

implelive

INHALTSVERZEICHNIS

1.	VORWORT UND EINLEITUNG.....	1
2.	SIMPLELIVE & „KREATIVES LIVEN“	2
3.	REGELERWEITERUNGEN VON SIMPLELIVE	3
4.	GRUNDBEGRIFFE	4
5.	GESTEN UND KENNZEICHEN	4
6.	SICHERHEIT	5
7.	KLASSEN UND RASSEN	5
8.	GESINNUNGEN, WELTBILDER UND GEGENSÄTZE	5
9.	ERFAHRUNGSPUNKTE	5
10.	CHARAKTERERSCHAFFUNG.....	6
11.	MEISTERPRÜFUNG	6
12.	FERTIGKEITEN	7
13.	LISTE DER FERTIGKEITEN.....	7
13.1.	BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN.....	9
14.	KRAFT UND ALCHEMIE	20
14.1.	KRAFT.....	21
14.2.	ALCHEMIE	23
14.3.	RITUALE.....	23
14.4.	ARTEFAKTE & DAUERHAFT MAGISCHE GEGENSTÄNDE	24
14.5.	LISTE ALLER SPRÜCHE UND MIXTUREN	24
14.6.	ZUSÄTZLICHE NSC-SPRÜCHE/FERTIGKEITEN	38
15.	KAMPF, VERWUNDUNG UND HEILUNG	39
15.1.	SCHUSSWAFFEN.....	40
15.2.	RÜSTUNG.....	40
15.3.	DAS RÜSTUNGSSYSTEM IM KAMPF	41
15.4.	SCHILDE.....	41
16.	DER TOD EINES CHARAKTERS.....	42
17.	WICHTIGE ZAHLEN, FAKTEN UND ERKLÄRUNGEN.....	43
17.1.	FAKTEN ZU SPRÜCHEN UND MIXTUREN, DIE JEDER KENNEN SOLLTE.....	43
17.2.	IMPRESSUM.....	46

Wir haben uns im Interesse der Lesbarkeit bei der Gestaltung dieses Regelwerks für die landläufige, männliche Form bei Bezeichnungen entschieden. Alle Bezeichnungen und Ausdrücke sind als neutral zu sehen und nicht zwangsläufig einem Geschlecht zugeordnet. Eine Doppelbezeichnung (z.B. der Krieger / die Kriegerin) oder gar einen grammatikalisch fragwürdigen Eingriff in die Wortstruktur (die KriegerInnen) haben wir im Interesse des Leseflusses und der Sprachmelodie unterlassen. Dies ist keinesfalls als Respektlosigkeit oder gar Sexismus zu verstehen.

1. VORWORT UND EINLEITUNG

Moment mal, ihr nennt das Regelwerk Simplelive und dann hat es über 40 Seiten!!! Was soll denn das!? Kurz und übertrieben gesagt: die wichtigsten Grundregeln würden auf 3 Seiten passen, der Rest ist für Definitionen von Fertigkeiten und Zaubersprüchen gedacht. Lest euch ein, dann werdet ihr schnell bemerken, dass Einfachheit hier tatsächlich im Vordergrund steht.

Es gibt viele Regelwerke zur Auswahl, warum noch eines? Ich möchte mich als SL mit dem Regelwerk wohl fühlen und nachdem ich viele Jahre Codex 2 und dann Signum verwendet habe, bin ich zu dem Entschluss gekommen, es muss etwas anderes, passenderes für mich her. Nachdem Live-Rollenspiele aber nicht alleine funktionieren können ☺, bin ich mit ein paar Freunden zusammen gesessen und nach einigen gemeinsamen Brainstorming Sessions entstand dann diese Finalversion.

