird dem Spieler von der Spielleitung die jeweilige Anzahl an richtigen Zahlen mitgeteilt (1. Grad – eine Zahl, 2. Grad – zwei Zahlen etc.), nicht jedoch die betreffende Position in der Zahlenkombination.

Beherrscht der Spieler „Schlösser öffnen“ in einem Grad, der dem des zu öffnenden Schlosses entspricht oder gar höher ist, hat er keinerlei Problem das Schloss zu öffnen. Sollte der erlernte Grad seiner Fähigkeit jedoch niedriger sein als die des Schlosses, so kann er nicht alle Stellen der Zahlenkombination automatisch lösen. Er hat allerdings die Möglichkeit, die restlichen Zahlen der Kombination zu erraten und sie auf die verschiedenen Positionen zu verteilen. Sollte die so eingegebene Zahlenkombination jedoch nicht stimmen, muss er bis zum nächsten möglichen Versuch 10 Minuten warten.

Zu beachten ist, dass sich mit der Fähigkeit „Schlösser öffnen“ lediglich mechanische Schlösser aufschließen lassen. Magische Schlösser bleiben hiervon völlig unberührt.

Am sinnvollsten ist auch hierbei ein Zahlenschloss, um den spieltechnischen Mechanismus darzustellen (ein Fahrradschloss, Vorhängeschloss etc.). Es muss nur darauf geachtet werden, dass das Schloss höchstens vier Zahlenstellen hat. Will man z. B. ein Schloss des 1. Grads darstellen, werden alle Stellen des Schlosses bis auf eine mit Tape abgeklebt. Dabei ist zu beachten, dass die restlichen abgeklebten Stellen mit den richtigen Zahlen eingestellt sind, damit sich das Schloss bei einem Erfolg auch tatsächlich öffnen lässt!

Dieben

In diesem Regelwerk fallen zwei Fähigkeiten regeltechnisch unter den Begriff „Dieben“: Dies ist „Beutelschneiderei“ und „Diebstahl“. Dabei ist sich stets klar vor Augen zu halten, dass jede Form von „Dieben“ nur Dinge in der Spielrealität betreffen kann und dies auch nur unter Absprache mit der Spielleitung. **Gediebte Gegenstände sind immer sofort bei der Spielleitung zu melden.**

Der Dieb darf die Gegenstände zwar „weiterverkaufen“, „verschenken“ usw., die Spielleitung muss aber in jedem Fall über derartige Transaktionen informiert werden.

Wer dem „Beruf“ des Beutelschneiders nachgehen möchte: Um einem Opfer eine Tasche zu dieben, muss der Dieb ein (besticktes) Band an dem Beutel festknoten oder eine (beschriftete) hölzerne Wäscheklammer anbringen. Wie dies von Veranstaltung zu Veranstaltung letzten Endes gehandhabt wird entscheidet die jeweilige Spielleitung und sollte in der Anmeldebestätigung oder in den ausgegebenen Informationen vor Beginn des Live-Rollenspiels mitgeteilt werden.

Eine gelungene Aktion ist sofort anschließend bei der Spielleitung zu melden, die dann vom Opfer den Beutel o. ä. einfordert.

Beutelschneiden ist nur bei Beuteln und kleineren Taschen möglich – selbst der naivste Trottel merkt es, wenn auf einmal sein Rucksack fehlt.

Natürlich ist es auch nicht möglich, große, schwere und auffällige Gegenstände „einfach so“ durch das Anbringen von z. B. einer Klammer spurlos verschwinden zu lassen; eine solche Aktion verlangt gute Planung und sollte daher vorher unter Angabe der genauen Vorgehensweise bei der Spielleitung angekündigt werden!

„Dieben“ ist im Rahmen des Charakterspiels ein fester Bestandteil eines Live-Rollenspiels – Stehlen nicht!

Echter Diebstahl wird daher kompromisslos entsprechend hart geahndet.

Charakter-Entwicklung

Wie im echten Leben lernt ein Spielcharakter im Laufe seiner Abenteuer immer mehr hinzu, was sich in größerer Erfahrung und dadurch eventuell mehr anwendbaren Fähigkeiten niederschlägt. Natürlich ist die Umsetzung durch Charakterpunkte lediglich ein regeltechnisches Mittel sowohl für die Spielleitung wie auch die SpielerInnen selbst, um einen Überblick darüber zu behalten, was denn erlernt wurde und was nicht... In keinem Fall kann diese Regelung den gesunden Menschenverstand ersetzen und es spricht auch nichts dagegen, ganz ohne CP zu arbeiten! Man sollte sich dabei stets vor Augen halten, dass keine Regel schönes Spiel ersetzen kann und die Punkteregelung lediglich eine Adaption des Pen & Paper-Rollenspiels ist und bleibt...

Im Laufe seines Daseins wird ein Spielcharakter viel erleben: Er trifft auf Freunde und Feinde, fremde Völker, unbekannte Kreaturen, erforscht mysteriöse Orte, findet uralte Schätze und löst so manches Geheimnis. Um diese Charakter-Entwicklung darzustellen, erhält der Spieler immer wieder Charakterpunkte, mit denen er neue Fähigkeiten erwerben kann. Einer der wichtigsten Gesichtspunkte ist hierbei bei **Leuenhall LIVE** aber nach wie vor, dass der Charakter für jede Fähigkeit – oder z. B. Zauberspruch, Trank oder Gift – die er erlernen möchte auch eine plausible Begründung findet und das Erlernen möglichst im Spiel darstellen kann. Je teurer der Erwerb einer neuen Fähigkeit in CP ist, desto einschneidender wird das Erlebnis für den Charakter sein und umso wichtiger wird es auch, dies deutlich auszuspielen.

Wie bereits erwähnt können Vor- und Nachteile eigentlich nur bei der Charaktererschaffung ausgewählt werden: Aber auch für diese Regel gibt es eine wichtige Ausnahme! Tatsächlich trifft ein Spielcharakter in der Spielwelt oft auf bizarre Wesen, durchlebt epische Schlachten, reist in ferne Länder und sogar andere Dimensionen, hat Visionen und Träume und muss sich etwaiger machtvoller Bösewichter erwehren! Entscheidet die Spielleitung daher, dass während des Spiels durch eine schicksalhafte Fügung oder ein einschneidendes Erlebnis der Charakter einen Vorteil geschenkt bekommt oder aber er einen Nachteil hinnehmen muss, so wird dies entsprechend auf dem Charakterbogen vermerkt.

Die Charakter-Entwicklung ist ein bedeutender Teil des Spielkonzepts beim Live-Rollenspiel und sollte auch entsprechend dargestellt werden!

Erhalt von CP

Einer der wichtigsten Gesichtspunkte beiden meisten Live-Rollenspielen ist die Charakter-Entwicklung: Der Spielcharakter gewinnt neue Erkenntnisse und eignet sich Wissen an, auf das er vorher nicht zugreifen konnte; oder er vervollständigt und perfektioniert das, was er bereits mehr oder weniger gut beherrscht.

Prinzipiell gilt: Pro an einem Live-Rollenspiel teilgenommenen Tag erhält ein Spieler 2 Charakterpunkte. Um der leider oft vorherrschenden Unsitte vorzubeugen, dass auch SpielerInnen am Abreisetag – die hier nicht einmal mehr in-time gegangen sind – sich ebenfalls 2 CP gutschreiben, muss pro Tag mindestens 6 Stunden lang gespielt worden sein, um in den Genuss dieser Charakterpunkte zu gelangen! Natürlich braucht niemand hierbei auf die Uhr zu starren – der Gedanke ist es, der hierbei zählt.

Mit den somit im Laufe der Zeit erhaltenen Charakterpunkten können also neue Fähigkeiten erworben oder bereits vorhandene Fähigkeiten verbessert sowie neue Tränke, Gifte oder Zaubersprüche hinzugelern werden.

Neue Kenntnisse und Fähigkeiten eines Spielcharakters fallen aber nicht einfach vom Himmel! Manche kann er durch Erfahrung unmittelbar erlernen, für andere benötigt der Charakter in jedem Fall einen Lehrmeister. In jedem Fall muss der Erwerb neuer Kenntnisse auch sinnvoll begründet sein; es macht keinen Sinn, dass ein Krieger, der die letzten Tage und Wochen nur auf dem Schlachtfeld verbracht hat, urplötzlich wie aus dem Nichts „Pflanzenkunde“ beherrscht.

Bei **Deuenhall LIVE** wird großer Wert darauf gelegt, dass nur dann CP vergeben werden, wenn für einen Spielcharakter auch ein echter Erfahrungsgewinn im Live-Rollenspiel vorhanden war: Dies soll bedeuten, Ambiente-Grillen fällt nicht unter diese Kategorie.

Es spricht absolut nichts dagegen, sich mit

Freunden in Gewandung am Wochenende in den Garten zu setzen und eine gute Zeit zu haben – sich dafür Charakterpunkte gutschreiben ist aber nicht in Ordnung und wird von diesem Regelwerk nicht unterstützt!

Nach **Deuenhall LIVE** haben die Veranstalter jedes Live-Rollenspiels durchaus die Möglichkeit, in ihren Augen besonders herausragende SpielerInnen durch die Vergabe von Extra-CP



Auch bei der Charakterentwicklung gilt: Gesunder Menschenverstand ist durch keine Spielregel zu ersetzen!



Pro Tag, den ein Charakter am Live-Rollenspiel teilnimmt, erhält er 2 Charakterpunkte. An- und Abreisetag zählen hierbei nur dann als volle Tage, wenn der Charakter auch mindestens sechs Stunden in-time gespielt hat! Die endgültige Entscheidung obliegt der Spielleitung und wird beim Check-out bekannt gegeben.

zu belohnen: Damit könnte z. B. gutes Rollenspiel oder Engagement beim Plot honoriert werden. Zu beachten ist hierbei, dass es sinnvoll ist, dass die Spielleitung diese Entscheidung zumindest für sich sinnvoll begründen kann, was im Rahmen einer kleinen Besprechung geschehen sollte.

Diese Bonus-Charakterpunkte sollten aber immer in Maßen vergeben werden: Bei einer Wochenend-Veranstaltung wären z. B. bis zu 2 Extra-CP angemessen!

Lehrmeister

Möchte ein Spielcharakter seine erhaltenen Charakterpunkte (CP) in neue Fähigkeiten o. ä. investieren, ist es wichtig, im Spiel einen entsprechenden Lehrmeister zu finden, der auch über die entsprechenden Möglichkeiten und das Wissen verfügt (er muss also in jedem Fall die Fähigkeit „Lehren“ im entsprechenden Grad besitzen). Da diese „Lehrmeister“-Regelung extrem viel Zeit und Aufwand erfordert, ist sie in diesem Regelwerk nur optional angeführt! Je nach Art des Wissens, den Kosten an Charakterpunkten (CP) und natürlich der Charakterklasse des jeweiligen Lehrlings ist eine mehr oder weniger lange Zeit des Studierens nötig. Zum Beispiel ist es wesentlich langwieriger, die Fähigkeit „Alchimie“ neu zu erlernen als „Rüstung reparieren“...

Wie erwähnt sollte hierbei auch die Charakterklasse des Lernenden eine Rolle spielen. Der Lehrmeister kann – muss aber nicht – ein entsprechendes Lehrgeld verlangen, das ihm angemessen erscheint. Möglich wäre es natürlich auch, dem eventuell abgebrannten Lehrling einen Auftrag zu erteilen.

Das eigentliche Erlernen sollte – falls möglich – schön ausgespielt werden!

Ambiente-Griller und Camping-LARPer erhalten keine Charakterpunkte!

Auch hier ist der gesunde Menschenverstand gefragt. Einfache Kenntnisse benötigen zum Erlernen natürlich weniger lange als komplexe Fähigkeiten. Außerdem sind bereits vorhandene Fähigkeiten aus dem gleichen Gebiet ebenfalls nützlich und sparen Zeit und Aufwand. Wenn es der Lehrmeister wünscht, muss sein Lehrling am Ende außerdem eine Prüfung ablegen: Dies könnte z. B. bei einem Waldläufer eine Art Schnitzeljagd oder bei einem Zauberkundigen ein kniffliges Rätsel oder Puzzle sein. Erklärt der Lehrmeister die Prüfung für bestanden, hat sein Lehrling die entsprechende Fähigkeit erlernt und zieht sich die erforderlichen CP hierfür ab.

Misslingt die Prüfung, so ist lediglich Zeit verloren worden, nicht aber die Charakterpunkte! **Erlernt ein Spielcharakter über einen solchen Lehrmeister während des Live-Rollenspiels eine Fähigkeit, so muss er hierfür lediglich die halben CP aufwenden (aufgerundet)!**

Obige Regelung ist natürlich nicht immer stimmig umzusetzen, auch wenn dies einem schönen Live-Rollenspiel dienen würde. Aber schließlich verbringt ein Spielcharakter ja auch zwischen seinen Abenteuern – also den eigentlichen Live-Rollenspielen – ebenfalls seine Zeit und kann hier dann natürlich seine ersparten CP ausgeben und entsprechende Fähigkeiten erlernen. Bei besonderen Fähigkeiten, die noch dazu aus einem völlig anderen Bereich stammen, ist

Aufeinander aufbauende Fähigkeiten wie z. B. „Rüstung nutzen“ können von SpielerInnen auch ohne Lehrmeister ohne Probleme erlernt werden, indem sie das nötige Training und die Übungen entsprechend schön ausspielen.

Nachteile „freikaufen“

Prinzipiell ist es möglich, seine negativen Eigenschaften bzw. die bei der Charaktererschaffung gewählten Nachteile während einer Live-Rollenspiel-Karriere wie-

Die „Lehrmeister“-Regel ist rein optional! Nicht immer besteht im Spiel die Möglichkeit oder es ist – z. B. bei einem umfangreichen Plot – oder ist schlicht und ergreifend die Zeit vorhanden, die erhaltenen CP entsprechend ein- und umzusetzen. SpielerInnen sollen durch diese Regel nicht dafür bestraft werden, dass sie sich ins Live-Geschehen einbringen.

der „freizukaufen“. **Rein regeltechnisch muss ein Spieler hierfür lediglich die doppelten CP-Kosten aufwenden, die er ursprünglich für den jeweiligen Nachteil erhalten hat.**

Allerdings ist hieran ebenfalls definitiv gutes und stimmiges Rollenspiel gekoppelt: Nur durch die Zustimmung einer Spielleitung und natürlich einen entsprechenden in-time-Grund ist es möglich, einmal erworbene Nachteile wieder zu verlieren!

Manche von SpielerInnen erworbenen Nachteile bedürfen sogar sozusagen eines „göttlichen Eingriffs“, um überhaupt jemals wieder zu verschwinden – selbst noch so gutes Rollenspiel lässt einen Lahmen nicht plötzlich wieder wie ein junger Springinsfeld umhertollen oder eine altersschwache Person wieder blutjung werden...

Prinzipiell gilt, dass während eines Live-Rollenspiels immer Nach- ebenso wie Vorteile durch einen solchen göttlichen Eingriff – also den Willen der Spielleitung – verschwinden oder sich grundlegend ändern können. Der Verlauf des Lebens eines Spielcharakters ist eben nicht vorhersehbar – gerade dies macht ja den eigentlichen Reiz des Live-Rollenspiels aus!

Verliert man also im Verlauf des Spiels durch besonders schicksalsschwangere Ereignisse einen Nachteil, so ist dies ohne jegliche Konsequenz für die vorhandenen Charakterpunkte. In diesem Fall müssen keine CP hierfür aufgewendet werden.

Selbiges gilt natürlich auch bei Vorteilen – es gibt hierfür keine früher aufgewendeten CP zurück.

Sofern sich die Spielleitung zu einem solchen Vorgehen entschließt, sollte dies dem jeweiligen Spieler auch entsprechend schriftlich bestätigt werden, damit andere Veranstalter dies nachvollziehen können.

Charakterwissen

Eine der vielleicht größten Herausforderungen bei einem Live-Rollenspiel ist es, Spieler- von Charakterwissen streng getrennt zu halten. Schließlich erwirbt der jeweilige Spielcharakter während der von ihm erlebten Abenteuer neue Kenntnisse, Wissen und Fähigkeiten.


Generell muss natürlich das out-time-Wissen, welches ein Spieler besitzt, sowieso von dem Wissen getrennt werden, über das der dargestellte Charakter verfügt; falls der Spieler also z. B. im „echten Leben“ ein Förster ist, könnte er zwar durch seine dadurch vorhandenen Fähigkeiten im Wald nach Pflanzen suchen, hat im Spiel aber durch seinen hier eventuell verkörperten Gelehrten absolut keine Ahnung...

Abgesehen hiervon ist es auch wichtig, dass ein Charakter nicht wissen kann, was ein anderer – eventuell ebenfalls ab und zu von diesem Spieler dargestellter Charakter – an Wissen erhalten hat!

Die bei **Heuenhall LIVE** vorhandenen Fähigkeiten gelten dabei nur als regeltechnische Umsetzung für manche Kenntnisse, die ein Spieler normalerweise nicht sinnvoll darstellen oder einsetzen kann: Natürlich muss ein Spieler keine CP dafür einsetzen, wenn er z. B. während des Spiels erfährt, dass es Sinn macht, Werwölfe mit Silberwaffen anzugreifen! Somit entsteht ein Spielcharakter insgesamt durch die Summe seiner erworbenen Fähigkeiten und seines erlebten In-time-Wissens.



Gesinnung und Glaube

An illustration of a woman with long, flowing white hair and a white gown, holding a dark staff with several glowing spheres. The background is a textured, golden-brown color with decorative scrollwork at the top and bottom.

In früheren Zeiten – wie z. B. dem Mittelalter – besaß der Glaube eine weit größere und tiefreichendere Bedeutung für das alltägliche Leben und die gesamte Einstellung und das Verhalten eines Menschen als heutzutage. Der Glaube durchdrang dabei wirklich alle Lebensbereiche und war in allen Schichten anzutreffen. Zwar befinden wir uns hier nicht im realen Leben, sondern einem Fantasy-Live-Rollenspiel und somit in einer völlig fiktiven Welt, dennoch sollte man sich vor Augen halten, dass auch diese Welt so durchdrungen von Zauberei, Mythen und dem starken Glauben an Gottheiten und übernatürliche Wesen ist, dass sich davor eigentlich niemand – und schon gar kein Spielcharakter – ganz verschließen kann.

Daher besitzt auch **Leuenhall LIVE** einen völlig eigenen Götterkult, der allen Lebewesen des Königreiches Löwentor und der Provinz Leuenmark mehr oder weniger gut bekannt ist. Und natürlich sind es nicht nur wohlwollende und gütige Götter, die in diesem Pantheon die Geschehnisse auf dieser Welt beobachten...

Eng verknüpft und untrennbar verbunden mit dem jeweiligen Glauben an eine oder mehrere dieser Gottheiten ist dabei meist die Gesinnung eines Spielcharakters.

Regeltechnisch dient die Gesinnung eines Lebewesens laut diesem Regelwerk den Veranstaltern eines Live-Rollenspiels in erster Linie dazu, den Charakter in seinen Verhaltensweisen einigermaßen einschätzen zu können. Denn ein rechtschaffener Spielcharakter wird so z. B. alles daran setzen, auf legalem Wege das Leben Unschuldiger zu retten, während ein böser Charakter eher versuchen dürfte, aus dem Tod dieser unglückseligen Opfer für sich einen möglichst großen Nutzen zu ziehen.

Bei **Leuenhall LIVE** dient die Gesinnung allerdings nicht als Freifahrtschein dafür, stets sein Fähnchen nach dem Wind zu hängen: Böse Charaktere sind nun einmal wirklich böse und sollten sich auch entsprechend verhalten – und dies beinhaltet natürlich, dass sie vermutlich sehr schnell durch ihre skrupellosen Methoden mit anderen Charakteren in Konflikt geraten werden.

Wie immer dienen diese Regeln lediglich dazu, eine grobe Richtlinie für SpielerInnen vorzugeben – schönes Rollenspiel können sie natürlich nicht ersetzen...

Gesinnung

Wir unterscheiden bei diesem Regelwerk prinzipiell lediglich fünf Arten der Gesinnung, die ein Spielcharakter bei seiner Erschaffung wählen kann: **Rechtschaffen, gut, neutral, böse** und **chaotisch**. Die erfolgreiche Darstellung dieser Charaktergesinnung kann dabei bereits ein Abenteuer für sich darstellen!

Die Gesinnung dient dabei – nach dem Vorbild aus dem normalen Pen&Paper-Rollenspiel – dazu, die prinzipielle Grundeinstellung und moralische Haltung eines Spielcharakters zu definieren.

Beachten sollte man hierbei auch, dass manche Veranstalter z. B. gewisse Gesinnungen gar nicht auf ihren Live-Rollenspielen zulassen. Dabei gilt natürlich, dass die Gesinnung einen Spielcharakter weder zu sehr in seinem Verhalten einengen darf, er aber dennoch stets bindend für gewisse Verhaltensweisen sein sollte.

Dies bedeutet natürlich auch, dass die Gesinnung eines Spielcharakters nicht tagtäglich nach Lust und Laune gewechselt werden darf – lediglich die Spielleitung kann durch ein schneidende Ereignisse – wie z. B. die Bekehrung zu einer anders gesinnten Gottheit, der schreckliche Fluch eines machtvollen Gegners oder ähnlich schwere Schicksalsschläge – bestimmen, dass die Gesinnung eines Charakters sich ändert. Dies wird dann auch entsprechend im Charakterbogen vermerkt und die Spielweise muss entsprechend angeglichen werden... Außerdem kann die Spielleitung auch einen Gesinnungswandel anordnen, sofern ihrer Meinung nach eine Spielerin/ein Spieler die Gesinnung des Spielcharakters auf Dauer nicht richtig ausspielt!

Allgemein gilt, dass die einmal gewählte Gesinnung im Live-Rollenspiel auch deutlich erkennbar sein sollte, damit auch andere Spielcharaktere sich darauf einstellen und entsprechend verhalten können – dabei ist die Gesinnung sozusagen der berühmt-berüchtigte „Schatten“, über den man selbst so schlecht springen kann!

Manche Völker besitzen von Beginn an eine festgelegte Gesinnung, die eine Spielerin/ein Spieler lediglich durch eine schöne und passende Hintergrundgeschichte oder ein ent-

sprechendes Spiel über einen längeren Zeitraum anders definieren kann. Auch Charakterklassen können eine gewisse Gesinnung voraussetzen – ein Nekromant wird eben eher eine böse Gesinnung haben, ein Ordenskrieger dagegen ist meistens gut oder rechtschaffen...

Allerdings gilt auch für die Gesinnungsregelung, dass nicht alle Charaktere mit z. B. guter oder böser Gesinnung gleich, sondern bestenfalls ähnlich handeln werden – die Einteilung in fünf Gesinnungsarten soll auch der Spielerin/dem Spieler dazu dienen, einen groben Anhaltspunkt für die Darstellung eines Spielcharakters zu haben.

Wie üblich bei **Deuenhall LIVE** kann auf die Gesinnungsregelung auch vollständig verzichtet werden, sofern dies die Live-Rollenspiel-Veranstalter wünschen.

Rechtschaffen

Ein rechtschaffener Spielcharakter betrachtet die Welt um sich herum nach sehr strengen Moralvorstellungen oder einem extremen Ehrenkodex. Er sieht sich selbst als festen Teil einer übergeordneten Macht in dieser Welt – z. B. einem König oder einer Gottheit – deren autoritären und unverrückbaren Hoheitsanspruch er absoluten Gehorsam schuldig ist!

Dazu wird der Spielcharakter nötigenfalls auch seinen eigenen, gesunden Menschenverstand oder Mitleid ignorieren, um die vorgegebenen Gesetze und Gebote entsprechend – eventuell mit Feuer und Schwert – umzusetzen. In gewisser Weise sind rechtschaffene sicher ebenso gefährlich wie böse oder chaotische Spielcharaktere, da sie für die Einhaltung von Recht, Glaube und Gesetz auch über Leichen gehen werden!

Rechtschaffene Spielcharaktere respektieren in erster Linie die Autoritäten, das Gesetz und etwaige Glaubensgrundsätze und besitzen eine hohe Selbstdisziplin und Ehre. Allerdings würde ein rechtschaffener Spielcharakter sogar einen guten Freund vor Gericht bringen, sofern dieser gegen die Gesetze verstoßen hat... Auch die Folter ist für einen rechtschaffenen Spielcharakter ein durchaus legitimes Mittel, um die Wahrheit aus einer in seinen Augen unwürdigen Person herauszupressen!

Gut

Der gute Spielcharakter geht davon aus, dass in allen Lebewesen dieser Welt zumindest ein Ansatz des Guten vorhanden ist und entsprechend alle Geschöpfe ein Recht auf ihre Existenz haben. Spielcharaktere mit dieser Gesinnung besitzen zwar ebenfalls hohe Moralvorstellungen, werden aber eher nach ihrem Gefühl und Herzen, als nach den kalten Vorgaben eines Gesetzes handeln. Daher sind sie eher friedfertig und hilfsbereit und werden oftmals erst das Gespräch suchen, ehe sie zu ihrer Waffe oder anderen Mitteln greifen! Gute Spielcharaktere lassen oftmals – im wahrsten Sinne des Wortes – Gnade vor Recht ergehen...

Außerdem halten gute Charaktere ihr Wort bzw. vermeiden Lügen wann immer es geht und würden niemals eine Kreatur aus Spaß töten. Sie arbeiten gut mit anderen in einer Gruppe zusammen und lassen diese gerne an ihrem Wissen teilhaben, um ihnen zu helfen. Natürlich respektieren auch gute Spielcharaktere die Gesetze und die Autoritäten, sie betrachten diese allerdings aus einem eher pragmatischen Gesichtspunkt als rechtschaffene Charaktere.

Das bedeutet natürlich nicht, dass jemand mit guter Gesinnung sich naiv oder dumm verhalten muss: Nur greifen sie nicht gleich zu so drastischen Maßnahmen wie die Anhänger anderer Gesinnungen...

Neutral

Neutrale Spielcharaktere besitzen keinerlei feste Grundlagen für ihr Tun und Handeln, sie entscheiden sich fast immer spontan und intuitiv dafür, was ihnen gerade in diesem Moment am besten weiterhilft. Sie sind die berühmten „Fähnchen im Wind“, die sich immer jenen anschließen, die gerade im Vorteil sind! Festen Strukturen, Gesetzen und Autoritäten stehen sie sehr skeptisch gegenüber, da diese ihnen oft nicht zum persönlichen Vorteil gereichen.

Dennoch können auch neutrale Spielcharaktere einen ganz eigenen Ehrenkodex oder eigene Moralvorstellungen besitzen, dem sie – immer mit dem eigenen Wohl und Wehe im Auge – mehr oder weniger folgen.

Da Spielcharaktere mit dieser Gesinnung meistens eher selbstsüchtig und ohne große Rücksicht auf andere handeln, gelten sie sowohl für Personen mit böser, wie auch für jene mit guter Gesinnung als nicht vertrauenswürdig. Rechtschaffene Spielcharaktere verabscheuen ein solches respekt- und gesetzloses Verhalten zutiefst!

Einem neutralen Spielcharakter ist so ziemlich alles egal, was um ihn herum geschieht, so lange es nicht ihn persönlich betrifft – er hat kaum feste Vorstellungen und eigene Wünsche, da sein Lebenswandel einfach zu unstet und unvorhersehbar ist.

