

Two orc-like creatures with red faces and horns are running through a lush green forest. The creature in the foreground is wearing dark brown fur and carrying a long spear. The second creature is slightly behind and to the right, also in similar attire.

Regelwerk  
für Live-  
Rollenspiele

# Chat's Live 10.5

Neu gestaltete  
und erweiterte  
Fassung des  
Leuenhall e.V.



# Chat's Live 10.5 Leuenhall e.V.

## Impressum



**Live-Rollenspiel-Regelwerk**  
Neu gestaltete und erweiterte Version des Leuenhall e.V.

## Impressum

Leuenhall e.V.-Homepage: [www.leuenhall.de](http://www.leuenhall.de)

E-Mail: [live@leuenhall.de](mailto:live@leuenhall.de)

Unser aufrichtiger Dank geht an Duesterbrook Erben, den ursprünglichen Autoren und Entwicklern dieses Live-Regelwerks, sowie an alle Mitwirkenden!



**Gestaltung, Satz & Layout:** SpieleSchmiede

**Homepage:** [www.spieleschmiede.info](http://www.spieleschmiede.info)

**Fotos:** Karl-Heinz Zapf

**Grafiken:** Ulrike Kleinert (Leuenhall-Göttersymbole), Luise Rombach (Leuenmark-Karte)

**E-Mail:** [info@spieleschmiede.info](mailto:info@spieleschmiede.info)

**Lektorat:** Marion Krank, Karl-Heinz Zapf

**SpieleSchmiede · Bobingen, März 2011**

## Wortwort

**B**evor ich auf den eigentlichen Grund dieser Überarbeitung des Regelwerks „That's Live“ 10 komme, möchte ich darauf hinweisen, dass dies hier **euer** Regelwerk ist! Falls euch etwas nicht gefällt, ändert es ab oder lasst es komplett weg, fehlt euch etwas, dann fügt es hinzu. Wichtig ist dabei nur, dass der Spaß am Spiel für alle Beteiligten nicht verloren gehen darf und dass ihr eure Regelauslegungen und -änderungen rechtzeitig der LARP-Orga zukommen lasst, auf deren Veranstaltung ihr das nächste Mal gerne gehen möchtet ...

Warum also eine Überarbeitung des guten, alten „That's Live“? Nun, dies hat tatsächlich zunächst einmal sehr pragmatische Gründe: Unsere eigene Orga benutzt dieses bewährte und einfache Regelwerk selbst nun schon seit vielen Jahren und es ist nach wie vor ein hervorragendes Spielsystem, um das faszinierende Hobby Live-Rollenspiel auszuprobieren. Denn obwohl man natürlich Live-Rollenspiel auch ganz ohne jegliche Regeln spielen kann, hat es sich in unseren Augen ganz klar gezeigt, dass es leider immer ein paar „Spielverderber“ gibt, die ohne feste Grenzen und somit Regeln leider gerne die Geduld anderer Live-Teilnehmer und die der Spielleiter arg auf die Probe stellen. Ein paar einfache Regeln helfen da oft, solche völlig überflüssigen Egotrips zu vermeiden bzw. von vornherein auszuschließen ...

Darüber hinaus aber haben wir aber ebenfalls festgestellt, dass das Regelwerk „That's Live“ oftmals nur eine Sammlung von guten Ideen ist, das aber im späteren Spielverlauf und vor allem bei der Charakterentwicklung viele Fragen aufwirft und sehr viele Leerräume lässt, die dann oft nicht sinnvoll gefüllt werden können.

Daher haben wir einfach unser eigenes Spielsystem **Leuenhall Live** entwickelt, das wir als einen kleinen Beitrag des **Leuenhall e. V.** zum großen, gemeinsamen Miteinander in der Live-Rollenspiel-Gemeinschaft verstanden wissen möchten!

In **Leuenhall Live** stellen wir dir – stets aufbauend auf dem großartigen Einsteigersystem „That's Live“ – jede Menge Zaubersprüche (nach Magierklassen geordnet), viele neue Vor- und Nachteile, um deinen Charakter wirklich „einzigartig“ zu machen, zusätzliche gut durchdachte Fähigkeiten und noch vieles mehr vor.

Wir denken, dass wir damit sowohl die Vorlage in Ehren halten, dir aber einfach mehr Möglichkeiten bieten, dein Hobby auszuüben ...

**Wenn dir also das vorliegende Regelwerk gefällt, dann besuche uns doch einfach auf unserer Homepage:**

**[www.leuenhall.de](http://www.leuenhall.de)**

Viel Spaß beim Spiel!

**Karl-Heinz Zapf**



## Inhaltsverzeichnis

Impressum.....	2
Vorwort .....	3
Kapitel 1: Spielleitung.....	5
Kapitel 2: Sicherheit .....	5
Kapitel 3: Klassen und Charaktererschaffung .....	8
Kapitel 4: Vor- und Nachteile.....	10
Kapitel 5: Fähigkeiten .....	13
Kapitel 6: Kampf.....	26
Kapitel 7: Rüstung .....	29
Kapitel 8: Magie.....	31
Kapitel 9: Fallen .....	44
Kapitel 10: Schlösser.....	46
Kapitel 11: Dieben .....	46
Kapitel 12: Ausrüstung .....	47
Kapitel 13: Sonstiges.....	47
Kapitel 14: Farbcodes .....	47
Kapitel 15: Götter der Leuenmark .....	49
Kapitel 16: Land und Legenden .....	57
„That's Live“-Charakterbogen .....	66
Karte der Leuenmark.....	60

Chat's Live 10.5 Leuenhall e.V.

# Spielleitung und Sicherheit



## Kapitel 1

# Spielleitung

- Die Spielleitung hat immer Recht!
- Spielleiter, die eindeutig als solche gekennzeichnet sind, gelten für den Spielverlauf als nicht anwesend.
- Die Spielleitung kann einen Spieler jederzeit vom Spiel ausschließen.
- Grundsätzlich können jederzeit Fragen an den Spielleiter gestellt werden.
- Eine Person mit einer sichtbar getragenen roten Schärpe ist eine Spielleitung in Rolle, die, obwohl sie spielt, volle Spielleiterbefugnis hat.



## Kapitel 2

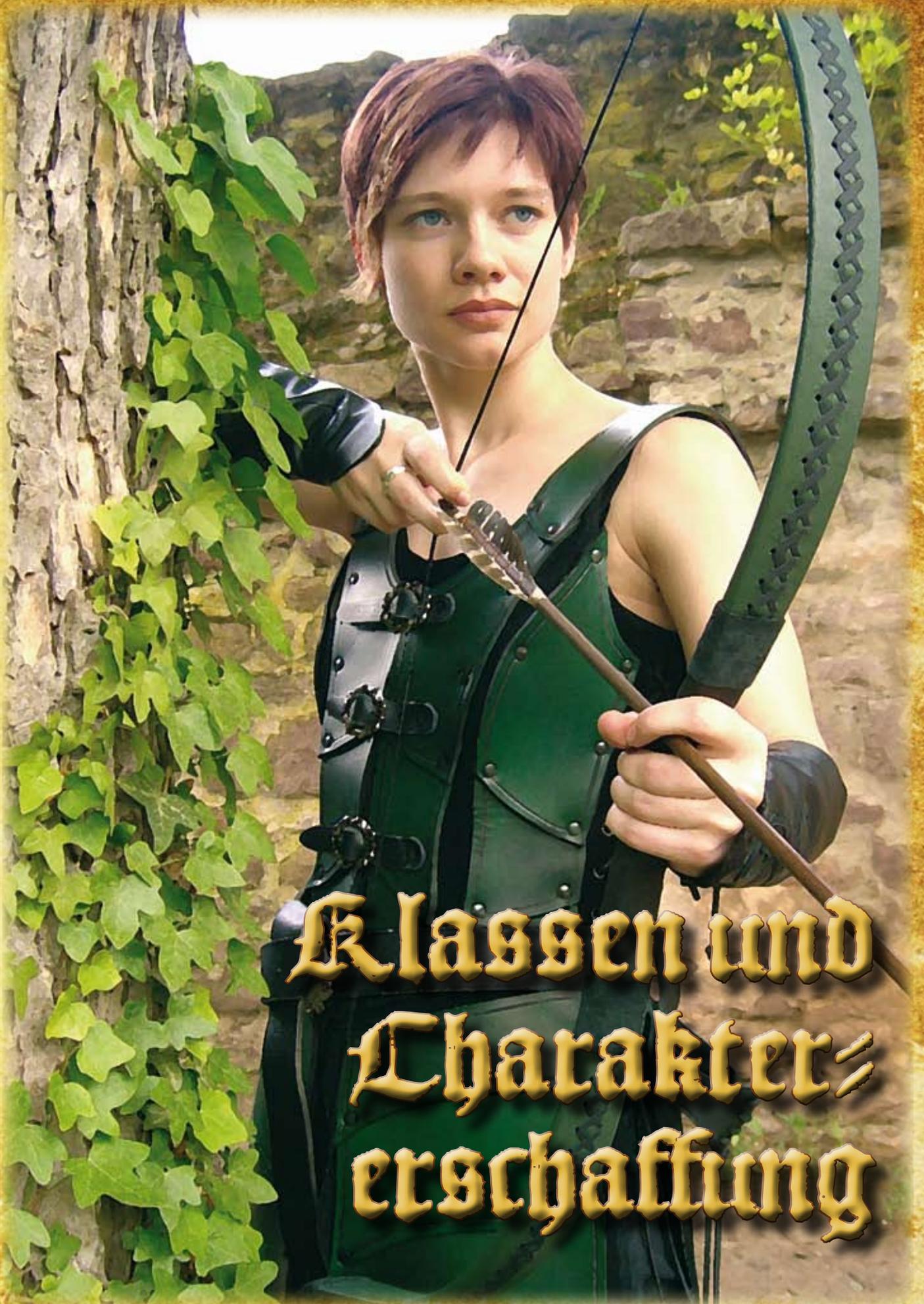
# Sicherheit

**Wenn die Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden, führt das zum sofortigen Ausschluss des Spielers!**

- Alle Waffen (es sind nur **Polsterwaffen erlaubt!**) müssen von der SL genehmigt sein.
- **Kopf- und Halstreffer sind verboten** und verursachen auch keine Trefferpunkte. Ausnahmen siehe *Meucheln* und *Komponenten*; Zauber entfalten auch, wenn die Komponente am Kopf trifft, ihre Wirkung.
- **Waffenloser Kampf ist verboten!**
- Metallschilde und ungepolsterte Holzschilde sind verboten!
- Schusswaffen werden genauso getestet wie normale Waffen, wobei für diese besonders strenge Sicherheitsmaßstäbe angelegt werden.
- Die **Sicherheitsbedingungen** während eines Kampfes werden unter dem Kapitel „**Kampf**“ noch genau erklärt.
- **„Stop“-Befehl:** Sollte sich eine gefährliche Situation (ein Spieler droht abzustürzen, jemand hat eine Kontaktlinse verloren, etc.) ergeben, hat jeder Spieler das Recht, sofort **„SPIEL-STOP“** zu rufen! **Dann müssen alle ihre Aktionen sofort einstellen** und an der Stelle, an der sie sich befinden, stehen bleiben bis sich die Lage entschärft oder geklärt hat und die gleiche Person **„SPIEL WEITER“** gerufen hat. Alle in dieser Zeit durchgeführten Handlungen gelten als nicht geschehen.
- Wer unbedingt bei Nacht im Gelände unterwegs sein muss, sollte dies nicht allein tun, oder zumindest die Spielleitung vorher informieren, damit die Such- und Hilfsstrups gegebenenfalls gezielt vorgehen können.
- Jeder, der einem anderen etwas einflößen möchte, muss sich vorher nach etwaigen Allergien erkundigen (entweder bei der SL – z. B. bei Giften, oder beim Spieler selbst – z. B. bei Tränken).

**Generell gilt: Jeder muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!**

Chat's Live 10.5 Leuenhall e.V.



# Klassen und Charakter- erschaffung

# Klassen und Charaktererschaffung

Es erfolgt eine Einteilung in **Magiekundige (MK)**, **Wissenskundige (WK)** und **Kampfkundige (KK)** Charaktere.

**Magiekundige (MK) Spielercharaktere (SC) verfügen über 2 Lebenspunkte.**  
**Wissenskundige (WK) Spielercharaktere (SC) verfügen über 2 Lebenspunkte.**  
**Kampfkundige (KK) Spielercharaktere verfügen über 3 Lebenspunkte.**

**M**agiekundige sind im allgemeinen Magier, Hexen, Druiden, aber auch Nekromanten, Schwarzmagier, Schelme usw.

Sie beschäftigen sich hauptsächlich mit der Anwendung (magische Sprüchen und Rituale) und der Theorie der arkanen Künste (*Wissen um Magie*).

Für sie ist sicherlich der Kampf mit der Magie interessanter als der Kampf mit den Waffen.

**Wissenskundige** sind hauptsächlich in den Wissensgebieten (z. B. Trankkunde, Fallenstellen, Giftkunde, aber auch Schlösser öffnen u. ä.) bewandert, wissen sich aber auch die Gebiete des Kampfes zu eigen zu machen, wenn es ihnen nützt. Sie sind die Scouts, Diebe, Gelehrte, Trankkundige, Giftmischer, Abenteurer u. ä.

**Kampfkundige** sind vom Söldner über den Krieger bis zum Ritter jeder, der sein Leben dem Kampf verschrieben hat, wobei dies für den Orkkrieger

genauso gilt wie für den edlen Ritter. Natürlich heißt das nicht, dass ein Kampfkundiger sich für nichts anderes interessieren darf.

Im Gegenteil, es ist sicher hilfreich sich als Krieger z. B. auch in *Ersster Hilfe* auszukennen!

Was man seinen Charakter jedoch erlernen lässt, und wie man ihn gestaltet bleibt aber letztlich jedem selbst überlassen, denn egal welcher Klasse ein Charakter angehört, er kann so gut wie alles lernen.

Jeder Spielcharakter (SC) erhält bei seiner „Entstehung“ **60 Erfahrungspunkte (EP)**, mit denen er sich *Fähigkeiten* und *Vorteile* „erkaufen“ kann.

Diese Beschränkung gilt für alle neu „erschaffenen“ Charaktere, egal wie lange der Spieler schon Liverollenspiel (LARP) macht.

Für **jeden Tag**, an dem man an einem „offiziellen“ LARP teilgenommen hat, erhält der Charakter **zwei zusätzliche EP's**, sofern er überlebt hat.

**Punkte eines verstorbenen Charakters können nicht auf andere Charaktere übertragen werden!**



That's Live 10.5 Leuenhall e.W.



# Wort- und Machtteile

# Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile können NUR bei der Charaktererschaffung erworben werden.

## Vorteile

Das Erwerben von Vorteilen kostet EP.

### Magische Artefakte

Auch der Besitz von magischen Artefakten kann mit EP erkaufte werden. Die Entscheidung darüber und über die jeweiligen Punktkosten liegt bei der Spielleitung (SL). **Zusätzlich muss noch eine passende Hintergrundgeschichte für das Artefakt existieren.**

Wird dieses Artefakt gediebt oder geht es auf irgend einem anderen Weg in den Besitz eines anderen Spielers über, so muss dieser die Kosten noch einmal zahlen, um die Kontrolle über das Artefakt zu erhalten.

Andererseits bekommt natürlich der Spieler, der das Artefakt verloren hat, die Erfahrungspunkte nicht zurück.

### Schmerz- unempfindlichkeit

(Kosten: 20 EP)

Der Charakter fällt bei 0 Lebenspunkten am Torso oder aber, wenn 3 Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben, nicht in Ohnmacht.

Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen, kriechen, sich verbinden oder einen Heiltrank zu sich nehmen. Durch den Spruch *Schmerz* oder ähnliche Zauber verliert er trotzdem LP, verspürt jedoch nur leichtere Schmerzen. Der SC verspürt auch bei *Schmerzgift* nur leichte Schmerzen.

Wunden müssen trotzdem ausgespielt werden.

Fallen die LP unter Null, so ist der SC zwar noch bei Bewusstsein und kann noch schreien, er ist aber nicht mehr fähig zu kriechen, sich zu verbinden oder einen Heiltrank zu nehmen.

### Schnelle Heilung

(Kosten: 25 EP)

Der Charakter bekommt alle vier Stunden pro Trefferzone einen Lebenspunkt zurück.

**Beispiel:** *Zwei Torsowunden, eine Armwunde.*

**Nach 4 Stunden:** Eine Torsowunde, Arm geheilt.

### Zeitgefühl

(Kosten: 10 EP)

Der Charakter darf versteckt eine Uhr tragen.

### Zweites Gesicht

(Kosten: 20 EP)

Der Charakter bekommt Hinweise durch Träume und Visionen, die aber nicht willentlich herbeigeführt werden können (SL-Entscheidung).

## Nachteile

Für jeden Nachteil werden dem Charakter EP gutgeschrieben, er darf jedoch **höchstens zwei** Nachteile bis zur **Obergrenze von 30 EP** auswählen. Wer mehr Nachteile haben möchte, kann sie sich natürlich nehmen, erhält aber dafür keine zusätzlichen EP's. Nachteile sind nur aufhebbar, wenn man die **doppelte Anzahl an Punkten**, die einem für den Nachteil gutgeschrieben wurden, in neuerworbe-



## Vor- und Nachteile

nen Erfahrungspunkten zählt. Die Aufhebung eines Nachteils kann **nur während des Spiels** geschehen.

**Bekommt ein SC aufgrund von Geschehnissen während eines Spiels einen Nachteil, kann er sich keine Punkte gutschreiben!**

### Alter

(Erhalt: 15 EP)

Der – natürlich entsprechend geschminkte – Charakter muss Anstrengungen vermeiden, und sollte sich auch seinem „Alter“ entsprechend benehmen und bewegen.

### Blindheit

(Erhalt: 20 EP)

Der SC trägt während des gesamten Spielverlaufs eine Augenbinde aus etwas durchscheinendem Stoff. Der Spieler bringt die Binde selber mit, das Material muss von der SL genehmigt sein. Nicht in Kombination mit *Einäugig* möglich.