Vorweg möchte ich mich aber bei folgenden Leuten bzw. Gruppen bedanken, ohne die dieses Regelwerk in solch kurzer Zeit niemals verwirklicht gewesen wäre:

- Vielen Dank an das ConQuest Team, von denen ich den Grundaufbau und viele zusätzliche Parts ihres Regelwerks (ConQuest – Das Regelwerk – www.mythodea.de) für Simplelive übernehmen durfte. Den ConQuest – Kennern unter euch wird es trotzdem nicht erspart bleiben unser Regelwerk zu lesen: Auf den ersten Blick wirkt es zwar sehr ähnlich, aber es gibt doch in vielen Bereichen große Unterschiede.
- Genauso ein großes Dankeschön an das Signum Team, von denen ich auch so einige Passagen verwenden durfte. (Signum – www.larpschmiede.at)
- Lisa: Danke für unendlich viele Frage- und Antwortstunden. Ohne deine kritische Betrachtungsweise und deinen unermüdeten Einsatz beim Lektorieren wäre uns Simplelive bei weitem nicht so gut gelungen.
- Sascha: Das Charakterblatt ist wunderbar geworden, großer Dank gebührt auch dir.
- Vielen Dank für das Korrekturlesen von Simplelive an Helga und Karin.

Was erhoffen wir uns nun von Simplelive und was bringt es euch?

Zu aller erst: der Name sagt es schon. Einfachheit ist die Grunddevise, in 5 min kann sich jeder seinen Charakter bauen. Das Regelwerk ist auf der einen Seite in vielen Punkten bewusst einschränkend, gleichzeitig bietet es aber auch einiges an Möglichkeiten seine Kreativität ausleben zu können. Dies versuchen wir mit dem Begriff „KREATIVES LIVEN“ zu erreichen.

Simplelive stellt das Grundgerüst dar. Wer möchte kann sich im Handumdrehen seinen einfach gestrickten Charakter bauen, gleichzeitig stehen aber „fast“ alle Türen offen, um sich auf der Basis von „KREATIVES LIVEN“ und natürlich in Absprache mit der SL seinen Traumcharakter zu erschaffen. Bei Bedarf (z.B. bei einem PvP – Spiel,) ist es jeder SL natürlich selbst überlassen, die „KREATIVES LIVEN“ – Variante raus zu nehmen und nur mit den Grundregeln zu spielen.

Wenn alles klappt, wie wir es uns erhoffen, dann sollte Simplelive für niemanden mehr eine Regelwerkshürde darstellen, das Rollenspiel gefördert werden, PvP tauglich sein und einfach Spaß machen.

Wo findet ihr weitere Informationen?

Zu diesem Regelwerk gibt es einen Excel-Charaktergenerator und auch ein Forum, wo ihr Fragen stellen könnt unter www.vanaar.net. Dort findet ihr im Download-Bereich immer die aktuellste Version zusammen mit dem Charakterblatt und im allgemeinen Vanaar-Forum einen Bereich, der diesem Regelwerk gewidmet ist. Für Fragen könnt ihr Euch auch an Robin unter robin@vanaar.net wenden.

Danke für eure Unterstützung: Andi, Christoph, Daniel, Erwin, Felix, Grilli, Karin, Kelli, Paris, Robin, Thomas, Vroni, Yvonne und an alle Leute die uns hilfreiches Feedback nach dem Live „Heldenlied“ gegeben haben.

Euer Tino

2. SIMPLELIVE & „KREATIVES LIVEN“

Was meinen wir mit „Kreatives Liven“? Wie schon oben erwähnt, wird diese Spielphilosophie einen wichtigen Teil dieses Regelwerks ausmachen. Es gab immer schon Leute, die über Regelwerke hinaus kreative Ideen entwickelten, aber dann leider sehr oft von der starren Struktur eben dieser quasi erdrückt wurden. Wir gehen mit Simplelive bewusst einen offeneren Weg, wir freuen uns genau über diese Ideen und unterstützen sie.

Die Darstellung eurer Ideen wird natürlich das Um und Auf von „Kreatives Liven“ sein. Liven ist ein Miteinander und nicht ein Gegeneinander, und das ist auch schon einer der wichtigsten Grundsätze dafür. Simplelive lebt vom gegenseitigen Zusammenspiel, aufeinander einlassen und versuchen in die Fantasie der anderen einzutauchen – so lautet das Motto. Es wird keine Garantie dafür geben, ob dargestellte Effekte

auch wirklich funktionieren. Je überzeugender dargestellt, desto eher wird dein Gegenüber es akzeptieren können.

Nachdem wir aber ein gemeinsames Hobby betreiben, würden wir alle bitten, es nicht zu ernst zu nehmen. Akzeptiert lieber mal etwas oder fragt bei Unsicherheiten kurz nach, bevor beim Darsteller sofort große Frustration einsetzt.

Würden wir „Kreatives Liven“ für alle Spiele verwenden?