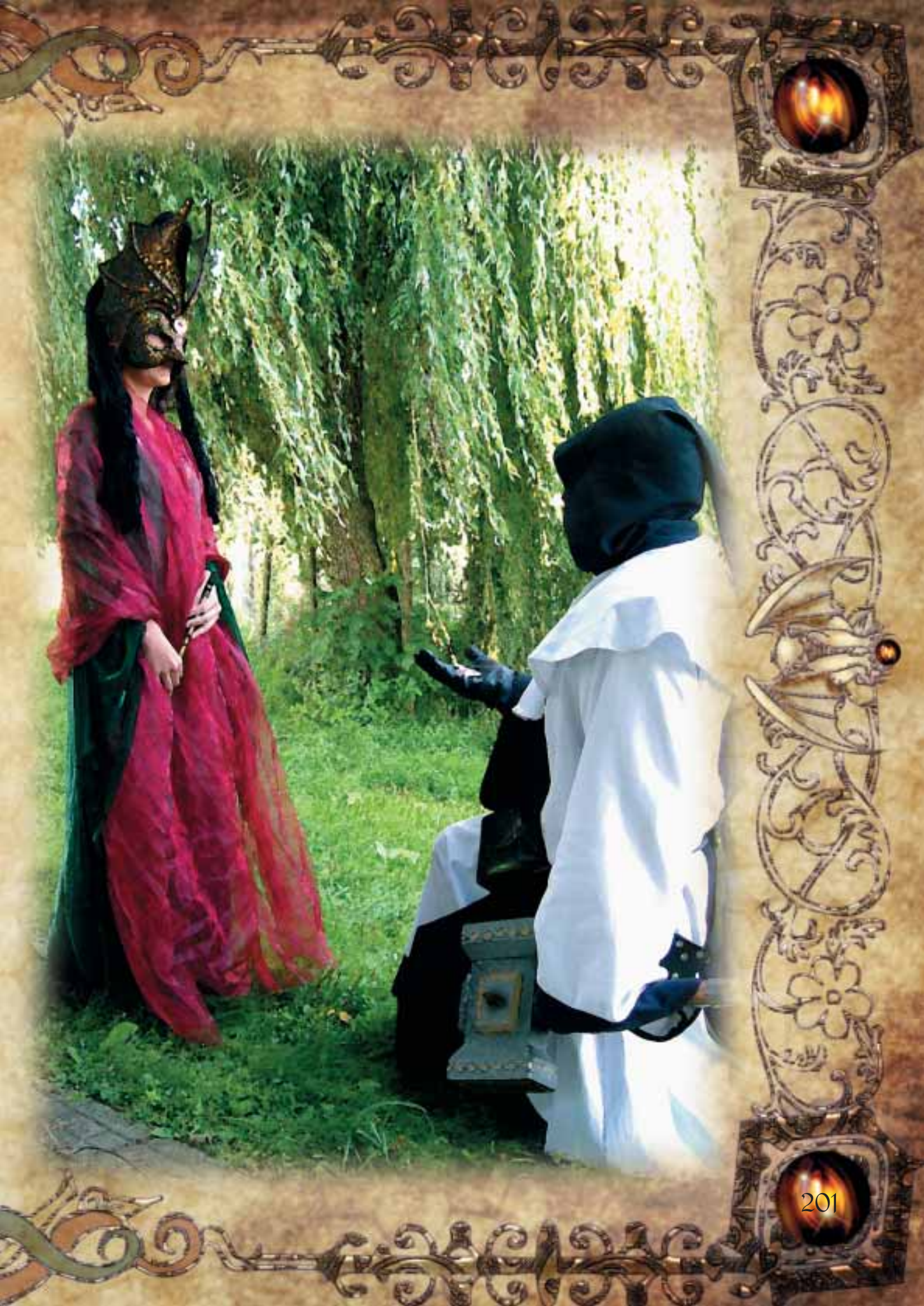
Allerdings setzt auch diese Gesinnung eine gewisse Achtung vor dem Leben voraus und ein neutraler Spielcharakter wird vor allzu extremen Handlungen stets zurückschrecken, um sich nicht selbst unnötig in Gefahr zu begeben – denn das eigene Leben und Wohlergehen steht vor allem anderen...

Böse

Ein böser Spielcharakter findet Gefallen am Leid und dem Unglück anderer Kreaturen. Sofern es zu seinem Vorteil ist, wird er selbst die besten Freunde und Gefährten ohne jegliche Skrupel oder Gewissensbisse verraten! Autoritäre Strukturen und die Obrigkeit ertragen böse Charaktere nur dann, wenn sie selbst dabei wichtige Führungspositionen einnehmen und entsprechend agieren können, wie es ihnen beliebt. Das Gesetz ist ihnen zuwider und sie handeln daher eher nach dem Grundsatz: „Das Gesetz bin ich!“

Allerdings bedeutet dies nicht, dass solche Spielcharaktere plump oder brutal vorgehen – oft planen sie ihre Vorgehensweise subtil und von langer Hand, nur um dann umso heftiger zuzuschlagen. Dennoch lässt sich ihre Gesinnung nur schlecht verbergen, da sie unter anderem fast unfähig dazu sind, sich in einer Gruppe unterzuordnen.

Böse Spielcharaktere können ebenfalls eine gewisse Form der Moral besitzen und manche Bösewichter – meist jene mit großer Macht und Einfluss – können es sich sogar leisten, einen eigenen Ehrenkodex zu besitzen und diesem auch zu folgen. Die böse Gesinnung bedeutet nicht, dass ein Spielcharakter stän-



dig lügt und betrügt – allerdings wird er dies natürlich ohne jegliche Reue tun, sofern es seinen Zwecken dienen sollte.

Chaotisch

Ein chaotischer Spielcharakter ist geprägt von der Liebe nach dem steten Wechsel und strebt in erster Linie danach, bestehende Ordnung und die herrschenden Autoritäten zu untergraben und letzten Endes eine Welt ohne Regeln und Gesetze zu erschaffen. Demzufolge geben solche Spielcharaktere auch eher schlechte Freunde oder Gruppenmitglieder ab, da sie sich nun einmal bestehenden Strukturen nicht unterordnen können, sondern ihnen diese sogar als absolut verachtenswert erscheinen und sie nur Unruhe mit sich bringen. Dies ist einfach ein Teil ihrer Natur und entsprechend lehnen sie selbst die einfachen Regeln und Gesetze schlichtweg ab. Für sie gibt es das Gesetz nur, um gebrochen zu werden und nur Narren ordnen sich einem Herrscher unter!

Das Leben eines chaotischen Spielcharakters wird beherrscht von einem steten Wandel und dem Ringen um größere Macht, um damit ein neues Weltbild schaffen zu können, in dem es keinerlei Regeln mehr geben wird! Somit ist ein solcher Charakter auch einem stetigen Wechsel seiner Einstellung und Verhaltensweisen unterworfen. Allerdings bedeutet eine chaotische Gesinnung keineswegs, dass der Spielcharakter nur zu bösen und schrecklichen Taten fähig wäre – mit Gleichgesinnten kann ihn durchaus eine gewisse Freundschaft und Kameradschaft verbinden. Der chaotische Charakter arbeitet ohne Skrupel mit den Anhängern anderer Gesinnungen zusammen, so lange dies ihm und seinem Ziel – der Herrschaft des Chaos – noch einen Nutzen bringt...

Da sich ein Anhänger dieser Gesinnung an keinerlei Regeln und Gebote hält, lügt und betrügt er auch oder schwört nötigenfalls falsche Eide, da ihm die bestehende Ordnung und das soziale Miteinander anderer Personen völlig gleichgültig ist.

Glaube

Die Gottheiten des Königreiches Löwentor und der Leuenmark sind im tagtäglichen Leben der Bewohner stets allgegenwärtig: Es gibt nicht nur prachtvolle und gewaltige Tempel zu Ehren der Götter im gesamten Land, viel wichtiger und näher sind den meisten Menschen aber tatsächlich ihre kleinen Schreine überall in ihren Häusern, an denen sie für Schutz, gute Ernte, Gesundheit, Erfolg und noch vieles andere mehr beten. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob es sich um eine einfache Bauernfamilie auf ihrem Hof, Adlige in ihrer Burg oder reiche Kaufleute in ihren verschwenderischen Stadthäusern handelt: Sie alle sind geeint in ihrem festen Glauben an die Götter, die über sie wachen und über ihr Schicksal bestimmen...

Natürlich hängt auch die Gesinnung eines Spielcharakters davon ab, welche Gottheit er anbetet. Diebe und Halunken verlassen sich bei ihren Gebeten vor nächtlichen Raubzügen auf ihren Herrn und Meister Furo, den Gott der Hinterlist und Meister der tausend Masken, die Soldaten des Königreiches beten vor einer Schlacht um Stärke und Tapferkeit zu Solis, dem goldenen Leu, während eine Hebamme vor einer schweren Geburt zu Gora betet, der Beschützerin des heimischen Herdes und große Heilerin. Und an dunklen und verlassenen Orten treffen sich heimlich die Kultisten des verbannten Gottes Taros, dem Herrn der Skorpione, um ihn hier mit verbotenen Zeremonien anzubeten...

Solis

Oberster Gott der Leuenmark, der goldene Leu, Gott des Lichtes, der Ehre und der Tapferkeit



Der Gott Solis half laut der Geschichte dem ersten König Theodorus bei seinem schon verloren geglaubten Kampf gegen die Wildorks, indem er ihm die vier Reliquien der Macht zum Geschenk machte: Den Kelch, den Harnisch, das Schwert und den Schild. Unter dem Banner des goldenen Löwen, der Theodorus damals

am legendären Löwentor erschienen war, erlang der spätere König einen entscheidenden Sieg gegen die Horden der Grünhäute!

Theodorus schwor nach seiner Krönung, Solis und seinen göttlichen Gefährten jenen Platz im Königreich und in den Herzen des Volkes einzuräumen, den sie verdienten.



Dieser Gott wird meist als goldener Löwe mit einem stilisierten Flammenkranz als Mähne oder als hochgewachsener Krieger in glänzender Rüstung dargestellt.

Solis verkörpert die Tugenden der loyalen und standhaften Krieger Löwentors, ihren Mut, Tapferkeit, Ehre und Stärke selbst im Angesicht einer unüberwindbar scheinenden Übermacht von Feinden! Die größten Heiligtümer und berühmte Pilgerstätten für Gläubige dieses ehrenhaften Gottes sind der große Tempel in der Hauptstadt Leonbrand – die Goldene Halle – sowie der Leuenstein und natürlich nicht zuletzt das Löwentor selbst.

Das Volk Löwentors und der Leuenmark glaubt fest daran, dass es unter dem Banner des goldenen Löwen niemals einem Feind unterliegen wird...

Spielcharaktere, die dem Gott Solis huldigen, sind im Normalfall von rechtschaffener oder guter Gesinnung.

Gora

Die helfende Hand, Schutzherrin der Familie und des heimischen Herdes, die große Heilerin und Linderin der Pein

Als Gemahlin von Solis genießt die Göttin Gora ein sehr hohes Ansehen im ganzen Königreich und natürlich vor allem bei den Frauen, die sich bei allen ihren tagtäglichen Sorgen voller Vertrauen an diese Gottheit wenden!

Im Gegensatz zu Solis gibt es kaum große Tempel zu Ehren von Gora, dafür aber unzählige kleine Schreine überall im Land, in denen Priesterinnen ihre Arbeit verrichten. Hier finden sich auch die Darstellungen der Göttin in Form von Statuen, die fast



immer als schöne Frau mittleren Alters dargestellt wird, die zwischen ihren Händen eine lodernde Flamme beherbergt und zu deren Füßen eine große Katze kauert. In diesen Schreinen sind daher meistens auch unzählige Katzen zu finden, da dieses Tier der Gottheit als heilig gilt.

Auch in den Hausnischen der einfachen Landbevölkerung des Königreiches ist ein kleiner Schrein zu Ehren Goras mit Abstand am häufigsten zu finden. Kein Wunder, denn sie ist die Schutzherrin der Familie und des Heims und sie sorgt dafür, dass selbst in der kältesten Stunde die Flamme des wärmenden Herdfeuers nicht erlöscht und daher die Flamme des Lebens ebenfalls weiterlodern kann!

Es gibt nur weibliche Priesterinnen der Göttin, so wie es den alten Schriften nach schon jeher der Brauch war. Der höchste Feiertag zu ihren Ehren hat keinen festen Jahrestag, denn er wird immer dann von Familie und Angehörigen vollzogen, wenn ein gesundes Kind zur Welt gekommen ist!

Ebenso wie Elia – die Tochter von Gora und Solis – hat diese Gottheit einen festen Platz in den Herzen der guten Menschen Löwentors und der Leuenmark, auch wenn sie keine Hilfe im Kampfe verspricht, so ist sie doch immer dann für die Menschen da, wenn Leid und Not am größten und unerträglichsten scheinen...

Spielcharaktere, die der Göttin Gora huldigen, besitzen normalerweise eine gute Gesinnung.

Elia

Die Mutter allen Lebens, Göttin der Fruchtbarkeit und Wahrerin des lebensspendenden Wassers, Herrin der blühenden Felder

Gleichberechtigt neben der Göttin Gora muss sogleich Elia genannt werden, die im Herzen des Volkes einen fast ebenso hohen Stellenwert und Ansehen genießt wie diese. Elia wird in eher bescheidenen Schreinen und kleineren Tempeln am Wegesrand als

junge Frau mit langem, wallenden Haar und gutigem Lächeln dargestellt, die von Blumen umrankt wird.

Doch gilt die Natur dieser Göttin als besonders heilig und daher finden fast alle Feste zu ihren Ehren – wie etwa der Blühtag im Frühling – eher an Weihern im Wald, klaren Bächen oder an großen, alten Bäumen statt als in der kalten Umgebung eines steinernen Gebäudes!

Im Gegensatz zu den meisten übrigen Göttern – sieht man von Solis und Gora vielleicht einmal ab, die den Legenden nach gerne im Schlachtengetümmel erscheinen, um den Menschen beizustehen – ist Elia angeblich sehr oft unter dem Volk unterwegs, auch wenn die Menschen sie dann nicht erkennen können. Denn die Göttin der Fruchtbarkeit bevorzugt es, unerkannt in Tiergestalt durch Wälder und Felder zu streifen und das Treiben ihrer Schutzbefohlenen zu beobachten – daher wird im Königreich kein Tier erlegt, ehe nicht zuvor ein kurzes Stoßgebet zu Ehren von Elia gesprochen worden ist.

Tatsächlich ist Elia vermutlich jene Gottheit, die vor allem von einfachen Volk Löwentors und der Leuenmark am meisten verehrt wird, da sie im Wechsel der Jahreszeiten immer irgendwie deutlich sichtbar unter ihnen weilt.

Spielcharaktere, die dem Glauben an Elia anhängen, sind üblicherweise von neutraler oder guter Gesinnung.

Furo

Der Herr aller Listen, der heimliche Meister, der Glücksritter, Schutzherr der Diebe und Haderlumpen, der Verschwiegene, Meister der tausend Tricks und Schliche

Wie nicht anders zu erwarten gibt es für den Gott Furo keine offiziellen Schreine oder Tempel, denn obwohl diese Gottheit natürlich ebenso zum Götterkult des Königreiches gehört, sind seine Methoden und Verhaltensweisen alles andere als ehrenhaft. Furo ist in den dunklen Gassen der Städte zu finden, oder an anderen, verborgenen Orten, wo er

auch heimlich – aber dennoch voller Respekt – von eher zwielichtigem Volk angebetet wird.

Es halten sich auch standhaft die Gerüchte, dass reiche und besonders einflussreiche Kaufmannsfamilien in ihren prachtvollen Häusern und Palästen gerne sehr prunkvolle Schreine zu Ehren dieser Gottheit besitzen, die ihnen Glück bei ihren Geschäften bringen sollen! Wegen seiner heimlichen und spitzbübischen Art wird Furo oft in Gestalt des pffiffigen Fuchses dargestellt. Vor allem das fahrende Volk Löwentors und der Provinz Leuenmark, sowie natürlich alle Beutelschneider, Falschspieler, Betrüger, Diebe und ähnliches liederliches Gesindel huldigt der Gottheit, damit die Obrigkeit ihre Umtriebe möglichst nicht bemerkt und sie nicht in einem kalten Kerker landen...



Allerdings gibt es noch einen anderen Gesichtspunkt, den man im Zusammenhang mit dieser Gottheit nicht ignorieren sollte: Denn beim großen Kampf der Götter gegen den abtrünnigen Taros war es angeblich Furo, der mit Hilfe einer List den Herrn der Skorpione letzten Endes überwinden konnte – so kommt es, dass nicht nur das Volk, sondern sogar die übrigen Götter Furo großen Respekt entgegen bringen!

Furo ist zwar ein listiger und eher zwielichtiger Gott, dennoch würde er niemals wirklich böse Taten gutheißen und Mord oder ähnlich üble Taten sind ihm und seinen treuen Anhängern und Priestern ganz und gar zuwider...

Spielcharaktere, die den Gott Furo anbeten, besitzen meistens eine neutrale Gesinnung.

Uru

Die Wahrerin allen Wissens, Herrin der Träume, die weise Göttin, die Hüterin der Geheimnisse, die geheimnisvolle Göttin

Die weise Göttin Uru ist die Schutzpatronin aller jener Personen, die das Wissen hoch schätzen und über die Äonen für die Nachwelt zu retten trachten. Zu ihr beten alle Schriftgelehrten und Schreiber und in ganz Löwentor

verteilt finden sich viele große und prachtvolle Tempel zu ihren Ehren, denn die Wahrung des Wissens liegt vor allem den gelehrten Menschen sehr am Herzen.

Der größte Tempel der Gottheit liegt natürlich – wie könnte es auch anders sein – im Kloster Numen, dem berühmtesten Hort des Wissens des gesamten Königreiches. Von allen Göttern ist dabei aber über Uru mit Abstand am wenigsten bekannt, was ihren Ruf als „die Geheimnisvolle“ nur noch weiter unterstreicht! Immerhin weiß man von ihr, dass sie zusammen mit Furo es vollbrachte, den rebellischen Gott Taros niederzuwerfen, wo die anderen Götter mit all' ihrer Macht gescheitert waren. Uru war es dann auch, die den Roten Gott in sein Traumgefängnis verbannt, wo er auf ewig verweilen soll, bis die Zeit selbst zu existieren aufhört...

Das dieser Gottheit heilige Tier ist die Eule, die in ganz Löwentor und der Leuenmark als mindestens ebenso geheimnisvoll und mysteriös gilt wie Uru selbst. Allerdings ist Uru keine Göttin für das gemeine Volk und hier ist ihre Anbetung daher auch kaum anzutreffen – nur Gelehrte und Schreiberlinge huldigen ihr in dem Maße, wie es ihr vermutlich gerecht wird. Neben den Tempelanlagen in den großen Städten findet sich ihr Abbild daher fast nur in den kleinen Schreinen der Schreibstuben in Klöstern und Akademien.

Es heißt auch, dass Uru die Herrin der Träume sei und es daher allein in ihrer Macht liegen würde, jemandem gute oder schlechte Träume zu bescheren. Falls diese Träume allzu schrecklich sein sollten, so ist dies meist ein verborgener Hinweis auf eine nicht gesühnte Schuld eines Menschen und nur der Rat eines Uru-Priesters und die anschließend folgende Buße können diesen Zustand für alle Zeiten beenden.

Spielcharaktere, die der Göttin Uru huldigen, besitzen im Normalfall eine rechtschaffene oder neutrale Gesinnung.

Ariun

Unsere Herrin der schwarzen Schwingen, Todesgöttin, die sanfte Göttin, Herrscherin der Nachwelt, die gütige Herrin, die letzte Weggefährtin

Ariun genießt beim gesamten Volk des Königreiches ein großes Ansehen und jedermann ist völlig bewusst, dass diese Göttin die letzte Begleiterin eines jeden Menschen sein wird, wenn er der-einst seinen letzten Weg ins Totenreich antreten wird. Und natürlich möchte dabei niemand vom Pfad abweichen oder den Zorn der ansonsten so sanftmütigen Ariun auf sich ziehen, weil im Leben zu sehr gesündigt oder Unrecht getan hat!

Diese Göttin wird als unirdisch schöne Frau mit unnatürlich langen, schwarzen Haaren beschrieben, die aus einem Nebelstreif ans Lager der Sterbenden tritt, um sie mit ihrem sanften Lächeln und einem Wink mit ihrer Hand mit sich zu nehmen in ein Leben jenseits von Schmerz und Qual. Es heißt, die Berührung der Göttin lindert jeden Schmerz und jede Angst vor dem Tode. Wen wundert es da noch, dass es unzählige Gebete zu Ehren von Ariun gibt und selbst die Priester der übrigen Gottheiten ihr eine beachtliche Ehrerbietung entgegenbringen? Wenn es um die Göttin der Nachwelt geht, sind selbst die eher fanatischen Solis-Priester sich einig und werden plötzlich sehr kleinlaut und demütig:

Auch sie müssen mit ihr den letzten Weg beschreiten und nicht einmal Solis wird sie dann schützen können, falls sie in ihrem Leben zu oft gefehlt haben...

Es geht bei den einfachen Menschen die Legende, dass immer dann, wenn sich ein Rabe auf dem Dach eines Hauses niederlässt und dort dreimal schreit, dieses Tier die Ankunft der Todesgöttin ankündigen würde und ihr Besuch von nun an unausweichlich sei! Tatsächlich wird vor allem auf dem Land dann jeder andere Priester – selbst die wohlwollenden Priesterrinnen der Gora – des Hauses verwiesen, da von nun an Ariun die unumschränkte Herrschaft über das Leben eines Sterbenden in



ihren Händen hält. Ariun ist laut den alten Schriften „gewandet in milchige Nebelschleier, so kalt wie der Nachthauch, doch warm und tröstlich wie ein Sonnenstrahl und sie trägt zwei schwarze Flügel wie einen weiten Umhang, der sich um die Toten schmiegt, die mit ihr gehen müssen.

Weiß wie Alabaster ist ihre Haut und kalt ihre Hand, doch alle Sorgen und Nöten sind vergessen, so man in ihre tiefen, ewiglichen Augen blickt, die wie klare Bergseen schimmern, in denen sich die Sterne spiegeln“... Ariun erscheint auch auf den Schlachtfeldern, um dort die Menschen in die Nachwelt zu führen, und obwohl diese Gottheit doch so sanftmütig und gütig ist, erscheint sie dort oft in schwarzer Rüstung und ihr kühles Gesicht ist verzerrt vor Zorn über den unnötigen Tod und die Folgen des Krieges! Wehe dem Sünder, der ihr an diesem verlassenem Ort begegnet und Blut an seiner Waffe trägt...

Der größte Tempel Ariuns liegt in der Festung Rabenhof, wo auch die Ordenskrieger dieser Göttin – die sogenannte Rabengarde – und ihre Paladine ausgebildet werden. Sie befinden sich im ewigen Kampf gegen die Mächte der schwarzen Magie, die unsägliche Nekromanten und Schwarzmagier dazu nutzen, um Tote wieder zu beleben. Daher sind diese Mächte auch die erklärten Todfeinde sowohl der Paladine wie auch der Priester und Ordenskrieger der Göttin der Nachwelt...

Spielcharaktere, welche die Göttin Ariun anbeten, besitzen fast ausschließlich eine rechtschaffene oder gute Gesinnung.

Aramus

Der große Zauberer, Meister der Magie, der Seher, der Hüter der Zauberkunst

Laut den alten Legenden und Schriften ist es dieser Gott, der den Menschen des Königreiches die Gabe der Magie verliehen hat, denn vorher gab es angeblich keinerlei Zauberer unter den Menschen. Daher sind natürlich alle Anwender der Zauberei – seien es nun

Hexen, Akademiemagier oder Druiden – dieser Gottheit bis zu einem gewissen Grad dankbar, auch wenn manche von ihnen anderen Göttern die Treue geschworen haben. Aramus ist es, der einzig und allein des umfassende Wissen und die Macht über die Wege der Magie besitzt, vielleicht ist er ja sogar die Personifizierung der Zauberei selbst...

Der Gott wird beschrieben als alter, weißhaariger und weißbärtiger Mann, der zwar ein altes Gesicht besitzt, in dem sich allerdings zwei ewiglich junge, klare und weise Augen befinden, die alle Zeiten und Welten mit einem einzigen Blick durchreisen können!

Alle aufrechten Zauberkundigen wenden sich stets an Ariun, wenn sie Einsicht, Rat und Unterstützung bei ihren magischen Ritualen und Zeremonien suchen und ein magisch begabter Mensch gilt als von dieser Gottheit besonders gesegnet und wird entsprechend früh in den magischen Künsten ausgebildet.



Der größte und prachtvollste Tempel zu Ehren des Gottes Aramus befindet sich natürlich in der Magierakademie Leuenhall nahe der Hauptstadt Leonbrand, wo unzählige Anwender der Zauberkunst bereits in früher Jugend in allen wichtigen Fächern geschult werden.

Nicht nur die Zauberei wird hier vermittelt, auch Theologie, Naturwissenschaften, Geschichte, Rechtskunde, Etikette und viele andere Fächer mehr werden hier in den unzähligen Sälen und Hallen gelehrt. Nicht umsonst gelten die Zauberer aus Leuenhall als besonders gelehrte und kluge Menschen und als fähigste und besonnenste Zauberer des gesamten Königreiches!

Spielcharaktere, die den Gott Aramus anbeten, besitzen eine gute oder neutrale Gesinnung.

Xaria

Die Launenhafte, Königin der Schlangen, die Furie, die Herrin des Schlachtenrausches, die Unberechenbare

Die Göttin Xaria wurde vor langer Zeit aus dem Götterkult des Königreiches verbannt



und darf daher nicht mehr angebetet werden, was allerdings einen kleinen Kreis von Priesterinnen – die sogenannten Xarianen – nicht davon abhält, dies weiterhin heimlich zu tun. Sie hoffen darauf, dass eines Tages ihre Herrin wieder zusammen mit den übrigen Gottheiten ganz offiziell in Löwentor und der Leuenmark angebetet werden darf.

Es gibt außerdem nicht wenige Söldner und Soldaten, die zu Xaria beten, denn sie gilt als die Göttin, die eine unglaublichen Wut und daher eine immense Kampfesstärke in einem Menschen hervorrufen kann, daher ist ihre Hilfe bei einer Schlacht nach wie vor gern gesehen.

Beschrieben wird Xaria als dunkle Kriegerin mit grimmigem, aber schönem Antlitz mit entrücktem und traurigen Blick, die eine schwere Rüstung trägt und um deren Schultern sich gewaltige Schlangen winden. An ihrer Seite trägt sie das mächtige Schwert Alkarast – die Schlangenklinge – die sie der einst im Kampf der Götter gegen ihren einstigen Gefährten Taris nicht gezogen hat – weder im Kampf gegen den Roten Gott, noch gegen die anderen Gottheiten. Wo der Gott Solis die Ehre, Tapferkeit und Mut selbst im Angesicht eines übermächtigen Feindes verkörpert, steht Xaria für die dunkle und schreckliche Seite des Krieges und der Schlacht und unnötiges Blutvergießen und der unbarmherzige Schlachtenrausch sind der Königin der Schlangen angeblich heilig. Sie kennt keinerlei Gnade für ihre Feinde und als das Königreich einst gegründet wurde, galten die Priesterinnen der Xaria als schreckliche Kriegerinnen, denen ihr eigenes Leben und Wohlergehen völlig gleichgültig waren und daher unter den Grünhäuten – die damals gegen die Menschen in den Krieg gezogen waren – fürchterlich wüteten. Allerdings gibt es nur sehr wenige Niederschriften zu dieser Göttin, denn die Priesterschaft des Königreiches hat über viele Jahrzehnte hin meist erfolgreich versucht, die Folianten und Aufzeichnungen, in denen etwas über sie niedergeschrieben steht, zu vernichten oder zumindest zu verbergen.

Dennoch ist die Königin der Schlangen niemals ganz aus dem Gedächtnis der Menschen verschwunden, zu faszinierend ist ihre Verkörperung vom Grauen und dem Schrecken einer



Schlacht, zu eindeutig ihre dunkle Rolle als unbesiegbare Kriegerin.

Dennoch gibt es auch von Xaria eine andere, verborgene Seite, die unter anderem in der „Chronik der Schlangen“ – einem verbotenen Buch der Xarianen – zu finden ist. Angeblich haben viele Soldaten der Rattenkriege sie kurz vor dem Tode auf dem Schlachtfeld erblickt, wie sie mutigen, aber hoffnungslos unterlegenen Kämpfern zur Hilfe geeilt sein soll: Mit ihren flammend roten Haaren, in schwerer Rüstung, mit dem gezackten Schwert aus Mythen und Legenden und zu ihren Füßen ein wahrer Teppich von Schlangen, so ist sie angeblich erschienen und hat viele Menschen mit ihrem unbarmherzigen Kampfgeschick gerettet! Denn tatsächlich berechenbar ist an Xaria eben wirklich nur ihre unvorhersehbare Launenhaftigkeit...

Spielcharaktere, die der Göttin Xaria huldigen, haben eine böse oder neutrale Gesinnung.