### Einäugig

(Erhalt: 10 EP)

Der Charakter trägt eine undurchsichtige Binde über dem jeweiligen Auge. Der SC bringt die Augenbinde selber mit, das Material muss von der SL genehmigt sein. Nicht in Kombination mit *Blindheit* möglich.

### Einarmig

(Erhalt: 10 EP)

Ein Arm wird auf den Bauch gebunden.

### Kodex gegen Magie

(Erhalt: 20 EP)

Der Charakter lehnt Magie jeder Art strikt ab und reagiert zuweilen sogar panikartig darauf. Er würde lieber sterben, als sich magisch heilen zu lassen.

Nicht in Kombination mit *Miss-trauen gegen Magie* möglich.

### Kodex gegen Waffen

(Erhalt: 15 EP)

Der Charakter verwendet keine

Waffen (nicht einmal einen Dolch im Notfall). Er würde unter keinen Umständen jemanden mit einer Waffe verletzen.

### Lahm

(Erhalt: 10 EP)

Ein Bein wird geschient (Schiene selbst mitbringen).

### Magiefokus

(Erhalt: 10 EP)

Der Magier muss einen auffälligen, mindestens handtellergroßen Fokus bei sich tragen (Stab, Amulett, etc.) und kann seine Magie nur unter Verwendung dieses Fokus wirken lassen.

Verliert er diesen Gegenstand, kann er nur noch Ritualmagie bewirken. Ein neuer Fokus kann nur in einem besonderen Ritual (SL) angefertigt werden. In einem Magiefokus können keine Sprüche gespeichert werden!

### Miss-trauen gegen Magie

(Erhalt: 10 EP)

Der Charakter verwendet keine magischen Gegenstände und hält sich weitgehendst von magischen Orten und Personen fern. Er lässt auch positive Magie (z. B. Heilzauber), nur dann an sich heran, wenn sein Leben unmittelbar davon abhängt!



Er zieht Heilung durch *Medizin* einer Heilung durch Magie auf jeden Fall vor. Nicht in Kombination mit *Kodex gegen Magie* möglich.

*Wer sich selbst einen Nachteil oder Vorteil ausdenkt sollte sich mit einer Spielleitung zusammensetzen und sich diesen mit Unterschrift und Datum bestätigen lassen.*

*Viel mehr Vor- und Nachteile im erweiterten LARP-Regelwerk  
Leuenhall Live  
[www.leuenhall.de](http://www.leuenhall.de)*

Glaubenskodizes sind keine Nachteile, sie sind Teil eines Charakterkonzepts!



# Fähigkeiten

## Kapitel 5

# Fähigkeiten

**Das Erlernen von Fähigkeiten kostet Punkte.** Fähigkeiten und Sprüche, die im Spiel erworben werden, können während des Spiels, **nach Absprache mit der SL**, bei einem Lehrmeister für die Hälfte der Punkte erlernt werden (**durch SL auf Charakterbogen bestätigen lassen**). Gelernt werden können alle mit einem „L“ gekennzeichneten Fähigkeiten. Dafür müssen Lehrer und Schüler sich eingehend mit der Materie beschäftigen. Für **5 EP** die eine Fähigkeit in der unten folgenden Liste kostet, ist ein Aufwand von **2 Stunden** nötig. Eine Fähigkeit kann bis auf die Gebiete *Trankkunde*, *Giftkunde* und *Alchimie* von jedem für die Hälfte der Punkte gelernt werden. Die Zeitdauer errechnet sich jedoch durch die normalen Punktekosten. Bei *Trankkunde*, *Giftkunde* und *Alchimie* kann man nur von einem

„Meister seiner Kunst“ (siehe auch *Trankkunde* und *Giftkunde*) für die Hälfte der Punkte lernen (sonst kostet es die volle Punktzahl). Man kann aber nur Tränke, Gifte und Mixturen unter der höchsten von dem „Meister seiner Kunst“ beherrschten Stufe erlernen. Ab 20 Trank-, Alchimie- oder Giftpunkten ist der „Meister seiner Kunst“ fähig alle Tränke, Gifte und Mixturen, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren (z. B. ein Spieler möchte den *Heiltrank 1* lernen, er kann ihn von jedem, der den *Heiltrank 1* beherrscht für die normale Punktzahl erhalten)!

**Beispiel:** Ein Spieler möchte „Heiltrank 1“ erlernen. Ihm stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Er kann von jedem, der „Heiltrank 1“ beherrscht, den Trank lernen. Dies kostet ihn

5 EP. Wenn er jedoch den Trank von einem Meister der *Trankkunde* erlernt, muss er lediglich 3 EP (5 EP : 2, aufgerundet) investieren.

Die Regeln für das Erlernen magischer Fähigkeiten (*Wissen um Magie*, *Meditation* und *Ritualkunde*) und Sprüche siehe **Kapitel 8: Magie**.

*Waffenfähigkeiten* können von einem Waffenmeister, *Wissen um Magie* von einem Großmeister und Sprüche von einem Meistermagier gelernt werden.

Ein **Kampfkundiger** (KK) erhält bei der Charaktererschaffung **drei**, ein **Wissenskundiger** (WK) **eine** und der **Magiekundige** (MK) **keine Waffenfertigkeit kostenlos** (*Meucheln* und *Bewusstlosigkeit* dürfen dabei nicht gewählt werden).

	Fähigkeiten:	KK	WK	MK	
L	Alchimie	40	20	30	
L	Erste Hilfe	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 1:	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 2:	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 3:	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 4:	10	10	10	
L	Feuer machen	5	5	5	
L	Giftkunde	25	15	20	
	Gifte Stufe 1	5	5	5	pro Gift
	Gifte Stufe 2	10	10	10	pro Gift
	Gifte Stufe 3	15	15	15	pro Gift
	usw.				
L	Heraldik	10	10	10	
	Immunität gegen ein Gift/Trank der 1 Stufe	5	5	5	Jeweils pro Trank/Gift
	Immunität gegen ein Gift/Trank der 2 Stufe	10	10	10	Jeweils pro Trank/Gift
	Immunität gegen ein Gift/Trank der 3 Stufe	15	15	15	Jeweils pro Trank/Gift
	usw.				
L	Krankheiten heilen	25	10	15	
L	Legenden und Geschichten	15	15	15	
L	Lesen/Schreiben	5	0	0	
	Magieresistenz	Spruchkosten x2			

# That's Live 10.5 Leuenball e.V.

## Fähigkeiten

L	Medizin	25	15	20	
	Orientierung	10	10	10	
L	Pflanzenkunde	15	10	10	
L	Rüstung reparieren Leder/Holz	5	10	10	
L	Rüstung reparieren Kette	10	15	15	
L	Rüstung reparieren Platte	15	20	20	
	Schätzen	15	15	15	
	Schmerzunempfindlichkeit	30	30	30	
L	Schlösser öffnen 1	10	10	10	
L	Schlösser öffnen 2	15	15	15	
L	Schlösser öffnen 3	20	20	20	
L	Schlösser öffnen 4	25	25	25	
	usw.				
L	Sprachen	10	10	10	pro Sprache
L	Spuren lesen	10	15	15	
L	Trankkunde	25	15	20	
	Trank Stufe 1	5	5	5	jeweils pro Trank
	Trank Stufe 2	10	10	10	jeweils pro Trank
	Trank Stufe 3	15	15	15	jeweils pro Trank
	usw.				
L	Waffen schmieden	15	20	20	
	Zähigkeit Stufe 1	40	60	60	
	Zähigkeit Stufe 2	80	–	–	

<b>Waffenfähigkeiten:</b>	<b>KK</b>	<b>WK</b>	<b>MK</b>	
Dolche (max. Handlänge)	0	5	5	
Kurzschwerter (max. Unterarmlänge)	5	5	5	
Einhandwaffen (max. eine Handbreite ü. Nabel)	10	15	15	
Zweihandwaffen (max. Körpergröße)	10	–	–	
Stangenwaffen (max. 2,10 m)	10	20	20	
Kampfstab (max. Körpergröße)	10	10	10	
Kettenwaffen	10	–	–	
Wurfwaffen	10	15	15	
Schusswaffen	15	35	35	
Beidhändiger Kampf	10	–	–	Beidhändiger Kampf ist zum Führen von Schilden nicht erforderlich
Schild	10	20	20	Schilde sind reine Defensivwaffen
Bewusstlosschlagen	10	15	15	
Meucheln	20	30	30	

<b>Zauberfähigkeiten:</b>	<b>KK</b>	<b>WK</b>	<b>MK</b>	
Wissen um Magie	–	40	10	
Ritualwissen/Zeremonien	–	10	10	jeweils, kann mehrfach gelernt werden
Meditation	–	10	10	
Magie Stufe 1	–	5	5	jeweils pro Spruch
Magie Stufe 2	–	10	10	jeweils pro Spruch
Magie Stufe 3	–	15	15	jeweils pro Spruch
Magie Stufe 4	–	20	20	jeweils pro Spruch
usw.				

# That's Live 10.5 Leuenhall e.V.

## Fähigkeiten

**Achtung: Alle in diesem Regelwerk enthaltenen Vorteile, Fähigkeiten und Zauber haben nur Vorschlagscharakter. Sie sollen nur unsere Stufenvorstellung verdeutlichen.**

Eigenkreationen sind natürlich erlaubt, jedoch sollte man sich bei der Kreation neuer Sprüche an eine Spielleitung wenden und von vornherein bedenken, dass *That's Live* ohne Illusionen, Gedanken lesen, Teleportationen, Unsichtbarkeitszauber, etc. arbeitet. Außerdem gibt es keine Sprüche, die ohne weiteres töten.

**Wenn ein neuer Spruch oder eine Fähigkeit genehmigt wird, kann sich die Spielleitung einen Testlauf vorbehalten, um zu sehen, ob diese spielbar sind.**

Alles, was nicht im Regelwerk steht, sollte mit Datum und Unterschrift von einer Spielleitung bestätigt werden.

Charakterkonvertierungen sind jederzeit möglich, damit es nicht zu unangenehmen Überraschungen kommt, wenn Sprüche nicht übernommen werden können, die Fähigkeit teurer wird etc., ist es ratsam, sich auch in diesem Fall an eine Spielleitung zu wenden.

### Erläuterungen

#### Alchimie

**Vorbedingung:** *Pflanzenkunde, Giftkunde und Trankkunde*

Das Herstellen alchimistischer Mixturen ist sehr langwierig, und kann nur mit komplizierten Apparaturen durchgeführt werden. Mit Alchimie hat der SC das Wissen um alchimistische Mixturen.

Der Charakter kann alchimistische Mixturen (z. B. Säuren), alchimistische Feuerbälle, etc. (Wirkung wie der entsprechende Zauberspruch) herstellen und

identifizieren. Außerdem kann der Alchimist Komponenten, die für magische Sprüche nötig sind, herstellen.

**Alchimie beinhaltet die Kenntnis einer Mixtur der 2. Stufe oder zweier Mixturen der 1. Stufe.**

Diese Mixturen werden bei der Berechnung der möglichen Mixturen pro Tag berücksichtigt. Weitere Alchimiekenntnisse müssen erst noch erworben werden. Die auf diese Weise erworbene/n Mixtur/en wird/werden durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

**Die Herstellung einer Mixtur dauert 20 Minuten pro Stufe.**

Der SC kann Mixturen **analysieren** (d. h. Beschreibung fertiger Texte lesen).

Sofort, wenn der SC das Rezept kennt, 20 Minuten, wenn er die Herstellung nicht beherrscht. Fertiggestellte Mixturen müssen entweder beim Check-In oder nach der Herstellung der Spielleitung bekannt gegeben werden, damit diese sie kennzeichnen kann (z. B. ein Aufkleber auf dem der Name der Mixtur und die Haltbarkeit in Spieltagen angegeben wird + Unterschrift der SL; bei schon gebrauchten Mixturen werden die Spieltage beim Check-In im Voraus abgestrichen).

**Mixturen sind je nach Erfahrung des Kundigen haltbar: Alchimiepunkte durch 5 in Spieltagen (aufrunden).**

**Um ein Meister der Alchimie zu werden, benötigt der Charakter 10 Alchimiepunkte und muss eine Prüfung im Beisein einer Spielleitung ablegen.** Bis zu dieser Prüfung kann er nur Mixturen bis zur dritten Stufe lernen. Ist er Meister der Alchimie, so kann er alle Stufen lernen und die Mixturen unter seiner höchsten Stufe lehren. Ab 20 Alchimiepunkten ist der Meister der Alchimie, falls er erneut eine Prüfung ablegt, fähig alle Mixturen, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren.

### Mixturen

#### 1. Stufe

##### Feuerfest

Der mit der Mixtur eingeriebene Gegenstand kann eine Stunde lang nicht verbrannt, sehr wohl aber zerschnitten oder zerrissen werden. Allerdings kann die Tinktur nicht auf Lebewesen angewendet werden (hilft nicht gegen den Zauber *Metall erhitzen*).

**Komponente:** *Pulver zum Einreiben des Gegenstands*

##### Katzengold

Der Alchimist kann etwas herstellen, das aussieht wie Gold, schmeckt wie Gold, sich anfühlt wie Gold, nur ist es leider keins und löst sich nach 10 Minuten wieder in seine Bestandteile (hauptsächlich jedoch Staub) auf.

**Komponente:** *ein kleiner Brocken Katzengold*

**Die insgesamt in „Alchimie“ und Mixturen investierten EP geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Alchimiepunkte (AP).**

## Fähigkeiten

### Sternensplitter

Taschenlampe, aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde, bis zu 10 Minuten brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Diese Mixtur darf nicht zum Blenden verwendet werden.

**Komponente:** kleiner Bergkristall

### Dietrich

Öffnet jedes nicht magische Schloss (SL-Entscheidung). Eventuelle Fallen werden dabei nicht entschärft. Die alchemistische Mixtur muss auf das Schloss geträufelt werden. Das Schloss wird dadurch zerstört.

**Komponente:** Fläschchen mit farbloser Flüssigkeit

### Taschendrachen

Feuerzeug kann bis zu 5 Minuten benutzt werden.

**Komponente:** Zündsteine

### Unschuld

Entfernt jede Art von Flecken aus Gewändern.

**Komponenten:** Fleck-weg Mittel

## 2. Stufe

### Alchemistisches Geschoss 1

Opfer verliert 1 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung, Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat, als ihm durch das Geschoss genommen werden).

**Komponente:** gelber Softball mit angekl. Schaumgummi-Korken



### Sternenstein

Taschenlampe, aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde, bis zu 1 Stunde brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Diese Mixtur darf nicht zum Blenden verwendet werden.

**Komponente:** großer Bergkristall

### Stummer Wächter

Rotes Stoffstück an Gegenstand anbringen (SL Bescheid geben!). Bei Berührung durch einen anderen wird ein Alarm ausgelöst. Die alchemistische Mixtur erzeugt ein lautes Geräusch bei Kontakt mit Haut.

**Komponente:** Pulver, um den Gegenstand zu bestreichen

### Immertreu 1

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o. ä. auf alchemistische Weise, d. h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Lässt nach einer Stunde wieder nach.

Der Alchimist muss die Tür (oder den Gegenstand) mit der Mixtur beträufeln.

**Komponente:** durchsichtige Flüssigkeit

## 3. Stufe

### Alchemistisches Geschoss 2

Opfer verliert 2 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch das Geschoss genommen werden).

**Komponente:** roter Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korken.

### Gläserne Wand

Die Gläserne Wand hält alle Treffer ab, der Alchimist darf sich aber weder bewegen noch sprechen. Nach einer Stunde lässt die Wirkung nach.

**Komponente:** Im langes Seil, das der Alchimist symbolisch um sich legt

### Ritualkerze

Die vom Alchimisten in zwei Stunden hergestellte Kerze kann während eines Rituals nicht mehr ausgehen (sollte sie während des Rituals durch Wind ausgehen, gilt sie trotzdem als brennend), jedoch

## Fähigkeiten

kann eine solche Kerze nicht mehr als einmal für Rituale hergenommen werden. Außerdem dürfen nicht mehr als fünf in einem Ritual verwendet werden, da sie sonst auf Grund des herben Geruchs bei allen Umstehenden starken Hustenreiz auslösen.

**Komponente:** Duftkerze (am besten Opium oder Pachoulie)

### Steinerne Kräne

Für 5 Minuten Bewegungsunfähigkeit. Wird der Betroffene angegriffen, verliert die Mixtur vor dem ersten Treffer ihre Wirkung.

**Komponente:** Opfer mit Reis (Knochensplitter) bewerfen

### Jimmertreu 2

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o. ä., d. h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Dauert zwei Stunden. Wirkt in diesem Fall auch auf Entfernung.

**Komponente:** Softball mit langem, angeklebtem Band

## 4. Stufe

### Alchemistisches Geschoss 3

Opfer verliert 3 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch das Geschoss genommen werden).

**Komponente:** blauer Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korken

### Hokalsäure

Zerstört einen Schild oder halbiert den Rüstungsschutz des Opfers (abrunden). Zerstört jegliches festes und totes Material (also z. B. Holz, Metall, etc.), Stein, Tiere, Pflanzen und Menschen werden

von der Säure nicht angegriffen.

**Komponente:** Flasche mit farbiger Flüssigkeit

### Feuersaft

Das Opfer windet sich 5 Minuten vor Schmerzen und verliert einen Lebenspunkt.

Besitzt der Charakter die Fähigkeit *Schmerzunempfindlichkeit*, verliert er zwar auch einen Lebenspunkt, hat aber keine Schmerzen. Wird das Opfer angegriffen, verliert die Mixtur mit dem nächsten Treffer ihre Wirkung.

**Komponente:** zerbröckelte Erbsen und Nudeln mit einer Prise Mehl

## 5. Stufe

### Alchemistisches Geschoss 4

Opfer verliert 4 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung.

Rüstung wird aber **nicht** zerstört.

Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch das Geschoss genommen werden).