Nein, sicher nicht; aber für Spiele in kleinerem Rahmen – für uns sind das meist Lives mit bis zu 80 Teilnehmern, wo sich die meisten untereinander kennen. Alles was darüber hinaus geht, wird wohl mit den Grundregeln alleine besser laufen.

Kreativität wird belohnt.

Das bedeutet: wer sich die Mühe antut und über das Grundregelwerk hinaus Charakterideen, Konzepte und Fertigkeiten entwickelt, der soll auch etwas davon haben. Von uns der SL wird dies insofern unterstützt, indem wir vielleicht im Vergleich gesehen weniger Punkte für solche Ideen rechnen oder die Effekte machtvoller gestatten werden. Besonders in den Bereichen Kraft („Magie“), Alchemie und allgemeine Fertigkeiten wird in den meisten Fällen eure eigene Kreativität die einzige Grenze darstellen. Nur bei allem, was mit Kampf zu tun hat, wird es sehr herausfordernd „Kreatives Liven“ umzusetzen, weil wir diesen Bereich so einfach und klar wie möglich halten wollen. Aber auch hier wird bei entsprechenden Ideen und Umsetzungen so einiges möglich sein.

Wichtig: Wenn ihr eigene Ideen kreiert und vielleicht abschätzen wollt, wie viel denn Eure Fertigkeit kosten soll bzw. was denn z.B. beim Schaden möglich ist, nehmt euch als Vergleichswert das Grundregelwerk her. Und versucht bitte nicht, alles bis zum letzten Pünktchen auszureizen. Weniger ist oft mehr!

Besprecht auf jeden Fall immer die Ideen im Vorfeld mit der jeweiligen SL und erscheint nicht spontan am Spiel, um dann alle damit zu überrumpeln.

Beispiele dazu:

Ein Meisterdieb möchte die perfekte Tarnung darstellen. Im Vorfeld könnte der Teilnehmer zum Beispiel 10 Stoffe vorbereiten und diese mit unterschiedlichen Wandmustern anmalen. Im Spiel selbst nutzt er dann das jeweilig passende Tuch, um sich selbst damit an einer Wand zu verbergen. Wehe ihm, sollte er aber plötzlich zu zittern beginnen oder mit einem Niesen auf sich aufmerksam machen.

Noch ein anderes:

Eine Teilnehmerin hat in ihrem Charakterkonzept die Kraft des Phönix eingebunden und zu diesem würde doch wohl ein Feuerregen gut passen. Sie bereitet 50 kleine weiche rote Kugeln mit einem Flammenmuster vor, rezitiert den passenden mächtigen Spruch und schleudert den Inhalt des Sacks im weiten Bogen hinaus. Schon rast der vernichtende Zauber auf die verdutzten Massen.

Auch Rituale leben davon: je schöner und kreativer eines dargestellt ist, desto erfolgreicher wird auch die Wirkung sein. Kraftpunkte sind nicht alles.

Abschließend sei vielleicht noch gesagt: sind wir uns sicher, dass diese Spielphilosophie klappen wird? Nein, sind wir uns nicht, hoffen es aber sehr und sind schon sehr auf laufendes Feedback dazu gespannt.

3. REGELERWEITERUNGEN VON SIMPLELIVE

Simplelive soll die Basis darstellen, mit der von jeder SL gespielt werden kann. Aber unterschiedliche Welten und Hintergründe haben verschiedene Anforderungen an Regelwerke. Wer das möchte, kann gerne jederzeit Simplelive für Spiele benutzen und in Absprache können dann auch Regelerweiterungen dazu gemacht werden. Wir selbst haben eine Vanaar – Erweiterung für Simplelive.

Wie sollten die Erweiterungen aussehen?

Wir möchten das Grundregelwerk unverändert belassen und ihr ändert einfach extra die Kapitel für euren Anspruch um. Das bedeutet, es wird z.B. kein gesamtes „Simplelive – Traumland“ geben, vielmehr eine Regelerweiterung „Simplelive – die Traumlanderweiterung“, die aber auch nur die einzelnen abgeänderten Kapitel enthält.

Ihr solltet schon etwas mit dem Grundregelwerk, der Idee und dem Aufbau dahinter anfangen können, sonst wird eine Erweiterung nicht viel Sinn machen.