Taros

Der träumende Gott, der Herr der Skorpione, der Rote Gott, die Geißel Löwentors, der Gott des Blutes

Der Gott Taros hat sich vor langer, langer Zeit gegen seine einstigen Gefährten und Götter gewandt und ist gegen sie in den Krieg gezogen. Vielerlei Geschichten ranken sich um diese düstere Gottheit und vor allem der Herr der Skorpione taucht immer wieder in grusligen Geschichten auf, die Großmütter ihren Enkelkindern erzählen, um diesen Angst zu machen. Dabei ist es feste Sitte, den Namen des Roten Gottes nicht auszusprechen, da dies angeblich großes Unglück über eine Familie bringen kann. Tatsächlich ist die Anbetung von Taros in ganz Löwentor strikt und sogar bei Todesstrafe verboten.

Denn obwohl das einfache Volk es oftmals nicht bemerkt, so hat sich doch eine große Anhängerschaft um diesen Gott geschart, die ihre verbotenen und schrecklichen Zeremonien zu seinen Ehren an geheimen Orten abhält. Ihr Ziel ist die Erweckung ihres Gottes und die

Niederwerfung der bestehenden Ordnung! Die Roten Priester des Taros verwenden dabei als einzige die korrumpierte Blutmagie, deren Anwendung natürlich ebenfalls im Königreich unter Todesstrafe verboten ist. Vor allem jene Menschen, deren Leben von schweren Schicksalsschlägen erschüttert wurde oder die keine Aussicht mehr sehen, wenden sich dem Kult um Taros zu, der vor nichts zurückschreckt, um seine Pläne in die Tat umzusetzen. Viele mittlerweile zu trauriger Berühmtheit gelangte Menschen haben ganze Bücher geschrieben – wie zum Beispiel das berühmte „Buch des Taros“ oder die „Stolzen Schriften“ - und ziehen durch das Land, um die Menschen mit ihren hasserfüllten Predigten auf ihre Seite zu ziehen.



Spielcharaktere, die den Gott Taros anbeten, besitzen eine böse oder neutrale Gesinnung.

Xorassa

Die Dunkle, Herrin des Chaos und der ewigen Finsternis, die Verführerin, die Dunkle Maid, die Spinnenkönigin, die Weberin des Wahnsinns

Xorassa ist eine Gottheit, deren Kult sich im Königreich Löwentor erst vor einigen Jahren zu bilden begonnen hat und deren bislang einziger Prophet der offenbar wahnsinnige Valdemar Katzbalger sein soll. Über seinen Verbleib herrscht nach wie vor völlige Unklarheit. Schriftliche Aufzeichnungen über die Umtriebe des offenbar wahnsinnigen Propheten der Xorassa finden sich nur in den sogenannten „Katzbalger-Dokumenten“, die im Kloster Numen von Bruder Eugidius zu Perga-

Taros selbst hat angeblich dereinst lediglich versucht, einen Ausgleich für das Werk der anderen Götter zu schaffen, da diese für seinen Geschmack eine zu perfekte und ausgewogene Weltordnung errichten wollten. In allen Schriften ist allerdings klar zu erkennen, dass alle finsternen und böartigen Geschöpfe und Monster, die es überhaupt gibt, vom Herrn der Skorpione ins Leben gerufen worden sind, was dann schlussendlich zum schrecklichen Krieg der Götter führte...

Die meisten Darstellungen von Taros bilden ihn als hochgewachsenen, hageren Mann mit schwarzem Haar und stechendem Blick dar, der als deutliches Zeichen seiner Korruption eine – manchmal auch zwei – Greifschere anstelle von Händen besitzt. Der heimtückische und giftige Skorpion ist dem finsternen Gott heilig.

Der Rote Gott wurde vor langer Zeit von den Göttern bekämpft, doch selbst die geballte Macht der Gottheiten war nicht genug, um ihn zu besiegen. Letzten Endes war es eine List von Furo, gepaart mit einem klugen Plan der weisen Uru, der Taros niederwarf und ihn in sein mystisches Traumgefängnis bannte, wo er bis heute schlafend und träumend auf den Tag seiner Wiederkehr wartet!

Die Anhänger dieses Gottes werden von der Obrigkeit Tag und Nacht gesucht und verfolgt und sind daher ständig auf der Flucht...





ment gebracht worden sind. In diesen verruchten Niederschriften des irren Propheten der Xorassa kann man lesen, dass Valdemarkus Katzbalger – geboren in der Hexennacht des Jahres 606 n. d. E. – der Sohn eines Säufers und Schlägers namens Andras und einer gemeinen Metzgerin namens Katalin ist, die laut den Aufzeichnungen alle ihre weiblichen Kinder im nahen Fluss Silberquell ertränkt haben soll! Diese, seine toten Schwestern, erschienen eines Tages dem jungen Valdemarkus und berichteten ihm angeblich von der Göttin Xorassa, der Tochter des Taros und der Xaria, die „eingehüllt in Finsternis, lauernd zwischen dem Licht der Sterne“ auf ihre Stunde warten würde.



Nach mehreren schrecklichen Morden in seinem Heimatort – unter anderem an der Gora-Priesterin Elsbatha Falkanger – zog Valdemarkus zusammen mit seinen drei Brüdern los und verkündete das Kommen seiner Göttin, wobei er sich meist der Naivität und der Dummheit der Menschen bediente. Vor allem in Freienthal konnte der Kult um Xorassa sogar in den Kreisen der Herrscherfamilie erstaunlichen und beängstigenden Einfluss gewinnen, ehe Valdemarkus Katzbalger fliehen musste und seither nicht mehr in Erscheinung getreten ist. Doch Xorassa lebt bei vielen seiner Gläubigen nach wie vor weiter und der Kult gewinnt nach und nach immer mehr Anhänger...

Xorassa ist angeblich eine weißhäutige, menschenähnliche Maid, die – einer Spinne in einem riesigen Netz lebt, das zwischen den Sternen gespannt ist. Hier webt sie stetig weiter an dem Netz, das eines Tages die gesamte Welt verschlingen soll... Der Niedergang der Ordnung und der Untergang der Welt ist dabei ihr oberster Beweggrund. Noch ist die Göttin von diesem neuen Götterkult aus dem Vergessen gering, aber niemand sollte die Macht der Göttin Xorassa unterschätzen!

Spielcharaktere, die der Göttin Xorassa huldigen, haben im Normalfall eine chaotische oder böse Gesinnung.

Talis

Der wahre Gott, der einsame Pilger, der Retter, der große Mantikor

Seit der Gründung der Provinz Leuenmark ist ein neuer, seltsamer Kult um den Gott namens Talis entstanden, den offenbar abtrünnige Taros-Gläubige ins Leben gerufen haben. Laut ihrem Glauben gab es niemals die Götter Solis und Taros, vielmehr seien diese beiden ein und derselbe Gott und die alten Schriften seien nur falsch interpretiert worden.

Die Talis-Anhänger behaupten voller fanatischer Inbrunst, es hätte niemals einen Krieg der Götter gegeben, sondern der gesamte Kampf sei ein innerer Konflikt eines einzigen Gottes gewesen, der in sich sowohl die Charakter- und Wesenszüge von Solis, wie auch die von Taros vereinen würde. Natürlich wäre eine solche Behauptung im Königreich Löwentor eine überaus ketzerische Ansicht und würde vermutlich von der Inquisition oder der Solis-Priesterschaft streng geahndet werden!


Daher müssen sich die Anhänger des Talis heimlich bei der ersten Expedition des Adligen Karl-Konstantin von Kulter eingeschmuggelt haben, um in der neuen Provinz Leuenmark ganz offiziell ihrem neuen Glauben nachgehen zu dürfen – bisher wurde dies auch geduldet, da die Talis-Anhänger bei weitem keine so radikalen Ansichten vertreten wie die Taros-Kultlinge werden sie vermutlich sowohl mit der Solis- wie der Taros-Priesterschaft in eine bittere Dispute und eventuell tödliche Rivalität verstrickt werden...



Talis wird in seiner Verkörperung als Gottheit als ein mächtiger Mantikor dargestellt, dessen menschliche Gestalt unbekannt ist, da er noch nichts bekannt oder es dem noch relativ kleinen Kult nichts bekannt gegeben.

Spielcharaktere, die den Gott Talis anbeten, haben meist eine neutrale, gute oder böse Gesinnung.

Monster, Bestien, Kreaturen

A detailed illustration of a woman with long, flowing white hair and a white dress, holding a dark staff with several glowing, spherical objects. The background is a textured, parchment-like surface with ornate, scrollwork borders at the top and bottom. The woman is looking down and to the right.

Machtvolle Gegenspieler und gefährliche Kontrahenten sind das Salz in der Suppe eines jeden Live-Rollenspiels! Auch **Leuenhall LIVE** bildet da natürlich keine Ausnahme. Die verschollene Thronfolgerin will aus den Klauen einer geheimnisvollen Hexe befreit werden, verängstigte Dorfbewohner wollen dem Terror eines tyrannischen Herrschers entfliehen, der verschollene Schatz muss den Klauen eines garstigen Ungeheuers entrissen werden oder aber – ein echter Klassiker – der finstere Erzmagier möchte mit seinem diabolischen Plan und seinen Horden williger Helfershelfer die Welt Herrschaft an sich reißen...

Und diese Gegenspieler der Charaktere – also die NSCs – machen einen Großteil des Live-Rollenspiels erst aus und sollten auch entsprechend mit Liebe zum Detail dargestellt werden!

Im Gegensatz zu den Fähigkeiten der Charaktere besitzen manche Kreaturen und Ungeheuer ganz spezielle Eigenschaften, die sie zu durchaus gefährlichen Gegnern machen können. In diesem Regelwerk möchten wir Veranstaltern und Spielleitern eine kleine Sammlung von großen und kleinen Kreaturen an die Hand geben, mit denen – und deren hier ebenfalls beschriebenen Eigenschaften – sie ihre Spieler beschäftigen können. Denn nichts ist ärgerlicher, als ein Werwolf, der von einer Veranstaltung zur nächsten urplötzlich völlig andere Kräfte, Stärken und Schwächen besitzt und die Spieler ihr eigentlich schon erworbenes Wissen daher leider nicht mehr einsetzen können. Wie immer handelt es sich bei unseren Kreaturenbeschreibungen sowie deren Eigenschaften lediglich um gut gemeinte Vorschläge, die entsprechend dem Hintergrund und Plot der Veranstalter jederzeit abgeändert werden können. Und außerdem gibt es da ja immer noch jene ganz speziellen Geschöpfe, die das Land unsicher machen und die noch nie zuvor gesehene Kräfte ihr eigen nennen...

Die hier aufgeführten Kreaturen und Eigenschaften können aber schnell und übersichtlich bei den Plotbeschreibungen eines Live-Rollenspiels verwendet werden, um die dort auftauchenden Wesen besser zu beschreiben. Neben ihren speziellen Eigenschaften werden bei den meisten Kreaturen außerdem die im Normalfall beherrschten Zauberarten, Fähigkeiten sowie mögliche Vor- und Nachteile und weitere Besonderheiten aufgelistet.

Eigenschaften

Unter den Eigenschaften einer Kreatur versteht jene speziellen Möglichkeiten, die ihr zur Verfügung stehen. Um eine Kreaturenbeschreibung zu vereinfachen und zu vereinheitlichen, sind hier einige der möglichen Eigenschaften aufgelistet. Diese sollen es sowohl dem jeweiligen NSC wie auch der Spielleitung einfacher machen, beliebige Kreaturen – die nicht immer monströser Natur sein müssen – darzustellen oder zu beschreiben. Diese vorgefertigten Eigenschaften sollten allerdings in der Plotübersicht oder endgültigen Kreaturenbeschreibung noch eindeutig definiert werden... Manche speziellen Geschöpfe – wie z. B. der obligatorische Erzbösewicht oder der Anführer einer Gruppe von Kreaturen – können und sollten noch weiter individualisiert werden (sie könnten auch Vor- und Nachteile haben wie Spielercharaktere)!

Außerdem sind alle nachfolgenden Beschreibungen natürlich nur beispielhaft und sollten durch die Spielleitung noch sinnvoll für ihren jeweiligen Plot ergänzt bzw. überarbeitet werden.

Ätherische Form

Gewisse Kreaturen sind nicht auf dieser Daseinsebene beheimatet, können hier aber durchaus sichtbar sein. Durch seine spezielle Daseinsform ist die Kreatur daher auch nicht durch herkömmliche Waffen zu verletzen oder nimmt nur durch jeden zweiten Treffer Schaden hin! Oftmals können diese Wesen auch feste Materie einfach so durchdringen (z. B. Geister und manche Feenwesen).

Alterslos

Ein Geschöpf mit dieser Eigenschaft altert nicht auf natürliche Art und Weise und kann daher auch nicht an Altersschwäche sterben. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sie nicht eines unnatürlichen Todes sterben kann! Fast alle Geschöpfe der Anderswelt sind auf diese Art und Weise alterslos...

Aura der Angst 1-3

Kreaturen mit dieser Eigenschaft besitzen eine schreckliche Aura um sich herum, die auf alle Lebewesen permanent jeweils wie die Zauber „Furcht“ (Grad 1), „Grauen“ (Grad 2) oder „Panik“ (Grad 3) wirkt. Vorteile, Tränke

oder Zauber können gegen diese Eigenschaft schützen! Je nach Grad ist die Aura unterschiedlich groß – so könnte bei Grad 1 z. B. lediglich ein Nahkampfangriff gegen diese Kreatur unmöglich werden, bei Grad 3 hingegen bereits der Anblick die vollen Angsteffekte auslösen.

Beeinflussung 1-3

Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft kann andere Wesen mehr oder weniger subtil um ihren eigenen Willen bringen. Dabei kann es sich um Blickkontakt, eine Berührung, den Geruch oder einfach die bloße Nähe der betreffenden Kreatur handeln. Auch diese Eigenschaft ist in Grade unterteilt: Bei Grad 1 handelt es sich lediglich um eine leichte Beeinflussung des Gegenübers, Grad 3 umfasst die völlige Willenlosigkeit.

Die Eigenschaft ist kein Zauber und kann daher auch nicht durch Bannzauber o. ä. aufgehoben werden! Auf wie viele Personen die Beeinflussung wirkt und wie lange sie anhält, sollte bei der Kreaturenbeschreibung noch spezifisch angegeben werden.

Bluttausch

Kreaturen mit dieser Eigenschaft verfallen nach ihrer ersten Verletzung in einen wahren Kampfrausch, der erst dann endet, wenn alle Kreaturen um sie herum oder sie selbst tot sind!

Die betroffene Kreatur erhält dadurch nur für die Dauer des nächsten Kampfes die doppelten LP und etwaige andere Eigenschaften!

Drachenstärke

Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft verursacht mit allen Waffen immer 4 Schadenspunkte (SP) zusätzlich. Kreaturen mit Drachenstärke können nicht auf herkömmliche Weise gefesselt werden!

Einzigartige Attacke

Gewisse Geschöpfe verfügen über ganz und gar einmalige Angriffsformen – so kann der Blick einer Gorgo z. B. das Opfer versteinern. Unter dieser Eigenschaft werden die speziellen Möglichkeiten einer solchen Kreatur aufgelistet...

Feenmagie 1-3

Die Kreatur besitzt Zugang zur Macht des Feenreiches und kann daher Feenmagie

wirken. Feenmagie unterscheidet sich ganz grundlegend von „gewöhnlicher“ Zauberei und steht Spielercharakteren im Normalfall nicht zur Verfügung. Feen sind selbst so von Magie durchdrungen, dass sie weder Komponenten noch Zauberformeln benötigen, ein Blick oder eine Geste genügt, um ihre Form der Zauberei anzuwenden. Meist handelt es sich hierbei um Zauber aus den Bereichen „Schamanismus“ und „Hexerei“.

Die verwendeten Standardzauber sollten bei der Kreaturenbeschreibung dann endgültig festgelegt werden. Alben besitzen nur schwächere Arten der Feenmagie, die sich meist in Schabernack und Streichen äußert (Grad 1), während eigentliche Feen ein schier unglaubliches Machtpotenzial ihr eigen nennen (Grad 3).

Gift 1-3

Ein Angriff oder eine Verteidigung durch verschiedene Giftarten ist oft vor allem bei Tieren wie Spinnen oder Schlangen, aber natürlich auch bei Ungeheuern anzutreffen. Der Grad und somit die Gefährlichkeit des Giftes und die Giftart sind von der Spielleitung bei der jeweiligen Kreatur genau festzulegen; siehe Kapitel 9: Gifte, Tränke und Mixturen (ab Seite 170).

Immunität 1-3

Manche Kreaturen sind schlicht und ergreifend immun gegen gewisse Gifte oder Krankheiten. Im Gegensatz zu Charakteren ist diese Immunität dabei je nach Art der Kreatur nicht nur auf spezielle Gifte o. ä. begrenzt. Unter dem Stichwort „Immunität“ sollte bei der Kreaturenbeschreibung dann noch genauer definiert werden, wogegen die Kreatur immun ist (z. B.: „Alle Gifte des 1. Grades“). Der Grad dient dabei zur schnellen Angabe der jeweiligen Stärke dieser Immunität.

Infektion 1-3

Mit dieser Eigenschaft werden z. B. Krankheiten durch die jeweilige Kreatur verbreitet, die eventuell erst wesentlich später in Erscheinung treten. Es sind dabei vielerlei Auswirkungen und Arten der Übertragung möglich. Auch hier ist der Grad maßgebend für die Schwere der Infektion.

Körperpanzer 1-3

Die Kreatur besitzt eine natürliche Panzerung, die im Normalfall auch nicht zerstört werden kann. Bei Grad 1 könnte diese Panzerung der Kreatur 1 RP (Rüstpunkt) bringen, bei Grad 2 schon 3 RP, bei Grad 3 dann 6 RP. Es gibt natürlich auch machtvolle Geschöpfe, die einen noch stärkeren Körperpanzer besitzen – dies muss dann bei der Beschreibung ausdrücklich vermerkt sein. Manche Kreaturen können sogar gewöhnliche Rüstung über ihrem Körperpanzer tragen!

Körperwaffen 1-3

Die Kreatur besitzt Klauen, Scheren, Stachel oder ähnliche mit ihrem Körper fest verwachsene Waffen, mit denen es seine Opfer attackieren kann. Im Normalfall kann eine solche Kreatur natürlich nicht entwapnet werden und die Waffen gelten als unzerstörbar. Es ist auch möglich, dass diese Körperwaffen speziellen Schaden verursachen (z. B. durch direkte oder erhöhte Schadenspunkte) – dies sollte dann durch die Angabe des Grades gekennzeichnet sein!

Kontrolle 1-3

Diese Eigenschaft verleiht der Kreatur eine natürliche und angeborene Kontrolle über andere Lebewesen. So könnte z. B. ein Vampir dadurch niedere Untote kontrollieren, ohne dafür auf Zauber zurückgreifen zu müssen. Je höher der Grad, desto mehr und mächtigere Wesen werden dabei kontrolliert...

Lähmung 1-3

Mit seiner Attacke oder auch nur eine Berührung kann die Kreatur ihr Opfer für eine gewisse Zeit lähmen. Diese Lähmung kann eventuell vorzeitig durch Tränke oder Zaubersprüche aufgehoben werden: Grad 1 könnte hierbei eine Lähmung für 10 Minuten bedeuten, bei Grad 3 ist das Opfer vielleicht sogar unbegrenzt lange gelähmt! Bei Ghulen handelt es sich um typische Kreaturen mit dieser Eigenschaft...

Legendär

Diese passive Eigenschaft bezieht sich auf den Ruf bzw. die Geschichte einer Kreatur: Offenbart die Kreatur, wer oder was sie ist, so besteht eine sehr hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie aus Legenden und Geschichten be-



kannt und berühmt ist. Beispiele hierfür wären der Nekromant Nikodemus Schwarzen oder der Dämonenlord Xevassa...

Magieimmunität 1-3

Manche Kreaturen besitzen eine natürliche Resistenz gegen Zauberei aller Art. Stärke und Art dieser Resistenz muss bei der Kreaturenbeschreibung noch genau definiert werden (z. B.: „Gegen alle Zauber des 1. Grades“).

Netz 1-3

Einige Kreaturen – z. B. Riesenspinnen – können aus Körperdrüsen ein klebriges und mehr oder weniger resistentes Netz über ihre Opfer werfen, das diese dann wirkungsvoll festhält.

Dieses Netz kann auf normale Art und Weise mit einer Waffe zerschnitten werden, allerdings dauert dies je nach Widerstandsfähigkeit (und somit Grad) des Netzes auch unterschiedlich lange. Manche Netzarten können

vielleicht mit normalen Waffen gar nicht zerstört werden...

Odem 1-3

Es gibt einige bekannte Kreaturen – z. B. Drachen oder Lindwürmer – die eine gefährliche Odemattacke besitzen. Dabei kann es sich durchaus um verschiedene (z. B. Feuer, Gift oder Säure) und unterschiedlichstarke Formen des Odems handeln.

Je nach Art der Odemangriffs ist Rüstung nutzlos oder hält Schaden vom Charakter ab. Der Odem sollte auf jeden Fall von der Spielleitung entsprechend eindeutig dargestellt werden.

Ogerstärke

Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft verursacht mit allen Waffen immer 1 Schadenspunkt (SP) zusätzlich.

Parasit 1-3

Mit dieser gefährlichen Eigenschaft ist es einer Kreatur möglich, ihrem Opfer entweder Lebenskraft (in Form von LP) oder magische Essenz (in Form von MP) abzusaugen. Verliert ein davon betroffener Charakter auf diese Weise zu viele Punkte, so erhält er einen Schock und fällt in Ohnmacht.

Normale Heilung (z. B. durch die Fähigkeit „Erste Hilfe“ oder „Medizin“) ist hier dummerweise in den meisten Fällen absolut nutzlos, nur Zauberei ist voll wirksam!

Die Kreaturenbeschreibung muss mit einschließen, wie diese Eigenschaft angewendet wird (Berührung, Verletzung, Blick usw.).

Regeneration 1-3

Es gibt gewisse Kreaturen mit einer erstaunlichen Eigenschaft zur Selbstheilung. Je nach Höhe des Grades regeneriert dieses Wesen dann seine verlorenen Lebenspunkte (LP) wieder.

Manche Kreaturen können sich sogar nach ihrem Tod wieder völlig regenerieren, sofern sie nicht verbrannt oder anderweitig völlig vernichtet werden!

Riesenstärke

Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft verursacht mit allen Waffen immer 3 Schadenspunkte (SP) zusätzlich.

Kreaturen mit Riesenstärke können außerdem nicht auf herkömmliche Art und Weise gefesselt werden!

NSCs im Live - was man dabei beachten sollte...

DSCs – von „Nichtspielercharakter“ – kann man getrost als absolut unverzichtbar für jede Live-Rollenspiel-Veranstaltung bezeichnen. Sie stellen nämlich alle jene Geschöpfe dar, denen die eigentlichen Spielcharaktere im Laufe eines Live-Rollenspiels begegnen können und stellen somit mit Abstand die beste Möglichkeit dar, den Hintergrund und den Plot einer solchen Convention stil- und sinnvoll umzusetzen! Vom einfachen Bauernburschen, der eine seltsame Geschichte über unheimliche Geräusche im nächtlichen Wald zu berichten hat, über die adlige Dame, die auf ihrer Reise zuverlässige Leibwächter benötigt, bis hin zum grauerregenden Zombie, der die Gegend unsicher macht – alle diese Rollen werden von NSCs verkörpert.

Daher ist es mehr als sinnvoll, wenn die Spielleitung sich einige Gedanken darüber macht, wie sie mit den NSCs auf ihrer Veranstaltung umgehen möchte...

1) NSC bedeutet „Nichtspielercharakter“!

Das heißt, die Spielleitung ist weisungsbefugt und die NSCs haben sich auch an diese Anweisungen zu halten. Keine SL ist böse, wenn ein NSC sinnvolle eigene Vorschläge zu seiner Rolle macht – ganz im Gegenteil. Doch im Normalfall sollten sich die Nichtspielercharaktere an die Vorgaben ihrer Spielleitung halten – dies erspart nämlich Zeit und unnötige Diskussionen.

2) NSCs und Spielleiter sollten sich als gleichberechtigte Partner behandeln

und sich auch so verhalten. Auch wenn die Spielleitung mehr Einfluss und auch mehr Einblick in die Hintergründe der Veranstaltung hat, so sind es dennoch vor allem die Nichtspielercharaktere, die alle Abläufe dann umsetzen, so dass sie für die Spielcharaktere überhaupt erst ersichtlich werden. Entsprechend sollte der Umgangston und das Verhalten beider Parteien höflich, freundlich und professionell sein. Auf einer solchen Veranstaltung ist kein Platz für persönliche Eitelkeiten oder egoistisches Verhalten.

3) Die Aufgaben eines NSCs

umfassen unter anderem die Umsetzung von Szenen während eines Live-Rollenspiels, die Unterstützung der SL bei der Umsetzung und Vorbereitung von solchen Szenen, die Einbringung sinnvoller eigener Ideen und Vorschläge, Hinweise auf Fehler in der Handlung oder dem Plotablauf sowie der Hilfe beim Schminken oder der Vorbereitung und Nutzung des Live-Fundus. Außerdem stellen die NSCs sozusagen die Augen und Ohren der Spielleitung dar, denn neben den Spielcharakteren sind sie wesentlich näher am Geschehen als die Organisatoren! Daher ist eine regelmäßige Rücksprache mit der Spielleitung wichtig, bei der die NSCs auf eventuell auftauchende

Probleme hinweisen und der Spielleitung dabei in jeder Weise unterstützend unter die Arme greifen.

4) Auch NSCs haben ein Recht auf ihren Spaß!

NSCs bezahlen ebenfalls für ein Live-Rollenspiel und wollen daher natürlich auch ihren Anteil an der Veranstaltung haben. Dabei ist die Motivation der NSCs besonders wichtig. Die Spielleitung sollte daher immer versuchen, auch ihren NSCs möglichst viel Abwechslung und interessante Rollen zu bieten. Überhaupt ist das gesamte Umfeld für die NSCs möglichst so zu gestalten, dass diese möglichst viel Eigeninitiative entwickeln können und daher auch Spaß an der Veranstaltung haben. Jeder NSC braucht seine Rolle! Dies garantiert einsatzfreudige und motivierte Nichtspielercharaktere – und davon profitiert das gesamte Live-Rollenspiel.

5) Die NSCs sollten nach Möglichkeit eigene Plothefte erhalten,

in denen der gesamte Ablauf des Live-Rollenspiels mit allen wichtigen Szenen, Orten und natürlich Personen und Kreaturen beschrieben wird. Dies erspart viel Zeit und Nerven, denn unnötige und während der Hektik einer Veranstaltung vielleicht falsch oder unzureichend beantwortete Fragen können damit völlig vermieden werden. Wichtig ist es dennoch, alle Fragen der NSCs ruhig und möglichst umfassend zu beantworten. Falls es kein Plothefte gibt, ist eine umfassende NSC-Besprechung natürlich unumgänglich!

6) Wichtige NSC-Rollen sollten auch von erfahrenen NSCs dargestellt werden!

Es ist für alle Beteiligten sehr peinlich, wenn der eigentlich allwissende Gelehrte bereits von den ersten Fragen der Spielcharaktere völlig aus dem Konzept gebracht wird. Dies soll keine Bevormundung darstellen, sondern

dient dem reibungslosen Miteinander von SCs und NSCs.

7) Oft besitzen Live-Rollenspiel-Orgas eigenen eigenen Fundus, oft bringen erfahrene NSCs ihren eigenen Fundus mit. Im Zweifelsfall sollte dies vor der Veranstaltung abgeklärt werden, damit es dann keine bösen Überraschungen gibt! Eine gewisse (und gar nicht teure) Grundausrüstung für (Anfänger-)NSCs hat sich aber bewährt: Festes Schuhwerk (auf gar keinen Fall bunte Turnschuhe), dunkle oder dezent gefärbte Kleidung (Stoff- oder Lederhose & Sweatshirt oder T-Shirt), Handschuhe sowie evtl. ein Kopftuch – schon hat der NSC was für „unten drunter“!

8) NSCs sollten in ihren jeweiligen Rollen auch eindeutig für die SCs zu erkennen sein! Herrscht auf einer Veranstaltung NSC-Mangel, so ist es ganz besonders wichtig, dass der NSC, der eben noch als Räuber die SCs überfallen hat, in der nächsten Szene eindeutig als (völlig anderer) Charakter erscheint. Die passende, entsprechende Gewandung, Schminke oder eine Maske (manchmal auch einfach nur ein Halstuch vor dem Gesicht) können hier bereits den entscheidenden Unterschied machen – bevor es hier zu Missverständnissen kommt, ist es besser, man klärt die SCs einfach auf!