**Komponente:** grüner Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korken

### Bewusstlos schlagen

Erlaubt dem SC, andere Charaktere (oder NSCs) mit dem Knauf einer Waffe bewusstlos zu schlagen. Das Opfer ist dann für **5-10**

**Minuten** bewusstlos. Es genügt, 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!

Kopfbedeckungen, die einen Rüstungspunkt (siehe **Kapitel 6: Kampf**) bringen und auch den Nacken schützen, verhindern, dass man bewusstlos geschlagen wird. Wasser ins Gesicht, starkes Schüt-

teln oder die erste Wunde bei einem Angriff lassen den Charakter erwachen, wenn auch mit starken Kopfschmerzen. Wer mehrmals am Tag bewusstlos geschlagen wird, meldet sich bei einer Spielleitung, um eventuelle Nebenwirkungen zu erfahren. Eine in eine Kampfhandlung involvierte Person kann nicht bewusstlos geschlagen werden, genauso wenig ist es möglich, seinen Gegner während der Kampfhandlung bewusstlos zu schlagen!

### Erste Hilfe

**Verhindert nur das Sterben bzw. Verbluten eines SC's bei 0 LP (oder weniger) oder wenn drei Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben** (wenn ohne Tötungsabsicht verletzt). *Erste Hilfe* heilt keine Wunden, verhindert aber die Entstehung von Wundbrand. Werden die Wunden nicht durch *Medizin*, Tränke, Salben oder Magie behandelt und hat der Verletzte nicht den Vorteil „*Schnelle Heilung*“, so bleibt die Wunde **bis zum Ende des Live-rollenspiels**.

Der Behandelte darf sich langsam bewegen, aber bis zu einer medizinischen Behandlung, magischer Heilung oder Selbstheilung durch „*Schnelle Heilung*“ nicht kämpfen oder Rituale durchführen, wohl aber Zaubersprüche aussprechen. Der Behandelnde legt Verbände an, schient, trägt Salben auf, etc. Verbandsmaterial muss, schon der Fairness halber, an den Behandelnden zurückgegeben werden, wenn es nicht mehr benötigt wird. Durch *Erste Hilfe* kommt ein bewusstloser Charakter nicht zu Bewusstsein.

### Fallen stellen/entschärfen

Der Spieler kann Fallen stellen und entschärfen, genaue Erklärung unter **Kapitel 9.: Fallen**.

## Fähigkeiten

Die Stufen bauen aufeinander auf, das heißt, wer *Fallen stellen/entschärfen 2* erlernen will, muss erst *Fallen stellen/entschärfen 1* beherrschen!

### Feuer machen

Der SC darf Streichhölzer benutzen.

### Giftkunde

Mit *Giftkunde* hat der SC das Wissen um Gifte und ihrer Zusammensetzung. *Giftkunde* beinhaltet die Kenntnis eines Giftes der 2. Stufe oder zweier Gifte der 1. Stufe. Dieses/e Gift/e wird/werden bei der Berechnung der möglichen Gifte pro Tag berücksichtigt. Das/ die auf diese Weise erworbene/n Gift/e wird/werden durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

**Beispiel:** Ein Spieler nimmt sich bei seiner Charaktererschaffung *Durst- und Hustengift*, damit hat er sich für zwei Gifte der 1. Stufe entschieden, er hätte genauso als *Gift der 2. Stufe Schlafgift* wählen können.

Weitere Giftkenntnisse müssen erst noch erworben werden. Der Spieler darf Gifte ohne Folgenkosten und selbst Gifte herstellen (mit drei Giftpunkten kann man also entweder ein Gift der 1. und ein Gift der 2. Stufe, oder drei Gifte der 1. Stufe herstellen).

Um ein **Meister der Giftkunde** zu werden, benötigt der Charakter 10 Giftpunkte und muss eine Prüfung im Beisein einer Spielleitung ablegen. Bis zu dieser Prüfung kann er nur Gifte bis zur dritten Stufe erlernen. Ist er Meister der Giftkun-

de, so kann er alle Stufen lernen und die Gifte unter seiner höchsten Stufe lehren.

Ab 20 Giftpunkten ist der Meister der Giftkunde, falls er erneut eine Prüfung ablegt, fähig alle Gifte, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren.

Fertiggestellte Gifte müssen entweder beim Check-In oder nach der Herstellung der Spielleitung bekannt gegeben werden, damit diese sie gegebenenfalls kennzeichnen kann (z. B. ein Aufkleber auf dem der Name des Giftes und die Haltbarkeit in Spieltagen angegeben wird + Unterschrift der SL; bei schon gebrauten Giften werden die Spieltage beim Check-In im Voraus abgestrichen).

Ein Gift besteht aus so vielen Komponenten, wie seine Stufe beträgt (d. h. ein Gift der Stufe 3 besteht aus 3 verschiedenen Substanzen), ein Bestandteil ist jedoch in jedem Fall Essig (keine Essigsensenz), Zitronensaft, Salzwasser o. ä. und muss mindestens ein Drittel des Giftes betragen.

**Achtung: Erkundige dich vorher bei der SL nach eventuellen Allergien des Opfers. Es darf kein Alkohol verwendet werden!**

**Die Herstellung eines Giftes dauert 10 Minuten pro Stufe.**

Eine Portion entspricht etwa einem Esslöffel voll.

Der SC kann Gifte analysieren (d. h. Beschreibungen von Giften lesen): Sofort, wenn er das Rezept kennt, nach 20 Minuten, wenn er die Herstellung nicht beherrscht.

Gegengifte erhält man, indem man das Gift mit 100 ml Wasser ver-

mischt und diese Mixtur mit Himbeersirup mischt.

**Die Herstellung eines Gegengiftes dauert, wenn der SC das Rezept des Giftes kennt, 10 Minuten + 5 Minuten pro Stufe.** Ist ihm das Rezept des Giftes unbekannt, braucht er 20 Minuten + 5 Minuten pro Stufe.

Gifte müssen nicht pur verabreicht werden, sondern können in Speisen und Getränken eingerührt werden (dann muss jedoch der Anteil an Essig, Zitronensaft, Salzwasser o. ä. erhöht werden). Die Mindestmenge ist ein Esslöffel des Giftes, eine Erhöhung der Dosis ruft aber **keine stärkere Wirkung** hervor.

Giftkundigen ist es auch möglich **Kontaktgifte** herzustellen. Diese Art von Giften entfaltet ihre Wirkung, wenn sie mit ungeschützten Körperstellen in Kontakt kommen. **Die Herstellungskosten sind ein-einhalb mal so hoch wie die für ein normales Gift (aufrunden).**

**Beispiel:** Ein *Kontakt-Lähmungsgift* kostet den Giftkundigen 3 statt der sonst üblichen 2 Giftpunkte. Wird dieses *Kontaktgift* als *Waffengift* verwendet, wird die Waffe deutlich mit einem grünen Band gekennzeichnet. Der **erste Treffer** auf eine ungeschützte Stelle (auch wenn Rüstung zerstört wurde) bringt das Gift zur Wirkung. Danach ist die Waffe **nicht mehr giftig** (grünes Band entfernen).

Die Wirkungsverzögerung und die Wirkung sind bei Waffengift genauso wie bei einem normalen Gift. Allerdings endet die Wirkung mit dem nächsten Treffer. Die Wirkungsverzögerung kann auch durch eine Erhöhung der Dosis nicht herabgesetzt werden.

Er kann so viele Gifte in Stufen herstellen, wie seine Giftpunkte, d. h. seine insgesamt in *Giftkunde* und *Gifte* investierten EP geteilt durch zehn betragen (abgerundet).

## Fähigkeiten

**Gifte sind je nach Erfahrung des Giftkundigen haltbar:**

**Giftpunkte durch 5 in Spieltagen (aufrunden).**

Anwendung von Giften vor dem Einsatz der SL mitteilen, damit sie das Opfer über die Giftwirkung informieren kann.

## Gifte

### 1. Stufe

#### **Depressionsgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer verfällt für fünf Minuten in tiefste Depressionen. In den folgenden 10 Minuten bessert sich der Zustand langsam wieder.

#### **Durstgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer wird die nächste halbe Stunde von der Gier nach einem bestimmten Getränk befallen.

#### **Hustengift**

**Wirkung:** Das Opfer bekommt einen ca. zweiminütigen Hustenanfall, der in den folgenden 5 Minuten langsam abklingt.

#### **Lachgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer wird in den nächsten 5 Minuten von Lachkrämpfen geschüttelt. In den folgenden 10 Minuten findet der SC alles was er hört oder sieht furchtbar lustig, danach klingt die Wirkung langsam ab.

#### **Klebegift**

**Wirkung:** Das Opfer bleibt an der nächsten Person die es berührt



oder von der es berührt wird, für die nächste halbe Stunde kleben.

#### **Übelkeitgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer wird während der nächsten Stunde immer wieder von Wellen absoluter Übelkeit ergriffen.

### 2. Stufe

#### **Allergiegift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer ist gegen bestimmte Dinge allergisch (Juckreiz, Niesen, etc.), die vor der Herstellung des Giftes festgelegt werden müssen. Es ist aber nicht möglich,

gegen zwei verschiedene Dinge Allergien zu erzeugen.

Während der ersten 15 Minuten ist die Allergie übermäßig stark, in den folgenden 15 Minuten schwächt sie ab.

#### **Lähmungsgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer wird für 5 Minuten bewegungsunfähig. Wird der Betroffene angegriffen, verliert das Gift sofort seine Wirkung.

#### **Schadensgift leicht**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer verliert dann sofort einen Lebenspunkt.

#### **Schlafgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer schläft ein. Die Wirkungsdauer beträgt max. 30 Minuten, endet aber sofort, wenn der Betroffene geweckt wird (Angriff, Schütteln, Wasser über den Kopf etc.)!

### 3. Stufe

#### **Blindgift**

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer erblindet für eine Stunde. Das Opfer muss während dieser Zeit eine undurchsichtige Augenbinde tragen (**Binde von SL genehmigen lassen**).

#### **Satellitengift**

**Wirkung:** Dieses Gift ist auch unter dem Namen „Nervgift“ bekannt. Das Opfer folgt der nächsten Person, die es berührt oder von der es berührt wird, für die nächste halbe Stunde überall hin und ver-

# Chat's Live 10.5 Leuenhall e.V.

## Fähigkeiten

sucht deren Aufmerksamkeit zu erringen. („Seid ihr wohl gewillt, mir für kurze Zeit euer Ohr zu leihen?“ „Ich habe euch etwas furchtbar Wichtiges zu erzählen!“ „Entschuldigt, doch ich muss euch eine wichtige Frage stellen!“, etc.)

### Schadensgift mittel

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer verliert dann sofort zwei Lebenspunkte.

### Schmerzgift

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Gift verursacht für 30 Minuten starke Schmerzen (der Betroffene ist praktisch handlungsunfähig).

### Wahnsinnsgift

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer führt für 20 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen voll bewusst (Vorschläge für Wirkung vor Beginn des Live bei der SL abgeben).

## 4. Stufe

### Anti-Magie-Gift

**Wirkung:** Raubt sofort sämtliche Magiepunkte des Opfers, die aber auf normalem Wege wieder regeneriert werden können. Der Magier fühlt sich wie ausgebrannt. Dieses Gift wirkt nicht auf Priester oder andere religiös orientierte Magier, da diese ihre Magie nicht durch sich selbst, sondern durch eine göttliche Kraft erhalten.

### Schüttergift

**Wirkung:** Das Opfer beschützt die nächste Person, die es berührt oder von der es berührt wird, für die nächste Stunde vor allen Widrigkeiten dieser „ach so bösen“ Welt und verkündet dies auch lauthals, egal ob es diese Person will oder auch nicht.

### Schadensgift schwer

**Wirkung:** Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer verliert dann sofort drei Lebenspunkte.

## 5. Stufe

### Tödliches Gift

**Wirkung:** Nach 30 Minuten setzen starke Schmerzen ein.

Nach einer weiteren Stunde ist das Opfer tot. Weder Heilzauber, Tränke noch Salben wirken bei tödlichem Gift.

*\*Schadensgifte sind nicht sofort tödlich, das Opfer fällt, wenn es durch das Gift auf 0 LP kommt, ins Koma und ist erst nach einer weiteren Stunde tot.*

**Ein Gift kann nur durch ein Gegengift neutralisiert werden.**

### Heraldik

Der SC kann Wappen und Namenszeichen bei der SL erfragen.

### Immunität

Der SC ist gegen ein bestimmtes Gift immun.

### Immunität gegen ein Gift der 1.

**Stufe:** 5 EP/jeweils pro Gift

### Immunität gegen ein Gift der 2.

**Stufe:** 10 EP/jeweils pro Gift

### Immunität gegen ein Gift der 3.

**Stufe:** 15 EP/jeweils pro Gift usw.

### Krankheiten heilen

Der Charakter kann Krankheiten identifizieren und weiß, wie die Krankheit zu heilen ist (SL-Entscheidung). Wer eine Krankheit heilen will, sollte dies auch entsprechend ausspielen, z. B. Wadenwickel, Tees, Aderlass, Schröpfen, etc.

### Legenden und Geschichten

Falls es welche zum Szenario gibt, hat der SC entsprechende Kenntnisse. Bei der SL erfragen.

### Magieresistenzen

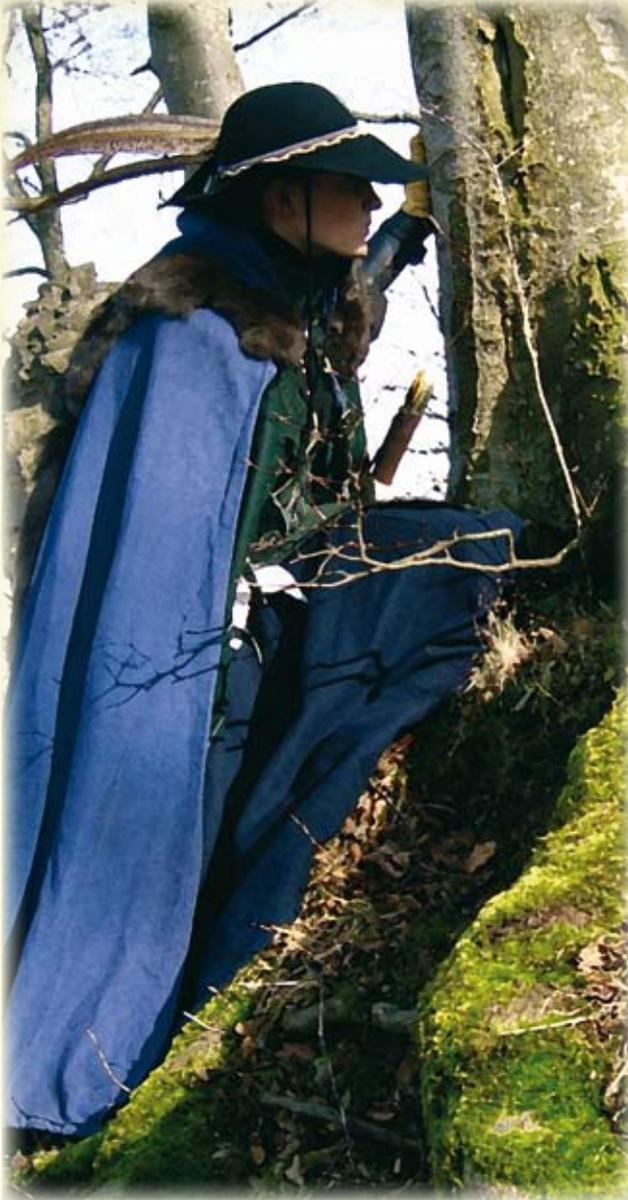
**Nur bei Sprüchen die mit \*\* gekennzeichnet sind**, z. B. bedeutet eine Magieresistenz gegen Verwirrung, dass ein Verwirrungszauber bzw. vergleichbare Eigenkreationen nicht auf den SC wirken (siehe Tabelle unten).

### Meditation

20 Minuten Meditation regenerieren einen MP, d. h. ruhig auf dem Boden sitzen und nicht sprechen. **Ein Meistermagier braucht nur noch 15 Minuten, ein Großmeister 10 Minuten und ein Erzmagier 5 Minuten.**

Magieresistenz gegen Spruch:	Stufe	Spruchkosten	Magieresistenzkosten
Angstzauber	1	5	10
Verwirrung	1	5	10
Schlafzauber	2	10	20
Wahnsinn 1	1	5	10
Wahnsinn 2	2	10	20
Wahnsinn 3	3	15	30

## Fähigkeiten



### Medizin

#### Vorbedingung: Erste Hilfe

Innerhalb von **4 Stunden** regeneriert jedes behandelte Körperteil (Torso, Arme, Beine) einen TP. Die Behandlung dauert pro Wunde mindestens 10 Minuten und ist beliebig oft auf eine Person anwendbar.

Der Behandelte wäscht Wunden aus, legt Verbände an, schient, trägt Heilsalben auf, macht Operationen etc. (auch hier gilt: Verbandsmaterial bitte wieder zurückgeben!).

Besitzt der Patient den Vorteil *Schnelle Heilung*, dauert die Re-

generation nur 3 Stunden. In jedem Fall ist der mit *Medizin* behandelte Charakter bis zur vollständigen Heilung bettlägerig.

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 ahnungslos oder wehrlos kann bei genügend Geschick auch von vorne gemeuchelt werden.

**Das Entscheidende ist nur, dass das Opfer nicht damit rechnet.**

Wird die Meuchelabsicht durchschaut, ist die Verletzung **nicht tödlich**, sondern zählt als **1 TP**. Trägt das Opfer einen Meuchel-schutz (Halsschutz aus mindestens hartem Leder) bei Kehlschnitt,

oder Torsorüstung (mindestens RS2) bei Lungenstich, hat Meucheln **keine** Auswirkung.

### Meucheln

**Vorbedingung:** *Bewusstlos schlagen*  
Meucheln muss bei der Spiel-leitung bekannt gegeben werden.

Zum Meucheln dürfen nur kernlose Tape- oder Latexdolche verwendet werden, die jedoch bei der Spiel-leitung als Meuchelwaffe extra vorgelegt werden müssen. **Der Kehlschnitt darf nur angedeutet werden!**

Es genügt,

oder Torsorüstung (mindestens RS2) bei Lungenstich, hat Meucheln **keine** Auswirkung.