4. GRUNDBEGRIFFE

Für Spielsituationen gibt es einige gebräuchliche Begriffe, die jeder kennen sollte:

- **Time Out:** Das Spiel endet oder wird für bestimmte Zeit unterbrochen.
- **Time In:** Das Spiel beginnt (wieder).
- **Time Freeze:** Wird von der SL ausgerufen. Die Spieler bleiben in der Rolle und nehmen ihre Umwelt NICHT wahr – in der Bewegung innehalten, Augen schließen und vor sich hinsummen. Wird häufig verwendet, um Effekte aufzubauen oder OUT-Time Dinge durch das Spielgebiet zu bewegen.
- **Spielstopp** oder **Stopp:** In Gefahrensituationen oder bei Verletzungen muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Daher gilt der Ausruf „Spielstopp“ als sofortige Unterbrechung des Spielverlaufs. Alle Handlungen müssen augenblicklich eingestellt werden. Wenn die Situation geklärt ist, gibt die Spielleitung den Befehl zum weiterspielen (Spiel weiter).

Hierbei handelt es sich um eine sehr wichtige Sicherheitsmaßnahme aufgrund derer dieser Befehl ausschließlich in Gefahrensituationen benutzt und nicht leichtfertig gebraucht werden darf.

5. GESTEN UND KENNZEICHEN

- **Arme über die Brust kreuzen:** Die jeweilige Person ist im Spiel nicht vorhanden
- **Gelb:** Personen oder Gegenstände, die eine gelbe Schärpe oder ein gelbes Band kennzeichnet, sind im Spiel nicht sichtbar, da sie sich in einer anderen Ebene befinden. Sie können das Spiel zwar unter Umständen beeinflussen, können aber von alleine nicht bemerkt werden.
- **Baustellenband** (rot/weiß): Alles, was sich dahinter befindet, ist im Spiel nicht vorhanden.
- **Zettel mit Ziegelmuster:** Kennzeichnet einen Bereich, hinter dem sich eine Mauer befindet. Derartige Zettel mit Mauer werden meist auf Türen angebracht, um zu kennzeichnen, dass diese Türen im Spiel nicht vorhanden sind und sich stattdessen eine (durchgehende) Mauer an dieser Stelle befindet.

Häufig verwendete Abkürzungen:

- **Direkt:** Schadenspunkte, die mit dem Zusatz „direkt“ angesagt werden, müssen direkt von den LP und nicht den RP abgezogen werden.
- **EP:** Erfahrungspunkte: Punkte die durch das Spiel erworben werden und in Fähigkeiten umgewandelt werden können. Live Tage 1-30 durch 2 dividiert, LT 31-60 durch 3, usw..
- **LARP:** Live Action Role Play (Liverollenspiel)
- **LP:** Lebenspunkte
- **KP:** Kraftpunkte (oder auch Magiepunkte); Punkte die durch den „Kauf“ von z.B. magischen Sprüchen durch EP erworben werden und für das Zaubern nötig sind.
Kraft steht als Überbegriff für Magie, klerikale Kräfte, Alchemie, Schamanismus, Bardenmagie, ect.
- **NSC:** Nichtspielercharaktere; sind Mitspieler, die von der SL bestimmte Rollen übernehmen und als eine Art Statisten für das Spiel funktionieren.
- **RP:** Rüstpunkte; Punkte die man durch das Tragen von Rüstung erhält und einen vor Schaden schützen.
- **SC:** Spielercharaktere; hiermit sind alle Mitspieler gemeint, die mit einem eigenen Charakter, also einer eigens erdachten Spielfigur, am Liverollenspiel teilnehmen.
- **SL:** Spielleitung; regelt alle Fragen, die mit dem Spiel zu tun haben.

6. SICHERHEIT

Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!

Sicherheit hat oberste Priorität, da ja alle an Lives teilnehmen, um Spaß zu haben. Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu gefährlichen Situationen kommt. Alle Waffen (es sind nur Polsterwaffen erlaubt) werden nach bestimmten Richtlinien von der Spielleitung überprüft und von ihr als für das Spiel zugelassen gekennzeichnet. Waffen, die von der Spielleitung als unsicher befunden und daher nicht zugelassen werden, dürfen im Spiel nicht verwendet werden! Jeder Mitspieler ist verpflichtet, sich eigenständig darum zu kümmern, seine Waffe bei einer Spielleitung zur Überprüfung vorzulegen.