9) Auch NSCs sind nur Menschen! In der ersten Begeisterung vergisst man vielleicht, wie müde, hungrig oder durstig man eigentlich ist: Daher muss die Spielleitung auch auf die körperliche Verfassung ihrer NSCs ein Auge haben. Regelmäßiger (und ausreichender) Schlaf ist Pflicht, auch wenn die Handlung des Live-Rollenspiels gerade noch so spannend ist. Bieten die Organisatoren Verpflegung auf ihrer Veranstaltung an, umso besser: Dann benötigen die NSCs aber auch feste Pausen, in denen sie einigermaßen ruhig essen können. Bei schlechtem Wetter brauchen die NSCs einen Platz, wo sie sich aufwärmen und ausruhen können!

10) Fühlt sich ein NSC falsch oder ungerrecht behandelt, oder gibt es Ärger mit dem Verhalten einer Spielerin/eines Spielers, dann gilt: Ruhe bewahren! Die Spielleitung ist immer der erste Ansprechpartner für die NSCs. Streit mit den SCs sorgt nur für schlechte Stimmung und kann sich negativ auf die ganze Veranstaltung auswirken. Die Spielleitung hat auch hier immer das letzte Wort! Unter der ganzen Schminke, den Masken und den Rüstungen möchte (und sollte) ein NSC eben auch von den SCs entsprechend fair behandelt werden – und die Spielleitung sollte hierauf besonders achten.

Schadensreduzierung

Es gibt gewisse Kreaturen, die von bestimmten Waffengattungen deutlich weniger oder sogar gar keinen Schaden mehr hinnehmen.

Die Art der Waffe muss bei der Kreaturenbeschreibung speziell angegeben werden: So ist z. B. ein Skelett gegen Pfeile und Bolzen völlig immun (sie fliegen einfach harmlos durch die Knochen hindurch), auch Stichwaffen wie Dolche oder Degen richten keinen Schaden an. Stumpfe Waffen würden bei obigem Beispiel jedoch vollen Schaden verursachen!

Schlaf 1-3

Die Kreatur besitzt die Möglichkeit, durch diese Eigenschaft ihr Opfer in Schlaf zu versetzen. Dabei kann es sich schlicht und ergreifend um einschläfernde Worte oder eine leichte Berührung bis hin zur erfolgreich durchgeführten Attacke mit aufgetretener Wunde

handeln. Je nach Grad der Eigenschaft schläft das Opfer verschieden lange und tief.

Schwäche 1-3

Ein durch diese Eigenschaft betroffenes Opfer wird ausgezehrt und verliert an Kraft und körperlicher Stärke. Es verliert zwar keine Lebens- oder Magiepunkte oder wird ohnmächtig, kann sich aber kaum noch auf den Beinen halten, die Rüstung zieht die betroffene Person zu Boden, sie wird zittrig, muss ihre Waffe fallen lassen, um nur einige mögliche Beispiele zu nennen.

Diese eher defensive Eigenschaft einer Kreatur oder eines Monsters zeigt je nach Grad natürlich unterschiedlich starke Auswirkungen und damit verbunden ist ebenfalls eine variable Dauer, die mit bei der jeweiligen Kreaturenbeschreibung angegeben sein sollte (z. B. könnte die Eigenschaft so lange wirken, wie die Kreatur angeblickt wird).

Säureblut 1-3

Mit dieser Eigenschaft besitzt die Haut oder das Blut eine unangenehme Eigenschaft für Angreifer: Wird nämlich eine Verletzung verursacht, so spritzt sofort eine Säure oder ähnliche ätzende und zerstörerische Flüssigkeit aus der Wunde (z. B. Reis werfen), die Waffen und Rüstungen zerstören und die Angreifer verletzen kann!

Je nach Grad verursacht diese Säure dann mehr oder weniger (und eventuell auch direkten) Schaden.

Trollstärke

Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft verursacht mit allen Waffen immer 2 Schadenspunkte (SP) zusätzlich. Kreaturen mit Trollstärke können lediglich mit schweren Ketten gefesselt werden!

Überirdische Sinne

Manche Kreaturen verfügen über andere Möglichkeiten der Wahrnehmung als z. B. Menschen. Manche Untote verfügen z. B. über die Eigenschaft „Leben spüren“, so dass sie Lebewesen auffinden können und Werwölfe besitzen vielfach geschärfte Sinne... Die Art des „überirdischen Sinne“ sollte bei der Kreaturenbeschreibung definitiv noch kurz erwähnt sein.

Überlegener Wille

Es gibt gewisse Geschöpfe, deren Willensstärke aus unerfindlichen Gründen so immens ist, dass sie immun gegen alle psychologischen Effekte – wie z. B. alle Zauber, die auf Emotionen beruhen – sind und diese daher völlig ignorieren können.

Unparierbar

Diese Kreatur ist so stark, dass ihre Schläge mit Waffen nicht abgewehrt werden können. Wird dies dennoch versucht, so gilt die (nichtmagische) Waffe als zerstört, der Arm des Trägers ist gebrochen (0 LP)! Attacken der Kreatur wirken wie die Schläge mit einer Zweihandwaffe (nach zwei bzw. drei Treffern wird dadurch ein Schild zerstört).

Unsterblich 1-3

Kreaturen mit dieser Eigenschaft können – außer durch einen unnatürlichen Tod – nicht sterben. Meist besitzen sie daher einen

wesentlich größeren Erfahrungsschatz als sterbliche Geschöpfe. Beim höchsten Grad dieser Eigenschaft kann eine Kreatur gar nicht sterben, selbst falls ihre fleischliche Hülle zerstört werden sollte!

Im Laufe einiger Zeit wird sie sich wieder vollständig regenerieren können oder einen neuen Körper in Besitz nehmen. Die Spielleitung muss dies allerdings bei der Beschreibung zusammen mit einer Möglichkeit zum Sieg über diese Kreatur explizit angeben.

Unverwundbar 1-3

Diese Kreaturen können durch herkömmliche Waffen nicht verletzt werden. Lediglich gesegnete oder magische Waffen sowie Zauberei verursachen vollen Schaden. Beim höchsten Grad ist die Unverwundbarkeit so weit gediehen, dass nur noch ganz spezielle Waffenarten oder Materialien der Kreatur überhaupt Schaden zufügen können (z. B. Silber bei einem Werwolf, kaltes Eisen bei Feenwesen usw.)!

Verwandlung 1-3

Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft kann eine andere Gestalt oder Form annehmen: Von der typischen Tiergestalt eines Werwolfes bis hin zur Nebelform eines Vampirs ist dabei – je nach Grad – so ziemlich alles möglich. Die Spielleitung muss die genaue Art der Verwandlung jedenfalls bei der Kreaturenbeschreibung genau definieren.

Grad 1 dieser Eigenschaft bezieht sich lediglich auf äußerliche Merkmale wie Gesicht oder Körperbau, bei Grad 3 hingegen ist selbst die Verwandlung in völlig andere Geschöpfe – inklusive Größenänderung – oder sogar die Verwandlung in eine andere Daseinsform möglich.

Waffenbruch 1-3

Durch die spezielle Panzerung dieser Kreatur werden Waffen bei einem Angriff zerstört! Bei Grad 1 werden dadurch nur herkömmliche Waffen dadurch betroffen, Grad 2 betrifft dann auch verzauberte oder gesegnete Waffen. Mit Grad 3 können dann sogar echte magische Artefakte zerstört werden...

Zauberei 1-3

Mit Zauberei begabte Kreaturen können Magie in unterschiedlichem Maße wirken: Im Gegensatz zu normalen Magiern



benötigen die meisten Ungeheuer – z. B. Dämonen – keine Komponenten oder Zauberformeln, um ihre Zauberei wirken zu können! Zu beachten ist hierbei, dass diese Eigenschaft wirklich nur auf Kreaturen angewendet wird – handelt es sich allerdings um einen gewöhnlichen Zauberkundigen, der dargestellt werden soll, so besitzt dieser ganz normal Magiepunkte (MP) und ebenso auf normalem Wege erlernte Zaubersprüche!

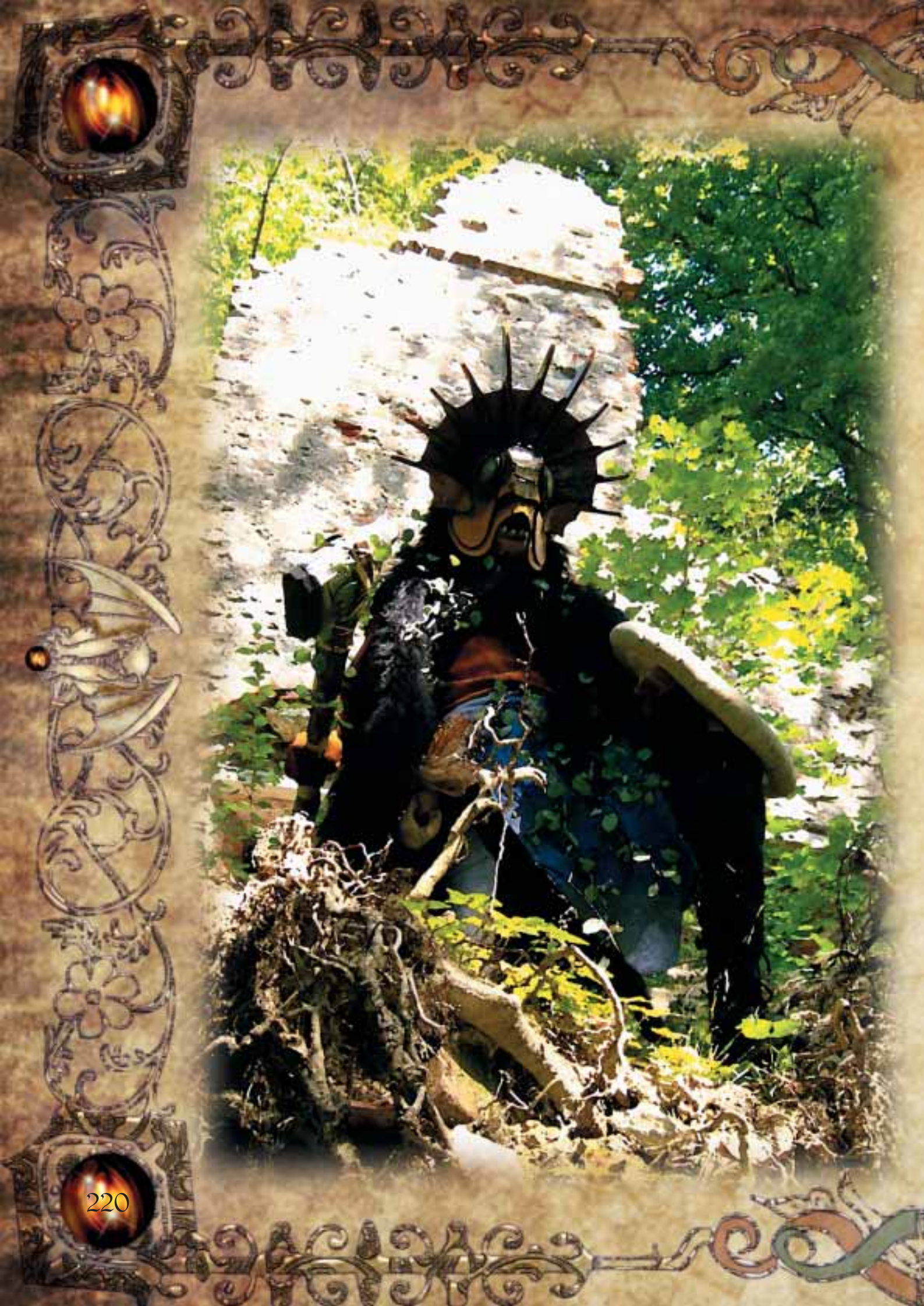
Je höher der Zauberei-Grad, desto machtvoller und umfangreicher die Magie.

Kreaturen

Das Reich Löwentor und die Leuenmark wird bewohnt von allerlei Kreaturen und Geschöpfen, die den Menschen nicht immer wohlgesonnen sind. Manche Plätze sollte man schlicht und ergreifend meiden, sofern man nicht eine gewisse Todessehnsucht verspürt, und ein alleine reisender Wanderer tut gut daran, sich rasch einer größeren Gruppe anzuschließen...

Alb

Jene flatterhaften Wesen, die meist vor den Augen von Sterblichen verborgen bleiben und welche die dichten Wälder der Leuenmark und Löwentors bewohnen, werden Alben genannt. Besonders viele von ihnen kann man zum Beispiel im Forst Drachenhain antreffen, was allerdings nicht immer unbedingt wünschenswert ist. Im Gegensatz zu den majestätischen Feen sind Alben sehr dem Schabernack zugetan, der für sterbliche Geschöpfe dummerweise leicht mit dem Tod enden kann! Zudem gibt es viele Alben, die nur allzu gerne das Blut sterblicher Wesen trinken, wie die abscheulichen Blutkappen, und daher tut man gut daran, sich von Alben fernzuhalten. Ist dies nicht möglich, sollte man sie mit Respekt und Ehrerbietung behandeln, denn dies schmeichelt ihrem Stolz und die Kenntnis der – zugegebenermaßen für Sterbliche schwer nachvollziehbaren – Gesetze der Anderswelt ist in jedem Fall von großem Vorteil! Zu den Alben zählen z. B. Satyrn, Kentauren, Zyklopen, Kobolde und dergleichen mehr, wie man im Buch „Der Foliand der zauberhaf-



ten Geschöpfe, die da geheißen Feen, Alben und Geister der Natur“ des beim Drachenhain spurlos verschwundenen Gelehrten Leopold Schwann auch jederzeit nachlesen kann...

Fähigkeiten: Entfesseln 3, Kampf mit... (variabel, je nach Art des Albs), Krankheiten heilen 3, Pflanzenkunde 3, Spuren lesen 3, Tapfer, Wissen um... variabel, je nach Art des Albs, Feenwesen 2, Zauberkunst.

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 5

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): variabel, je nach Art des Albs

Zauberei: Feenmagie, Hexerei, Schamanismus

Zaubersprüche: bis zum 4. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Beeinflussung 2, Feenmagie 2, Immunität 3, Magieimmunität 2, Überirdische Sinne 2, Unsterblich 2, Unverwundbar 2, Verwandlung 2, Regeneration 2, Schadensreduzierung, Schlaf 2, Zauberei 2.

Besonderheiten: Alben scheuen wie alle Feenwesen vor kalt geschmiedetem Metall zurück; sie können Feenmagie ohne Gesten und Zutaten wirken. Alben sind den Gesetzen der Anderswelt unterworfen.

Spieltipp: Alben sind wie alle Feenwesen „einfach nicht von dieser Welt“ und dies sollte sich auch in ihrem Verhalten deutlich widerspiegeln. Emotionen wie gewöhnliche Geschöpfe sie kennen sind ihnen weitgehend fremd, allerdings beneiden sie die Sterblichen oft darum. Alben scheinen in einem Augenblick weltfremd und unnahbar, im nächsten Moment sind sie übermütig oder grenzenlos naiv. Ihr Verhalten ist einfach nicht einzuschätzen.

Da ihnen das Konzept des Todes völlig unbekannt ist kommen bei ihren neckischen Späßen und Spielen oftmals sterbliche Wesen ums Leben.

Blutkappen

Diese abstoßend hässlichen Geschöpfe wurden zum ersten Male beim Greifenhain in der Leuenmark angetroffen, wo sie den arglosen Siedlern schwere Verluste im Kampfe zufügten, nur um sich dann beim Schrein ihres Götzen im Walde an deren Blut zu laben! Überdies verwenden die Blutkappen – die bisweilen auch als Rotkappen bezeichnet werden – den Lebenssaft ihrer Opfer auch dazu, ihre stinkende Gewandung damit zu färben, so dass sie sowohl an ihrem Gestank wie auch an ihren stumpfrotten Lumpen leicht zu erkennen sind.

Leider verhält es sich bei den Blutkappen vermutlich so, dass auch sie erstaunlicherweise Geschöpfe aus der Feenwelt sind, auch wenn dies bis zum heutigen Tage bei den Gelehrten

umstritten ist; immerhin verfügen sie über eine immense und unnatürliche Stärke und Widerstandskraft. Offenbar hausen die Blutkappen schon sehr lange in den dichten Wäldern und Sümpfen, denn hier wimmelt es geradezu von diesen hinterhältigen Geschöpfen, die eine kleine Gruppe Reisender oder einen einsamen Wanderer rasch vom Leben zum Tode befördern können...

Fähigkeiten: Betäuben, Beidhändig, Fallen finden/legen 2, Giftkunde, Jagen 2, Kampf mit... Dolchen, Einhandwaffen, Kampfstäben, Schilden, Schusswaffen, Zweihandwaffen, Meucheln, Pflanzenkunde 3, Spuren lesen/legen 2, Wissen um... Feenwesen 1, Kreaturen 2, Rituale 2, Tiere 3.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 5

Rüstpunkte (RP): 2 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Alterslos, Gift 1, Immunität 1, Körperpanzer 1, Magieimmunität 1, Unverwundbar 1.

Besonderheiten: Waffen der Blutkappen sind im Normalfall vergiftet. Blutkappen nehmen durch herkömmliche Waffen relativ wenig Schaden hin, da sie zu einem Teil der Anderswelt angehören (ignorieren jeden zweiten Treffer völlig).

Spieltipp: Blutkappen sind der Schrecken der dichten Wälder der Leuenmark. Sie hausen hier in kleinen Verbänden oder Stämmen und beten ihre abscheuliche Götzen an verborgenen Orten an. Fast immer attackieren sie aus dem Hinterhalt und völlig überraschend, sie bewegen sich stets leicht gebückt und zischen sich mit ihrer harten, grausam klingenden Sprache bössartige Worte zu. Da Blutkappen eine unnatürliche Widerstandskraft gegenüber herkömmlichen Waffen besitzen, greifen sie entsprechend rücksichtslos und brutal an. Blutkappen meiden die kannibalischen Kodros und fürchten das erhabene Volk der Pan...

Dämon (Diederer)

Es ist nicht ganz einfach, die mannigfaltigen Gestalten dieser Dämonen zu beschreiben, denn sie können in unzähligen Formen erscheinen. Dabei sind die unangenehmen Begegnungen mit Niederen Dämonen aber meist in der Überzahl, da diese sozusagen die gemeinen Fußtruppen des großen Abgrunds darstellen und daher meist in großen Scharen auf das Schlachtfeld geschickt werden. Wenn auch diesen vergleichsweise schwachen Dämonen furchteinflößende Kampfmaschinen darstellen – denn zu diesem

Zweck wurden sie erschaffen – so mangelt es ihnen doch oft an Intelligenz und der Fähigkeit, selbständige Entscheidungen zu treffen. Die Vielzahl ihrer fast immer abstoßenden Erscheinungsformen macht es fast unmöglich, einen „typischen“ Niederen Dämon zu beschreiben, im Normalfall sehen diese jedoch aus wie annähernd menschenähnliche Bestien mit eindeutig unmenschlichen Eigenschaften und einer übernatürlichen Stärke und Widerstandskraft. Besonders gefährliche Exemplare sind die Blutdämonen des Roten Gottes Taros, wie sie in der Vergangenheit bereits beim Wald Drachenhain angetroffen worden sind!

Fähigkeiten: Beidhändig, Entfesseln 3, Kampf mit... (variabel, je nach Art des Dämons), Kampferprobt 2, Rüstung nutzen 3, Tapfer, Wissen um... Dämonen 1.

Gesinnung: chaotisch

Lebenspunkte (LP): 7

Rüstpunkte (RP): 1 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Alterslos, Aura der Angst 1, Blut- rausch, Immunität 2, Körperpanzer 1, Körperwaffen 2, Ogerstärke, Regeneration 1, Überirdische Sinne 1, Überlegener Wille, Unverwundbar 1.

Besonderheiten: Dämonen sind durch herkömmliche Waffen nicht zu verletzen, geweihte Waffen verursachen doppelten Schaden; manche Niedere Dämonen können bestimmte Zaubereffekte ohne die Aufwendung von MP wirken (die sogenannte „Blutmagie“ des Taros). Niedere Dämonen sind gegen herkömmliche Gifte immun.

Spieltipp: Dämonen sind völlig unbeherrschte und nicht sonderlich intelligente Kreaturen, die weder Angst noch Schmerz kennen und die lediglich die Peitschen ihrer Gebieter – Höherer Dämonen oder gar Dämonenlords – fürchten. Gespräche mit ihnen fördern leider meist keine relevanten Informationen zutage.

Schnaubend, tobend und brüllend stürzen sie sich in die Schlacht, sie wurden für den Kampf geschaffen und kennen kein Erbarmen; Dämonen ziehen sich niemals zurück, gehen nicht taktisch vor und lösen sich nach ihrem Tode spurlos in einer stinkenden Wolke auf.

Dämon (Höherer)

Schreckliche Kreaturen des Abgrunds sind diese Bestien, deren bloßer Anblick so manchen tapferen Krieger in den schieren Wahnsinn getrieben hat. Höhere Dämonen sind dabei meist als Anführer ihrer niederen Artgenossen anzutreffen und übertreffen diese an Intelligenz, Bosheit und Macht

bei weitem. Ihre erstaunlichen Eigenschaften und Fähigkeiten werden dabei nur noch von jenen der Dämonenlords übertroffen, die im großen Abgrund auf ihre Stunde warten... Einzelne Personen sind keine Gegner für diese Bestien, die noch dazu fast immer über ein erhebliches Potenzial an magischen Fähigkeiten verfügen, die sie im Kampf geschickt einzusetzen wissen. Nur größere Gruppen von Kriegeren und Zauberkundigen können darauf hoffen, einen Höheren Dämon zurück ins seine Ebene zu verbannen, ihn endgültig und auf ewig zu vernichten ist aber leider fast unmöglich! Dies mussten auch jene tapferen Kämpfern feststellen, die bei der Siedlung Greifenhain gegen eines der sogenannten Kinder Xevassas angetreten sind...

Fähigkeiten: Beidhändig, Entfesseln 3, Kampf mit... (variabel, je nach Art des Dämons), Kampferprobt 3, , Lesen/schreiben, Meucheln, Rüstung nutzen 3, Tapfer, Wissen um... Artefakte 3, Dämonen 3, Geschichte 3, Kampftaktik 3, Kulte 3, Kreaturen 3, Rituale 3, Zauberkunst.

Gesinnung: chaotisch

Lebenspunkte (LP): 12

Rüstpunkte (RP): 6 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 30

Zauberei: Dämonologie, Hexerei, Kampfmagie

Zaubersprüche: bis zum 8. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Aura der Angst 3, Beeinflussung 2, Immunität 3, Körperwaffen 2, Körperpanzer 3, Legendar, Magieimmunität 2, Regeneration 2, Trollstärke, Unsterblich 2, Unverwundbar 2, Überirdische Sinne 2, Überlegener Wille.

Besonderheiten: Höhere Dämonen sind durch herkömmliche Waffen nicht zu verletzen, geweihte Waffen verursachen normalen Schaden; Höhere Dämonen können bestimmte Zaubereffekte ohne die Aufwendung von MP wirken (die sogenannte „Blutmagie“ des Taros); Höhere Dämonen sind gegen herkömmliche Gifte und psychologische Effekte immun.

Spieltipp: Im Gegensatz zu ihren weit schwächeren und untergebenen Dämonenscharen handelt es sich bei Höheren Dämonen um eiskalte und emotionslose Taktiker, die auch durchaus einem Pakt zustimmen würden, sofern dies ihrem – oder dem Interesse ihres Meisters – zuträglich wäre. Diese Geschöpfe sind sich ihrer immensen Überlegenheit durchaus bewusst und sind grausam, herzlos und sadistisch veranlagt. Ihr Auftreten wird stets von ihrer diabolischen Arroganz geprägt sein, die allerdings dazu führen kann, dass sie ihnen eigentlich weit unterlegene Geschöpfe unterschätzen – dies ist der der eigentliche große Schwachpunkt eines Höheren Dämons.

Drak

Das gar grausame Volk der Drak ist in Löwentor fast ausgestorben, was man im Zusammenhang mit ihrer Feindseligkeit nur als großes Glück bezeichnen kann. Drak sind Einzelgänger und hausen fast immer in Sümpfen und Moorgebieten, so wurden sie zum Beispiel im Vulpespfuhl gesichtet. Sie besitzen eine unnatürliche Stärke und können sich sowohl unter Wasser wie auch im zähflüssigen Schlamm und Morast hervorragend bewegen. Ihre bevorzugte Kampftaktik ist es daher auch, arglose Wanderer völlig überraschend aus einem Sumpfloch anzugreifen und in die nasskalte Tiefe zu zerren, wo sie sich dann in aller Ruhe an deren Fleische laben! Zusammen mit dem machtvollen Naturgeist namens Kelpie stellen sie wohl die größte Gefahr in den meisten Sümpfen des Königreiches dar. In der Provinz Leuenmark sind die gar garstigen Drak bisher aber zum Glück noch kaum gesichtet worden...

Fähigkeiten: Betäuben, Fallen finden/legen 3, Jagen 3, Kampf mit... Einhandwaffen, Meucheln, Pflanzenkunde 3, Spuren lesen/legen 3, Wissen um... Natur 3, Tiere 3.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 6

Rüstpunkte (RP): 2 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Gift 2, Immunität 2, Infektion 2, Körperpanzer 1, Lähmung 1, Regeneration 1.

Besonderheiten: –

Spieltipp: Draks treten fast immer als Einzelgänger auf und sind daher auf Heimtücke und Hinterlist angewiesen. Die bevorzugte Taktik wird es daher stets sein, sich in Schlamm und Schlick des Moors nahe an das Opfer anzuschleichen und dann blitzschnell zuzuschlagen und sofort wieder unterzutauchen, wo der Drak nahezu unangreifbar ist.

Fee

Sie sind der Traum (oder der Alptraum) seines jeden Sterblichen, ihr Anblick alleine kann schon ausreichen, um jemanden ob ihrer Schönheit in den Irrsinn zu treiben. Doch damit nicht genug: Ihre ihnen zu eigene und angeborene Zauberkunst lässt jeden Erzmagier vor Neid erblassen und sie wirken Magie durch eine kleine Geste oder einen

kurzen Blick! Feen sind die wahren Herrscher der Anderswelt und kein Sterblicher vermag ihre Gedankengänge zu errahnen, geschweige denn kann erhoffen, einen Wunsch von ihnen zu erbitten – es sei denn, er findet ihr Wohlgefallen. Dann aber können Feen sehr großzügig sein, denn in ihrer Machtfülle sind sie fast schon den Göttern gleich; allerdings kommt es oft vor, dass ein von ihnen gewährter Wunsch irgendeinen fatalen Haken für sterbliche Geschöpfe aufweist, denn an solche Kleinigkeiten denken sie einfach nicht...

Die Macht von Feen ist nahezu unbegrenzt: Durch einen einzigen Blick von ihnen werden Sterbliche krank vor Sehnsucht und würden ihr Leben für sie hingeben, auf einen bloßen Fingerzeig wird die Natur um sie herum lebendig und sie sind die wahren Meister der Illusionen und Trugbilder, die nicht von der Realität zu unterscheiden sind. Feen sind skrupellos und können grausam sein, wer ihnen aber den nötigen Respekt und die angemessene Ehrerbietung erweist, der kann in ihnen wahrhaft mächtige – wenn auch unberechenbare – Verbündete gewinnen...

Fähigkeiten: variabel (Feen besitzen ein so umfassendes Wissen, dass sie ganz nach Belieben Fähigkeiten einsetzen können).

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 12

Rüstpunkte (RP): 0

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): unbegrenzt

Zauberei: Allgemeine Zauber, Bannmagie, Feenmagie, Hexerei, Schamanismus

Zaubersprüche: bis zum 10. Grad

Eigenschaften: Ätherische Form, Alterslos, Aura der Angst 3, Beeinflussung 3, Feenmagie 3, Immunität 3, Kontrolle 3 (Alben), Magieimmunität 3, Überirdische Sinne 3, Überlegener Wille, Unsterblich 3, Unverwundbar 3, Verwandlung 3, Regeneration 3, Schadensreduzierung, Schlaf 3, Schwäche 3, Zauberei 3.