**Eine in eine Kampfhandlung involvierte Person kann nicht gemeuchelt werden, genauso wenig ist es möglich, seinen Gegner während der Kampfhandlung zu meucheln.**

War der Versuch erfolgreich, hat das Opfer zwar noch alle LP, verblutet aber auf Grund der gezielten Verletzung innerhalb einer Minute.

Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken, Salben oder *Medizin* zu retten. Es ist aber auch zu beachten, dass jemand mit einem Kehlschnitt zum Beispiel keinen Trank mehr schlucken kann.

### Orientierung

Der Spieler darf einen Kompass benutzen.

### Pflanzenkunde

Nur mit *Pflanzenkunde* kann man Heilpflanzen und -kräuter suchen und finden.

Kenntnis von (Heil-) Pflanzen. Zusammen mit der Kenntnis um Heiltränke kann die Wirkung eines Heiltranks um eine Stufe erhöht werden (z. B. *Pflanzenkunde* + Heiltrank 2 = 3 LP).

### Rüstung reparieren

Nach einem Kampf kann man den ursprünglichen Rüstschutz wiederherstellen; dazu muss die Rüstung ausgezogen und mit Werkzeug und Material (z. B. Zange, Hammer, etc.) bearbeitet werden.

**Zeitaufwand:** 5 Minuten pro Körperteil und Punkt RK.

Ein Schmied, der die Fähigkeit *Waffen schmieden* beherrscht, benötigt nur die Hälfte der Zeit.

## Fähigkeiten

### Schätzen

Der ungefähre Wert eines Gegenstandes oder fremder Währung wird von einer SL genannt.

### Schlösser öffnen

Der SC kann nicht magisch versperrte Schlösser öffnen, genaue Erklärung siehe **Kapitel 10.: Schlösser**.

#### Schlösser

Die Stufen bauen auf einander auf, d. h. wer *Schlösser öffnen 2* erlernen will, muss zuerst *Schlösser öffnen 1* beherrschen (jede Stufe kostet erneut 10 EP's).

### Schmerz- unempfindlichkeit

Der Charakter fällt bei 0 Lebenspunkten am Torso oder aber, wenn 3 Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben, **nicht** in Ohnmacht. Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen, kriechen, sich verbinden oder einen Heiltrank zu sich nehmen.

Durch den Spruch *Schmerz* oder ähnliche wirkende Zauber verliert er trotzdem LP, verspürt jedoch nur leichte Schmerzen.

Der SC verspürt bei *Schmerzgift* nur leichte Schmerzen. Wunden müssen trotzdem ausgespielt werden. Fallen die LP des Charakters unter Null, so ist er zwar noch bei Bewusstsein und kann noch schreien, er ist aber nicht mehr fähig zu kriechen, sich zu verbinden oder zum Beispiel einen Heiltrank zu nehmen.

### Spurenlesen

Der SC erhält je nach Umständen und seiner Vorgehensweise Informationen von der SL.

### Trankkunde

Mit *Trankkunde* hat der SC das Wissen um Tränke und ihre Zusammensetzung. *Trankkunde* beinhaltet die Kenntnis eines Trankes der 2. Stufe oder zweier Tränke der 1. Stufe. Diese/r Trank/ Tränke wird/werden bei der Berechnung der möglichen Tränke pro Tag berücksichtigt.

Der/die auf diese Weise erworbene/n Trank/Tränke wird/werden durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

**Beispiel:** Ein Spieler nimmt sich bei seiner Charaktererschaffung *Heiltrank 1* und *Eisenhauttrank*, damit hat er sich für zwei Tränke der 1. Stufe entschieden, er hätte genauso als Trank der 2. Stufe *Immuntrank 2* wählen können.

**Weitere Kenntnisse über Tränke müssen erst noch erworben werden. Außerdem beinhaltet Trankkunde kein Wissen um Pflanzen (Pflanzenkunde).**

Fertiggestellte Tränke müssen entweder beim Check-In oder nach der Herstellung der Spielleitung bekannt gegeben werden, damit diese sie gegebenenfalls kennzeichnen kann (z. B. ein Aufkleber auf dem der Name des Trankes und die Haltbarkeit in Spieltagen angegeben wird + Unterschrift der SL; bei schon gebrauten Tränken werden die Spieltage im Voraus abgestrichen.)

Mit drei Trankpunkten kann man also entweder einen Trank der 1. und einen Trank der 2. Stufe oder drei Tränke der 1. Stufe herstellen. Um ein **Meister der Trankkunde** zu werden benötigt der Charakter 10 Trankpunkte und muss eine

Prüfung im Beisein einer Spielleitung ablegen.

Bis zu dieser Prüfung kann er nur Tränke bis zur dritten Stufe lernen. Ist er Meister der Trankkunde, so kann er alle Stufen lernen und die Tränke unter seiner höchsten Stufe lehren.

Ab 20 Trankpunkten ist der Meister der Trankkunde, falls er erneut eine Prüfung ablegt, fähig alle Tränke, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren.

**Achtung: Tränke sind nicht magisch, sondern nutzen lediglich die Kräfte bestimmter Pflanzen!**

Tränke müssen, wie der Name schon sagt, getrunken werden, jedoch nicht zwingend real, z. B. bei Allergien auf Bestandteile. Dabei entsprechen 100 ml einer Portion.

**Es ist auch möglich, statt Tränken Salben herzustellen (gleiche Regeln, gleiche Wirkung).**

Salben sollten großzügig aufgetragen werden – mindestens 1 Teelöffel voll.

**Bei Tränken muss ebenfalls auf Allergien geachtet werden und Alkohol ist auch hier nicht erwünscht!**

**Tränke und Salben sind je nach Erfahrung des Kundigen haltbar: Trankpunkte durch 5 in Spieltagen (aufrunden).**

**Die Herstellung eines Trankes kostet 10 Minuten pro Stufe.**

Will ein Trankkundiger einen Trank analysieren, von dem er keine Kenntnis besitzt, dauert das ca. 20 Minuten. Bei der Spielleitung nachfragen.

**Er kann so viele Tränke in Stufen herstellen, wie seine Trankpunkte, d. h. seine insgesamt in *Trankkunde* und *Tränke* investierten EP geteilt durch zehn betragen (abgerundet).**

## Fähigkeiten

Die Summe der Stufen der Tränke, die ein Charakter den Tag über zu sich nimmt, darf die Stufe 6 nicht überschreiten, d. h. er kann max. einen Trank der Stufe 6 oder 6 Tränke der Stufe 1 oder zwei Tränke der Stufe 3 usw. zu sich nehmen. Wird diese Grenze überschritten, treten Nebenwirkungen auf (die SL fragen)!

### Tränke

#### 1. Stufe

##### **Frostschutztrank**

**Wirkung:** Der SC erträgt eine Stunde lang eisige Temperaturen doppelt so gut wie vorher.

##### **Heiltrank 1**

**Wirkung:** Gibt einen LP zurück.

##### **Hitzeschutztrank**

**Wirkung:** Der SC erträgt eine Stunde lang Hitze doppelt so gut wie vorher.

##### **Lederhauttrank**

**Wirkung:** Durch den Trank wird innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt ein Trefferpunkt absorbiert (muss geschminkt werden!)

#### 2. Stufe

##### **Eisenhauttrank**

**Wirkung:** Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt zwei Trefferpunkte absorbiert (muss geschminkt werden!)

##### **Heiltrank 2**

**Wirkung:** Gibt zwei LP zurück.

##### **Immuntrank 1**

**Wirkung:** Macht eine Stunde lang gegen ein Gift der 1. Stufe immun. Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgift an der jeweiligen Stelle. Der Trankkundige muss sich bei Kauf dieses Trankes entscheiden, gegen welches Gift der Trank immun macht, er kann sich diesen Trank jedoch beliebig oft kaufen.

##### **Magie-Trank**

**Wirkung:** Gibt 1 MP zurück.

##### **Schmerzunempfindlichkeitstrank**

**Wirkung:** Der Charakter fällt bei 0 Lebenspunkten oder wenn 3 Gliedmaßen keine Trefferpunkte

mehr haben nicht in Ohnmacht. Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen und kriechen. Der Trank wirkt zwei Stunden lang.

#### 3. Stufe

##### **Anti-Liebestrank**

**Wirkung:** Hebt die Wirkung eines Liebestrankes auf, kann aber auch vorbeugend eingenommen werden (in diesem Fall ist die Wirkungs-dauer eine Stunde)

##### **Heiltrank 3**

**Wirkung:** Gibt drei LP zurück.

##### **Immuntrank 2**

**Wirkung:** Macht eine Stunde lang gegen ein Gift der zweiten Stufe immun. Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgift an der jeweiligen Stelle. Der Trankkundige muss sich bei Kauf dieses Trankes entscheiden, gegen welches Gift der Trank immun macht, er kann sich diesen Trank jedoch beliebig oft kaufen.

##### **Liebestrank**

**Wirkung:** Das Opfer ist für die nächsten zwei Stunden unsterblich in die Person verliebt, die es nach der Einnahme des Trankes als erste berührt (oder von der es berührt wird).

Innerhalb dieser 2 Stunden ist das Opfer nicht bereit, freiwillig einen *Anti-Liebestrank* zu nehmen.

**Wer diesen Trank als unfaires Mittel einsetzt, fliegt vom Con!**



## Fähigkeiten



### Steinhauttrank

**Wirkung:** Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt drei Trefferpunkte absorbiert (muss geschminkt werden!).

### 5. Stufe

### Berserkertrank

**Wirkung:** Der Charakter verträgt für die Dauer des nächsten Kampfes doppelt so viele Verwundungen wie normal, kann jedoch auch den Kampf nicht vorzeitig beenden.

Die Heilung ist doppelt so aufwändig, d. h. es müssen auch die „zusätzlichen“ Wunden behandelt werden.

### Immuntrank 3

**Wirkung:** Macht eine Stunde lang gegen ein Gift der 3. Stufe immun. Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgifte an der jeweiligen Stelle. Der Trankkundige muss sich bei Kauf dieses Trankes entscheiden, gegen welches Gift der Trank immun macht, er kann sich diesen Trank jedoch beliebig oft kaufen.

### 6. Stufe

### Trank der schnellen Heilung

**Wirkung:** Der SC bekommt alle vier Stunden pro Trefferzone einen LP zurück, die Wirkung des Trankes hält 24 Stunden an (wie der Vorteil *Schnelle Heilung*). Anschließend ist er vier Tage gegen diesen Trank immun.

### Waffen schmieden

Der SC kann Waffen und Schilde reparieren und herstellen. Feuer und Werkzeug müssen vorhanden sein.

### Zähigkeit Stufe 1

**Vorbedingung:** *Schmerzunempfindlichkeit*

Der Charakter erhält einen Torso-punkt mehr.

### Zähigkeit Stufe 2

**Vorbedingung:** *Schmerzunempfindlichkeit* und *Zähigkeit Stufe 1*

Der Charakter fängt einen weiteren Trefferpunkt ab, unabhängig davon, wo er zuerst getroffen wird.

*Viel mehr Fähigkeiten, Gifte, Mixturen und Tränke im erweiterten LARP-Regelwerk **Leuenhall Live** [www.leuenhall.de](http://www.leuenhall.de)*

That's Live 10.5 Leuenhall e.W.

# Kampf



## Kapitel 6

# Kampf

**W**elche Waffen man einsetzen kann, hängt von den erworbenen Waffenfähigkeiten ab. Fällt einem eine Waffe in die Hand, mit der man nicht umgehen kann, kann man sie um sich bei Lebensgefahr mehr schlecht als recht zu verteidigen. **Im Spiel kann eine ungeübte Waffe zum Beispiel mit der linken Hand geführt werden (bei Linkshändern mit der rechten Hand).**

**Alle Waffen verursachen einen Schadenspunkt.**

**Als einzige Ausnahme machen schwere, ausschließlich mit zwei Händen zu führende Wuchtwaf-**

**fen zwei Schaden. Diese sind:** Schwere Kriegsaxt, großer Kriegshammer, Bidenhänder, Kettenwaffen (Kriegsflögel).

**Das Waffengewicht ausspielen!**

**Große Armbrüste und Langbögen durchschlagen jede Rüstung (außer Platte über Kette), können aber mit einem Schild abgewehrt werden.**

Kleine Bögen und leichte Armbrüste verursachen wie jede andere Waffe auch **einen Schaden**.

Rumpftreffer verursachen einen Lebenspunktverlust. Erhält ein Gliedmaß mehr Scha-

denspunkte als es Treffer- und Rüstungspunkte hat, gehen die überzähligen Trefferpunkte entweder auf den Torso über oder das Gliedmaß gilt als abgeschlagen.

***Beispiel:** Wird ein Arm mit 3 Schaden getroffen, der Arm hält nur einen Schaden aus, geht der überschüssige Schaden auf den Torso über, in diesem Fall also 2 LP. Wird allerdings der Arm hintereinander dreimal getroffen, geht der Schaden nicht auf den Torso weiter, sondern der Arm wird ins negative gezählt.*

Besitzt ein Arm keine Trefferpunkte mehr, wird der jeweilige Arm unbrauchbar. Gegenstände, die in



## Kampf

der entsprechenden Hand gehalten werden, müssen fallen gelassen werden.

Besitzt ein Bein keine Trefferpunkte mehr, wird das jeweilige Bein unbrauchbar: humpeln, hinken. Sind beide Beine getroffen, stürzt man (Fortbewegung nur kriechend, gestützt auf einen Helfer humpelnd etc.).

Sind drei Gliedmaßen ohne Trefferpunkte (z. B. zwei Arme und ein Bein) wird man, genauso wie wenn der Torso auf 0 LP ist, bewusstlos.

Negative TP (d. h. der Charakter hat mehr Schaden erhalten als er Punkte hat, z. B. bei 3 LP 4 Schaden) benötigen die doppelte Heilung.

**Beispiel:** Ein Torso der -2 TP hat benötigt 4 Punkte an Heilung um auf Null zu kommen.

Außerdem wird die Zeit bis zum Verbluten kürzer: **500 Sekunden bei -1 LP; 400 Sekunden bei -2 LP; 300 Sekunden bei -3 LP; 200 Sekunden bei -4 LP und 100 Sekunden bei -5 LP.**

Ab -6 LP verblutet man innerhalb von dreißig Sekunden.

**Verletzungen müssen ausgespielt werden!** Erstens sieht es besser aus, und zweitens erleichtert es den Überblick über den Zustand des Charakters. Das gilt auch für Charaktere mit *Schmerzunempfindlichkeit*.

Die Rüstung absorbiert solange Trefferpunkte, bis sie zerstört ist (siehe **Kapitel 7.: Rüstung**).



Einen Todesstoß kann jeder durchführen. Er muss aber sauber angedeutet werden und kann nicht „nebenbei“ gesetzt werden. Ein SC stirbt nur dann unmittelbar nach einer Verwundung, wenn die Tötungsabsicht bekannt gegeben wurde: Ein Todesstoß gilt als erfolgreich gesetzt, wenn der SC keine LP mehr hat, drei Gliedmaßen mit null Trefferpunkten hat oder absolut wehrlos ist (z. B. schlafend, tot stellend, gefesselt usw.). Ansonsten ist es nur ein weiterer Trefferpunkt. Dies gilt entsprechend für magische Angriffe.

Bei einem **hilf- und wehrlosen Opfer** (z. B. gefesselt, bewusstlos, schlafend) kann auch schon der erste Trefferpunkt ein Todesstoß sein.

**Bei Verlust sämtlicher Lebenspunkte am Torso oder sämtlicher Punkte dreier Gliedmaßen wird der Charakter ohnmächtig** (wenn er nicht den Vorteil der *Schmerzunempfindlichkeit* hat).

**Es besteht die Gefahr des Verblutens, wenn der SC nicht innerhalb der nächsten 10 Minuten medizinisch versorgt wird (bis 600 zählen).**

Bei unbehandelten Wunden entsteht nach 6 Stunden Wundbrand (-1 LP/Stunde), der nur durch doppelt aufwändige Heilung gestoppt werden kann. Durch Wundbrand verlorene LP müssen auf dem üblichen Weg regeneriert werden.

**Durch erste Hilfe erhält der Verletzte keine LP zurück.**

**Bei einem Todesstoß verblutet das Opfer innerhalb von 30 Sekunden!**

Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken und Salben oder Medizin zu retten. Wobei auch hier gilt, das Opfer muss noch in der Lage sein, z. B. einen Trank zu schlucken.

**Auch wenn Todesstöße erlaubt sind, sollte man sich gut überlegen, ob und wie oft man einen Todesstoß setzt!**

**Bedenkt einfach, dass es auch für einen erfahrenen Kämpfer nicht leicht ist, einen Menschen vor sich liegen zu haben und sein Leben einfach so zu beenden.**

That's Live 10.5 Leuenhall e.V.



Rüstung

## Kapitel 7

# Rüstung

**R**ine Rüstung fängt die Anzahl an Trefferpunkten ab, die ihrer Rüstungsklasse (**RK**) entspricht, bevor sie zerstört ist. Eine Reparatur ist nur mit der Fähigkeit *Rüstung reparieren* oder durch Magie möglich.

**Rüstung hilft nur da, wo sie getragen wird:** Eine Beinschiene hilft bei einem Armtreffer gar nichts!

**Natürlich müssen auch Treffer, die von der Rüstung abgehalten werden, ausgespielt werden.**

Nur die Rumpfrüstung wird in eine **vordere und eine hintere Rüstungszone** eingeteilt, z. B. hält eine Lederrüstung mit RK 2 zwei Front- und zwei Rückentreffer ab, bevor sie zerstört ist.