Im Spiel sind keine realen Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden.

In Kampfsituationen gilt:

Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich! Stechen mit Waffen ist grundsätzlich untersagt. Es gibt zwar einige flexible Bauarten, bei denen eine Ausnahme gemacht werden kann, dies ist aber auf jeden Fall im Vorfeld mit der jeweiligen SL abzuklären. Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf strengstens untersagt. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel, das nicht zu realen Verletzungen führen soll.

7. KLASSEN UND RASSEN

In diesem Regelwerk ist jede Charakterklasse sowie jede Rasse prinzipiell zugelassen. Darüber hinaus gibt es bezüglich der Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistischen Mixturen, zwischen denen ein Charakter wählen kann, keine Beschränkungen. Jeder Charakter – egal, ob es sich dabei um einen Krieger, Magier, Priester, Schamanen, Waldläufer etc. handelt – kann somit aus sämtlichen Fertigkeiten, Zaubersprüchen und alchemistischen Mixturen frei auswählen. In einigen Bereichen gibt es Einschränkungen, z.B. Rüstung und Kraft in Kombination. Rassen- und klassenbedingte Vor- oder Nachteile gibt es nicht.

Es können sowohl neue Charaktere in diesem System erstellt, als auch Charaktere, die in anderen Systemen generiert wurden, konvertiert werden.

8. GESINNUNGEN, WELTBILDER UND GEGENSÄTZE

Wir haben diese bewusst im Grundregelwerk weggelassen, da sie abhängig vom Hintergrund der jeweiligen Spielwelt und des jeweiligen Spielortes sind. Es bleibt jeder SL überlassen, genauso wie wir, eine Erweiterung zum Grundregelwerk zu verfassen und dann auch Gesinnungen, Weltbilder und Gegensätze einzubauen.

9. ERFAHRUNGSPUNKTE

Jedem Charakter stehen bei der **Charaktererschaffung 20 Erfahrungspunkte (EP)** zur Verfügung. Mit ihnen kann er sich Fertigkeiten oder Zauber (je nachdem, was für ein persönliches Spielkonzept dem Charakter zu Grunde liegt) kaufen.

- Vom Tag 1 bis 30 erhält der Charakter für jeweils 3 Tage, die der Charakter auf einem Liverollenspiel verbringt, zwei weitere Erfahrungspunkte.
- Vom Tag 31 bis 60 erhält der Charakter für jeweils 2 Tage, die der Charakter auf einem Liverollenspiel verbringt, einen weiteren Erfahrungspunkt.
- Vom Tag 61 bis 120 erhält der Charakter für jeweils 3 Tage einen weiteren Erfahrungspunkt.
- Ab Tag 121 erhält der Charakter für jeweils 4 Tage einen weiteren Erfahrungspunkt.

Beispiel: Ein Charakter, der schon 72 Tage auf Liverollenspielen verbracht hat, kann somit 59 Erfahrungspunkte sein eigen nennen (20 EP vom Beginn plus 39 EP; 30 Tage durch 3 mal 2, 30 Tage durch 2 & 12 Tage durch 3).

Wirkt ein wenig kompliziert, aber das Charakterblatt rechnet die EP automatisch aus, somit sollte es kein wirkliches Problem darstellen. Mit der progressiven EP – Kurve möchten wir es ermöglichen, dass alte, lang

gespielte Charaktere ohne Probleme gespielt werden können und deshalb nicht extra Anpassungen an das Powerlevel im Live gemacht werden müssen.

Erfahrungspunkte werden erst nach der Veranstaltung angerechnet. Die jeweilige SL gibt an, wie viele Tage für eine Veranstaltung gerechnet werden. Normalerweise werden für ein Fr-So Spiel 3 Live-Tage gerechnet.

10. CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wer noch nie einen Charakter erschaffen hat, sollte sich überlegen, was er gerne spielen möchte und darstellen kann.