Besonderheiten: Feen scheuen vor kalt geschmiedetem Metall zurück; sie können Feenmagie ohne Gestein und Zutaten wirken. Feen sind den Gesetzen der Anderswelt unterworfen.

Spieltipp: Feen sind in der Tat bemerkenswerte und ganz und gar von sterblichen Geschöpfen verschiedene Wesen, deren merkwürdige Verhaltensweisen ihnen zwar interessant, aber nicht wirklich wichtig erscheinen. Das Leben von Menschen, Elfen und Zwergen währt nur einen kurzen Augenblick in den Augen einer Fee und ist daher für sie so vergänglich wie eine Blüte – die ihnen wiederum sogar wesentlich mehr am Herzen liegen kann. Denn Feen sind der Natur sehr zugetan und sie können in einen schrecklichen Zorn verfallen, werden die ihnen heiligen Orte wie zum Bei-



spiel Feenkreise von Sterblichen entweiht! Das Konzept von Gut und Böse ist für eine Fee nicht nachvollziehbar und daher sind diese zauberhaften Wesen ebenso machtvoll wie naiv im Umgang mit anderen und vergänglicheren Geschöpfen. Die ungeschriebenen Gesetze der Anderswelt werden diese unvergleichlichen Wesen aber in jedem Falle befolgen, denn die Strafe für deren Missachtung kann den Untergang selbst der mächtigsten Fee bedeuten...

Eine Fee zum Freund zu haben ist ebenso wundervoll wie gefährlich und man muss stets vor ihren gut gemeinten Geschenken auf der Hut sein!

Geist

Geister sind verlorene Seelen, die aus irgendwelchen Gründen den Weg in die Nachwelt der Todesgöttin Ariun nicht gefunden haben und meist auch an den Ort ihres Todes gebunden sind. Viele dieser an sich bedauernswerten Kreaturen sind obendrein gewaltsam ums Leben gekommen und suchen daher nach einer Möglichkeit, sich an ihren einstigen Peinigern zu rächen.

Geister sind sowohl auf der realen Welt wie auch im Astralraum existent und können daher in beiden Ebenen tätig werden, was vor allem für Astralreisende eine große Gefahr darstellen kann. Es gibt Geister, die noch Erinnerungen an jene Fähigkeiten besitzen, die sie in ihrem Leben einst hatten und manche sind sogar der Zauberei mächtig. In jedem Falle verfügen diese verlorenen Seelen über viele ungewöhnliche Eigenschaften, die sie meist intelligent genug einsetzen können, um eine ernsthafte Bedrohung darstellen zu können. Allerdings sind bei weitem nicht alle Geister von böser Gesinnung, manche versuchen auch, ihrer Familie oder anderen Menschen zu helfen, sofern sich diese in Gefahr befinden. Einer der bekanntesten Geister der Löwentor-Geschichte ist jener von Eleonore Edulich, der im Kulter Forst ums Leben gekommenen Zofe von Konstanze von Hohenwang. Sie wurde dadurch erlöst, dass ihre Gebeine zur letzten Ruhe gebettet und ihre gefangene Herrin befreit endlich wurde...

Fähigkeiten: variabel (je nach Art des Geistes)

Gesinnung: variabel (je nach Art des Geistes)

Lebenspunkte (LP): 3

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 10

Zauberei: Allgemeine Zauber, Kampf magie, Nekromantie

Zaubersprüche: bis zum 3. Grad

Eigenschaften: Ätherische Form, Aura der Angst 2, Beeinflussung 2, Einzigartige Attacke 2, Immunität 3, Magieimmunität 2, Unparierbar, Unsterblich 2, Unverwundbar 2, Regeneration 2, Schwäche 2, Überirdische Sinne, Überlegener Wille.

Besonderheiten: Je nach Art des Geistes und dem Ort, an dem er sich aufhält, kann dieser noch sehr verschiedene Eigenheiten besitzen. Alle Geister können nur von magischen oder geweihten Waffen getroffen werden.

Spieltipp: Geister können schreckliche Widersacher sein, wenn man nicht weiß, was sie antreibt. Viele dieser untoten Geschöpfe klammern sich aus Gründen an ihr Unleben und meiden den Weg in Ariuns Reich, die sie selbst nur noch vage kennen. Viele Geister sind verwirrt oder erfüllt von starken Emotionen, die sie im Augenblick ihres – meist gewaltsamen – Todes verspürt haben. In den meisten Fällen werden diese bedauernswerten Wesen endlich Frieden finden, sofern die Aufgabe erfüllt worden ist, wegen der sie noch in dieser Ebene weilen oder aber ihre sterblichen Überreste in geweihter Erde bestattet worden sind.

Besondere Vorsicht ist allerdings bei den Geistern geboten, die unter dem Willen eines anderen Untoten oder eines machtvollen Nekromanten stehen...

Ghul

Bei diesen grauenhaften Leichenfressern handelt es sich nach Meinung der Gelehrten der Akademie Leuenhall um einstige Menschen, die ihre ganze Menschlichkeit hinter sich gelassen haben um das Dasein des Untods voll und ganz zu umarmen. Leider sind diese abscheulichen und widerwärtigen Kreaturen in der Leuenmark bereits in großer Zahl in der Nähe uralter Schlachtfelder gesehen worden, wo sie sich an den morschen Knochen laben. Leider verschmähen Ghule auch frisches Fleisch nicht, allerdings sind sie grundsätzlich feige und greifen nur im Zwielicht oder bei Nacht und auch dann nur in großer Überzahl an!

Erste Vermutungen wegen der überraschend großen Zahl dieser unmenschlich starken Bestien gehen in die Richtung, dass es sich bei diesen um ehemalige Angehörige des kannibalischen Volkes des Kodros handelt, die sich sozusagen zu einer noch niedrigeren Daseinsform entwickelt haben; vermutlich geschah dies sogar mit voller Absicht, damit diese abscheulichen Wesen ihren pervertierten Glauben noch besser in die Tat umsetzen können. Ghule sind abscheulich stinkende Kreaturen voller Heimtücke und Hinterlist, die aber durchaus intelligent genug sind, ganze Gegenden zu unterjochen. Sie werden vermutlich ei-

ne echte Plage und einer immerwährenden Gefahr in der Leuenmark, sofern nicht rasch geeignete Möglichkeiten gefunden werden, sie auszurotten...

Fähigkeiten: Betäuben, Entfesseln 2, Fallen finden/legen 2, Jagen 2, Kampf mit... Dolch, Einhandwaffen, Meucheln, Spuren lesen/legen 2, Wissen um... Tiere 2, Untote 2.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 4

Rüstpunkte (RP): 1 (natürlich)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Gift 2, Immunität 3, Infektion 2, Körperpanzer 1, Lähmung 1.

Besonderheiten: –

Spieltipp: Ghule sind an sich feige und hinterliste Geschöpfe, die sich kaum noch an ihr menschliches Dasein erinnern können. Sie ernähren sich von Leichen und hausen an verlassenem und unheimlichen Orten, die sie lange mit Nahrung versorgen können. Ghule laufen stets vornübergebeugt und oft sogar auf allen vier Gliedmaßen, vor allem dann, wenn sie auf Futtersuche sind.

Viele Ghule sind Krankheitsüberträger und die von ihnen oft verwendeten Waffen sind rostig und schartig und sogar leichte Verwundungen dadurch führen daher zu Fieber und Wundbrand; kein Wunder, denn schließlich handelt es sich bei diesen Waffen meist um einstige Grabbeigaben, die seit Ewigkeiten in der Erde verborgen lagen. Der Biss oder die Krallen eines Ghuls sind besonders infektiös und geben eine Art von Leichengift an ihre Opfer ab...

Gorgone

Dur sehr wenige Geschöpfe in diesen Landen können es an Macht und Gefährlichkeit mit einer leibhaftigen Gorgone aufnehmen. Schon ein einziger Blick dieser schlangenhaarigen Schönheit lässt selbst den tapfersten Helden auf der Stelle zu Stein erstarren und pures Gift strömt durch die Adern dieses immens gefährlichen Geschöpfes. Außerdem sind Gorgonen – die laut Gelehrten ebenfalls der Feenwelt entstammen oder zumindest irgendwie mit ihr in Verbindung stehen – unsterblich, so dass sie meist über ein großes Wissen über die Zauberkunst verfügen, was sie nur umso bedrohlicher und unberechenbarer macht!

In Löwentor besonders bekannt ist die Geschichte der Gorgone Elzbeta vom Kulter Forst, die hier lange Zeit selbst der machtvollen Hexe Annegret Todleben trotzen konnte,

ehe sie schlussendlich von Karl-Konstantin von Kulter und seinen getreuen Gefolgsleuten überwunden wurde. Zwar sind in der Leuenmark bisher noch keine Gorgonen gesichtet worden, doch liegt die Vermutung nahe, dass diese unerbittlichen und tödlichen Kreaturen auch diesen neu entdeckten Landstrich ihre Heimat nennen...

Fähigkeiten: Beidhändig, Betäuben, Fallen finden/legen 2, Giftkunde 3, Jagen 2, Kampf mit... Dolchen, Einhandwaffen, Schilden, Schusswaffen, Krankheiten heilen 3, Lesen/schreiben, Meditation, Meucheln, Pflanzenkunde 3, Spuren lesen/legen 2, Trankkunde 3, Wissen um... Kreaturen 3, Natur 3, Tiere 3, Zauberkunst.

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 6

Rüstpunkte (RP): 3 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 20

Zauberei: Dämonologie, Hexerei, Kampfmagie, Schamanismus

Zaubersprüche: bis zum 4. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Aura der Angst 1, Beeinflussung 2, Einzigartige Attacke, Gift 3, Immunität 3, Körperpanzer 2, Legendär, Magieimmunität 2, Ogerstärke, Regeneration 1, Überlegener Wille, Zauberei 2.

Besonderheiten: Eine Gorgone ist Herrin über alle Schlangen und kann diese z. B. zu ihrer Hilfe herbeirufen; Gorgonen können mit Schlangen kommunizieren.

Spieltipp: Bei Gorgonen handelt es sich um extreme Einzelgängerinnen, die meist einsam in den Tiefen dichter Wälder hausen und hier ihre Umgebung terrorisieren. Diese unheimlichen Wesen haben kaum Feinde, die ihnen wirklich gefährlich werden können, denn ein Blick aus ihren unergründlichen Augen reicht aus, damit jeglicher Gegner zu Stein erstarrt! Zudem sind Gorgonen extrem langlebig und fast alle haben über die Jahrhunderte ein großes magisches Potenzial angehäuft, das sie dazu benutzen, Feinde aus der Ferne zu bekämpfen, während diese verzweifelt versuchen, sie nicht direkt anzublicken.

Zusammen mit ihrer unnatürlichen Stärke und Widerstandskraft macht dies eine Gorgone zu einem Geschöpf, das man nicht unterschätzen sollte...

Kelpie

Bei Kelpies handelt es sich um ebenso selten anzutreffende wie machtvolle Naturgeister, die einen menschenähnlichen Körper und den Schädel eines wutschnaubenden Pferdes besitzen und in den tiefsten und unwegsamsten Mooren und Sümpfen hausen. Der Kelpie Morraghol machte lange Zeit den verrufenen Vulpespühl in Kaltenherz unsicher und da diese Kreaturen ursprünglich der An-

derswelt entstammen sind sie unsterblich. Im Laufe der Zeit aber wurden diese Naturgeister auf unbekannte Art und Weise grässlich korrumpiert und verdorben, so dass sie heute fast alle nur noch die dunkelsten, abscheulichsten und niederträchtigsten Aspekte ihrer einst so stolzen Herkunft verkörpern!

Zum Glück sind Kelpies sehr stark an ihre Heimstatt gebunden und sofern man weiß, wo sie ihr Unwesen treiben, ist es ein leichtes, ihnen aus dem Wege zu gehen. Hat ein argloser Wanderer aber doch das große Pech, einem solchen alptraumhaften Wesen in dessen Lager zu begegnen, so ist ihm sein Ende gewiss: So lange ein Kelpie sich nämlich auf Sumpfgelände aufhält ist er nahezu unverwundbar, seine Stärke gleich jener von zehn Männern und die Kreaturen des Moors sind ihm untertan.

Nur allzu oft nutzt ein Kelpie die ihm angeborene Gabe der Zauberei auch dazu, seine Opfer zu zerschmettern – vor allem dann, wenn er sich größeren Gruppen gegenüber sieht!

Nur vor anderen Geschöpfen der Feenwelt scheut ein Kelpie zurück – vielleicht erinnern ihn diese an seine einstige und eigentlich so noble Herkunft. Bisher jedenfalls fand sich in den Aufzeichnungen nur einen einzigen friedfertigen Kelpie und dieser wurde bei überwucherten Ruinen nahe der Siedlung Greifenhain angetroffen; und vermutlich verhielt sich dieses Geschöpf auch nur deshalb so friedlich, weil eine Schamanin dazu bereit war, einen Pakt mit ihm einzugehen...

Fähigkeiten: Beidhändig, Betäuben, Entfesseln 3, Fallen finden/legen 3, Giftkunde 2, Jagen 3, Kampf mit... Dolchen, Einhandwaffen, Kampfstäben, Meucheln, Pflanzenkunde 3, Spuren lesen/legen 3, Wissen um... Kreaturen 3, Natur 3, Tiere 3, Zauberkunst.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 10

Rüstpunkte (RP): 1 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 15

Zauberei: Hexerei, Schamanismus

Zaubersprüche: bis zum 5. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Aura der Angst 2, Immunität 3, Körperpanzer 1, Kontrolle 3, Legendär, Magieimmunität 2, Trollstärke, Unsterblich, Unverwundbar 1, Verwandlung 1, Regeneration 3, Überirdische Sinne, Überlegener Wille, Zauberei 3.

Besonderheiten: Kelpies beherrschen die Tier- und Pflanzenwelt in ihrem Gebiet vollkommen und können z. B. Tiere zu ihrer Unterstützung herbeirufen; ein Kelpie kann mit Pflanzen und Tieren kommunizieren.

Spieltipp: Kelpies sind die wahren Herrscher ihres Reiches voll von Fäulnis, Schlick und Schlamm und

wissen auch, sich dies zunutze zu machen: Diese Geschöpfe sind weit intelligenter als normale Menschen, was dazu führt, dass sie von diesen wegen ihrer tierhaften Erscheinung oft unterschätzt werden. Sehr oft haust ein Kelpie lange Zeit völlig unbemerkt in einem Moorgebiet und spurlos verschwundene Personen werden dem tückischen Sumpf zugeschrieben, während der bösertige Naturgeist weit unten in der klammen Finsternis an ihren Knochen kaut. Ein Kelpie wird sich bemühen, unerkant und unentdeckt zu bleiben, denn obwohl er ein furchtbarer Feind im Kampfe ist, entspricht es mehr seiner Art, aus dem Verborgenen heraus zu agieren...

Oger

Oger sind große, dämliche und grobschlächtige Kreaturen, die wohl entfernt mit Trollen und Riesen verwandt sind; ab und an sind sie auch im Gefolge solcher Kreaturen anzutreffen. Allerdings ist die Dummheit von Ogern ebenso legendär wie ihre Vorliebe, kleinere Gegner auf Sicht anzugreifen, um sie danach sogleich genüsslich zu verspeisen! Da diese Kreaturen extrem stark sind und obendrein Schmerz kaum wahrnehmen – vermutlich auch eine Folge ihres nur mäßig entwickelten Verstandes – können sie sich durchaus als gefährliche Gegner entpuppen.

Noch kein Gelehrter hat sich übrigens die Mühe gemacht, detaillierte Schriftstücke über Oger zu verfassen, aber es ist weithin bekannt, dass diese primitiven Kreaturen starkem Alkohol sehr zugetan sind. Meist sind sie in Gruppen von drei bis fünf Ogern unterwegs, was es dann relativ schwer macht, ihnen aus dem Wege zu gehen. Männliche Oger tragen übrigens oftmals erbeutete Rüstungsteile, die sie mehr oder weniger gut auf ihre Körpergröße angepasst haben und die sie bei den häufigen Kämpfen besser schützen. Trotz ihrer fast schon legendären Dummheit gibt es durchaus auch solche Oger, die sich zum Beispiel als Söldner verdingen und sich für ihre Dienste dann meist in reichlicher Nahrung auszahlen lassen.

Ausgehungerte Oger muss man aber in jedem Falle meiden, denn dann ist es nicht mehr möglich, auch nur ansatzweise mit ihnen zu sprechen, ehe sie mit leerem Magen und ohrenbetäubendem Gebrüll gierig angreifen. ...

Fähigkeiten: Beidhändig, Kampf mit... Einhandwaffen, Stangenwaffen, Zweihandwaffen, Rüstung nutzen 3, Rüstung reparieren 3, Wissen um... Tiere 1.

Gesinnung: neutral



Lebenspunkte (LP): 6

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Bluttausch, Immunität 1, Ogerstärke.

Besonderheiten: –

Spieltipp: Oger sind nur mäßig intelligente Geschöpfe, die von ihren niederen Instinkten geleitet werden. Hunger ist für sie geradezu unerträglich und sie werden keine Gefahr scheuen, um diesen umgehend zu stillen. Manche Oger sind außerdem starkem Alkohol sehr zugetan und so können gewitzte Personen einem ansonsten sicheren Kampf aus dem Wege gehen, indem sie dem Oger Nahrung oder Getränke anbieten. Sobald ein Oger jedoch erst einmal entfesselt ist, wird er gnadenlos kämpfen, bis er oder seine Gegner tot darniederliegen...

Minotaurus

Der Anblick eines anstürmenden und wutschnaubenden Minotaurus ist wirklich nicht besonders angenehm, vor allem deshalb, weil diese tierhaften Bestien dafür bekannt sind, beim Kampf in einen wahren Bluttausch zu verfallen und dann so lange wüten, bis ihre Opfer allesamt tot darnieder liegen. Zum Glück treten die meisten Minotauren einzeln auf, nur ab und zu kann es geschehen, dass sich einige dieser Tierwesen verbünden um gemeinsam auf die Jagd zu gehen.

Eine vernünftige Kommunikation ist mit einer solchen gehörnten, muskelbepackten und riesenhaften Kreatur fast unmöglich, deren Sinn einzig und allein darin zu bestehen scheint, andere Lebewesen zu bekämpfen und zu töten. Allerdings besteht eine gewisse Chance, dass sich im verborgenen Lager einer dieser stierköpfigen Bestien neben den verwesenden Leichen seiner früheren Opfer auch deren Habseligkeiten befinden, worunter so manches Kleinod verborgen sein mag...

Fähigkeiten: Beidhändig, Giftimmunität 2, Kampf mit... Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Rüstung nutzen 2, Wissen um... Kreaturen 2, Tiere 2.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 7

Rüstpunkte (RP): 1 (natürlich)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Bluttausch, Körperpanzer 1, Ogerstärke, Überlegener Wille.

Besonderheiten: –

Spieltipp: Minotauren sind blutrünstige Bestien mit denen ein friedfertiges Miteinander schlicht und ergreifend unmöglich ist. Am besten macht man einen großen Bogen um das Revier einer solchen Kreatur oder versucht einem Kampf aus dem Wege zu gehen, der immer einen hohen Blutzoll fordern wird. Im Kampf kennen Minotauren keinerlei Gnade und fühlen weder Furcht noch Schmerz.

Rattling

Lange, lange Jahre tobten im Königreich Löwentor die furchtbaren Rattenkriege, in deren Verlauf die scheinbar zahllosen Rattlinge aus ihren weit verzweigten unterirdischen Bauen, Höhlen und Stollen hervorströmten und Tod, Krankheit und Verderben über das Volk brachten! Diese widerwärtigen Tierwesen sehen ziemlich genau so aus wie riesenhafte Ratten mit menschenähnlichen Körpern und es ist während des Krieges sogar schon vorgekommen, dass diese von einer diabolischen Intelligenz angetriebenen Kreaturen sich verkleidet und gegenüber unachtsamen Wachen als Menschen ausgegeben haben. Rattlinge gelten als Fluch und größte Plage des Löwentorer Volkes und obwohl es nach dem Krieg so schien, als wäre diese Gefahr endgültig gebannt, so mehren sich die Anzeichen dafür, dass diese durchtriebenen Geschöpfe sich wieder vermehren und sich in der Finsternis der Tiefe sammeln, um bald schon wieder die Oberflächenwelt und deren Bewohner heimzusuchen.

Rattlinge sind zwar feige und besonders anfällig gegen Zauberei, dafür aber wahre Meister der Hinterlist und verwenden nur allzu gerne Gift, um ihre Opfer auszuschalten. Ihre Schamanen sind dazu in der Lage, gewisse Zauber zu wirken und alle Angehörigen dieses Volkes von Tierwesen tragen unzählige Krankheiten in sich, die sie ebenfalls oft auf ihre Opfer übertragen, so dass in ihrem Gefolge rasch Seuchen ausbrechen können. Nun bleibt den tapferen Siedlern in der Leuenmark nur die vage Hoffnung, dass diese abscheulichen Bestien ihnen nicht bis hierher gefolgt sind...

Fähigkeiten: Betäuben, Beutelschneiderei, Diebstahl, Entfesseln 2, Fallen finden/legen 2, Giftkunde 2, Jagen 2, Kampf mit... Dolchen, kleinen Schilden, leichten Schusswaffen, Einhandwaffen, Meucheln, Pflanzenkunde 1, Spuren lesen/legen 2, Wissen um... Land & Leute 1, Natur 3, Tiere 3.

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 3

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Gift 2, Infektion 2, Überirdische Sinne.

Besonderheiten: Rattlinge besitzen eine angeborene Furcht gegenüber Zauberei und sind besonders anfällig gegen alle Zauber, die auf psychologischen Effekten – wie z. B. Angst – beruhen.

Spieltipp: Rattlinge sind zwar widerwärtige, aber nichtsdestotrotz gefährliche Geschöpfe, die ihre angeborene Feigheit durch ihre immense Anzahl spielend wieder ausgleichen. Rattlinge sind geduckt laufende, stets nervöse und umherschneifelnde Gestalten, die fast stets unsichtbar bleiben. Sie sind ängstlich und quasi stets auf dem Sprung, sofern sie nicht in der Überzahl sind oder ein riesenhafter Rattling-Oger oder einer ihrer intelligenten Schamanen oder Hexer sie anführt. Rattlinge sprechen mit hohen, unangenehmen Stimmen oder quieken und fiepen, denn viele von ihnen sind der menschlichen Sprache überhaupt nicht mächtig...

Todesritter

Ein besonders ungewöhnlicher, gefährlicher und tödlicher Untoter ist der Todesritter, von dem allerdings bisher nur zwei zurück in ein unseliges Leben gerufen worden sind: Einmal war dies der berühmte Balthasar Blutgericht, der zusammen mit seinen einstigen Soldaten im Kulter Forst auf dem alten Schlachtfeld von Aschenacker sein Unwesen trieb, und natürlich der überaus grausame und verfluchte Hans-Helmut von Hohenweiden, der das Gut Tümpelhof terrorisierte! Um einen Todesritter zu animieren ist eine wahre Meisterschaft des sogenannten Pfads der Asche notwendig und nur wenige Totenbeschwörer besitzen die notwendige Macht hierfür; für einen der mächtigsten Nekromanten indessen – den infamen Nikodemus Schwarzen – stellte dies nie ein Problem dar und auch seine Schüler sind hierzu wohl leider in der Lage!

Todesritter besitzen im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten noch einen Großteil ihrer Erinnerungen und Fähigkeiten aus ihrem einstigen Leben, weswegen sie durchaus zu intelligenten Handlungen und Entscheidungen in der Lage sind, was sie zu geborenen Anführern von untoten Heerscharen macht. Außerdem haben sie durch ihr Unleben auch weitere Vorzüge gewonnen – zum Beispiel ihre absolute

Furcht- und Schmerzlosigkeit – so dass diese untoten Schrecken wahrlich gefährliche Gegner sind, dem Willen ihres Meisters stets loyal untertan. Allerdings sind die meisten dieser untoten Schrecken zum Glück extrem territorial und werden den Ort ihres gewalttätigen Todes nicht freiwillig verlassen...

Fähigkeiten: Beidhändig, Betäuben, Kampf mit... Dolchen, Einhandwaffen, Schilden, Stangenwaffen, Schusswaffen, Zweihandwaffen, Kampferprobt 3, Rüstung nutzen 3, Rüstung reparieren 3, Wissen um... Geschichte 2, Gesetze 2, Heraldik 2, Kampftaktik 2, Kriegsgerät 2, Land & Leute 2, Untote 2.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 5

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Alterslos, Aura der Angst 1, Immunität 3, Kontrolle 2, Magieimmunität 1, Ogerstärke, Regeneration 1, Unsterblich 2, Unverwundbar 1, Überirdische Sinne, Überlegener Wille.

Besonderheiten: Todesritter besitzen am Ort ihres Todes verschiedene Eigenarten, die sich noch unterschiedlich auswirken können; Todesritter sind fast immer im Besitz von magischen Waffen oder Rüstungen.

Spieltipp: Todesritter sind im wahrsten Sinne des Wortes furchterregende untote Kreaturen, die lediglich von mächtigen Nekromanten oder noch stärkeren Untoten dazu gebracht werden können, den Ort ihres Todes zu verlassen. Diese untoten Wesen sind dort, wo sie gestorben sind, schier unüberwindbar und verfügen über einmalige Kräfte und Möglichkeiten, von denen einige durchaus verschwinden können, sofern der Todesritter diese Stätte verlassen sollte.

Besonders gefährlich macht Todesritter ihre nach wie vor vorhandene, relativ hohe Intelligenz und die vielen Fähigkeiten, an die sie sich noch aus ihrem wahren Leben erinnern können; außerdem besitzen fast alle Todesritter magische Waffen und Rüstungen oder andere Artefakte, die sie gnadenlos zu ihrem Vorteil nutzen...

Troll

Auch im Reich der Leuenmark tauchten sie leider sehr schnell auf und machten den Neankömmlingen hier das Leben zur Hölle: Trolle! Zwar sehen sie ganz anders aus als ihre Artgenossen daheim im Königreich Löwentor, aber an Gefährlichkeit stehen sie diesen wahrlich in Nichts nach. Leuenmark-Trolle sind ewiglich hungrige, fellbedeckte und grässlich anzusehende Bestien, die selbst einen großen Mann weit überragen und deren Stärke wirklich legendär ist. Obendrein



Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Bluttausch, Immunität 1, Körperwaffen 1, Regeneration 2, Überlegener Wille, Trollstärke.

Besonderheiten: –

Spieltyp: Trolle sind der Schrecken einsamer Wanderer, aber selbst gut ausgerüsteter und größerer Gruppen von Kämpfern! Ein Troll ist sich seiner immensen Kraft und Überlegenheit im Kampfe durchaus bewusst und wird stets versuchen, immer die schwächsten Gegner zuerst anzugreifen, um diese rasch zu töten und sich danach neuen Opfern zuzuwenden. Die meisten Trolle in der Leuenmark greifen einfach mit ihren steinharten Fäusten an, die sich am Ende überlanger und muskelbepackter Arme befinden, mit denen sie eine große Reichweite haben. Zwei wuchtige Schläge mit diesen Fäusten genügen und Schilde sind zerschmettert und nutzlos geworden! Aber auch Trolle mit einfachen Keulen wurden bereits gesichtet...

Alleine mögen Leuenmark-Trolle gefährlich sein, zusammen mit einer heulenden Horde von Blutkappen aber kann er ganze Landstriche verwüsten und terrorisieren...

Vampir

Einer der grausamsten und geheimnisvollsten Schrecken der Nacht ist der blutsaugende und unsterbliche Vampir, der schon lange jegliche Menschlichkeit hinter sich gelassen hat, um seine neue Macht über Leben und Tod voll und ganz auszukosten. Selbst Nikodemus Schwarzen muss in seinen verruchten „Schwarzen Schriften“ anerkennen, dass niemand diese machtvollen Herrscher der Untoten unterschätzen sollte. Durch ihre sagenhafte Unsterblichkeit – teuer erkaufte durch die Abhängigkeit vom Lebenselixier anderer Geschöpfe – haben Vampire ein schier unermessliches Wissen angehäuft und je älter sie werden, desto mehr legendäre Eigenschaften werden ihnen zuteil und ihre Macht scheint irgendwann einfach grenzenlos zu sein. Kein Wunder also, dass in manchen Gegenden das Volk sich bei Einbruch der Dunkelheit zitternd in seinen Häusern verkriecht, wohl wissend, dass selbst noch so dicke Mauern keinen Schutz bieten können.