**Nur „echte“ Rüstung schützt, also keine selbstgestrickten „Kettenhemden“ aus grauer Wolle, Karton-„Rüstungen“ o. ä.**

Wird Rüstung übereinander getragen, zählen die Rüstungspunkte **der höchsten Rüstungsklasse**, alle anderen Rüstungspunkte der niedrigeren Rüstungsklassen werden halbiert (abgerundet) und zu den Rüstungspunkten der höheren Rüstung dazugezählt.



Schilde (Schilde sind ausschließlich Defensivwaffen) sind aus spieltechnischen Gründen außer durch schwere, beidhändig geführte Wuchtwaffen (siehe **Kapitel 6.: Kampf**) oder durch einen entsprechenden Zauberspruch **unzerstörbar**. Nach drei Trefferpunkten mit einer schweren Waffe gilt ein Schild als zerstört!

**Zur Erinnerung: Metall- und ungepolsterte Holzschilde sind verboten!**

Ein Helm bringt **einen** zusätzlichen Rüstungspunkt auf Front- oder Rückenzone der Rumpfrüstung.

**Ein Helm verhindert, dass der Charakter bewusstlos geschlagen wird.**

### Sicherheit beim Kampf

**Waffen müssen vollständig gepolstert sein (auch Griff, Parierstangen, Stangen, Knauf)!**

Waffen dürfen keinen Kern aus Hartholz oder Metall haben. Ausnahmen bilden Lanzen mit einem Bambuskern, die jedoch beim Check-In der Spielleitung bekannt gegeben werden müssen.

Kein Herumfuchteln mit den Waffen (z. B. der beliebte

Windmühlenschlag über dem Kopf), insbesondere beim zehändigen Kampf oder mit Kettenwaffen (man muss den Unterlegenen im Kampf nicht unbedingt an den blauen Flecken/Blutergüssen erkennen)! **Dies gilt besonders gegenüber den NSCs.**

**Kein Kampf auf gefährlichem Gelände (auf Treppen, Dachfirsten, an Abgründen, etc.). Größte Vorsicht bei Kämpfen in der Dämmerung oder bei Nacht.**

Rüstungsart:	RK
Weiches, dickes Leder; wattierter Wappenrock	1
Hartes Leder, Holz, metallverstärktes weiches Leder	2
Kettengewebe, metallverstärktes hartes Leder	3
Metallplatten	4
Vollplatte (ganze Ritterrüstung)*	5

\* d. h. jedes Körperteil ist **vollständig** von einer Platte bedeckt (z. B. keine Armschienen, sondern Arrnröhren usw.). Die Rüstung sollte möglichst schaukampftauglich sein.

# Magie



## Kapitel 8

# Magie

**Grundsätzlich gilt:** Nur Charaktere, welche die Fähigkeit *Wissen um Magie* erworben haben, können Zaubersprüche erlernen oder Ritualmagie anwenden!

*Wissen um Magie* beinhaltet ein Ritual pro Tag (dieses Ritual wird in die Berechnung der Magiepunkte einbezogen). Das auf diese Weise erworbene Ritual wird durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet. Das gilt auch für Gelehrte, Priester,...!

Wobei sich Priester und andere religiös orientierte „Magier“ nur Sprüche, die ihrem Glauben entsprechen, auswählen dürfen!

Magiekundige können in Metallrüstung nicht zaubern, die einzige Ausnahme bilden Paladine. Ein Paladin ist jedoch ein Ausnahmecharakter, der nur erspielt werden kann und von einer SL genehmigt werden muss.

**Ein Anfangscharakter kann nie ein Paladin sein!**

Die Sprüche sind in Stufen eingeteilt. Die Stufen bauen aufeinander auf: Die Punktekosten sind absolut, es ist also nicht möglich einen Spruch zu lernen, wenn man den Vorgänger aus der vorigen Stufe nicht beherrscht. D. h. *Heilung 1* kostet 5 EP, wer noch *Heilung 2* lernen will, muss die vollen 10 EP bezahlen.

**Heilung 2 ist nicht ohne Kenntnis von Heilung 1 erlernbar.**

Die aufbauenden Sprüche sind am gleichem Namen zu erkennen, ansonsten steht es gesondert bei dem

Spruch dabei. In der Fähigkeitstabelle steht, welche Sprüche für wie viel Punkte pro Spruch erlernt werden können. Man muss sich die gewünschten Sprüche zunächst einmal mit EP kaufen.

Sprüche können im Spiel bei einem Lehrmeister, nach Absprache mit einer SL, erworben werden (ausspielen). Siehe auch unten *Magus, Meister, Großmeister* und *Erzmagier*.

**Bei jeder Anwendung eines Spruchs verbraucht man jeweils die Anzahl von Magiepunkten, die der Spruchstufe entsprechen (z. B. für *Magisches Geschoss 2* – 2MP, da der Spruch zweite Stufe ist).**

Der Magier muss dem „Opfer“ die Wirkung des Spruchs gegebenenfalls erklären.

**Über Nacht regenerieren sich alle MP, sofern der Magier 6 Stunden geschlafen hat.**

Ansonsten regenerieren sich verbrauchte MP nur durch *Meditation*, sofern der Charakter die betreffende Fähigkeit beherrscht, oder durch entsprechende Tränke.

**Priester und andere religiös orientierte „Magier“ regenerieren MP's nicht durch Schlaf, sondern ausschließlich durch Gottesdienste und Zeremonien!**

Zauberpatzer sind jederzeit möglich, vor allem natürlich, wenn der Zauber schwierig ist, der Zauberbende gestört wird oder sich beim

Zaubern vertan hat (SL-Entscheidung). Ein Zauberpatzer hat immer eine Nebenwirkung, die einen positiven, negativen oder gar keinen Effekt haben kann.

**Magie ist schwierig und kompliziert und kann deshalb nicht nur „nebenbei“ erledigt werden. Es wird also vom Zaubernenden erwartet, dass er seine Magie sieht – und/oder hörbar „zelebriert“ (Sprüche, besondere Handbewegungen, hantieren mit magischen Gerätschaften, etc.).**

**Je schwieriger der Spruch, desto mehr Show wird erwartet!**

**Grundsätzlich ist ein magiekundiger Charakter am Anfang ein Adept.** Erfahrene Magier können nach einer bestandenen, unter Beisein einer Spielleitung abgenommenen und bestätigten Prüfung folgende Ränge einnehmen:

**Magus**  
ab 12 MP.

Ab jetzt ist er fähig in den Astralraum zu gehen (siehe auch *Astralreisen*).

Er kann von nun an die Sprüche der 3. und 4. Stufe erlernen und die Sprüche der 1. und 2. Stufe lehren.

**Meistermagier**  
ab 20 MP.

Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 1. Stufe (aus der in diesem Regelwerk folgenden Liste) außer aus den Gebieten *Kampf* und *Heilung*. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr. \* Von nun an kann er Sprüche der 5.

Die insgesamt in „Wissen um Magie“, Ritualwissen/Zeremonienwissen und magische Sprüche investierten EP geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Magiepunkte (MP).

## Magie



und 6. Stufe lernen und alle Sprüche bis zur 4. Stufe lehren.

### Grossmeister

ab 35 MP.

Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 2. Stufe (aus der in diesem Regelwerk folgenden Liste) außer aus den Gebieten *Kampf* und *Heilung*. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr. \* Er kann nun Sprüche bis zur 8. Stufe lernen und die Sprüche bis zur 6. Stufe lehren.

### Erzmagier

ab 50 MP.

Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 3. Stufe (aus der in diesem Regelwerk folgenden Liste) außer aus den Gebieten *Kampf* und *Heilung*. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr. \* Er kann von nun an alle Sprüche lernen und lehren.

**\*Achtung: Sprüche die der Magier auf diese Weise „geschenkt“ bekommt, werden nicht in die**

**Berechnung der Magiepunkte mit einbezogen (auf dem Charakterbogen vermerken).** Die auf diese Weise erworbenen Sprüche werden durch einen Kreis auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Man kann Magie und magische Fertigkeiten nur von einem Magus, Meistermagier, Großmeister oder Erzmagier lernen.

**KK's können nicht zu MK's werden.**

### Für Priester, Schamanen und Paladine gelten Sonderregeln!

Diese drei Kategorien werden mit einigen Ausnahmen wie normale MK mit 2 LP behandelt.

Regeneration von Magiepunkten ist nicht durch Schlaf möglich. Statt dessen sollte eine entsprechend lange Zeremonie zu Ehren des jeweiligen Gottes stattfinden. Nur in den folgenden Fällen kann man vom KK zum MK werden, wobei diese Ausnahmen erspielt werden und eine vernünftige Charaktergeschichte als Grundlage haben sollten.

Außerdem kostet **Wissen um Magie** für diese Charaktere 40 EP's.

### Priester

Hat sich einem Gott verschrieben. Ist in erster Linie Verkünder, und nicht Kämpfer. Er bezieht seine Macht ausschließlich von seinem Gott. Entsprechung zur Ritual-

magie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Ein Priester kann an Magieritualen nur in unterstützender Form mitwirken. War der Charakter vor seiner Priesterlaufbahn KK, gilt er ab dem Erwerb des „Wissens um Magie“ als MK mit 2 LP, da er um zu lernen das Kampftraining vernachlässigen muss.

### Schamane

Befasst sich statt mit Göttern mit Geistern der Natur. Im Gegensatz zum Priester kann der Schamane an Magieritualen teilnehmen. War der Charakter vor seiner Laufbahn als Schamane KK, gilt er ab dem Erwerb des „Wissens um Magie“ als MK mit 2 LP, da er um zu lernen das Kampftraining vernachlässigen muss.

### Paladin

**Kein Anfangscharakter!** Kann nur erspielt, d. h. von der SL erworben werden, z. B. wird ein Ritter eines Ordens, der im Namen seines Gottes streitet und sich durch übereifrigen Einsatz die besondere Gunst dieses Gottes erworben hat, zum Paladin. Der Paladin hat drei Körperpunkte und zahlt für Waffenfähigkeiten wie ein KK. Er darf volle Rüstung tragen und kann trotzdem göttliche Wunder wirken (gleiche Wirkung wie Zaubersprüche, aber statt Sprüchen ein entsprechend langes Gebet).

**Der Paladin zahlt für Sprüche wie ein MK. Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.**

**Priestern, Paladinen, Schamanen und anderen religiösen „Magiern“, die sich in den Augen ihres Gottes oder Geistes falsch verhalten, z. B. den Richtlinien ihres Glaubens zuwiderhandeln oder gar ihren Gott (außer in der Charakterbeschreibung) tadellos nicht erwähnen, können all ihre Kräfte verloren gehen.**

# That's Live 10.5 Leuenhall e.V.

## Magie

### Zaubersprüche

Natürlich führen wir hier nur eine kleine Auswahl der im Laufe langer Zeitalter von weisen Frauen und Männern entwickelten Sprüchen auf; wenn ein Charakter Sprüche erlernt hat, die hier nicht aufgeführt sind, so genügt es in der Charakterbeschreibung nicht, nur den Namen des Spruches zu nennen, sondern der betreffende Spruch muss genau beschrieben und natürlich von der Spielleitung auch genehmigt werden (also keine „Ihr-seid-jetzt-alle-tot“-Zaubersprüche).

Die lateinischen Sprüche können auch durch Eigenkreationen der annähernd gleichen Länge ersetzt werden.

### Es gibt drei Sorten von Komponenten:

*Erbsen, Nudeln oder etwas Vergleichbares*, als zweit genaueste Komponente; für einen solchen Spruch können auch alle nachfolgenden Komponenten hergenommen werden.

*Reis, Getreide oder Ähnliches* als vorletzte Komponente; bei diesen Sprüchen darf nur noch die letzte

Komponente ersatzweise gebraucht werden.

*Berührung*: jeder Zauber funktioniert auf Berührung.

Einige Sprüche haben ganz eigene Komponenten, wie z. B. der Windstoß, Schutzkreise, magisches Geschoss, Untote vertreiben usw.

**Gegen die mit (\*\*) gekennzeichneten Sprüche kann man sich Immunitäten kaufen, die Kosten sind aus der Fähigkeitentabelle zu ersehen.**

Zauberspruch:	Formel:	Gebiet:	Stufe:	EP:
Angstzauber	„Carminibus excito ut timor tuus te vinciat!“	Kampf	1	5
Magisches Geschoss 1	„Per vi magna mea te vulnero!“	Kampf	1	5
Verwirrung	„Per voce mea mentem tuam perturbo!“	Kampf	1	5
Waffe magisch machen	„Telum tuum arte magica exorno!“	Kampf	1	5
Windstoß	„Procella procul te reicit!“	Kampf	1	5
Lähmung	„Statim corporem tuum debilem facio!“	Kampf	2	10
Magisches Geschoss 2	„Per omni vi mea te gravem vulnero!“	Kampf	2	10
Rüstung	„Mens mea loricae tuae firmant!“	Kampf	2	10
Schlafzauber	„Tu somnum artum capias!“	Kampf	2	10
Blindheit	„Uno aspectu te oculis eripio!“	Kampf	3	15
Magisches Geschoss 3	„Per omni vi mea te prosterno!“	Kampf	3	15
Schildbrecher	„Scutum tuum frangam!“	Kampf	3	15
Schmerz	„Dolorem majorem pate!“	Kampf	3	15
Magisches Geschoss 4	„Per omni vi mea te deleo!“	Kampf	4	20
Metall erhitzen	„Voluntas mea metallum incendit!“	Kampf	4	20
Antimagie 1	„Artibus magicis tuis resisto!“	Antimagie	1	5
Antimagie 2	„Artibus magicis tuis retorqueo!“	Antimagie	2	10
Antimagie 3	„Artibus magicis tuis retorqueo!“	Antimagie	3	15
Antimagie 4	„Artibus magicis tuis retorqueo!“	Antimagie	4	20
Heilung 1	„Ars magica ars mendendi est!“	Heilung	1	5
Gift erkennen 1	„Venenum minorem in corporem tuum video!“	Heilung	1	5
Gift erkennen 2	„Venenum majorem in corporem tuam video!“	Heilung	2	10
Gift neutralisieren 1	„Vis mea venenum minorem franget!“	Heilung	2	10
Heilung 2	„Manus meae tibi salutem donant!“	Heilung	2	10
Gift neutralisieren 2	„Vis mea venenum majorem franget!“	Heilung	3	15
Heilung 3	„Denuo vis mendendi mea sanum facit!“	Heilung	3	15
Diagnose	„Vis mea corporem tuam transvidit!“	Heilung	3	15
Gift neutralisieren 3	„Vis mea venenum maximum franget!“	Heilung	4	20
Heilung 4	„Manus meae tibi salutem maximum donat!“	Heilung	4	20
Körperteile anwachsen lassen	„Membrum et corporem tuam per vim meam conjungo!“	Heilung	5	25
Körperteile nachwachsen lassen	„Membrum tuam per vim meum recreo!“	Heilung	7	35

# That's Live 10.5 Leuenball e.V.

## Magie

Zauberspruch:	Formel:	Gebiet:	Stufe:	EP:
Wiederbelebung	„Te ab sorpore aeterno excito et te ad vitam voco!“	Heilung	10	50
Feuerfinger	„Scintillam accio ut igniculus ardeat!“	Verschiedenes	1	5
Licht 1	„Carminibus elicio ut ardor animi mihi operam navet!“	Verschiedenes	1	5
Magie wahrnehmen	„Artis magicas cum claritate senso!“	Verschiedenes	1	5
Reparieren von Rüstungen	„Vim loricae tuae per voluntate mea reparo!“	Verschiedenes	1	5
Schlösser öffnen	„Vox mea claustrum coget ut se reseraret!“	Verschiedenes	1	5
Stille 1	„Cum auctoritate te jubeo ut taceas!“	Verschiedenes	1	5
Alarm	„Clama ut audire possim!“	Verschiedenes	2	10
Licht 2	„Carminibus elico ut ardor animi servus meus sit!“	Verschiedenes	2	10
Magische Suche	„Rem mihi cognitam per carmine meo quaero!“	Verschiedenes	2	10
Mit Toten sprechen	„Mentem tuam ex regno mortis cieo ut semel respondeas!“	Verschiedenes	2	10
Schutzzauber	„Sphaera arte magica minora me velat!“	Verschiedenes	2	10
Stille 2	„Os tuum firmum claudio ut taceas!“	Verschiedenes	2	10
Verriegeln 1	„Vox mea claustrum firmum creat!“	Verschiedenes	2	10
Wahnsinn 1	„Mentem tuam deleo et simul dementia trado!“	Verschiedenes	2	10
Vergessen	„Memoriam tuam deleo!“	Verschiedenes	2	10
Magie identifizieren	„Naturam artium magicarum cum claritate senso!“	Verschiedenes	3	15
Mit Toten sprechen 2	„Mentem tuam ex regno mortis cieo ut tu respondeas!“	Verschiedenes	3	15
Schutzzauber 2	„Sphaera arte magica majorem me velat!“	Verschiedenes	3	15
Stille 3	„Vis quae sensibus percipi non potest facit ut taceas!“	Verschiedenes	3	15
Verriegeln 2	„Vox mea clausrtum firmum creat!“	Verschiedenes	3	15
Wahnsinn 2	„Mentem tuam deleo et simul te dementiae magnae trado!“	Verschiedenes	3	15
Wahnsinn 3	„Mentem tuam deleo et simul te dementiae maximae trado!“	Verschiedenes	4	20
Artefakt herstellen	„Animo amplo rem magicam majorem efficio!“	Ritual	15	75

### 1. Stufe

## Kampf

### Angstzauber

„Carminibus excito ut timor tuus te vinciat!“

Opfer rennt weg, bis der Magier nicht mehr in Sichtweite ist. Kann das Opfer aus irgendeinem Grund nicht mehr weglaufen, fällt es in Ohnmacht! Wird es wieder geweckt ist die Zaubervirkung vorbei. Geweckt werden kann das Opfer durch schütteln, Wasser ins Gesicht o. ä., wenn es angegriffen wird, erwacht es vor dem ersten Schlag!

Der Zauber verliert nach 10 Minuten, oder wenn das Opfer außer

Sichtweite ist, seine Wirkung.