Es gibt viele Möglichkeiten, auch exotische Rassen, wie Elfen, Zwerge oder Orks, zu spielen. Allerdings sind all diese ausgefallenen Konzepte an das jeweilige Darstellungsvermögen eines Mitspielers geknüpft. Aufgrund der gängigen Literatur zum Beispiel verbinden wir mit Kriegern, Zwergen, Magiern, Elfen, Priestern, Schamanen etc. zum Teil ganz bestimmte Bilder, aus denen man zwar ausbrechen kann, die sich aber klassisch doch immer am glaubwürdigsten darstellen lassen. Schminke, Masken, Kostüme, ungewöhnliche Accessoires – der Kreativität und dem Erfindungsreichtum der Mitspieler sind hier keine Grenzen gesetzt.

11. MEISTERPRÜFUNG

Meisterprüfungen gibt es schon seit vielen Jahren in Österreich. Die einen finden sie toll, die anderen können gar nichts damit anfangen.

Die Meisterprüfung in Simplelive soll eine Bereicherung darstellen und wird die Charakterentwicklung nicht einschränken; es gibt keine so genannten „Meisterfertigkeiten“. Wir empfinden es als sehr positiv, dass Meisterprüfungen dazu geführt haben, dass manchmal sogar eigene Spiele extra dafür entstanden sind. Dass diese Meisterprüfungen dann manchmal vielleicht zu simpel ausgefallen sind, ist wieder ein anderes Thema, deshalb hier nun unsere Definition einer Meisterprüfung.

Eine Meisterprüfung sollte immer einen intensiven Charakterplot beinhalten – der Charakter sollte in den unterschiedlichsten Bereichen gefordert werden und es kann auch sehr gefährlich werden.

Versucht euch eine Meisterprüfung als etwas Größeres und Komplexeres zu sehen. Was meinen wir damit? Es geht nicht darum, dass der Charakter nun nur seine Schwertkunst meistert oder Schmiedemeister wird. Es betrifft den Charakter ganzheitlich, wenn er dazu bereit ist und dies möchte, eine ganz persönliche Prüfung in Anspruch zu nehmen, welche ihn in unterschiedlichsten Gebieten herausfordert. Im Endeffekt kann und soll die Meisterprüfung dann einen wichtigen weiteren Schritt in seinem Leben darstellen.

Als Steigerung zur Meisterprüfung gibt es dann noch die Großmeisterprüfung. Diese werden wohl die wenigsten erreichen und es kann sich jeder vorstellen, dass die schon anspruchsvolle Meisterprüfung erst ein kleiner Vorgeschmack auf die Großmeisterprüfung gewesen ist.

Wenn der Charakter die Vorgaben erfüllt, dann kann der Spieler an eine SL herantreten und diese bitten, ihm eine Meisterprüfung zu entwickeln und dann auf dem Live stattfinden zu lassen. Ob sich eine Meisterprüfung dann wirklich auf dem Live umsetzen lässt, entscheidet allerdings die jeweilige SL. Wenn wieder einmal das eine oder andere Spiel dadurch initiiert wird, können wir uns auch darüber freuen.

Simplelive gibt folgende Vorgaben für Meister- und Großmeisterprüfungen

Meisterprüfung:

Der Charakter muss **seinen 60. Live-Tag überschritten** haben. Ab diesem Zeitpunkt kann der Spieler an eine SL heran treten und um eine Meisterprüfung für seinen Charakter bitten. Sollte dem Charakter die Prüfung gelingen, ist auch zusätzlich zur erfolgreichen Charakterentwicklung eine Belohnung vorgesehen – 5 EP oder eine äquivalente Belohnung (Artefakt, Spruch, Titel, ...), die im Ermessen der jeweiligen SL liegt.

Großmeisterprüfung:

Der Charakter muss **seinen 120. Live-Tag überschritten** haben. Ab diesem Zeitpunkt kann der Spieler an eine SL heran treten und um eine Großmeisterprüfung für seinen Charakter bitten. Sollte dem Charakter die Prüfung gelingen, ist auch zusätzlich zur erfolgreichen Charakterentwicklung eine Belohnung vorgesehen – 10 EP oder eine äquivalente Belohnung (Artefakt, Spruch, Titel, ...) die im Ermessen der jeweiligen SL liegt.

12. FERTIGKEITEN

**Generell gilt bei Simplelive der Grundsatz:
Du kannst im Spiel das, was Du auch wirklich darstellen kannst.**

Schnelles Laufen oder Unsichtbarkeit beispielsweise lassen sich in diesem Regelwerk nicht unterbringen, da es zu den vielen Dingen gehört, die sich nicht simulieren lassen. Aus diesem Grund kommt jedem Mitspieler eine große Verantwortung zu, seine Rolle glaubhaft und vernünftig auszufüllen. Die Fertigkeiten sollen grundsätzlich bei der Darstellung des erlernten Handwerks oder der natürlichen Begabung eines Charakters helfen. Einige davon müssen aus Balancegründen durch ein Punktesystem beschränkt werden.