Allerdings verhält es sich so, dass selbst Vampire durchaus Schwächen besitzen und viele dieser Blutsauger neigen durchaus dazu, mit zunehmender Machtfülle und Alter leichtsinnig und arrogant zu werden. Dies immerhin mit gutem Recht, denn fast alle Vampire haben es gelernt, sich Zauberei nutzbar zu machen, was sie gemeinsam mit ihren sonstigen Fähigkei-

vermögen es diese massigen Kreaturen, erlittene Verletzungen erstaunlich rasch zu heilen, so dass sie im Kampfe fast unbesiegbar zu sein scheinen; und mit ihren gewaltigen Fäusten können sie Knochen wie dürre Äste zerbrechen und Rüstungen wie dünnes Blech zerfetzen!

Das dichte, zottige, völlig verfilzte und mit Ungeziefer geradezu übersäte Fell dieser Trolle wirkt fast schon wie eine Art von Rüstung, so dass sie die Attacken ihrer Gegner fast nicht zu spüren scheinen. In der Leuenmark erscheinen sie immer wieder im Gefolge von Blutkappen, denen sie sich im Kampf gegen gemeinsame Feinde und bei der Aussicht auf Blutvergießen vorübergehend anschließen...

Fähigkeiten: Beidhändig, Entfesseln 3, Kampf mit... Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Wissen um... Kreaturen 1, Tiere 1.

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 8

Rüstpunkte (RP): 3 (natürlich)

Schaden: durch Waffe

ten – wie unter anderem der Gabe, andere Vampire oder niedere Untote zu erschaffen und zu befehligen – zu den einzig wahren Herren der Finsternis macht ...

Fähigkeiten: Beidhändig, Betäuben, Entfesseln 3, Entschlüsseln 3, Giftkunde 3, Jagen 3, Kampf mit... Dolchen, Kurzschwertern, Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Kampferprobt 3, Lehren 3, Lesen/schreiben, Meditation, Meucheln, Pflanzenkunde 2, Rüstung nutzen 3, Schätzen 3, Spuren lesen/legen 3, Trankkunde, Wissen um... Artefakte 3, Geschichte 3, Kulte 3, Kreaturen 3, Land & Leute 3, Religion 3, Reliquien 3, Rituale 3, Sprachen (beliebig), Tiere 2, Untote 3, Zauberkunst.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 5

Rüstpunkte (RP): 0

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 30

Zauberei: Allgemeine Zauber, Kampf magie, Nekromantie

Zaubersprüche: bis zum 8. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Aura der Angst 3, Beeinflussung, Immunität 3, Kontrolle 3, Magieimmunität 2, Ogerstärke, Unsterblich 3, Unverwundbar 2, Verwandlung 3, Überirdische Sinne, Überlegener Wille, Zauberei 3.

Besonderheiten: Vampire können jederzeit die Kontrolle über andere und schwächere Untote wie z. B. Zombies und Skelette übernehmen, auch wenn diese von anderen Schwarzmagiern beschworen worden sind; Vampire besitzen ganz spezielle Schwächen, hierzu zählt u. a. die für sie tödliche Wirkung von Sonnenlicht. Vampire haben meist Zugriff auf mächtige magische Artefakte. Sie können mit bestimmten Tieren – z. B. Ratten, Fledermäusen und Wölfen – kommunizieren und diese befehligen.

Spieltipp: Wann immer es möglich ist wird ein Vampir versuchen, unerkannt und unentdeckt zu bleiben. Diese untoten Schrecken der Nacht ziehen es vor, ihre sterblichen Helfershelfer oder andere niedere Untote auszusenden, um für sie ihre diabolischen Pläne auszuführen. Nur wenn es um Blut geht macht sich der Vampir selbst auf den Weg und verlässt sein gut geschütztes und verborgenes Refugium. Ein Vampir ist sich seiner Macht durchaus bewusst und kann nur durch seine eigene Arroganz und Überheblichkeit eventuell überlistet werden.

Allerdings gibt es nicht wenige Vampire, die ihres untoten Daseins überdrüssig sind und verzweifelt versuchen, sich an die letzten Reste ihrer Menschlichkeit zu klammern...

Waldschrat

In den dichten Wäldern der Leuenmark verbergen sich viele absonderliche und mysteriöse Geschöpfe und zum Glück sind nicht alle von ihnen den Neuankömmlingen

aus Löwentor unbedingt böse gesinnt. Der Waldschrat gehört scheinbar ebenfalls zu den merkwürdigen Wesen, die in diesem Lande schon seit jeher leben, auch wenn man sie auf den ersten Blick in der wuchernden Wildnis vielleicht gar nicht erspähen mag, so sehr ähneln sie einem mit Moosen und Farnen überwucherten Baum. Im Wald ist er daher fast unsichtbar und meidet auch den Kontakt zu den meisten Eindringlingen. Fast so wie ein Baum besitzt ein solcher Schrat eine harte, borkenartige Haut, die ihn – außer natürlich gegen Feuer – sehr resistent gegen Schaden jeglicher Art macht.

Vor allem aber ist der Waldschrat ein reines Geschöpf der unberührten Wildnis und deshalb ein wahrer Meister der Naturmagie, die er in seiner natürlichen Umgebung ohne jedwede Komponente wirken kann; die Pflanzen und Tiere des Forstes sind diesem geheimnisvollen Geschöpf untertan und daher weiß es eigentlich stets, was hier um ihn herum geschieht. Waldschraten sind keine aggressiven Wesen, aber sobald jemand seiner Heimat Schaden zufügt kann er zu einem fürchterlichen Gegner werden...

Fähigkeiten: Beidhändig, Fallen finden/legen 3, Pflanzenkunde 3, Spuren lesen/legen 3, Wissen um... Kreaturen 2, Natur 3, Tiere 3.

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 5

Rüstpunkte (RP): 4 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 10

Zauberei: Allgemeine Zauber, Schamanismus

Zaubersprüche: bis zum 6. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Immunität 3, Körperpanzer 2, Kontrolle 2, Ogerstärke, Unverwundbar 1, Regeneration 2, Schadensreduzierung, Überirdische Sinne, Überlegener Wille.

Besonderheiten: Ein Waldschrat kann mit Pflanzen und Tieren kommunizieren und wird im Wald daher nie überrascht; Waldschraten können Pflanzen in ihrem Wald animieren.

Spieltipp: Waldschraten sind seltene und an sich freundliche Geschöpfe, die sich durch große Neugier auszeichnen und von sich aus im Normalfall nicht aggressiv reagieren. Es gibt allerdings zwei Dinge, die Schrate nicht sonderlich mögen: Äxte und Feuer! Daher tut man gut daran, im Gebiet eines solchen Waldschrats die Natur so weit als möglich unberührt zu lassen und keine großen Feuer mit lebendem Holz zu entzünden. Da Tiere und Pflanzen einem Waldschraten stets berichten, was sich in seinem Gebiet abspielt, ist er immer über die Geschehnisse im Bilde und kann entsprechend rasch darauf reagieren...





Der Schwarze Mann

Ein lebendig gewordener Alptraum – ein schrecklicher Fluch, der Gestalt angenommen hat – das ist es, was der Schwarze Mann verkörpert! Erschaffen aus reinster Finsternis und schwärzester Zauberkunst vom mächtigsten Nekromanten Löwentors – Nikodemus Schwarzen – als dieser vor vielen Jahren in den Tiefen des Sumpfes Vulpespfuhl sein Domizil aufgeschlagen hatte, um dort ungestört von seinen vielen Verfolgern – wie Hexenjägern und Inquisitoren des Solis – seine finsternen Forschungen betreiben zu können.

Bei einem dieser schwarzmagischen Experimente entstand sozusagen als eigentlich unerwünschtes „Nebenprodukt“ dieses schreckliche Geschöpf! Der Schwarze Mann ist eine Kreatur aus den dunkelsten und negativsten Emotionen der vielen Menschen, die jemals im Vulpespfuhl zu Tode gekommen sind, und sein Dasein ist gewebt aus den Ängsten, dem Leid und der Verzweiflung all' jener unglückEs ist ein Wesen, das eigentlich nicht existieren dürfte und solange es Furcht, Hass und Leid gibt, wird es auch den Schwarzen Mann geben – auf seine Weise ist er also wirklich unsterblich.

Zunächst wollte Nikodemus Schwarzen dieses von ihm unwillentlich erschaffene Wesen wieder vernichten, da es sich seiner Kontrolle entzog, dann aber fand er eine grimmige Freude daran, es auf die sterblichen Menschen loszulassen, die es nur umso stärker werden ließen, je mehr Angst sie vor ihm hatten! Doch nachdem der Nekromant den Sumpf schließlich wieder verlassen hatte, tauchte der Schwarze Mann viele Jahre kaum auf, denn er wird nur angezogen vom

gewaltsamen Tod und schwarzer Zauberkunst sowie den niedrigsten Gefühlen der Menschen, so dass er fast schon in Vergessenheit geriet und die Menschen ihn für eine Schauergestalt aus einem Märchen hielten. Doch er tauchte wieder auf, aus seinem finsternen Schlummer vermutlich erweckt durch die Träne der Xaria und die nekromantischen Umtriebe des Viktor von Verblichen am Gut Tümpelhof...

Fähigkeiten: –

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 5

Rüstpunkte (RP): 2 (natürlich, auch gegen Zauber)

Schaden: Krallen, 1 SP direkt

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Alterslos, Ätherische Form, Aura der Angst 1, Einzigartige Attacke, Immunität 3, Körperwaffen 3, Legendar, Magieimmunität 2, Unsterblich 2, Unverwundbar 2, Verwandlung 2, Regeneration 3, Überirdische Sinne, Überlegener Wille.

Besonderheiten: Der Schwarze Mann kann nur von geweihten Waffen verletzt werden. Er kann jederzeit mit der Finsternis verschmelzen oder sich aus dieser bilden und regeneriert sich dort auf volle LP. Die Krallenhände des Schwarzen Mannes ignorieren jegliche Rüstung (außer Schutz durch klerikale Wunder).

Spieltipp: Der Schwarze Mann ist sicher ein absolut einmaliges Geschöpf der Finsternis, das den Menschen nun schon sehr lange Zeit Angst und Schrecken einflößt. Er erscheint aus der Finsternis wie ein übler Alptraum und verschwindet dort ebenso schnell wieder, nachdem er mit seinen grässlichen Krallen schreckliche Wunden geschlagen hat. Niemand weiß, was den Schwarzen Mann antreibt, nicht einmal sein einstiger Erschaffer Nikodemus Schwarzen! Zuletzt wurde er bei der Siedlung Greifenhain gesichtet, wohin er – scheinbar angelockt durch die Träne der Göttin Xaria – den neuen Siedler offenbar gefolgt war. Leuenmark, sei auf der Hut...

Werwolf

Wenn der volle Mond weit oben bleich am Himmel steht, dann schlägt die Stunde des schrecklichen Werwolfs! Sein unnachahmliches und marker-schütterndes Heulen kündigt ihn an und im Tierreich muss er keinerlei Gegner fürchten. Dabei hat sich dieses Werwesen sein Schicksal keineswegs ausgesucht: Ein neuer Werwolf kann immer nur dann entstehen, wenn ein Lebewesen von einem anderen Werwolf ge-

bissen worden ist und diesen uralten Fluch weitergibt.

Bis zum nächsten Vollmond vollzieht sich dann eine mystische Verwandlung im Körper des Opfers, die zunächst aber noch unsichtbar und daher umso tückischer verläuft. Sobald dann aber der Vollmond zum ersten Male wieder erscheint übernimmt ein tierisches und unstillbares Verlangen die Kontrolle über die Sinne des bedauernswerten Geschöpfes und ein unvergleichlicher Blutdurst verdrängt alle anderen Gefühle und macht normales Verhalten völlig



unmöglich. Dann geht der Werwolf auf die Jagd und es ist fast unmöglich, dieses übermenschlich schnelle, extrem starke und fast unverletzliche Wesen aus den allerschlimmsten Alpträumen zu bezwingen...

Fähigkeiten: Beidhändig, Entfesseln 2, Fallen finden/legen 3, Jagen 3.

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 4

Rüstpunkte (RP): 1 (natürlich)

Schaden: Klauen, 1 SP direkt

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Bluttausch, Infektion 3, Körperwaffen 2, Körperpanzer 1, Kontrolle 1, Unverwundbar 2, Verwandlung 1, Regeneration 1, Überirdische Sinne, Überlegener Wille.

Besonderheiten: Bei einer Verletzung durch einen Werwolfbiss wird der Fluch der Lykanthropie an das Opfer weitergegeben. Werwölfe sind nur mit Silberwaffen oder speziell geweihten Waffen zu verletzen.

Spieltyp: Im Grunde sind Werwölfe bedauernswerte, getriebene Geschöpfe, die ihre tierischen Instinkte zu

unterdrücken versuchen, diesen aber stets unterliegen müssen. Sobald ein Werwolf sich verwandelt hat übernimmt das von skrupelloser Blutgier beherrschte Wesen all sein Denken und Tun und selbst die eigene Familie oder Freunde sind dann nicht mehr vor ihm sicher! Werwölfe sind perfekte Jäger und in Wald und Wildnis fast unsichtbar und absolut lautlos, wenn sie es wünschen. Hat ein solches Wesen erst einmal eine Spur aufgenommen, so wird es seine Beute jagen, bis sie erlegt worden ist...

Zombie

Sie zählen zu den gemeinen Fußtruppen und ewig loyalen Sklaven der verruchten Nekromanten und Schwarzmagier: Zombies, deren verwesende und verrottende Körper sich aus Gräbern und alten Schlachtfeldern stumpfsinnig erheben, um dem Ruf ihres skrupellosen Meisters zu folgen! Stöhnend und ohne eigenen Willen taumeln sie langsam einher und bringen durch ihren unerbittlichen und vor allem unnachlässigen Vormarsch oft selbst die tapferste Verteidigung zum Erliegen. Zombies kennen keine Skrupel, haben keine Moral, sind stets loyal und fühlen weder Müdigkeit noch Schmerz, was sie eigentlich zu perfekten Gefolgsleuten im Kampfe macht. Dummerweise sind sie langsam und schwerfällig und besitzen nur noch letzte Reste ihrer einstigen Intelligenz, was dafür sorgt, dass man sie nur allzu leicht überlisten und vernichten kann.

Der große Nekromant Nikodemus Schwarzen fand aber leider Mittel und Wege, diesen Mangel auszugleichen: Er erfand die sogenannten „Schwarzen Siegel“, die – sofern sie auf das faulige Fleisch von Zombies aufgetragen werden – durch finsterste Magie dafür sorgen, dass unnatürliche Energie die verwesenden Körper neu belebt. Zum Glück ließ Nikodemus Schwarzen nur wenige seiner Schüler am Leben, die das Wissen um diese nekromantischen Siegel weitergeben könnten...

Fähigkeiten: –

Gesinnung: böse

Lebenspunkte (LP): 3

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): –

Zauberei: –

Zaubersprüche: –

Eigenschaften: Immunität 3, Infektion 1, Überirdische Sinne, Überlegener Wille.

Besonderheiten: –

Spieltipp: Zombies sind willenlose Geschöpfe, die von einem skrupellosen Schwarzmagier aus Ariuns Reich gerissen und in ihren verwesenden Leichnam zurück gezwungen worden sind! Stöhnend schwanken sie langsam, aber unablässig auf ihre Gegner zu und kennen keinerlei Gnade oder Mitgefühl. Sie sind ihrem Herrn und Meister gegenüber absolut loyal und stellen daher die perfekten Sklaven für Nekromanten dar – auch wenn sie nur die einfachsten Dienste und Aufgaben verrichten können...

Zyklop

Dahe dem Kulter Forst lebt der Zyklop Zalazaar, der den Getreuen des Freiherrn Karl-Konstantin von Kulter vor einigen Jahren maßgeblich dabei half, die furchteinflößende Gorgone Elzbeta zu bezwingen und es vor allem ermöglichte, das Geheimnis um die verschollene Konstanze von Hohenwang zu lüften.

Eigentlich waren Zyklopen friedfertige Wesen, die lange vor den Menschen im Gebiet Löwentors lebten; nach der Ankunft der Grünhäute aber entwickelten sie einen fatalen Hang zur Gewalt und wurden aus der Not heraus rasch zu grausamen und kriegerische Kämpfern, deren Blutdurst und unversöhnlicher Hass dann dafür sorgte, dass die Orks zwar fast völlig ausgerottet wurden, sie selbst sich anschließend aber wegen verheerender Bruderkriege ebenfalls fast völlig auslöschten. Durch die erstaunliche und ungestüme Kampfeskunst dieser einäugigen und hünenhaften Geschöpfe erfolgte der Niedergang ihres Volkes rasch und wurde durch einige wenige Schlachten im jetzigen Gebiet des Königreiches Löwentor besiegelt! Manche Zyklopen sind auch der hohen Kunst der Zauberei mächtig.

Heute gibt es kaum noch Angehörige dieses Volkes, wenn auch nahe dem Drachenhain im Jahre 756 n. d. E. wiederum ein Zyklop namens Mabronn angetroffen wurde, der allerdings ein grausames und blutrünstiges Gemüt besaß und daher im Kampfe bezwungen werden musste. Sofern man also heutzutage in der Leuenmark oder Löwentor einen Zyklopen antrifft mag sich dies als großer Segen, aber sehr viel wahrscheinlicher als gar schlimmer Fluch entpuppen...

Fähigkeiten: Beidhändig, Betäuben, Entschlüsseln 2, Feuer machen, Kampferprobt 2, Kampf mit... Dolchen, Einhandwaffen, Lehren 2, Lesen/schreiben, Meditation, Pflanzenkunde 2, Schätzen 2, Trankkunde, Waffen schmieden 3, Wissen um... Artefakte 2, Dämonen 2, Geschichte 2, Hexerei 2, Kampftaktik 2, Kreaturen 2,

Kriegsgerät 2, Kulte 2, Land & Leute 2, Magietheorie 2, Rituale 2, Tiere 2, Untote 2, Zauberkunst.

Gesinnung: neutral

Lebenspunkte (LP): 4

Rüstpunkte (RP): –

Schaden: durch Waffe

Magiepunkte (MP): 25

Zauberei: Allgemeine Zauber, Bannmagie, Bardenmagie, Hexerei, Kampfmagie

Zaubersprüche: bis 6. Grad

Eigenschaften: Alterslos, Bluttausch, Ogerstärke, Regeneration 2, Überlegener Wille.

Besonderheiten: –

Spieltipp: Bei den Zyklopen handelt es sich um ein uraltes und sehr stolzes Volk. Die meisten von ihnen sind nur noch grausame und mordlüsterne Schatten ihrer einstigen Größe und sie haben längst vergessen, wie viel Kultur ihnen einst zu eigen war. Aber manche Zyklopen haben sich ihr altes Wissen auch nach den harten Kriegen gegen die Grünhäute bewahren können und leben nur wie Einsiedler an verlassen Orten, wo sie darauf warten, dass sie ihre Kenntnisse an würdige Schüler weitergeben können.

Sofern man einen solchen Zyklopen findet ist dies natürlich ein großes Glück, denn der Wissensschatz dieser einäugigen und hünenhaften Kreaturen ist wahrlich unvergleichlich...

Land, Leute und Legenden

Datürlich möchten wir mit **Leuenhall LIVE** nicht nur ein passendes Regelkonstrukt anbieten, sondern dazu ebenfalls ein stimmiges und schönes Hintergrundland, auf dem sich die vermeintlichen Abenteurer in Zukunft tummeln können.

Hierzu haben wir das fantastische Reich der Leuenmark ins Leben gerufen und in den letzten Jahren gleichermaßen mit Leben erfüllt. Alle unsere Veranstaltungen finden in der Leuenmark statt und werden so dazu beitragen, Schritt für Schritt ein unbekanntes Land spielerisch zu erkunden. Somit haben alle SpielerInnen auch die Möglichkeit, sich selbst in die Geschichte und Geschehnisse der Leuenmark einzubringen und sich hier tatsächlich einen Namen zu machen...

In diesem weitgehend noch unerforschten Landstrich gilt es viele Abenteuer zu bestehen und bisher noch unbekannte Gefahren zu überwinden. Neue und mysteriöse Völker sowie bizarre Kreaturen leben hier und niemand vermag zu erahnen, was alles noch in den weiten Ebenen, den dichten Wäldern und den ausgedehnten Sumpfgebieten verborgen sein mag.

Leuenhall LIVE bietet im nachfolgenden Kapitel einen kurzen Einblick über die Geschehnisse, die sich bisher im Spiel in der Leuenmark zugetragen haben. Natürlich sind diese Informationen nur das, was auch die SpielerInnen auf unseren Veranstaltungen tatsächlich bereits selbst erlebt haben können. Vieles aber liegt noch im Verborgenen.

Im Laufe der Zeit und nach den jeweiligen Live-Rollenspielen werden diese Ereignisse jeweils aktualisiert...

Übrigens verschaffen wir mit **Leuenhall LIVE** jedem Neueinsteiger ins Hobby Live-Rollenspiel auch gerne die Möglichkeit, einen Anfangscharakter in der Leuenmark zu erschaffen und wir helfen auch gerne bei der Umsetzung, den ersten Ideen und natürlich etwaigen Regelfragen.

Denn die Leuenmark soll noch größer und schöner werden – es ist unser gemeinsames Land und jeder ist herzlich dazu eingeladen, es gemeinsam mit unserer Orga zu erforschen und die ersten Erfahrungen in diesem faszinierenden Hobby zu machen.



Wie alles begann...

Im Spätherbst des Jahres 756 nach der Erscheinung des Solis im Reiche Löwentor brach ein Tross unter Leitung des Freiherrn Karl-Konstantin von Kulter auf, um im Namen des Königs und des Hauses Hohenwang neues Land für die Krone in Besitz zu nehmen.

Niemand konnte damals wohl ahnen, wie schnell sich die Umstände zu Ungunsten dieses tapferen Trupps wenden sollten und was für ungeheuerliche Schrecken sie in dem neu entdeckten Landstrich erwarten würden... Lange schon war diese Expedition heimlich

vom Hause Hohenwang – einem der vier Fürstentümer Löwentors – geplant worden und vor allem Konstanze von Hohenwang tat sich hierbei ganz besonders hervor.

Da es leider gewisse Kreise unter den adligen Familien im Königreich Löwentor gab, die dem widerwärtigen Ränkespiel und üblen Intrigen sehr zugetan waren und der König schon seit Jahren durch diese einflussreichen Personen gar übel beraten wurde, sah sich die dem Königshaus loyale Familie Hohenwang dazu gezwungen, dieses mutige Unterfangen zumindest vorerst selbst zu finanzieren und die Expedition mit allem auszustatten, was diese benötigte, um erfolgreich wieder in die Heimat

Viele weitere interessante Informationen zu Geschichten und Geschicken der Leuenmark und Löwentors – sowohl in-time wie auch out-time Dokumente – sind auf der Orga-Homepage www.leuenhall.de als kostenlose Downloads erhältlich!

zurückzukehren.

Der eigentliche Plan sah somit vor, dem König Löwentors nach der Inbesitznahme einer neuen Provinz die Nachricht hierüber zu unterbreiten, so dass die Ränkeschmiede bei Hofe keinerlei Einfluss mehr geltend machen konnten und das Königshaus sicherlich wohlgefällig auf diese wackere Tat blicken würde.

Aber natürlich holte Konstanze von Hohenwang die nötige Erlaubnis für diese Expedition am Königshof ein und dieses Ersuchen wurde von den Ratgebern des Königs trotz ihrer dringlichen Bitte weitergegeben, womit leider die Geheimhaltung bereits dahin war und die sich übergangen fühlenden Adligen damit begannen, allerlei diplomatische Fallstricke auszulegen, welche auch rasch reife Früchte tragen sollten.

Wahrhaft bitterlich ist es mit anzusehen, wie tief die einst so stolzen und edlen Familien Löwentors gesunken waren und wie sehr sie sich von ihren vordem so hehren Idealen abgewandt haben...

Als Anführer des gewagten Unternehmens fiel die Wahl Konstanzes sogleich auf den ihr stets treulich ergebenen Freiherrn aus Kulter, der sie ja erst im Jahre 753 n. d. E. aus den Klauen der machtvollen Hexe Annegret Todleben beim verruchten Kulter Forst errettet hatte.

Dieser ging sogleich daran, die ihn getreuen Gefolgsleute auszuwählen, die ihn bei seiner gefährlichen Reise in unbekannte Gefilde begleiten sollten, darunter waren unter anderem der Hauptmann der Hohenwanger Fürstengarde – Eberhard Hauenstein – ebenso wie der Gelehrte Ingnatius Insgeheim aus der prachtvollen Akademie zu Leuenhall, der Solis-Priester Gustav Guthmann und die Elia-Novizin Kunigunde, um nur einige wenige zu nennen.

Die Reise begann und der Weg führte diesen kleinen und tapferen Tross zunächst nach Kaltenherz, wo die dortige Fürstin Tanja-Tamara von Kaltenherz eine wahrlich böse Überraschung für die Streiter vorbereitet hatte: Denn sie leerte ihre Kerker und Gefängnisse und sandte die dort inhaftierten Personen mit auf den ungewissen Weg, um sich ihrer zu entledigen!

Der Freiherr Karl-Konstantin von Kulter konnte sich gegen dieses infame Vorgehen nicht wehren, schließlich war er auch der Fürstin zum Dienste verpflichtet, doch sollten diese unfreiwilligen Siedler für ein noch unentdeckte Land sehr rasch zu großen Schwierigkeiten

führen...

Viel schlimmer aber war die Tatsache, dass Tanja-Tamara von Kaltenherz dem Freiherrn in einem verschlossenen Kästchen eine der legendären sieben Tränen der Xaria mit auf seinen ohnehin schon gefährvollen Weg gab, um dieses ebenso verfluchte wie immens machtvolle Relikt der Königin der Schlangen aus dem Königreich zu schaffen.

Dies ahnte Karl-Konstantin von Kulter indes zu diesem Zeitpunkt nicht, dem es weder möglich noch gestattet war, das geheimnisvolle Kästchen zu öffnen.

Mit dieser göttlichen Reliquie – um deren Besitz im Jahre 766 n. d. E. beim großen Sumpf Vulpespfuhl nahe dem Gut Tümpelhofen noch bitterlich gekämpft worden war – kam wohl schon das Unglück mit in die neue Provinz, den Unheil folgte den Tränen der Xaria auf allen ihren Wegen...

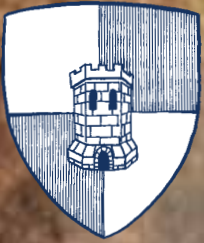
Nur die wenigen Priesterinnen dieser furchteinflößenden Göttin konnten die Macht der Tränen nutzen, ohne deren furchtbaren Fluch anheim zu fallen – doch war nach allem Dafürhalten die letzte Xariane namens Xeleste Natterlieb nahe dem Vulpespfuhl im Kampf gegen die Anhänger des Roten Gottes Taros getötet worden.

Dank des Tagebuchs des Freiherrn können wir auch heute noch an seinen einstigen Gedanken teilhaben und wissen darob, was damals geschehen ist:

„Heute brechen wir wieder auf und werden schon bald die Grenzen Löwentors verlassen. Doch gleichwohl meine Laune und meine Begeisterung für unser großartiges Unterfangen, unsere ganze Expedition einen schweren Dämpfer erhalten hat und ich mehr als betrübt darüber bin, wie wenig die Fürsten unseres angeblich so aufrechten und edlen Reiches diese Expedition unterstützen, weiß ich, dass die Familie derer von Hohenwang auf mich und meine wackeren Mannen zählt. Und ich werde sie sicherlich nicht enttäuschen...

Am frühen Morgen wurde ich also geweckt und wurde mit jenen Menschen konfrontiert, die unseren kleinen, aber mir vertrauten Trupp auf unserer Reise begleiten sollten: Ich muss zugeben, ich war mehr als erschrocken und entsetzt über das, was sich meinen Augen im Innenhof der Burganlage zu Kaltenherz darbot! Verwahrloste Gestalten lungerten und kauerten hier dicht zusammengedrängt herum, auf den ersten Blick als Menschen zu er-





Die Lande der Neuenmark im Jahr



Jahre 759 n. d. Z.