**Komponente:** Reis oder anderes Getreide

### Magisches Geschoss 1

„Per vi magna mea te vulnero!“  
Opfer verliert 1 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung, Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden.

Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden. (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat, als ihm durch den Zauber genommen werden)

**Komponente:** gelber Softball

## Verwirrung

„Per voce mea mentem tuam perturbo!“

Das Opfer muss alles fallen lassen, was es in den Händen trägt und ist für ca. 30 Sekunden handlungsunfähig (Verwirrung bitte ausspielen). Wird der Betroffene angegriffen, verliert der Zauber vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

**Komponente:** Berührung

## Waffe magisch machen

„Telum tuum arte magica exorno!“

Die Waffe gilt für den nächsten Kampf als magisch, zu jedem Treffer muss dann „magisch“ dazu gesagt werden. Deutlich mit

## Magie



einem roten Band kennzeichnen, und nach dem Kampf wieder abnehmen. Findet kein Kampf statt, bleibt die Waffe 24 Stunden lang magisch.

**Komponente:** *Berührung*

### Windstoss

„*Procella procul te reicit!*“  
Das Opfer muss zehn Schritte rückwärts gehen und sich fallen lassen. Der Magier kann den Spruch auf so viele Personen ausdehnen, wie er im Augenblick MP besitzt; verbraucht wird aber nur

der 1 MP für den Spruch

**Komponente:** *Fächer, Federn oder etwas ähnliches, mit dem man wedeln kann*

### Antimagie

#### Antimagie 1

„*Artibus magicis tuis resisto!*“  
Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1. Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische Geschosse* verursachte Wunden

anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung. Magier, die mit *Antimagie 1* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der Stufe 1 anwenden! Der erste auf sie gesprochene Spruch, egal welcher Stufe, hebt die Antimagie auf, höhere Stufen werden jedoch von der Antimagie nicht beeinflusst (z. B. eine *Heilung 1* löst die Antimagie und sich selber auf, eine *Heilung 2* löst die Antimagie auf wirkt aber, da die Energie der *Heilung 2* stärker ist als die der *Antimagie 1*, ganz normal).

**Komponente:** *Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke oder abwehrende Geste*

### Heilung

Setzt keine *Erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

**Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden;** bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden. Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

#### Heilung 1

„*Ars magica ars mendendi est!*“  
+1 LP oder ein Körperteil heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 15 Minuten wieder voll einsetzbar. Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

**Komponente:** *Berührung*

## Magie

### Gift erkennen 1

„Venenum minorem in corporem tuum video!“

Ein im Körper befindliches Gift der 1. oder 2. Stufe wird erkannt.

**Komponente:** Berührung

### Verschiedenes

#### Feuerfinger

„Scintillam accio ut igniculus ardeat!“

Feuerzeug kann bis zu 5 Minuten benutzt werden.

#### Licht 1

„Carminibus elicio ut ardor animi mihi operam navet!“

Taschenlampe aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde bis zu 10 Minuten brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Dieser Zauber darf nicht als Blendzauber verwendet werden.

#### Magie wahrnehmen

„Artis magicas cum claritate senso!“

Der Magier kann feststellen, ob ein Gegenstand magisch ist. Der Magier muss den Gegenstand berühren.

**Komponente:** Berührung

#### Reparieren von Rüstungen

„Vim loricae tuae per voluntate mea reparo!“

Ein MP für den Spruch und einen für jeden zu reparierenden Rüstungspunkt.

Der Magier muss die Rüstung berühren.

**Komponente:** Berührung

#### Schlösser öffnen

„Vox mea claustrum coget ut se reseraret!“

Öffnet jedes nicht magische Schloss (SL-Entscheid).

Eventuelle Fallen werden dabei nicht entschärft.

Der Magier muss das Schloss berühren.

**Komponente:** Berührung

### Stille 1

„Cum auctoritate te jubeo ut taceas!“

Opfer schweigt für 10 Minuten (Stimmlähmung).

**Komponente:** Reis oder anderes Getreide

**Nur für Priester, Schamanen und Paladine:**

#### Schutz vor Untoten

„Noli me tangere!“

Niedere Untote können den Priester nicht berühren. Nur auf sich selbst anwendbar

**Komponente:** Eine weiße Schärpe umlegen

#### Waffe weihen 1

„Telum tuum vi divina exorno!“

Eine Waffe gilt für den nächsten Kampf als geweiht (deutlich mit weißem Band kennzeichnen und nach dem Kampf oder nach 24 Std. wieder abnehmen).

Findet kein Kampf statt, bleibt die Waffe 24 Stunden magisch.

**Komponente:** Berührung

## 2. Stufe

### Kampf

#### Lähmung

„Statim corporem tuum debilem facio!“

Für 5 Minuten Bewegungsunfähigkeit. Wird der Betroffene angegriffen, verliert der Zauber vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

#### Magisches Geschoss 2

„Per omni vi mea te gravem vulnero!“

Opfer verliert 2 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden.

Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat

als ihm durch den Zauber genommen werden).

**Komponente:** roter Softball

#### Rüstung

„Mens mea loricae tuae firmant!“

**Eine magische Rüstung kann nicht mit Metallrüstungen kombiniert werden.**

Absorbiert insgesamt zwei Trefferpunkte innerhalb der nächsten halben Stunde (blaue Schärpe).

#### Schlafzauber

„Tu somnum artum capias!“

Opfer schläft ein; Wirkungsdauer max. 30 Minuten oder bis das Opfer geweckt wird (bei Angriff: Opfer erwacht schon vor dem ersten Treffer, Schütteln, der berühmte Wassereimer, etc.).

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

### Antimagie

#### Antimagie 2

„Artibus magicis tuis retorqueo!“

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.-2.Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische Geschosse* verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung. Magier, die mit *Antimagie 2* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der 1. und 2. Stufe anwenden!

**Der erste auf sie gesprochene Spruch – egal welcher Stufe – hebt die Antimagie auf, höhere Stufen werden jedoch von der Antimagie nicht beeinflusst** (z. B.

eine *Heilung 2* löst die Antimagie und sich selber auf, eine *Heilung 3* löst die Antimagie auf, wirkt aber, da die Energie der *Heilung 3* stärker ist als die der *Antimagie 2*, ganz normal).

Wird ein Spruch der 1. Stufe gesprochen, hebt sich die Antimagie auf und der Zauber wird reflektiert, das heißt, der Zauber wird auf den Magier, der ihn gesprochen hat, zurückgeworfen (z.

## Magie



B. eine *Stille 2* löst sich auf, eine *Stille 1* fällt auf den Zaubernden zurück).

**Komponente:** Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke oder abwehrende Geste

### Heilung

Setzt keine *E rste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

**Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (*Heilung 1, Heilung 2,...*) von einem Magier nur einmal angewandt werden;** bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person an-

wenden. Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

### Gift erkennen 2

„*Venenum majorem in corporem tuam video!*“

Ein im Körper befindliches Gift der 3.-5. Stufe wird erkannt.

**Komponente:** Berührung

### Gift neutralisieren 1

„*Vis mea venenum minorem franget!*“

Neutralisiert alle Gifte der 1. und 2. Stufe.

**Komponente:** Berührung

### Heilung 2

„*Manus meae tibi salutem donant!*“

+2 LP oder 2 Körperteile heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 20 Minuten wieder voll einsetzbar. Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

**Komponente:** Berührung

## Verschiedenes

### Alarm

„*Clama ut audire possim!*“

Rotes Stoffstück an Gegenstand anbringen (SL Bescheid geben!). Bei Berührung durch einen anderen wird ein Alarm ausgelöst.

**Komponente:** Berührung

### Licht 2

„*Carminibus elico ut ardor animi servus meus sit!*“

Taschenlampe, aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde bis zu 1 Stunde brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Dieser Zauber darf nicht als Blendzauber verwendet werden!

### Magische Suche

„*Rem mihi cognitam per carmine meo quaeo!*“

Der Magier kann die ungefähre Richtung und Entfernung eines ihm bekannten Gegenstandes erspüren, wobei der Gegenstand nicht dem Magier gehören muss und er ihn auch nicht vorher gesehen haben muss, solange er genau beschrieben bekommt wie dieser aussieht (also nicht: „Das ist ein Ring, der ist rund!“, genaue Beschreibung des Gegenstandes an die SL). **Es ist nicht möglich, Personen auf diese Art und Weise zu suchen!**

### Mit Toten sprechen 1

„*Mentem tuam ex regno mortis cieo ut semel respondeas!*“

Leiche beantwortet eine in Reimform gestellte Frage wahrheitsgemäß mit ja oder nein.

## Magie

### Schutzzauber 1

„*Sphaera arte magica minora me velat!*“

Eine bis zu 10 Meter lange Schnur als Schutzkreis auslegen – darf ohne Erlaubnis nicht von anderen betreten werden und ist für Gegenstände, die nicht von „Eingeladenen“ getragen werden, undurchdringlich. **Magie kann allerdings den Kreis durchdringen.**

**Während eines Kampfes ist die Schutzkreis-Schnur, sobald der Schutzkreis aufgelöst wird, aus Sicherheitsgründen vom Kampfplatz zu entfernen.** Um jemanden in den Kreis zu lassen, kann ein Schlüsselwort gesprochen werden oder der „Gast“ an der Hand in den Kreis gezogen werden.

Während der Magier einen Schutzkreis aufrecht erhält, kann er keine anderen Zauber wirken.

*Löst sich auf, wenn der Magier einschläft oder den Kreis verlässt, da er aktiv aufrecht erhalten werden muss.*

**Komponente:** 10 m Schnur

### Stille 2

„*Os tuum firmum claudio ut taceas!*“

Opfer schweigt für 30 Minuten (Stimmlähmung).

**Komponente:** Reis oder anderes Getreide

### Verriegeln 1

„*Vox mea claustrum firmum creat!*“

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o. ä. auf magische Weise, d. h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Nur mit *Antimagie 2* wieder zu öffnen.

Der Magier muss die Tür (oder den Gegenstand) berühren

**Komponente:** Berührung

### Wahnsinn 1

„*Mentem tuam deleo et simul dementia trado!*“

Das Opfer führt für 10 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen

noch bewusst (genaue Wirkung bei der SL erfragen, eigene Vorschläge sind erwünscht).

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

### Vergessen

„*Memoriam tuam deleo!*“

Das Opfer vergisst die vergangenen 5 Minuten komplett.

**Komponente:** Berührung

### Nur für Priester, Schamanen und Paladine:

### Untote uertreiben

„*Vade retro, exsecratus!*“

Lässt niedere Untote nicht näher als 5 Meter herankommen, solange der Priester ihnen sein heiliges Symbol mit ausgestrecktem Arm entgegenhält.

Während dieser Zeit können keine schnellen Handlungen, welche die Konzentration stören, durchgeführt werden.

## 3. Stufe

### Kampf

### Blindheit

„*Uno aspectu te oculis eripio!*“

Das Opfer muss 1 Stunde lang eine undurchsichtige Augenbinde tragen.

**Komponente:** Reis oder anderes Getreide

### Magisches Geschoss 3

„*Per omni vi mea te prosterno!*“

Opfer verliert 3 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden.

Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch den Zauber genommen werden).

**Komponente:** blauer Softball

### Schildbrecher

„*Scutum tuum frangam!*“

Zerstört einen Schild oder halbiert

den Rüstungsschutz des Opfers (abrunden).

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

### Schmerz

„*Dolorem majorem pate!*“

Das Opfer windet sich 5 Minuten in Schmerzen und verliert einen Lebenspunkt. Besitzt der Charakter die Fähigkeit *Schmerzunempfindlichkeit*, verliert er zwar auch einen Lebenspunkt, hat aber dabei keine Schmerzen. Wird das Opfer angegriffen, verliert der Zauber mit dem nächsten Treffer seine Wirkung.

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

### Antimagie

### Antimagie 3

„*Artibus magicis tuis resisto!*“

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.-3. Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische Geschosse* verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung. Magier, die mit *Antimagie 3* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der 1.-3. Stufe anwenden! Der erste auf sie gesprochene Spruch egal welcher Stufe hebt die *Antimagie* auf, höhere Stufen werden jedoch von der *Antimagie* nicht beeinflusst (z. B. eine *Heilung 3* löst die *Antimagie* und sich selber auf, eine *Heilung 4* löst die *Antimagie* auf, wirkt aber, da die Energie der *Heilung 4* stärker ist als die der *Antimagie 3*, ganz normal).

Wird ein Spruch der 1. oder 2. Stufe gesprochen, hebt sich die *Antimagie* auf und der Zauber wird reflektiert, das heißt der Zauber wird auf den Magier der ihn gesprochen hat zurückgeworfen (z. B. eine *Stille 3* löst sich auf, eine *Stille 1* oder 2 fällt auf den Zaubern den zurück).

**Komponente:** Roter Zettel mit notierter *Antimagiestärke* oder *abwehrende Geste*

# That's Live 10.5 Leuenhall e.V.

## Magie

### Heilung

Setzt keine *Erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

**Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber** (Heilung 1, Heilung 2,...) **von einem Magier nur einmal angewandt werden**; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden. Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

### Gift neutralisieren 2

„*Vis mea venenum majorem franget!*“

Neutralisiert alle Gifte der 3. und 4. Stufe.

**Komponente:** Berührung

### Heilung 3

„*Denuo vis mendendi mea sanum facit!*“

+3 LP oder drei Gliedmaßen heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 20 Minuten wieder voll einsetzbar.

Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

**Komponente:** Berührung

### Diagnose

„*Vis mea corporem tuam transvidit!*“

Die Spielleitung teilt die exakten Symptome mit.

**Komponente:** Berührung

### Verschiedenes

#### Magie identifizieren

„*Naturam artium magicarum cum claritate senseo!*“

Der Magier kann feststellen, welcher Zauber auf einem Gegen-

stand liegt.

**Komponente:** Berührung

#### Mit Toten sprechen 2

„*Mentem tuam ex regno mortis cieo ut tu respondeas!*“

Leiche beantwortet drei ungerichte Fragen wahrheitsgemäß mit ja oder nein.

**Komponente:** Berührung

#### Schutzzauber 2

„*Sphaera arte magica majorem me velat!*“

Eine bis zu 10 Meter lange Schnur als Schutzkreis auslegen – darf ohne Erlaubnis nicht von anderen betreten werden und ist für Gegenstände, die nicht von „Eingeladenen“ getragen werden und auch für Magie, undurchdringlich.

Während eines Kampfes ist die Schutzkreis-Schnur, sobald der Schutzkreis ausgelöst wird, aus Sicherheitsgründen vom Kampfplatz zu entfernen. Um jemanden in den Kreis zu lassen, kann ein Schlüsselwort gesprochen werden oder der „Gast“ an der Hand in den Kreis gezogen werden. Während der Magier einen Schutzkreis aufrecht erhält, kann er keine anderen Zauber wirken.

Löst sich auf, wenn der Magier einschläft oder den Kreis verlässt.

**Komponente:** 10 m Schnur

#### Stille 3

„*Vis quae sensibus percipi non potest facit ut taceas!*“

Opfer schweigt für 1 Stunde (Stimmlähmung).

**Komponente:** Reis oder anderes Getreide

#### Verriegeln 2

„*Vox mea clausuram firmum creat!*“

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o. ä. auf magische Weise, d. h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Nur mit *Antimagie* 3 wieder zu öffnen. Wirkt in diesem Fall auch auf Entfernung.

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

#### Wahnsinn 2

„*Mentem tuam deleo et simul te dementiae magnae trado!*“

Das Opfer führt für 20 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen bewusst (genaue Wirkung bei der SL erfragen, eigene Vorschläge sind erwünscht).

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

#### Nur für Priester, Schamanen und Paladine:

#### Göttliche Eingebung

„*Te oro atque obsecro qui omnium rerum potens ut colloquas quum me!*“

Von der Spielleitung abhängige göttliche Erleuchtung (kleiner Tipp wird gegeben).

#### Untote uernichten

„*Solvo te, exsecratus!*“

Zerstört einen niederen Untoten.

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

#### Waffe weihen 2

„*Unus diebus telum tuum vi divina exorno!*“

Eine Waffe gilt für einen ganzen Tag als geweiht (deutlich mit weißem Band kennzeichnen und nach dem Tag wieder abnehmen)

**Komponente:** Berührung

## 4. Stufe

### Kampf

#### Magisches Geschoss 4

„*Per omni vi mea te deleo!*“

Opfer verliert 4 LP.

**Kein** Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch den Zauber genommen werden).

**Komponente:** grüner Softball

## Magie

### Metall erhitzen

„*Voluntas mea metallum incendit*“

Pro einer Minute Kontakt mit dem erhitzten Metall ein Schadenspunkt an der jeweiligen Trefferzone, auf welcher der Magier die Hand hat. Rüstung wird dabei zerstört, ist aber durch die Fähigkeit oder den Spruch *Rüstung reparieren* zu beheben.

**Komponente:** *Berührung*

### Antimagie

#### Antimagie 4

„*Artibus magicis tuis resisto!*“

Aufheben eines beliebigen

Spruchs der 1.-4. Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische Geschosse* verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung. Magier, die mit *Antimagie 4* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der 1.-4. Stufe anwenden!

Der erste auf sie gesprochene Spruch egal welcher Stufe hebt die Antimagie auf, höhere Stufen werden jedoch von der Antimagie nicht beeinflusst (z. B. eine *Heilung 4* löst die Antimagie und sich selber auf, ein Zauber *Körperteile anwachsen lassen* löst die Antima-

gie auf, wirkt aber, da die Energie des *Körperteile anwachsen lassen* stärker ist als die der *Antimagie 4*, ganz normal).

Wird ein Spruch der 1., 2. oder 3. Stufe gesprochen, hebt sich die Antimagie auf und der Zauber wird reflektiert – das heißt, der Zauber wird auf den Magier, der ihn gesprochen hat, zurückgeworfen (z. B. eine *Heilung 4* löst sich auf, eine *Heilung 1, 2* oder *3* fällt auf den Zaubernenden zurück).

**Komponente:** *Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke oder abwehrende Geste.*

### Heilung

Setzt keine *Erste Hilfe* voraus.

Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

**Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (*Heilung 1, Heilung 2, ...*) von einem Magier nur einmal angewandt werden.** Bei neuen Verletzungen von

neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

#### Gift neutralisieren 3

„*Vis mea venenum maximum franget!*“

Neutralisiert alle Gifte der 5. Stufe.

**Komponente:** *Berührung*

#### Heilung 4

„*Manus meae tibi salutem maximum donat!*“

+4 LP oder vier Gliedmaßen heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 30 Minuten wieder voll einsetzbar. Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

**Komponente:** *Berührung*



### Verschiedenes

#### Wahnsinn 3

„*Mentem tuam deleo et simul te dementiae maxime trado!*“  
Das Opfer führt 30 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen bewusst (genaue Wirkung bei SL erfragen). Wirkungsvorschläge vor Spielbeginn bei SL abgeben!

**Komponente:** Nudeln oder Erbsen

### 6. Stufe

#### Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

**Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden;** bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden. Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

#### Körperteile anwachsen lassen

„*Membrum et corporem tuam per vim meam conjungo!*“

Nach Abtrennung eines Körperteils, bleiben dem Magier 10 Minuten das Körperteil wieder anwachsen zu lassen. Die Bedingung ist aber, dass die Wunde nur mit *erster Hilfe* behandelt worden ist. Tränke, Salben, Medizin und magische Heilung verhindern das Gelingen dieses Zaubers.

Nachdem das Körperteil wieder angewachsen ist, darf es 24 Stunden nicht belastet werden, sonst platzen die Verletzungen wieder auf und im schlimmsten Fall stirbt das Körperteil wieder ab. Kopf anwachsen lassen, nachdem er abgeschlagen wurde, bringt nichts!

**Vorbedingung:** Heilung 4

### 7. Stufe

#### Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (*Heilung 1, Heilung 2,...*) von einem Magier nur einmal angewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

#### Körperteil nachwachsen lassen

„*Membrum tuam per vim meum recreo!*“

Nach Abtrennung eines Körperteils, bleiben dem Magier 10 Minuten, das Körperteil wieder nachwachsen zu lassen. Die Bedingung ist aber, dass die Wunde nur mit *erster Hilfe* behandelt worden ist. Tränke, Salben, Medizin und magische Heilung verhindern das Gelingen dieses Zaubers. Nachdem das Körperteil wieder nachgewachsen ist, darf es 24 Stunden nicht belastet werden, sonst platzen die Verletzungen wieder auf und im schlimmsten Fall stirbt das Körperteil wieder ab. Kopf nachwachsen lassen, nachdem er abgeschlagen wurde, bringt nichts!

**Vorbedingung:** Körperteil anwachsen lassen

### 10. Stufe

#### Heilung

**Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden;** bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein

„alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden. Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

#### Wiederbelebung

„*Te ab sorpore aeternono excito et te ad vitam voco!*“

Dazu muss die **komplette** Leiche vorhanden sein! Seit dem Zeitpunkt des Todes dürfen **nicht mehr als 24 Stunden** verstrichen sein!

**Zusätzliches einstündiges Ritual und zu lösende Aufgabe des Seelenwächters (SL).**

*Nur für Priester, Schamanen, Paladine und ähnliche. Es sollte auch überlegt werden ob dies zu dem Gott, den man verehrt, passt.*

### 15. Stufe

#### Artefakt herstellen

„*Animo amplo rem magicam majorem efficio!*“

Die Wirkung des Artefaktes ist permanent. Pro Stufe des gespeicherten Spruchs verliert der Zauberer **permanent min. einen MP**. Der Spruch muss durch ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselgeste ausgelöst werden. **Zu dem Spruch ist zusätzlich ein Ritual nötig.**

Zu einem derartigen Artefakt gehört eine Artefaktkarte auf der Datum und Unterschrift einer Spielleitung und die genaue Wirkungsweise des Artefaktes vermerkt werden. **Allgemein gilt, Artefakte immer zuvor mit der Spielleitung absprechen.**

#### Ritualmagie

**Mit Wissen um Magie kann man an einem Ritual pro Tag teilnehmen.**

Wer zusätzlich *Ritualwissen* ein- oder mehrmals erlernt hat, kann entsprechend oft an weiteren

## Magie

Ritualen pro Tag teilnehmen. Nachdem der Magier einige Stunden geschlafen hat, steht ihm wieder die volle Anzahl an Ritualen zur Verfügung

Ritualmagie bedeutet, dass ein oder mehrere Magier einen Spruch, auch wenn er/sie ihn nicht kennt/kennen (muss auch nicht im Regelwerk stehen), durch ein aufwändiges Ritual bewirken kann/können.

**Ein Ritual muss immer vorher mit einem Spielleiter abgeprochen werden! Grobe Richtlinie:**

Die Stufe des Rituals sollte höchstens der halben aktuellen MP-Anzahl der beteiligten Magier entsprechen.  
**Dauer 10 Minuten pro Ritualstufe.**

Der/Die Magier/müssen „sinnvolle“ magische Beschwörungen und Handlungen ausführen – meditieren oder gar schlafen gilt nicht!

**Ein einmal unterbrochenes Ritual kann nicht mehr fortgesetzt werden und wird unter Umständen als Patzer gewertet. Ein Ritual verbraucht keine Magiepunkte.**

### Astralreisen

**Ab 12 MP ist es einem Magier möglich, im Astralraum zu reisen.**

Astralreisende tragen, wenn sie wollen, eine schwarze Kapuzenrobe und eine Maske, um nicht erkannt zu werden; auf jeden Fall



aber eine **gelbe Schärpe (wer keine Schärpe trägt ist nicht astral!)** und sind, wenn sie unterwegs sind, für andere Spieler nicht wahrnehmbar.

Der Magier kann sich so viele Minuten im Astralraum aufhalten, wie er im Augenblick Magiepunkte hat, unter Umständen kann sich die Zeitspanne aber auch verkürzen.

Wenn der Magier seinen Körper verlässt, um in der astralen Sphäre zu reisen bleibt er durch einen Lebensfaden mit ihm verbunden. Reißt dieser Faden während des Ausflugs, wird die Seele ins Totenreich gezogen und der Körper fällt sofort ins Koma.

**Der Körper stirbt nach so vielen Stunden, wie die aktuellen Magiepunkte des Astralreisenden betragen.**

Im Astralraum ist für den Reisenden nur Magie erkennbar, er selbst ist von allen Astralwesen sofort deutlich wahrnehmbar und kann auch von ihnen angegriffen werden!

**Dabei entspricht die Anzahl seiner Magiepunkte seinen astralen Lebenspunkten.**

Der Magier kann im Astralraum Zauber und magische Artefakte anwenden.

Dem Astralreisenden ist es nicht möglich, magische Barrieren zu überschreiten.

Der Magier kann keine Begleiter, welche die Kunst der Astralreise nicht beherrschen, mitnehmen.

Es ist nicht möglich, Gegenstände im Astralraum zu bewegen oder aus dem Astralraum mitzunehmen.

Es ist möglich, magische Schriften im Astralraum zu lesen, sofern das reale Buch oder die Schriftrolle geöffnet ist.

**Pro Tag kann der Körper des Magiers nur einmal für eine Reise in den Astralraum verlassen werden.**

*Viel mehr Zaubersprüche im erweiterten LARP-Regelwerk  
**Leuenhall Live**  
[www.leuenhall.de](http://www.leuenhall.de)*

That's Live 10.5 Leuenhall e.W.



Fallen

## Kapitel 9

# Fallen

Das *Fallen stellen* und *entschärfen* funktioniert nach einem recht einfachen Prinzip.

Um eine Falle zu stellen, überlegt sich der Spieler je nach Stufe der Falle einen Zahlencode (Stufe 1 – einstellig, Stufe 2 – zweistellig, etc.). Jede Stelle des Zahlencodes besteht aus einer Zahl zwischen 0 und 9, die er beliebig auswählt und anordnet.

Dies stellt nun den Mechanismus der Falle dar. Natürlich muss die Falle zusätzlich optisch dargestellt werden (Schnur spannen, Armbrust verstecken, etc.).

Um diese Falle nun zu entschärfen, wendet der Spieler die Stufe des *Fallen entschärfens* an, die er beherrscht. Je nach Höhe der Stufe lässt sich nun eine oder mehrere Stellen des Zahlencodes ent-

schlüsseln, das bedeutet ihm wird sowohl die richtige Zahl, als auch die richtige Position verraten (Stufe 1 – eine Stelle, Stufe 2 – zwei Stellen, etc.)!

**Hierfür muss allerdings immer eine SL anwesend sein.**

Beherrscht der Spieler *Fallen entschärfen* in einer Stufe, die der selben Stufe der gestellten Falle entspricht oder gar höher ist, hat er kein Problem die Falle zu entschärfen.

Sollte die Stufe seines *Fallen entschärfen* jedoch niedriger sein, als die der gestellten Falle, kann er nicht alle Stellen des Zahlencodes lösen.

Er hat allerdings die Möglichkeit, die restlichen Stellen des Codes auf gut Glück einzustellen. Sollte jedoch der Zahlencode nicht stimmen, löst sich die Falle aus!

**Wirkung und Stufe der Falle sollten auf einem an der Falle angebrachten Zettel vermerkt sein.**

Entschärfte Fallen werden als entschärft kenntlich gemacht oder abgebaut.

Am sinnvollsten ist ein Zahlenschloss, um den Mechanismus des *Fallen stellen/entschärfens* darzustellen (Fahrradschloss, Vorhängeschloss, etc.). Es muss nur darauf geachtet werden, dass das Schloss nur vier Zahlenstellen hat. Will man z. B. eine Falle der Stufe 1 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.

### Fallen haben folgende Wirkung:

<b>1. Stufe</b>	Giftschaden oder eine Wunde oder das Opfer wird 15 min festgehalten
<b>2. Stufe</b>	Giftschaden oder zwei Wunden oder das Opfer wird 30 min festgehalten
<b>3. Stufe</b>	Giftschaden oder drei Wunden oder das Opfer wird 45 min festgehalten
<b>4. Stufe</b>	Giftschaden oder vier Wunden oder das Opfer wird 60 min festgehalten



Wird das Opfer festgehalten, ist eine vorzeitige Befreiung durch andere Personen möglich (z. B. Fangschlingen durchschneiden). **Unbedingt die Angaben auf dem Fallenzettel beachten!**

Wunden werden von dem Körperteil aus gezählt, mit dem die Falle ausgelöst wurde.

Tritt z. B. ein SC in ein Fangeisen der 3. Stufe (= 3 Wunden)

so entsteht die erste Wunde an dem Bein, das die Falle ausgelöst hat. Die restlichen zwei Wunden treffen den Körper, d. h. der SC verliert 2 LP.

**Sinken die LP des Opfers auf 0 oder darunter, verblutet es nach 10 Minuten (bis 600 zählen)!**

**Fallen müssen grundsätzlich von der SL abgesegnet werden!**

Auch Personen, welche die Fähigkeit *Fallen entschärfen* nicht haben, dürfen versuchen, eine Falle unschädlich zu machen.

**Fallen zu bauen ist ihnen aber nicht möglich!**

That's Live 10.5 Leuenhall e.V.



# Schlösser und Dieben

## Kapitel 10

# Schlösser

Die Fähigkeit *Schlösser öffnen* erfolgt nach einem ähnlichen Prinzip wie *Fallen stellen/entschärfen*.

Obwohl beim Schlösser öffnen geeignetes Werkzeug vorhanden sein sollte (Dietrich, Draht, gebogene Haarnadel usw.).

**An jedem zu öffnenden Schloss befindet sich ein Zahlencode.**

Dieser Zahlencode besteht aus bis zu vier Stellen, je nach Stufe des Schlosses (Stufe 1 – einstellig, Stufe 2 – zweistellig, etc.).

Die Stellen beinhalten die Zahlen 0 bis 9, die beliebig ausgewählt und angeordnet sind. Je nach Stufe seiner Fähigkeit *Schlösser zu öffnen*, wird dem Spieler von der Spielleitung die jeweilige Anzahl an richtigen Zahlen mitgeteilt (Stufe 1 – eine Zahl, Stufe 2 – zwei Zahlen, etc.), nicht jedoch die Position im Zahlencode.

Beherrscht der Spieler *Schlösser öffnen* in einer Stufe, die der selben Stufe des zu öffnenden

Schlusses entspricht oder gar höher ist, hat er kein Problem das Schloss zu öffnen.

Sollte die Stufe seines *Schlösser öffnen* jedoch niedriger sein, als die des Schlosses, kann er nicht alle Stellen des Zahlencodes lösen. Er hat allerdings die Möglichkeit, die restlichen Zahlen des Codes zu erraten und sie auf die verschiedenen Positionen zu verteilen. Sollte der eingegebene Zahlencode jedoch nicht stimmen, muss er bis zum nächsten Versuch 10 Minuten warten.

**Beispiel:** Ein Spieler mit der Fähigkeit *Schlösser öffnen 2* möchte ein Schloss der Stufe 3 öffnen. Er erfährt von der Spielleitung, dass die Zahlen 0 und 9 in dem dreistelligen Zahlencode vorkommen. Der Spieler stellt nun an der ersten Position die Zahl 9, an der dritten Position die Zahl 0 und an der zweiten Position freigewählt die Zahl 6 ein. Der Versuch schlägt fehl, das Schloss lässt sich nicht öffnen.

Nach 10 Minuten versucht der Spieler es ein weiteres Mal. Lassen wir diesen Spieler an dieser Stelle etwas Glück haben und er stellt an der ersten Stelle die 0, an der zweiten Stelle die 8 und an der dritten Stelle die 9 ein. Dies war die Lösung und somit öffnet sich das Schloss.

**Achtung: Die Fähigkeit *Schlösser öffnen* bezieht sich nur auf mechanische Schlösser, nicht auf magische.**

Am sinnvollsten ist ein Zahlenschloss, um den Mechanismus des Schlösser öffnens darzustellen (Fahrradschloss, Vorhängeschloss, etc.). Es muss nur darauf geachtet werden, dass das Schloss höchstens vier Zahlenstellen hat. Will man z. B. ein Schloss der Stufe 1 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.

## Kapitel 11

# Dieben

**Bediente Gegenstände sind sofort bei der SL zu melden.** Der Dieb darf die Gegenstände zwar „weiterverkaufen“, „verschenken“ usw., die SL muss aber über derartige Transaktionen informiert werden.

Wer dem „Beruf“ des Beutelschneiders nachgehen möchte: Um einem Opfer eine Tasche zu dieben, muss der Dieb ein Band an dem Beutel festknoten. Gelungene Aktion anschließend **sofort** bei der SL melden, die dann

vom Opfer den Beutel fordert. Beutelschneiden ist nur bei Beuteln und kleineren Taschen möglich – selbst der größte Idiot merkt es, wenn auf einmal sein Rucksack fehlt!

**Dieben ist o.k. – Stehlen nicht!**

**Wer erwischt wird ist ein Fall für die Polizei – ohne Kompromisse!**

## Kapitel 12

# Ausrüstung

**S**ämtliche Ausrüstung wird vom Spieler selbst besorgt. Man kann beliebige Ausrüstungsgegenstände mitbringen, sofern sie zur Rolle bzw. zum Ambiente passen und die Sicherheit nicht gefährden.

**Brillen sind selbstverständlich erlaubt.**

Alles andere Moderne wie Uhren (außer versteckt beim Vorteil *Zeitgefühl*), Ferngläser, Zigaretten (auf

keinen Fall Kippen im Gelände liegen lassen), Thermoskannen, Taschenlampen (außer in Notfällen oder bei Magiern, die den entsprechenden Spruch anwenden), bitte im Zelt oder im Zimmer, in der Tasche unter dem Bett oder an einem anderen Ort verstauen, **wo sie das Spiel nicht stören.**

Das Essbesteck/Geschirr sollte nicht zu unpassend sein, auch das Essen sollte möglichst in einer

Form mitgebracht werden, die einigermaßen zum Ambiente passt (lasst also eure Chipstüte bitte zu Hause oder verstaut sie wenigstens so, dass man sie nicht sieht).

**Immer gilt: Das Inventar und die Ausrüstung anderer Spieler sind pfleglich zu behandeln (es hat seine Gründe, dass wir das hier in die Regeln schreiben müssen...)!**

## Kapitel 13

# Sonstiges

**W**ährend eines Live-Rollenspiels herrscht **Gewandungspflicht!**

Besondere Aktionen (Dieben, Fallen, Meucheln, Putschversuche, Rituale,...) immer vorher anmelden und mit der SL absprechen.

**Keine Zweitcharaktere!**

Wer sich aus einem plausiblen Grund entscheidet, den Charakter

zu wechseln, kann dies tun. Nicht gern gesehen werden Personen, die immer dann in die andere Gestalt schlüpfen, wenn es für die eine brenzlich wird oder die andere gerade praktischer ist. Wer als Charakter abreisen will, kann das gerne tun, aber dann gilt:

**Was der Charakter nicht mitnimmt, bleibt im Spiel und kann deshalb gefunden, untersucht,**

**verkauft, zerstört oder sonst was werden!**

Der Charakter gilt erst dann als abgereist, wenn er seine Charakterkarte im Check-In abgegeben hat (wo der Check-In ist, wird von der SL bekanntgegeben).