Kulter Berge

gen-Forst

Greifenhain

Burg
Leuenfels



Pratzenhügel

Greifenforst

am

Tiefengrund

Elinkenwasser

nensee

Zwielichthain

Spinnwebwald

Totenmoor

Schlundschucht

rst

Die stillen Brüder

Waisenwald



kennen, die in der letzten Zeit in den Gefängnissen und Kerkern von Kaltenherz – und vermutlich sogar der anderen Fürstentümer – zugebracht hatten.

Wahrlich einen bedauernswerten Anblick boten sie und meine Gefährten waren entsetzt und verbittert darüber, dass wir unsere Aufgabe und unser Leben nun mehr oder minder in die Hände von Menschen begeben mussten, die wir nicht nur nicht kannten, sondern von denen wir wussten, dass sich unter ihnen unzählige Haderlumpen, Mordbuben und alles nur erdenkliche Schurkenpack befinden mussten! Eben vor allem solche Personen, die in unserer Heimat Löwentor nicht mehr länger erwünscht waren und die uns ganz offensichtlich in der Hoffnung mit auf den Weg gegeben wurden, um nicht nur unsere Mission zu behindern und zu gefährden, sondern auch deshalb, um die mit großer Wahrscheinlichkeit ein für allemal loszuwerden...

Ein diabolischer Plan, der vermutlich dem Geist meiner Gastgeberin entsprungen ist – und ich schreibe dies hier nur deshalb so deutlich nieder, weil ich annehmen muss, dass ihr Plan durchaus aufgehen wird und ich weder Tanja-Tamara von Kaltenherz noch die ande-

ren Adligen Löwentors jemals wiedersehen werde!

Um ehrlich zu sein, lege ich wahrhaftig keinen allzu großen Wert mehr darauf.

Lediglich Konstanze von Hohenwang und ihr weiser Vater Ferdinand werden mir sehr fehlen, der Rest der adeligen Herrschaften kann mir für alle Zeiten gestohlen bleiben.

Denn wenn wir nicht den unbekanntem Gefahren einer fremden Umgebung zum Opfer fallen – die ich doch mit meinen treuen Begleitern zu meistern gedachte – dann kann es ja durchaus sein, dass mir jemand des Nachts die Kehle durchschneidet...

Aber vielleicht tue ich diesen beklagenswerten Kreaturen ja auch Unrecht?

Wir werden es vermutlich bald schon wissen. Sehr bald..."

Die Entdeckung der Neuenmark

Somit zog also die übel beleumdete Expedition mit einem nunmehr deutlich angewachsenen Tross los, ließ die Grenzen des Königreiches Löwentor hinter sich und zog einer ungewissen Zukunft und einem unbekanntem Ziel entgegen.



be wir unser festes Lager zu Füßen einer mächtigen Bergkette, ganz in der Nähe eines großen Waldes aufgeschlagen.

Nie werde ich meinen ersten Blick von einer Anhöhe herab vergessen, von dem aus ich eine hervorragende Aussicht hatte und weit ins Land hineinschauen konnte: Weite Ebenen, turmhoch aufragende Berge, unberührte Wälder – wahrlich, dies mag zwar nicht meine Heimat Löwentor sein, aber bald schon die Heimstatt unzähliger Menschen, die uns folgen werden, um hier zu leben...

Mein Heimweh ist wie weggeblasen und wurde schlagartig ersetzt von Abenteuerlust und Entdeckerdrang!

Schwester Kunigunde meinte, hier am Fuße der Bergkette einen mächtigen Greif erblickt zu haben, der bei unserem Näherkommen verschwunden sei und ich nutzte diese Gelegenheit und benannte unser Lager nach einer kurzen Ansprache an meine erschöpften, aber nunmehr glücklichen Reisegefährten mit dem bezeichnenden Namen Greifenhain...

Unsere Kundschafter haben weit und breit keine Anzeichen von menschlichen Ansiedlungen ausmachen können und daher haben wir uns nach vielen Tagen der Reise und reiflicher Überlegung dazu entschieden, hier den Grundstein für die erste Siedlung in der neuen Provinz Leuenmark zu legen.

In den nächsten Tagen werden unsere Späher, Kundschafter und Kartographen sich sogleich daran machen, das umliegende Land zu erforschen und eine erste Karte zu erstellen, auch wenn ich mir sicher bin, dass diese noch weit davon entfernt sein wird, das Gebiet wirklich genau wiederzugeben, das wir hier durchmessen! Allerdings war dieser Landstrich nicht immer unbewohnt – überall finden sich Spuren einer fremden Zivilisation mit einer Baukunst, die mir und selbst meinem Ratgeber Ignatius Insgeheim völlig unbekannt sind.“

Somit wurde nun also rasch eine erste Siedlung errichtet, die den Namen Greifenhain tragen sollte und Karl-Konstantin von Kulter benannte dies unbekannte und überaus vielversprechende Land als die Leuenmark.

Die Dinge schienen sich trotz erbitterter Kämpfe gegen hünenhafte Leuenmark-Trolle und entsetzliche Minotauren endlich nach und nach zum Guten zu wenden, allerdings war dies leider ein voreiliger Trugschluss, denn die Neuankömmlinge wurden aus dem Dunkel der

Rasch schon zeigte sich bei dieser beschwerlichen Reise, dass einige unliebsame Gefolgsleute sich unter dem bunten Haufen befanden: Hier tat sich ganz besonders der in Ungnade gefallene Adlige Franz-Ulbrich von Ungemach hervor, der nicht zauderte, eine kleine und mehr oder minder treue Gruppe von Anhängern um sich zu scharen, unter ihnen viele der schlimmsten Haderlumpen und Halsabschneidern.

Desweiteren tat sich ein weiterer Mann hervor, der angeblich dem Gotte Talis huldigte, der bislang in der alten Heimat scheinbar nur in allergrößter Heimlichkeit angebetet worden war. Laut den Worten des selbsternannten Priesters namens Wilhelm Würmeling sei Talis der einzig wahre Gott und eine Verkörperung von Solis und Taros, die im Glauben des Königreiches stets als die erbittertsten Feinde angesehen worden waren.

Trotz aller Ungemach kam die Expedition relativ gut voran und nach langen Tagen und Nächten der beschwerlichen Reise findet sich folgender Eintrag im Tagebuch des wackeren Freiherrn von Kulter:

„An diesem schicksalsschwangeren Tage ha-



dichten Wälder heraus bereits von gierigen und grausamen Augen beobachtet!

Bald schon erfolgte der erste Angriff der schrecklichen Bestien, die diese Lande unsicher machten und welche fortan die kleine Ansiedlung im eisernen Griff ihrer Belagerung einschnüren sollten: Es handelte sich um die gar garstigen Blutkappen, die ihre Kleidung im Blut ihrer erschlagenen Opfer färben als Zeichen ihrer Macht und Stärke.

Die unbarmherzigen Überfälle dieser tierhaften Kreaturen zwangen die Bewohner des Greifenhains immer weiter in die Knie, da kamen eines Tages die menschlichen Neuankömmlinge im Lager wie gerufen, denn die Angehörigen des nomadischen Volkes der sogenannten Kodros waren offenkundig die erhoffte Rettung vor den Attacken der Blutkappen, die nun auch in der Tat abrupt abbrachen... Einige Zeit später erschienen dann die mysteriös-emotionslosen Pan im Greifenhain und eine unter ihnen – die Pan namens Madaya – nahm sich der Elia-Novizin Kunigunde an und lehrte sie viel über ihr uraltes und offenbar unsterbliches Volk.

Dennoch schienen die Pan es nicht für nötig zu erachten, die menschlichen Bewohner der Siedlung vor den nur scheinbar freundlichen und friedfertigen Kodros zu warnen, die in Wahrheit während der furchtbaren Ahnenkriege einen Pakt mit Dämonen geschlossen hatten und schließlich die Siedler heimtückisch und völlig unvorbereitet überfielen.

Es folgte die erbitterte Schlacht um den Greifenhain in deren Verlauf es dem verzweifelten Freiherrn von Kulter schließlich doch noch gelang, eine Nachricht in die alte Heimat zu entsenden, ehe jeglicher Kontakt zur Expedition abbrach...

Schlacht um den Greifenhain

Sogleich nach Erhalt dieses blutbesudelten Schreibens wandte sich Konstanze von Hohenwang eilig an den Königshof, wo ihr allerdings zu ihrem großen Entsetzen jegliche Hilfe und Unterstützung verweigert wurde.

So weit waren die Intrigen der Adligen bei Hofe nun also schon fortgeschritten und verhinderten somit jegliches weitere Eingreifen von königlicher Seite.

Doch Konstanze zauderte nicht und ging so-

fort daran, alle ihre Kontakte spielen zu lassen, um dem bedrängten Freiherrn und seinen Gefolgsleuten einen entschlossenen Trupp von Soldaten und Söldnern zu senden, wobei sie zum Glück bei Richard Solingen einen tapferen Recken fand, der sich bereit erklärte, diese Rettungsexpedition anzuführen!

Tatsächlich war es dann schließlich notgedrungen ein sehr bunter Trupp aus Söldnern, Glücksrittern, Abenteuern und sogar mutigen Siedlern, die sich so eilig als möglich auf den beschwerlichen Weg in die ferne Leuenmark machten.

Tage und Wochen vergingen bis die vermeintlichen Retter der in Not geratenen Expedition schlussendlich bei der ersten Ansiedlung in der neu entdeckten Provinz ankamen und sie fanden einen Ort des schieren Grauens vor: Überall verstreut lagen Leichenteile umher und stöhnende Untote machten das verwüstete Lager unsicher, wobei nur allzu rasch klar wurde, dass dies die traurigen Überbleibsel der einstigen Siedler sein mussten.

Zunächst standen Richard Solingen und seine Getreuen vor einem großen Rätsel, denn in dem hastig niedergeschriebenen Brief von Karl-Konstantin von Kulter war lediglich von einem ominösen Angriff von dämonischen Mächten die Rede, von denen aber nichts zu entdecken war.

Dummerweise standen die Neuankömmlinge ohne es zu ahnen vor einer noch größeren Herausforderung als jene, die vor ihnen hier angelangt waren: Denn in der Zwischenzeit war auch ein machtvoller Nekromant namens Viktor von Verblichen hier angekommen, auf der Suche nach der verbliebenen Träne der Xaria, und er war es auch gewesen, der die Leichen der toten Siedler für seine Zwecke in ein unheiliges Leben zurück gerufen hatte.

Dieser einstige Schüler des gefürchteten Albrecht Aschenhand hielt mit seinen untoten Horden die Siedlung gegen die kannibalischen Kodros, der wiederum in die hier liegende, verlassene Mine wollten, um dort das Relikt ihres Dämonengötzen Xevassa zu erlangen – das legendäre Dunkle Herz!

In den kommenden Stunden versuchte Richard Solingen zusammen mit seinen Verbündeten verzweifelt, Lichts ins Dunkel der für ihn völlig unüberschaubaren Situation zu bringen und das Erscheinen der vom ganzen Geschehen scheinbar völlig ungerührten Pan halfen



Von der
Gründung
der
Leuenmark
Meine Erkenntnisse
und Aufzeichnungen
zur Erforschung
einer Provinz jenseits der
Grenzen

nicht unbedingt dabei, die Angelegenheit weniger verworren zu machen.

Vielmehr trug das Erscheinen der sogenannten „Dunklen Brüder“ nur für noch mehr Verwirrung und Unruhe.

Zum Glück fanden sich in der verlassenen Siedlung so manche Niederschrift, unter anderem das Tagebuch des Adligen Karl-Konstantin von Kulter und das „Buch Pan“ der Elia-Nowizin Schwester Kunigunde, so dass während der heftigen Kämpfe gegen die wieder erstarkten Blutkappen, Untote und dämonische Kreaturen der Kodros nach und nach klar wurde, was hier geschehen war...

Auch gab es einen Überlebenden des Massakers namens Wilhelm, der allerdings durch die Vorkommnisse um den Greifenhain gnädig den Verstand verloren hatte; dennoch trug sogar sein wirres Gestammel dazu bei, die Gefolgsleute um Richard Solingen über das Geschehene in Kenntnis zu setzen. Die Erforschung der alten Mine und das Auffinden des Relikts des Dämonengötzen Xevassa allerdings sorgten dafür, dass die kannibalischen Kodros nun ihre dämonischen Verbündeten anriefen, um die unliebsamen Neuankömmlinge zu zerschmettern!

Schließlich und endlich gelang es den Recken um ihren Anführer Richard Solingen dann tatsächlich, die stetigen Attacken der mordgierigen Blutkappen durch die Zerstörung ihres alten Schreins im Wald zum Erliegen zu bringen und auch die Bemühungen der Kodros zu vereiteln, indem sie das Dunkle Herz mit Hilfe des Pan-Ahns Hsiandaloor vernichteten...

Dennoch schmeckte der Sieg schal, denn über den Verbleib von Karl-Konstantin von Kulter gab es keine Kunde und der nach einigen Wochen aus der Wildnis zurückkehrende Hauptmann Eberhard Hauenstein – der nach seinem Anführer gesucht hatte – konnte über dessen Verbleib keinerlei Aufschluss geben.

Nach einer letzten Schlacht gegen die untoten Horden des Nekromanten Albrecht Aschenhand – der im allgemeinen Tumult leider fliehen konnte – wurde die Siedlung am Greifenhain wieder aufgebaut und von den neu eingetroffenen Siedlern wieder in Besitz genommen. Durch die zumindest vorübergehend gebannte Gefahr der widerwärtigen Kodros und Blutkappen, die sich irgendwo in den unwegsamen Gegenden der Leuenmark ihre Wunden leckten, war es nunmehr möglich, die umliegenden Gegenden weiter zu erforschen

und endlich daran zu gehen, diese Provinz wirklich in Besitz zu nehmen und zu befrieden.

Geschichten und Geschieke

Dachdem Richard Solingen aus Löwentor zurückgekehrt war – wohin er die fluchbehaftete Träne der Xaria wohlweislich wieder gebracht hatte – ging er zusammen mit seinen aus der Heimat mitgebrachten Gefolgsleuten entschlossen daran, den Greifenhain zu befestigen und nach einer geeigneten Stelle für die Errichtung einer Festungsanlage Ausschau zu halten.

Denn auch wenn die Krone Löwentors keinerlei Neigung dazu zeigte, sich in die Belange der Leuenmark einzumischen, wollten weder Konstanze von Hohenwang noch Richard Solingen das neu entdeckte und mit so viel Blut und Tränen eroberte Land wieder sich selbst überlassen!

Nur wenige Tagesreisen vom Greifenhain entfernt fanden die Kundschafter des tapferen Anführers schließlich im Schatten der Berge die uralten Ruinen einer mächtigen Burg unbekannter Herkunft, die von den nunmehr aus der alten Heimat anreisenden Handwerkern und Siedlern fleißig wieder hergerichtet wurde. Auch allerlei buntes Volk – das hier eine Möglichkeit sah, das alte und vielleicht ausweglose Leben hinter sich zu lassen – kam im Laufe der folgenden Wochen und Monate in der Leuenmark an, um hier das Glück zu finden, das ihm in Löwentor verwehrt worden war...

Die trutzige Burg Leuenfels – wie Richard Solingen zu Ehren des Gottes Solis die wieder errichtete Festung benannte – sollte von nun an eine sichere Ausgangsbasis für die weitere Besiedlung des nach wie vor weitgehend unerforschten Landes darstellen und sogleich gingen die Späher und Kundschafter daran, anhand des bereits von Karl-Konstantin von Kulter erstellten Kartenmaterials und seiner Aufzeichnungen das Land weiter zu erkunden. Und sie stellten rasch fest, dass die Leuenmark ein zwar furchtbarer und wunderschöner, aber ein mindestens ebenso gefährlicher und unwegsamer Ort war, der viele Geheimnisse barg... Schon bald lagen weitere Erkenntnisse über dieses neue Reich und seine unbekanntes Bewohner und Kreaturen vor, die stets getreulich in der Burg Leuenfels berichtet wurden.

Die Leuenmark ist fast völlig umgeben von einer mächtigen, hoch aufragenden Gebirgskette, lediglich im Osten befindet sich eine breite Kluft, die den Zugang in die weiten Ebenen des Landes ermöglicht.

Eine der vielleicht herausragendsten Eigenheiten der Leuenmark ist dabei der tiefe Kratersee, der sich fast exakt in der Mitte des bisher erforschten Landes befindet.

Die Kundschafter nannten ihn ohne langes Überlegen den Sternensee, da sich in seinem scheinbar unendlich tiefen und klaren Wasser das Licht der Sterne so klar wie am Himmelszelt selbst wiederspiegelt...

In der Ebene selbst wechselt sich die nahezu unberührte Landschaft mit dichten und unwegsamen Wäldern mit weiten Sumpfgebieten und hügeligen Gebieten ab.

Die Kundschafter fanden allerdings fast in allen Bereichen des Landes uralte Ruinen, die dennoch teilweise sehr gut erhalten und von unbekannter Bauart waren; viele von ihnen zeigten die unverwechselbaren Anzeichen von Kampf oder Krieg und dem Einwirken machtvoller Magie.

Ganz offensichtlich war das jetzige Gebiet der Leuenmark dereinst von gewaltigen und schrecklichen Schlachten erschüttert worden... Bis auf diese ersten Erkundungen durch Späher wurden aber noch keine weiteren ernsthaften Versuche unternommen, vom Greifenhain aus mit einem größeren Trupp Siedler in die Tiefen der Leuenmark vorzustoßen und dort weitere feste Ansiedlungen zu errichten.

Doch der Gefahren gibt es in diesen Landen viele: Gewaltige Spinnen, die in den Wäldern hausen, die hünenhaften Leuenmark-Trolle und die grobschlächtigen und schier unüberwindlichen Minotauren sind einige der furchtbaren Geschöpfe, die hier auf arglose Wanderer lauern mögen...

Die bisher angetroffenen Völker geben den menschlichen Neuankömmlingen aus Löwentor auch viele Rätsel auf.

Vom einzig sonst offenkundig menschlichen Volk dieses Landes – den Kodros – ist mittlerweile gewiss, dass es sich bei ihnen um in losen Stammesverbänden umherziehenden Dämonenanbetern handelt.

Diese durch und durch korrumpierten Geschöpfe haben den Pakt ihren dämonischen

Verbündeten voll und ganz akzeptiert und sie wurden im Laufe der Zeit zu bestialischen Kannibalen, deren Stämme sich ständig untereinander befehlen.

Eine uralte Prophezeiung der Kodros besagt, dass dereinst andere Menschen in diesen Landen ankommen, die an eine „große Katze“ glauben würden; würden diese neuen Siedler aber Fuß fassen, so sei dies das Ende der Kodros und ihrer dämonischen Verbündeten...

Wesentlich geheimnisvoller aber sind die gehörnten und scheinbar völlig emotionslosen Pan, die in ihren weißen Gewändern fast wie leibhaftige Geister wirken: Und tatsächlich sind diese Geschöpfe durchworben von purer Magie und sie weben Zauberei durch reine Gesten oder die Macht ihres Willens.

Allerdings machten sie sich durch ihre abwartende und eher selbstsüchtige Art bei den Neuankömmlingen in der Leuenmark nicht gerade Freunde, denn sie verlangten viel von ihnen und gaben nur wenig zurück; durch ihre unmenschliche Verhaltensweisen, niemals irgendeine Art von Gefühlsregung zu zeigen, wirken sie unheimlich und unnahbar.

Auch ihre rätselhaften und stets irgendwie ausweichend wirkenden Antworten zählen zu den Eigenheiten, die den Eindruck erwecken, sie seien dieser Welt irgendwie entrückt.

Schon jetzt scheint aber klar, dass es ein großes Geheimnis um das Volk der Pan zu geben scheint, über das sie selbst aber nicht sprechen und das durch das Erscheinen der „Dunklen Brüder“ offenkundig wurde.

Die Pan beten keine Götter im herkömmlichen Sinne an, sondern haben vielmehr eine bizarre Art von Ahnenkult entwickelt.

Es verhält sich scheinbar so, dass alle Angehörigen dieses mysteriösen Volkes selbst den Gottstatus erlangen können und diesen auch zu erreichen trachten; je näher sie diesem Zustand kommen, desto unnahbarer und entrückter wirken sie...

Ein weiteres Volk, das bisher in der Leuenmark angetroffen worden ist, sind die bestialischen und abstoßend hässlichen Blutkappen (die ab und an auch als Rotkappen bezeichnet werden)!

Diese tierhaften Kreaturen sollte man aber tunlichst nicht unterschätzen und es gibt Vermutungen, dass sie – so unglaublich es auch klingen mag – irgendwie eventuell mit dem

Feenvolk Löwentors verwandt sein könnten. Immerhin sind diese abstoßend stinkenden Monstrositäten erstaunlich widerstandsfähig gegenüber herkömmlichen Waffen und intelligenter als sie auf den ersten Blick vielleicht wirken mögen.

Oftmals tun sie sich auch mit den gewaltigen Trollen zusammen, die in der Leuenmark ihr Unwesen treiben, und ziehen mit diesen in den Kampf! Die Wälder dieses Landes bieten den Blutkappen eine sichere Zuflucht und es ist fraglich, wie viele es von ihnen wirklich geben mag. Immer wieder finden sich Schreine dieser unnatürlichen Geschöpfe zu Ehren ihrer dunklen Götzen an unzugänglichen und finsternen Stellen in den Wäldern, wo sie ihre Lumpenkleider im Blut der erschlagenen Feinde tränken...

Doch diese wenigen Völker sind nur einige wenige, mit denen die menschlichen Neuankömmlinge im Reich der Leuenmark bisher – mehr oder weniger freiwillig – Kontakt hatten. Da gibt es aber auch die scheuen und wilden Silenis, die stets wachsamen und doch selbst nahezu unsichtbaren Elfen der vielen Wälder... Und natürlich sind die Rorax, jene ungewöhnlichen und doch offenbar intelligenten Vogelwesen aus den Hügellanden...

Oder die Gorgoros, die schlangentartigen Kreaturen aus den großen und gefährlichen Sumpfgebieten der Leuenmark...

Vieles gilt es in diesen unerforschten Gebieten noch zu entdecken und mögen Solis und alle Götter jenen beistehen, die es wagen, sich in der Leuenmark eine neue Heimat zu suchen!

Die Leuenmark obsiegt!



Organisatorisches

Bei einem Live-Rollenspiel gibt es neben den eigentlichen Spielregeln noch viel mehr zu beachten, um ein reibungsloses und gemeinsames Miteinander für die Dauer der Veranstaltung erst möglich zu machen. Niemand ärgert sich in seiner spärlichen Freizeit gerne über andere Live-Teilnehmer, nur weil diese es nicht für nötig halten, sich an die Gewandungspflicht zu halten – ja, die gibt es – oder mitten auf dem Zeltplatz unbedingt ihr neongrünes Igluzelt aufbauen müssen...

Auch andere Verhaltensregeln und Sicherheitsaspekte gilt es zu berücksichtigen, die vielleicht vor allem für Neueinsteiger in dieses fantastische Hobby nicht immer auf Anhieb nachzuvollziehen sind. Wie bei allen Regeln bei **Leuenhall LIVE** dienen sie aber nicht dazu, die SpielerInnen zu drangsalieren oder ihnen den Spaß am Spiel zu nehmen, sondern vielmehr dazu, ein gutes und schönes Spiel für alle zu ermöglichen und etwaige Diskussionen von vornherein auszuschließen.

Abgesehen davon gibt es aber tatsächlich einige wichtige Punkte, auf die wir bei diesem Regelwerk ganz besonderen Wert legen: Unter anderem die Tatsache, dass das Spielende auch erst wirklich dann eintritt, wenn die Spielleitung dies ankündigt. Camping-LARPer und Ambiente-Griller, die vielleicht bereits am Sonntag in aller Frühe out-time gehen, sind definitiv nicht die bevorzugten Ansprechpartner von **Leuenhall LIVE**...

Und bitte nie vergessen: Auch die Veranstalter und Spielleiter sind letzten Endes nur Menschen, die mal einen schlechten Tag haben können oder schlicht und ergreifend nur unausgeschlafen oder mit persönlichen Problemen belastet sind und dennoch stets versuchen, allen Teilnehmern gerecht zu werden und ein gutes Live-Rollenspiel zu organisieren! Fast alle Live-Veranstaltungen werden sozusagen ehrenamtlich in der Freizeit der Organisatoren vorbereitet und durchgeführt und daher dürfen wir alle uns froh und glücklich schätzen, eine so vielfältige Live-Rollenspiel-Szene in Deutschland zu haben.

In diesem Kapitel sind nun noch alle jene Punkte zusammengefasst, die das gemeinsame Live-Rollenspiel deutlich erleichtern und vereinfachen können...



Beutelschneiderei und Diebstahl

Mit den Fähigkeiten „Beutelschneiderei“ und „Diebstahl“ wird den eher zwielichtigen Spielcharakteren eine regeltechnische Möglichkeit gegeben, in der Spielrealität ihrem Gewerbe nachzugehen.

Dabei ist zu beachten: Dieben ist in Ordnung, echter Diebstahl nicht!

Keine dieser Fähigkeiten hat etwas mit realem Diebstahl zu tun, es geht dabei lediglich um Aktionen innerhalb einer fiktiven Spielwelt mit auch nur dort vorhandenen Gegenständen.

Eine Person, die Gegenstände stiehlt, die nicht zur Spielrealität gehören, ist sofort den Spielleitern zu melden und wird der Veranstaltung verwiesen und der Polizei übergeben!

Um bei diesen Vorgängen alle Missverständnisse von Anfang an auszuschließen, sind gediebte Gegenstände so rasch als möglich der jeweiligen Spielleitung zu melden, die diese

dann vorübergehend in Verwahrung nimmt. Sinnvollerweise gibt es auf vielen Veranstaltungen Hehler, Pfandleiher oder den obligatorischen Wirt, der gediebte Gegenstände den SpielerInnen wieder zugänglich machen kann.

Sowohl bei der Fähigkeit „Beutelschneiderei“, wie auch bei „Diebstahl“ sind die Spielcharaktere nicht dazu befugt, gediebte Gegenstände wirklich an sich zu nehmen – diese sind vielmehr nur entsprechend (mit einer eindeutig beschrifteten, hölzernen Wäscheklammer oder einem entsprechend gekennzeichneten Band) zu kennzeichnen!

In Ausnahmefällen ist es natürlich auch möglich, eine Spielleitung bei speziellen und vorher angekündigten Aktionen mit auf einen solchen Diebeszug zu nehmen.

Spielwährung

Geld regiert die Welt! Das ist auch im Live-Rollenspiel nicht wirklich anders. Mittlerweile gibt es bei den meisten

Veranstaltungen eine echte Spielwährung, die entsprechend in der Spielrealität einen richtigen Wert besitzt. Von der Bezahlung der Dienste eines Söldners bis hin zur banalen Kupfermünze für das Bier in der Taverne – es ist immer gut, eine prall gefüllte Geldkatze sein eigen zu nennen.

Ein gutes und durchdachtes Währungssystem kann also durchaus zum allgemeinen Spiel Spaß beitragen, bietet vielfältige Möglichkeiten für gutes Live-Rollenspiel und eröffnet einigen Spielcharakteren erst die Ausübung ihrer Befehle oder speziellen Fähigkeiten!

Denn wenn ein Teilnehmer einen Dieb oder gar Bettler darstellen möchte, dann wäre es mehr als frustrierend, würde er für seine Bemühungen keinerlei Entlohnung zu erhalten... Wichtig ist es, dass das Spielgeld keinen realen Wert besitzen darf, da sonst die Grenze zwischen echtem Diebstahl und der Beutelschneiderei in der fiktiven Spielrealität sehr schnell nicht mehr zu erkennen wäre! Außerdem würde dann das Glücksspiel um ein paar Kupfermünzen in der gemütlichen Taverne zum illegalen Glücksspiel, und damit möchte sich nun wirklich kein Veranstalter herumärgern. Viele Live-Rollenspiel-Veranstalter bieten ihren Teilnehmern die Möglichkeit, beim Beginn der Veranstaltung ein wenig Handgeld zu erhalten – natürlich abhängig davon, was für einen Spielcharakter die jeweilige Person denn nun darstellt.