**Auch hier gilt: Neue Charaktere erst mit der SL absprechen!**

## Kapitel 14

# Farbcodes

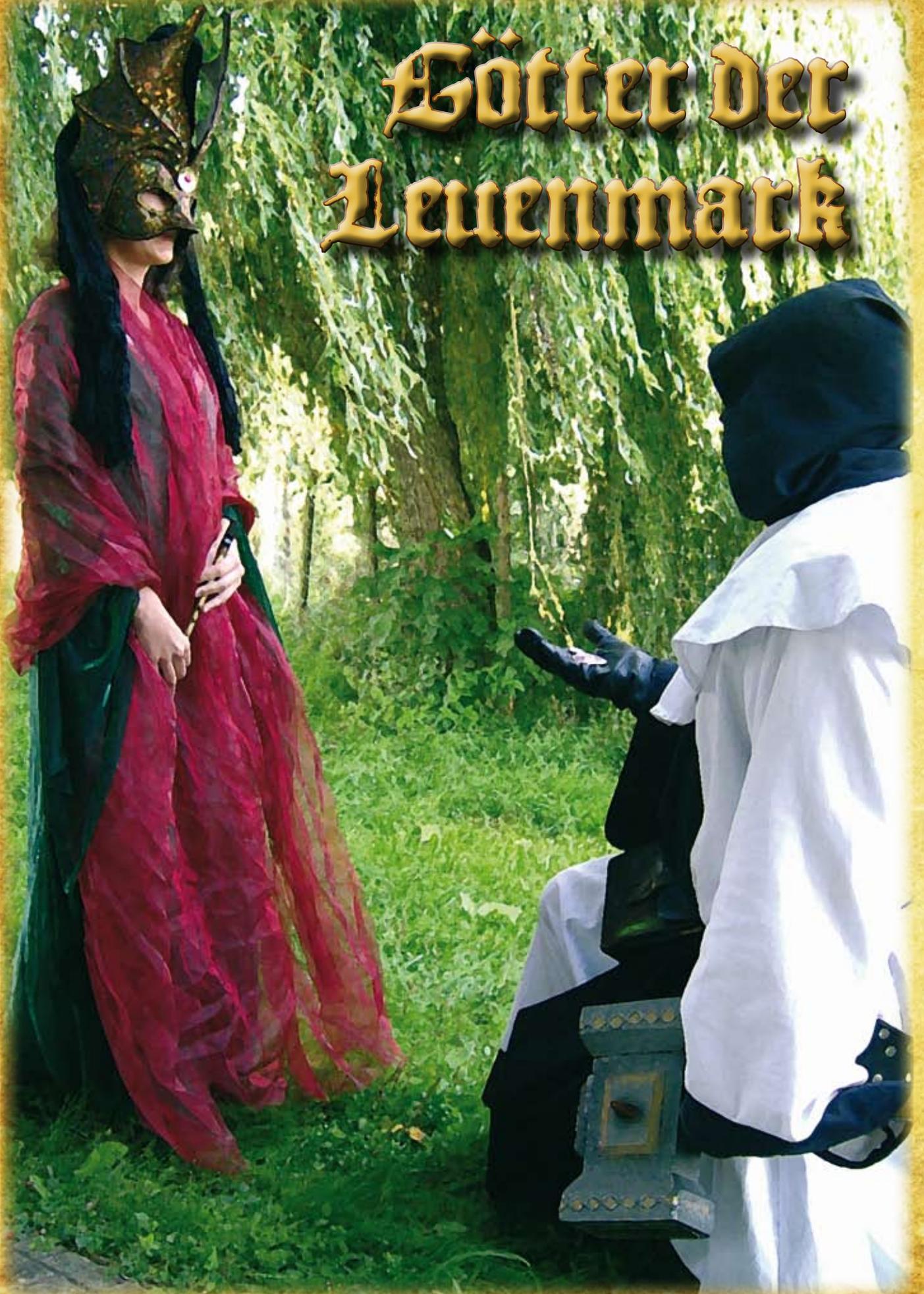
### Schärpen:

rot	SL (Spielleitung)
blau	magische Rüstung
gelb	astral
weiß	Schutz vor Untoten

### Bänder:

rot	magisch
weiß	geweiht
gelb	astral
grün	vergiftet

# Götter der Leuenmark



# Götter der Leuenmark

**D**ie Gottheiten des Reiches der Leuenmark sind im tagtäglichen Leben der Bewohner stets allgegenwärtig: Es gibt nicht nur prachtvolle und gewaltige Tempel zu Ehren der Götter im Lande, viel wichtiger und näher sind 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...

## Solis

*Oberster Gott der Leuenmark, der goldene Leu, Gott des Lichtes, der Ehre und der Tapferkeit*

**D**er 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 erschie-



nen war, errang 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 schei-

nenden 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 der Leuenmark glaubt fest daran, dass es unter dem Banner des goldenen Löwen niemals einem Feind unterliegen wird...

## Gora

*Die helfende Hand, Schutzherrin der Familie und des heimischen Herdes, die große Heilerin und Linderin der Pein*

**A**ls 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...



## Götter der Leuenmark

### Elia

*Die Mutter allen Lebens, Göttin der Fruchtbarkeit und Wahrerin des lebensspendenden Wassers, Herrin der blühenden Felder*

**E**leichberechtigt 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 Blütentag 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, unerkant 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 Leu-

enmark am meisten verehrt wird, da sie im Wechsel der Jahreszeiten immer irgendwie deutlich sichtbar unter ihnen weilt.

### Furo

*Der Herr aller Listen, der heimliche Meister, der Glücksritter, Schutzherr der Diebe und Haderlumpen, der Verschwiegene, Meister der tausend Tricks und Schliche*

**W**ie 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...

### Uru

*Die Wahrerin allen Wissens, Herrin der Träume, die weise Göttin, die Hüterin der Geheimnisse, die geheimnisvolle Göttin*

**W**ie weise Göttin Uru ist die Schutzpatronin aller jener Personen, die das Wissen hochschätzen 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



## Götter der Leuenmark

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.

### Ariun

*Unsere Herrin der schwarzen Schwingen, Todesgöttin, die sanfte Göttin, Herrscherin der Nachwelt, die gütige Herrin, die letzte Weggefährtin*

**A**riun 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 dereinst 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



## Götter der Leuenmark

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 Priesterinnen 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...

### 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 das 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!

### 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



## Götter der Leuenmark



wenige Söldner und Soldaten, die zu Xaria beten, denn sie gilt als die Göttin, die eine unglaublichen Wut und daher eine immense Kampfstärke 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 dereinst im Kampf der Götter gegen ihren einstigen Gefährten Taros 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.

Jedoch 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...

## 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

## Götter der Leuenmark

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.

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 bösartigen 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!



## Götter der Leuenmark

Die Anhänger dieses Gottes werden von der Obrigkeit Tag und Nacht gesucht und verfolgt und sind daher ständig auf der Flucht...

### 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 Valdemarus 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 Pergament gebracht worden sind. In diesen verruchten Niederschriften des irren Propheten der Xorassa kann man lesen, dass Valdemarus Katzbalger – geboren in der Hexenacht 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 Valdemarus 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 Elsbetha Falkanger – zog Valdemarus 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 Valdemarus Katzbalger fliehen musste und seither nicht mehr in Erscheinung getreten ist. Laut seinen wirren Lehren, die er im „Buch der Weberin“ niedergeschrieben hat, ist Xorassa das heimliche Kind von Taros und Xaria und der eigentliche Grund dafür, weshalb Xaria im Krieg der Götter nicht eingegriffen habe. Die Göttin Xorassa lebt bei vielen der fanatischen Anhänger von Valdemarus nach wie vor weiter und der Kult gewinnt nach und nach immer mehr Anhänger...

Xorassa ist angeblich eine weißhaarige, alterslose Maid, die – einer Spinne ähnlich – in einem riesigen Netz lebt, das zwischen den Sternen gespannt ist. Hier webt sie unablässig weiter an diesem Werk, das eines Tages die gesamte Welt verschlingen soll... Der Niedergang der Ordnung und der Untergang der Welt ist dabei ihr einziger Beweggrund. Noch ist die Gefahr, die von diesem neuen Götterkult ausgeht, eher gering, aber niemand sollte die Macht der Göttin Xorassa unterschätzen!

### 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 na-

mens 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-Kultisten. Allerdings werden sie vermutlich in Zukunft sowohl mit der Solis- wie auch der Taros-Priesterschaft in erbitterte Dispute und eventuell tödliche Rivalität verstrickt werden...



Talis wird in seiner Verkörperung als Gottheit als gewaltiger Mantikor dargestellt, über seine menschliche Gestalt ist bisher noch nichts bekannt oder es wurde von dem noch relativ kleinen Kult nichts bekannt gegeben.

Chat's Live 10.5 Leuenhall e.V.



# Land und Legenden

# Land und Legenden

## 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 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 auszuliegen, 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 Ignatius 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 wog 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 gefahrvollen 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 Natternlieb

## Land und Legenden



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 erkennen, 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 be-

hindern 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 anderen 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 adligen Herrschaften kann mir für alle Zeiten getrost gestohlen bleiben.

Denn wenn wir nicht den unbekanntesten 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 Leuenmark

**S**omit 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.

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 habe 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 wegblasen 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 Ingsheim 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 unbekannt 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 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

## Das Reich der Leuenmark unter Truchsess Richard von Leuenfels



# That's Live 10.5 Teuenhall e.V.



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...

### Die 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 sofort 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 Rettungs-expedition 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 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-Novizin 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-Ahnen 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

## Land und Legenden

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 Geschehnisse

**W**achdem Richard Solingen aus seiner Heimat 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 er-

stellten 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

## Land und Legenden

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 wieder spiegelt...

In der Ebene selbst wechselt sich die nahezu unbertührte Landschaft mit dichten und unwegsamen Wäldern mit weiten Sumpfgeländen 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 korruptierten 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 befeinden.

Eine uralte Prophezeiung der Kodros besagt, dass dereinst andere Menschen in diesen Landen an-

kommen, 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



## Land und Legenden

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 Hügelländern... Oder die Gorgoros, die schlangenartigen 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 am heutigen Tage...

Erstaunlich viel ist binnen kurzer Zeit geschehen und nach seiner Ernennung zum Freiherrn und danach zum Truchsess des Reiches durch den Rat der Leuenmark hat Richard von Leuenfels tatkräftig dafür gesorgt, dass die Wege für die tagtäglich neu hier eintreffenden Siedler deutlich sicherer werden.

Zur Einweihung der prachtvollen und trutzigen Burg Leuenfels lud er schließlich Freunde und Verbündete aus nah und fern ein, doch zeigte sich, dass das uralte Böse, welches bereits in Löwentor geschlummert hatte, nicht so einfach abgeschüttelt werden konnte. Denn unliebsame Gäste machten die Zusammenkunft auf der Burg unsicher und unter dem berühmten Roten Priester Berthold Blutschwur waren auch Taros-Kultisten in dieses neue Land gekommen, um es für ihren verderbten Gott in Besitz zu nehmen und den Truchsess überdies heimtückisch zu töten. Auch untote Schergen des Nekromanten Albrecht Aschenhand suchten die Burg heim, doch zum großen Glück konnten diese vielfältigen Gefahren – auch Verräter innerhalb der Mauern – gemeinsam bezwungen werden. Immerhin brachte diese Feierlichkeit auch zutage, dass eine Altvorde der mysteriösen Pan in der alten Ruine unterhalb der Burganlage mit Hilfe des geheimnisvollen Materials namens „Aurenglast“ – dem Ahnenfluch – eingekerkert war und sie nutzte die Anwesen-

heit so vieler Geschöpfe, wieder zu erstarren.

Auch gute Nachrichten gab es zu verkünden: Das anmutige und edle Volk der Shi'ir entsandte seine Botschafter zur Burg und brachten neben Gastgeschenken die frohe Kunde, dass sich der vermisste Karl-Konstantin von Kulter wohlbehalten als Gast bei ihrem Volke aufhalten würde! Auch das bizarre Volk der Rorax machte zum ersten Male auf sich aufmerksam und die machtvollen Kreaturen namens Vorlocks – die mit Vorliebe Trolle jagen und verspeisen – traten leider in Erscheinung ...

Nach der Zusammenkunft und der Beilegung der meisten Schwierigkeiten ist die Leuenmark nun ein Land, das immer mehr erstarren und Siedler aus aller Herren Länder anzieht. Da ist es kein Wunder, dass sich neue Siedlungen wie etwa der verrufene Ort Wildenhäuser bilden, der aber nach einem offiziellen Besuch des Herrn der Leuenmark und durch die hier ansässige, einflussreiche Händlergilde sowie den Ortsvorsteher Furgart nach und nach zu einem wichtigen Stützpunkt für neue Einwohner wird. Zudem hier auch noch eine nicht unerheblich große Söldnerschar unter Führung von Sandra Silberlieb stationiert ist ... Das ominöse Aurenglast wird eingehend untersucht und eine neue Magierakademie ist ebenfalls im Aufbau.

Die gesamte Leuenmark ist nun im Aufbruch und Umbruch begriffen und es gibt Anzeichen eines rasch nahenden und gewaltigen Sturmes, denn die einheimischen Völker – allen voran die Kodros – scheinen sich nun gegen die fremden Eindringlinge, die immer weiter ins Landesinnere vordringen, zur Wehr setzen zu wollen ...

**Die Leuenmark obsiegt!**



# That's Live 10.5 Leuenball e.V.

Bitte ankreuzen

Magierfähigkeiten	WK	MK	Beschreibung
Wissen um Magie	40	10	
Ritualwissen/Zeremonien	10	10	
Meditation	10	10	

Zaubersprüche

	WK	MK	Art
Angstzauber	5	5	Kampf
Magisches Geschoss 1	5	5	Kampf
Verwirrung	5	5	Kampf
Waffe magisch machen	5	5	Kampf
Windstoß	5	5	Kampf
Lähmung	10	10	Kampf
Magisches Geschoss 2	10	10	Kampf
Rüstung	10	10	Kampf
Schlafzauber	10	10	Kampf
Blindheit	15	15	Kampf
Magisches Geschoss 3	15	15	Kampf
Schildbrecher	15	15	Kampf
Schmerz	15	15	Kampf
Magisches Geschoss 4	20	20	Kampf
Metall erhitzen	20	20	Kampf
Antimagie 1	5	5	Antimagie
Antimagie 2	10	10	Antimagie
Antimagie 3	15	15	Antimagie
Antimagie 4	20	20	Antimagie
Heilung 1	5	5	Heilung
Gift wahrnehmen/spüren	5	5	Heilung
Gift erkennen/identifizieren	15	15	Heilung
Gift neutralisieren 1	10	10	Heilung
Heilung 2	10	10	Heilung
Diagnose	15	15	Heilung
Gift neutralisieren 2	15	15	Heilung
Heilung 3	15	15	Heilung
Gift neutralisieren 3	20	20	Heilung
Heilung 4	20	20	Heilung
Körperteile anwachsen lassen	25	25	Heilung
Körperteile nachwachsen lassen	35	35	Heilung
Wiederbelebung	50	50	Heilung
Feuerfinger	5	5	Verschiedenes
Licht 1	5	5	Verschiedenes
Magie wahrnehmen	5	5	Verschiedenes
Reparieren von Rüstungen	5	5	Verschiedenes
Schösser öffnen	5	5	Verschiedenes
Stille 1	5	5	Verschiedenes
Alarm	10	10	Verschiedenes
Licht 2	10	10	Verschiedenes
Magische Suche	10	10	Verschiedenes
Mit Toten sprechen 1	10	10	Verschiedenes
Schutzzauber	10	10	Verschiedenes
Stille 2	10	10	Verschiedenes
Verriegeln 1	10	10	Verschiedenes
Wahnsinn 1	10	10	Verschiedenes
Vergessen	10	10	Verschiedenes
Magie identifizieren	15	15	Verschiedenes
Mit Toten sprechen 2	15	15	Verschiedenes
Schutzzauber 2	15	15	Verschiedenes
Stille 3	15	15	Verschiedenes
Verriegeln 2	15	15	Verschiedenes
Wahnsinn 2	15	15	Verschiedenes
Wahnsinn 3	20	20	Verschiedenes
Artefakt herstellen	75	75	Verschiedenes

Bitte ankreuzen

Tränke	KK	WK	MK	Beschreibung
Trankkunde	25	15	20	
Frostschutztrank	5	5	5	
Heiltrank 1	5	5	5	
Hitzeschutztrank	5	5	5	
Lederhauttrank	5	5	5	
Eisenhauttrank	10	10	10	
Heiltrank 2	10	10	10	
Immuntrank 1	10	10	10	
Magietrank	10	10	10	
Schmerzunempfindlichkeitstr.	10	10	10	
Anti-Liebestrank	15	15	15	
Heiltrank 3	15	15	15	
Immuntrank 2	15	15	15	
Liebestrank	15	15	15	
Steinhauttrank	15	15	15	
Berserkertrank	20	20	20	
Immuntrank 3	20	20	20	
Trank der schnellen Heilung	30	30	30	

Gifte

	KK	WK	MK	Beschreibung
Giftkunde	25	15	20	
Depressionsgift	5	5	5	
Durstgift	5	5	5	
Hustengift	5	5	5	
Lachgift	5	5	5	
Klebegift	5	5	5	
Übelkeitgift	5	5	5	
Allergiegift	10	10	10	
Lähmungsgift	10	10	10	
Schadensgift, leicht	10	10	10	
Schlafgift	10	10	10	
Blindgift	15	15	15	
Satellitengift	15	15	15	
Schadensgift, mittel	15	15	15	
Schmerzgift	15	15	15	
Wahnsinnsgift	15	15	15	
Anti-Magie-Gift	20	20	20	
Behütergift	20	20	20	
Schadensgift, schwer	20	20	20	
Tödliches Gift	25	25	25	

Alchimistische Mixturen

	KK	WK	MK	Beschreibung
Alchimie	40	20	30	
Feuerfest	5	5	5	
Katzengold	5	5	5	
Sternensplitter	5	5	5	
Dietrich	5	5	5	
Taschendrachen	5	5	5	
Unschuld	5	5	5	
Alchimistisches Geschoss 1	10	10	10	
Sternenstein	10	10	10	
Stummer Wächter	10	10	10	
Immertreu 1	10	10	10	
Alchimistisches Geschoss 2	15	15	15	
Gläserne Wand	15	15	15	
Ritualkerze	15	15	15	
Steinerne Träne	15	15	15	
Immertreu 2	15	15	15	
Alchimistisches Geschoss 3	20	20	20	
Yokalsäure	20	20	20	
Feuersaft	20	20	20	
Alchimistisches Geschoss 4	25	25	25	

Komm mit uns in  
eine fantastische Welt...



...wenn  
du es  
wagst!

[www.leuenhall.de](http://www.leuenhall.de)