Ein Adliger sollte also eine durchaus prallere Geldkatze mit sich führen, als ein einfacher Abenteurer. Die übliche Währung besteht aus Kupfer-, Silber- und Goldmünzen. Natürlich bleibt es letzten Endes der Fantasie der SpielerInnen überlassen, ob sie nicht während der Veranstaltung andere Dinge zu Geld machen können!

Durch die Verwendung von Live-Rollenspiel-Währung ist einigermaßen gewährleistet, dass viele Charakterklassen auch für ihre Dienste entlohnt werden können. So können erst durch den Einsatz von Spielgeld z. B. Söldner oder Leibwächter angeheuert werden, ein Zauberkundiger für seine magischen Dienste oder ein Gelehrter für seine Tätigkeit als Berater entlohnt werden – die Möglichkeiten sind vielfältig und bringen durchaus einen gewissen Realismus in die Spielrealität...

Ein Spielcharakter kann auf vielerlei Arten an die fiktive Währung gelangen, sofern er dies

wünscht – außerdem sollten die Veranstalter dafür sorgen, dass es genügend Möglichkeiten während einer Veranstaltung gibt, an Spielgeld zu gelangen.

Egal, ob es sich dabei um solche profanen Tätigkeiten wie das Fegen des Tavernenbodens, die Dienste als Diener oder aber die Anstellung als hinterhältiger Meuchelmörder handelt – wie der jeweilige Spielcharakter an seine Münzen gelangt, bleibt ihm selbst überlassen!

Dabei sollte die Spielleitung auch darauf achten, dass nicht plötzlich eine rasante Inflation der Spielwährung eintritt, weil jemand mit Goldstücken nur so um sich wirft, nur weil er diese bei einer anderen Veranstaltung förmlich aufgedrängt bekommen hat.

Ausrüstung

Ein Gesichtspunkt beim Live-Rollenspiel, über den man vermutlich ganze Bücher füllen könnte. Denn vermutlich jeder Teilnehmer eines Live-Rollenspiels hat seine ganz eigene, subjektive Vorstellung von der für ihn richtigen Ausrüstung und was dazu gehören sollte!

Jedenfalls herrscht auf einem Live-Rollenspiel Gewandungspflicht! Zwar schreibt die Spielleitung keinem Teilnehmer vor, was er an Kleidungsstücken tragen soll, aber dennoch gehört es zum „guten Ton“ bei einer solchen Veranstaltung, die passenden und dem Ambiente entsprechende Gewandung zu haben. Im Klartext bedeutet dies, dass gerade beim Fantasy-Live-Rollenspiel sehr viele Gewandungsarten möglich sind und auch verwendet werden, so lange keine modernen und das Ambiente störenden – wie z. B. auffällige Turnschuhe oder eine Sonnenbrille – Kleidungsstücke darunter sind.

Ein kleiner Tipp am Rande: Lieber erst in Ruhe die Gewandung zusammenstellen und erst dann an die großen Waffen denken!

Übrigens muss man gar nicht mal viel Geld für die ersten Gewandungsteile ausgeben: Flohmärkte oder alte Schränke auf dem Speicher halten oftmals überraschende und sehr stilvolle Kleidungsstücke oder auch sonstige Ausrüstungsgegenstände bereit!

Immer daran denken: Nur die allerwenigsten Live-Rollenspieler beginnen ihre „Heldenkar-

riere“ mit wirklich exakt den Kleidungsstücken, die sie gerne für den jeweiligen Spielcharakter hätten. Auch die Ausrüstung wächst erst mit der Zeit...

Beim Live-Rollenspiel werden alle Ausrüstungsgegenstände vom Teilnehmer selbst mitgebracht. Dabei können beliebige Gegenstände verwendet werden, sofern sie zum Ambiente und dem dargestellten Spielcharakter passen und die Sicherheit nicht gefährden. Brillen sind natürlich erlaubt und z. B. bei Gelehrten auch passend, es empfiehlt sich aber ab und zu, über die Verwendung von Kontaktlinsen nachzudenken – ein halbnackter, muskelbepackter und brüllender Barbar mit Zweihandaxt und Brille kommt leider nur halb so überzeugend rüber!

Sonstige moderne Dinge wie – vor allem – Uhren oder Handys sind während der gesamten Dauer des Live-Rollenspiels abzulegen oder wenigstens völlig verdeckt und somit unsichtbar zu tragen.

Im Interesse des allgemeinen Ambiente und einer schönen Lager- oder Tavernenatmosphäre ist es außerdem empfehlenswert, moderne Gegenstände wie Thermoskannen, Taschenlampen, Getränkeboxen o. ä. außer Sichtweite, in dem Ambiente gerechten Truhen oder Kisten bzw. einfach im Zelt zu lagern. Ein

schönes und „aufgeräumtes“ SpielerInnenlager sorgt bereits für erstaunlich gute Stimmung in der Spielrealität!

Entsprechend den Vorgaben der jeweiligen Veranstaltung sind moderne Zeltypen auch eher am Lagerrand aufzubauen oder wenigstens dem Ambiente anzupassen (z. B. mit Tüchern oder Tarnnetzen abdecken).

Da die meisten Live-Rollenspiele beinhalten, dass die Teilnehmer ihren Müll selbst wieder mitnehmen, ist es im Interesse aller Beteiligten, dass die Raucher ihre Zigarettenkippen auf gar keinen Fall im Gelände verteilen, sondern ordentlich entsorgen!

Auch das mitgebrachte Essen und zugehörige Essbesteck/Geschirr sollte dem Ambiente angemessen sein.

Es ist mittlerweile relativ einfach, mit den passenden Behältern z. B. Flaschen oder sonst störende, moderne Ausrüstungsgegenstände entsprechend zu verbergen...

Allgemein gilt: Die Ausrüstung und das Inventar anderer Live-Rollenspiel-Teilnehmer sind sorgsam und pfleglich zu behandeln!

Wird die Ausrüstung eines anderen Teilnehmers doch einmal beschädigt, so ist dies natürlich umgehend der entsprechenden Person und/oder der Spielleitung zu melden.





IHR WERDET
ALLE
STERBEN!

Bei der mitgebrachten Ausrüstung haben echte Waffen (hierzu zählt übrigens auch das am Körper getragene Brotzeitmesser) oder sonstige gefährliche Gegenstände absolut nichts zu suchen – auch hier steht die Sicherheit aller Teilnehmer natürlich an erster Stelle!

Verstoßen Personen gegen diese Regelung, so können sie sofort der Veranstaltung verwiesen werden.

NSCs sollten übrigens immer ein einigermaßen „neutrales“ Set an Gewandungsteilen mit dabei haben, damit sie in ihren Spielpausen auch in den Genuss kommen, sich am Lagerleben zu beteiligen oder die Taverne aufsuchen zu können...

Fundus

Viele Veranstalter bieten auf ihren Live-Rollenspielen sowohl den Spielern, wie auch den NSCs einen gut sortierten und meist über Jahre hin gesammelten und aufgebauten Fundus an: Dieser kann vom einfachen Wappenrock über die Maske bis hin zu ganzen Rüstungen und Waffen so ziemlich alles umfassen, was man sich nur vorstellen kann.

Natürlich dient ein gut sortierter und umfangreicher Fundus in erster Linie dem Ambiente der gesamten Veranstaltung und ist ein zusätzlicher Service für SpielerInnen und NSCs, der nicht hoch genug geschätzt werden kann! Leider gibt es immer noch sehr viele Organisatoren, die auf das Ambiente auf ihren Veranstaltungen keinen sehr großen Wert legen. Jene Veranstalter aber, die sich den Luxus eines Live-Rollenspiel-Fundus geleistet haben, werden mehr als dankbar sein, wenn dieser dann auch möglichst vorsichtig und pfleglich behandelt wird! Es gibt nichts Ärgerlicheres als kaputte Waffen, zerfetzte Gewandung oder zerstörte Bauten, vor allem dann, wenn es wieder einmal niemand gewesen sein will.

Das Live-Rollenspiel ist nun einmal ein gemeinsames Erlebnis und ein Miteinander aller Teilnehmer und daher ist es ganz besonders wichtig, dass alle das ihnen zur Verfügung gestellte Material der Veranstalter besonders gut behandeln – geht wirklich einmal etwas davon kaputt oder trägt einen Schaden davon, dann ist dies natürlich umgehend zu melden...

Alle Live-Rollenspiel-Teilnehmer haben einen

großen Nutzen vom Fundus, den die Veranstalter angelegt haben – sei es nun, weil dadurch die Spielwelt um sie herum lebendig und überzeugend dargestellt werden kann oder weil auch die NSCs bei ihren verschiedenen Rollen in großem Maße darauf zugreifen können, was ihre Darstellung ebenfalls wiederum umso besser unterstützt.

Daher gilt: Der Fundus der Live-Rollenspiel-Veranstalter ist von allen Teilnehmern mit größtmöglicher Sorgfalt zu behandeln!

Spielende

Sobald das Ende einer Live-Veranstaltung naht suchen viele TeilnehmerInnen mehr oder weniger fluchtartig das Weite. Prinzipiell gilt, dass nach dem Time-in durchgespielt wird und ein Charakter auch in jedem Fall beim Check-out nach dem Spielende sozusagen abgemeldet werden muss.

Auf allen **Leuenhall LIVE**-Veranstaltungen ist ein Charakter nach dem Time-in generell rund um die Uhr in der Spielrealität anwesend, es sei denn, die Spielleitung kündigt etwas anderes – wie z. B. eine Out-time-Blase – an!

Übrigens stellt es dennoch keinerlei Problem dar, dass sich eine Person für gewisse Zeit aus dem Spielgeschehen zurückziehen kann! Wichtig ist dabei nur, dass dies entsprechend bei der Spielleitung angekündigt wird.

Denn schließlich kann jeder mal einen schlechten Tag haben, gesundheitlich angeschlagen oder einfach nur überfordert sein.

Dennoch ist es wichtig, sich bei Spielende ordnungsgemäß bei den Veranstaltern beim Check-out abzumelden; hier werden auch die Live-Bestätigungen ausgegeben, welche angeben, dass eine Person an bewusstem Live teilgenommen hat.

Hat ein Spieler während des Live-Rollenspiels z. B. Gegenstände erhalten oder Fähigkeiten erlernt, so wird dies im Normalfall von der Spielleitung in Dokumentform (mit etwaiger Beschreibung) ausgegeben; dies ist umso wichtiger, da andere Veranstalter eventuell prüfen möchten, woher gewisse Dinge im Inventar eines Spielers denn stammen!

Es zeugt von grober Unhöflichkeit sowohl gegenüber den Veranstaltern, wie auch gegenüber den anderen Spielern und NSCs, wenn

man trotz angekündigter Spielzeit bis z. B. Sonntag bereits frühmorgens in out-time-Klamotten fleißig seine Sachen packt und womöglich auch noch dreist mit dem Auto auf den Zeltplatz fährt!

Spätestens bei Spielende werden auch während des Spielverlaufs erhaltene in-time-Gegenstände wieder abgegeben – es sei denn, diese werden von den Veranstaltern eigens so deklariert, dass sie zur Mitnahme bestimmt sind.

Im Zweifelsfall einfach beim Check-out die während der Spieldauer gefundenen oder erhaltenen Gegenstände mitbringen und vorzeigen; die Veranstalter entscheiden dann, was damit geschehen soll...

Farbcodes

In der Spielrealität gibt es gewisse Aktionen, Gegenstände oder Orte, die farblich durch die Spielleitung gekennzeichnet werden, um deren Zweck und Hintergrund klar ersichtlich zu machen; z. B. trägt ein Astralreisender eine deutlich sichtbare gelbe Schärpe, damit die anderen SpielerInnen wissen, dass diese Person für sie im Augenblick quasi nicht existent ist.

Natürlich ist es auch möglich, anstelle einer auffälligen blauen Schärpe (für magische Rüstung) auch u. a. einen blauen, leuchtenden Kristall zu tragen...

Wichtig ist dabei nur stets, dass alle TeilnehmerInnen ohne große Verwirrung oder den Spielfluss störende Nachfragen bei einer Spielleitung erkennen können, was sie vor sich haben bzw. um was es sich handelt.

Übrigens trägt bei **Leuenhall LIVE**-Veranstaltungen die Spielleitung **immer** out-time-Kleidung, die sie sofort als nicht dem Spiel zugehörig kennzeichnet und sie entsprechend leicht auffindbar macht; es bietet sich für die SL an, bei Nacht ein rotes Knicklicht o. ä. deutlich sichtbar zu tragen.

Rote Schärpe	Spielleitung
Blaue Schärpe	magische Rüstung
Gelbe Schärpe	astral
Weißer Schärpe	Schutz (klerikal)

Rotes Band	magisch
Weißes Band	geweiht

Gelbes Band	astral
Grünes Band	vergiftet

Jeder Spielleitung steht es natürlich frei, neue Farben festzulegen, sofern die entsprechende Information allen TeilnehmerInnen rechtzeitig mitgeteilt wird.

Sonstiges

Bei einem Live-Rollenspiel herrscht Gewandungspflicht! Wer Live-Rollenspiel-Anfänger ist sollte sich im Zweifelsfall vorher mit den entsprechenden Veranstaltern absprechen. **Leuenhall LIVE** und viele andere Live-Orgas bieten nötigenfalls sowohl SpielerInnen wie auch NSCs einen entsprechenden Fundus an Gewandung zum Entleihen an.

Besondere Aktionen während des Spielgeschehens – z. B. Meucheln, Fallen stellen usw. – bitte immer im Vorfeld mit einer Spielleitung absprechen. **Oberste Priorität beim Live-Rollenspiel muss stets sein, dass niemand dabei zu Schaden kommen kann!**

Generell stellt ein Teilnehmer immer nur einen Charakter während der Veranstaltung dar – keine Zweitcharaktere (es sei denn, dieser Charakter stirbt).

Es ist natürlich unter Angabe eines plausiblen Grundes möglich, die Charaktere zu wechseln, sofern die Spielleitung dem zustimmt. TeilnehmerInnen, die ständig von einer Rolle in die andere wechseln, um sich unfaire Vorteile zu verschaffen oder weil es in diesem Augenblick für sie einfach praktischer ist (z. B. vor einer Schlacht vom Zauberkundigen zum Kämpfer) werden nicht gerne gesehen!

Will ein Spieler während des Spielverlaufs vorzeitig abreisen ist dies unter Absprache mit der Spielleitung natürlich ebenfalls möglich. Allerdings gilt hierbei, dass diese Abreise möglichst auch in-time ausgespielt wird!

Alle Ausrüstungsgegenstände, die der betreffende Charakter bei seiner Abreise nicht mitnimmt, bleiben in der Spielrealität zurück und kommen daher natürlich gefunden, untersucht, verkauft oder zerstört werden.

Ein Charakter gilt erst dann als abgereist und geht out-time, wenn die Abreise ausgespielt worden ist und er sich danach beim Check-out bei einer Spielleitung ordnungsgemäß abmeldet hat!





Leuenhall LIVE

Charakterbogen

Erhalt	
20 CP	<input type="checkbox"/>
5 CP	<input type="checkbox"/>
5 CP	<input type="checkbox"/>
30 CP	<input type="checkbox"/>
30 CP	<input type="checkbox"/>
25 CP	<input type="checkbox"/>
10/20/40 CP	<input type="checkbox"/>
10 CP	<input type="checkbox"/>
5 CP	<input type="checkbox"/>
10 CP	<input type="checkbox"/>
15 CP	<input type="checkbox"/>
25 CP	<input type="checkbox"/>
20 CP	<input type="checkbox"/>
30 CP	<input type="checkbox"/>
20 CP	<input type="checkbox"/>
10-30 CP	<input type="checkbox"/>
10 CP	<input type="checkbox"/>
10-30 CP	<input type="checkbox"/>
20 CP	<input type="checkbox"/>
Nacht	30 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
affen	20 CP <input type="checkbox"/>
uberei	25 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	20 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
	20 CP <input type="checkbox"/>
	10-30 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
-2	10/40 CP <input type="checkbox"/>
	20 CP <input type="checkbox"/>
	25 CP <input type="checkbox"/>
	40 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
	20 CP <input type="checkbox"/>
	10 CP <input type="checkbox"/>
	30 CP <input type="checkbox"/>
	20 CP <input type="checkbox"/>
	25 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
	40 CP <input type="checkbox"/>
	15 CP <input type="checkbox"/>
nachteile	<input type="checkbox"/>

Fähigkeiten

<input type="checkbox"/> Alchimie	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Beidhändig	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Belesen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Betäuben	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Beutelschneiderei	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Diebstahl	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Entfesseln 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Entschlüsseln 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Entwarnen*	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fallen finden/legen 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fälschen 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Feilschen 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Feuer machen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren*	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Giftkunde	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Giftimmunität	<input type="checkbox"/>
gegen _____	

<input type="checkbox"/> Handauflegen*	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Jagen 1-3	<input type="checkbox"/>
Kampffähigkeiten	
<input type="checkbox"/> Dolche	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kurzschwerter	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Einhandwaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Zweihandwaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kampfstäbe	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kettenwaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Wurfwaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> l. Schusswaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> s. Schusswaffen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> kl. Schild	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> gr. Schild	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kampferprobt 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Knoten knüpfen 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Konzentration*	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Krankheiten heilen 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kriegsveteran*	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lehren 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lesen/Schreiben	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Magieresistenz	<input type="checkbox"/>
gegen _____	

<input type="checkbox"/> Meditation	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Medizin 1-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Meucheln	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minnesang*	<input type="checkbox"/>
CP-Kosten Fähigkeiten	<input type="checkbox"/>

* Veteranenfähigkeit

Charakter-Hintergrund

Gifte

Name des Giftes	Grad	CP	Name des Giftes	Grad	CP
<input type="checkbox"/> Depressionsgift 1*	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schlafgift 1*	2	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Durstgift 1*	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Blindheitsgift*	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gegengift 1	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gegengift 3	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hustengift	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schlafgift 2*	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lachgift	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schadensgift 2	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Klebegift 1	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schmerzgift*	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Übelkeitsgift*	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wahnsinnsgift*	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Allergiegift	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Banngift	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Depressionsgift 2*	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gegengift 4	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gegengift 2	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Behütergift*	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Durstgift 2*	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schadensgift 3	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Klebegift 2	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gegengift 5	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lähmungsgift 1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schadensgift 4	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Schadensgift 1	2	<input type="checkbox"/>	CP-Kosten Gifte		<input type="checkbox"/>

Mixturen

Name der Mixtur	Grad	CP	Name der Mixtur	Grad	CP
<input type="checkbox"/> Feuerfest	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sternenlicht	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Katzensgold	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Kristallwand	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sternenglanz	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ewige Kerze	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Schlossknacker	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Steinerne Tränen	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Taschendrache	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Immertreu 2	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Immerweiß	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Alch. Feuerkugel 3	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Alch. Feuerkugel 1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Alch. Säure	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sternenschein	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Feuersud	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Alch. Alarm	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rüstbalsam 2	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Immertreu 1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Alch. Feuerkugel 4	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Alch. Feuerkugel 2	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rüstbalsam 3	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Rüstbalsam 1	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Waffenbalsam	5	<input type="checkbox"/>
CP-Kosten Mixturen		<input type="checkbox"/>			

Tränke

Name des Trankes	Grad	CP	Name des Trankes	Grad	CP
<input type="checkbox"/> Frostschutztrank	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heiltrank 4	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Heiltrank 1	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Immuntrank 3	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hitzeschutztrank	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magietrank 3	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lederhauttrank	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tapferkeitstrank 3	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Schlummertrank	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wahrheitsserum	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Eisenhauttrank	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Immuntrank 4	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Tapferkeitstrank 1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magietrank 4	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Heiltrank 2	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Regenerationstr. 1	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Immuntrank 1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ogerstärke-El.	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Magietrank 1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Allheiltrank	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Schmerzlosigkeitstr.	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Drachenhauttrank	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Schwächetrank	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Einhorn-El.	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Anti-Liebestrank	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Immuntrank 5	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Elixier der bl. Schwere	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magietrank 5	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Heiltrank 3	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Regenerationstr. 2	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Immuntrank 2	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Äthertrank	7	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Liebestrank	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Elixier der Macht	7	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Magietrank 2	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trollstärke-Elixier	7	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Steinhauttrank	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Drachenstärke-El.	8	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Tapferkeitstrank 2	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lebenselixier	8	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Berserkertrank	4	<input type="checkbox"/>	CP-Kosten Tränke		<input type="checkbox"/>

Zaubersprüche

Zaubername	Art	Grad	CP	Zaubername	Art	Grad	CP	Zaubername
<input type="checkbox"/> Abstand	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Borkenhaut	Schamanismus	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wunderheilung 2
<input type="checkbox"/> Arkane Rüstung 1	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dämonenrüstung	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkane Täuschung
<input type="checkbox"/> Arkaner Schild 1	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Diebstahl	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkaner Schild 2
<input type="checkbox"/> Astraler Blick	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Eherner Arm	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkane Rüstung 3
<input type="checkbox"/> Aura lesen 1	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Erschaffe Untote 1	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkanes Geschoss 3
<input type="checkbox"/> Aura verschleiern 1	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fessel*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Astralrunen
<input type="checkbox"/> Bannkreis	Dämonologie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fluch 2*	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Auftrag*
<input type="checkbox"/> Bannzauber 1	Bannmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Frage	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bannlied
<input type="checkbox"/> Dämon binden 1	Dämonologie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Freundschaft*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Binderune
<input type="checkbox"/> Dämonenzunge	Dämonologie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Friedenslied*	Bardenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Aureole
<input type="checkbox"/> Das Lied der Freundschaft*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gedanken lesen 1*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bannzauber 3
<input type="checkbox"/> Gesänge der Gier*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Geistesbarriere	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Berserkerwut 2
<input type="checkbox"/> Erdbeben	Schamanismus	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Geisterrüstung	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Beschwörung 2
<input type="checkbox"/> Feuerfinger	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gift erkennen 2	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Blindheit*
<input type="checkbox"/> Fluch 1*	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gift neutralisieren 1	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Blitzzeit
<input type="checkbox"/> Freudenlied*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gift sehen	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dämonenmal*
<input type="checkbox"/> Friede*	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Glaubensstärke	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dämon erkennen
<input type="checkbox"/> Furcht*	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grauen*	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Das Lied der Aufrichtigkeit
<input type="checkbox"/> Gesinnung spüren*	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heilige Stärke 2	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Das Lied der Ehrfurcht*
<input type="checkbox"/> Geister spüren	Nekromantie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heiliger Zorn	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Das Lied der Pein
<input type="checkbox"/> Geisterstimmen	Nekromantie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heilung 2	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Diagnose
<input type="checkbox"/> Gift erkennen 1	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hexenknoten	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dornenhecke
<input type="checkbox"/> Heilige Rüstung 1	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hexenlichter	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Erschaffe Untote 2
<input type="checkbox"/> Heilige Stärke 1	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Bannrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fetisch erschaffen
<input type="checkbox"/> Heilung 1	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Essenzrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fluchbrecher
<input type="checkbox"/> Hexenhaut	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Furchrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gedanken lesen 2*
<input type="checkbox"/> Hexenschuss*	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Hafrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Geisteraura
<input type="checkbox"/> Hohelied des Hasses*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Rüstrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gier*
<input type="checkbox"/> Gestammel*	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Schadensrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gift erkennen 3
<input type="checkbox"/> Liebeslied*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Schmerzensrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Gift neutralisieren 2
<input type="checkbox"/> Licht 1	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Sinnesrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Göttlicher Rat
<input type="checkbox"/> Magie spüren	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Verzweiflungsrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hausgeist rufen
<input type="checkbox"/> Magisches Schloss 1	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Wächterrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heilige Stärke 3
<input type="checkbox"/> Magische Waffe 1	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Willensrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heilung 3
<input type="checkbox"/> Min. Bannrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höh. Zauberrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hexennagel*
<input type="checkbox"/> Min. Essenzrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Krankheiten sehen	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Höhere Illusion
<input type="checkbox"/> Min. Furchrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lähmung*	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lied der Lebenskraft
<input type="checkbox"/> Min. Hafrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Licht 2	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lied des Rattenfängers
<input type="checkbox"/> Min. Rüstrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Liebeszauber*	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Leichenschmaus
<input type="checkbox"/> Min. Schmerzensrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lied der Linderung	Bardenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magie identifizieren
<input type="checkbox"/> Min. Sinnesrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Loslösen	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magiespiegel 2
<input type="checkbox"/> Mindere Verzweiflungsrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magisches Band*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magisches Schloss 3
<input type="checkbox"/> Min. Wächterrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magische Suche	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magische Waffe 3
<input type="checkbox"/> Min. Willensrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magische Waffe 2	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Melodie des Mutes*
<input type="checkbox"/> Min. Zauberrunen	Runenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magiespiegel 1	Bannmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mit Toten sprechen 2
<input type="checkbox"/> Nahrung reinigen	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Magisches Schloss 2	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rat der Naturgeister
<input type="checkbox"/> Narrengold	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Schutzrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rost 2
<input type="checkbox"/> Pflanzensprache	Schamanismus	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Fluchrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schildbrecher
<input type="checkbox"/> Plagegeist	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mindere Illusion	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schmerz*
<input type="checkbox"/> Rüstung reparieren	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Ritualrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schreckenswaffe
<input type="checkbox"/> Schlösser öffnen 1	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Verdammungsrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schutzkreis 2
<input type="checkbox"/> Schlummerlied*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Min. Wandelrunen	Runenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schweigen 3*
<input type="checkbox"/> Schutz vor Dämonen	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mit Toten sprechen 1	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Säurepfeil
<input type="checkbox"/> Schutz vor Untoten	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Müdigkeit*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schutzlied
<input type="checkbox"/> Schweigen 1*	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mummenschanz	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Siechtum*
<input type="checkbox"/> Spuren finden	Schamanismus	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Netz*	Schamanismus	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tiergestalt
<input type="checkbox"/> Taubheit	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rost 1	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Todesgriff
<input type="checkbox"/> Tierfreundschaft	Schamanismus	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schlaf*	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Untote kontrollieren 3
<input type="checkbox"/> Todeskälte	Nekromantie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schlinge*	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Untote vernichten
<input type="checkbox"/> Trauermarsch*	Bardenmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schreckenshand	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vergessen 2*
<input type="checkbox"/> Untote kontrollieren 1	Nekromantie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schutzkreis 1	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vertrauter*
<input type="checkbox"/> Vergiften 1*	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schweigen 2*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Waffe segnen 3
<input type="checkbox"/> Verlangen*	Hexerei	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Segnen	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wahnsinn 2*
<input type="checkbox"/> Verwirrung*	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spinnendank	Dämonologie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wahrheit*
<input type="checkbox"/> Waffe segnen 1	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Stillstand	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wunderheilung 3
<input type="checkbox"/> Weitsicht	Schamanismus	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tiersprache	Schamanismus	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Zwingtanz*
<input type="checkbox"/> Windstoß	Kampfmagie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Totenblick	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Altern*
<input type="checkbox"/> Wunderheilung 1	Wunder	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Untote kontrollieren 2	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkanes Geschoss 4
<input type="checkbox"/> Wunsch*	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Untote vertreiben	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkane Rüstung 4
<input type="checkbox"/> Zauberkunst	Allgemeine Zauber	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Veitstanz*	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arkaner Schutz
<input type="checkbox"/> Alarm	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vergessen 1*	Allgemeine Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Astrale Reise
<input type="checkbox"/> Arkanes Geschoss 2	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vergiften 2*	Hexerei	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Astrale Suche
<input type="checkbox"/> Arkane Rüstung 2	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Verwurzeln	Schamanismus	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bannzauber 4
<input type="checkbox"/> Astraler Wächter	Allgemeiner Zauber	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Waffe segnen 2	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Berserkerwut 3
<input type="checkbox"/> Austreiben	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wahnsinn 1*	Nekromantie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Beschwörung 3
<input type="checkbox"/> Bannzauber 2	Bannmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wasser weihen	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Böser Blick*
<input type="checkbox"/> Berserkerwut 1	Kampfmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Worte der Wut*	Bardenmagie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dämonische Besessenheit*
<input type="checkbox"/> Beschwörung 1	Dämonologie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wunden sehen	Wunder	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dämonische Präsenz



Leuenhall LIVE

Das Live-Rollenspiel-Regelwerk
der Leuenhall LIVE-Orga

Die Leuenmark obsiegt!



www.leuenhall.de