Aus der nachfolgenden Liste kann jeder Mitspieler Fertigkeiten wählen und mit seinen Erfahrungspunkten sozusagen „kaufen“, die zu seiner erdachten Spielfigur gut passen und die er im Spiel gerne beherrschen möchte. Prinzipiell stehen jedem Mitspieler sämtliche Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistischen Mixturen zur Auswahl frei – wir legen aber jedem ans Herz, nur Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistische Mixturen zu erwerben, die auch wirklich zu einem stimmigen und glaubwürdigen Charakterkonzept passen!

Weiters gibt es die Möglichkeit bei Simplelive, seine eigene Kreativität einfließen zu lassen und zusätzliche Fertigkeiten in Absprache mit der SL umzusetzen. Diese werden auch insofern belohnt, als dass sie im Vergleich gesehen vielleicht weniger EP kosten oder stärkere Auswirkungen haben. Es kommt dabei ganz auf die Umsetzung der Fertigkeit an: je kreativer, glaubhafter und „rollenspielerisch anspruchsvoller“, desto stärker werden die Auswirkungen sein. Im Bereich Kampf wird es nicht viele Möglichkeiten zum Ausbauen geben, da wir diesen so einfach wie möglich halten wollen – aber wer weiß, vielleicht fallen dem ein oder anderen auch dazu passende Elemente ein.

Außerdem gehört zum regeltechnischen Kauf jeder Fähigkeit ein ausgespieltes Erlernen oder Erwerben. Krieger, die zusätzliche Lebenspunkte anstreben, sollten einen großen Teil ihrer Zeit im Spiel damit verbringen, diesem Ziel näher zu kommen, um so ein stimmiges Bild abzugeben. Auch der Kraftkundige sollte nicht nur Sprüche aus dieser Liste „kaufen“, sondern sich auch im Spiel zum Beispiel um eine Akademie bemühen, die ihm den Spruch beibringt; vielleicht findet er auch eine These oder einen bereitwilligen Lehrmeister.

Die hier aufgeführten Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistischen Mixturen stellen das gesamte Grundrepertoire dar, das einem Charakter zur Verfügung steht. Wie oben schon erwähnt, besteht aber die Möglichkeit diese auszubauen.

Jeder Charakter hat bei seiner Erschaffung grundsätzlich 3 Lebenspunkte.

(Das heißt: jeder Charakter hält 3 Treffer auf seinen Körper aus, wenn er weder gerüstet, noch magisch oder alchemistisch geschützt ist. Nach drei Treffern auf seinen Körper wird er bewusstlos und kann „sterben“, so ihm nicht geholfen wird.)

13. LISTE DER FERTIGKEITEN

Erklärung:

Im folgenden wird mehrfach der Ausdruck **aufbauend** benutzt. Bezogen auf die Fertigkeiten, Sprüche, Tränke usw. bedeutet es, dass man sich zuerst alle vorhergehenden niedrigeren Fertigkeiten für deren Kosten zulegen muss, wenn man sich eine höhere Fertigkeit kaufen will.

Beispiel: Um Arztkunde zu erhalten, braucht ein Charakter zuerst Erste Hilfe für 2 EP, dann Heilkunde für 4 EP und erst danach kann er sich Arztkunde für 8 EP zulegen. Er gibt also insgesamt 14 EP aus.

Alle Arten von Waffen und Schilden kann jeder kostenfrei benutzen. Hier gilt natürlich, dass die gewählten Waffenfertigkeiten zum Charakterhintergrund passen sollten.

Fertigkeiten	Kosten in EP
Entwaffnen (aufbauend) 1 / 2 / 3	6 / 8 / 10
Schnelle Heilung	2
Regeneration 1 (aufbauend) Voraussetzung: Schnelle Heilung	7
Regeneration 2 (aufbauend) Voraussetzung: Regeneration 1	15
Niederschlagen (Pömpfen)	1

Meucheln 1 (aufbauend) Voraussetzung: Niederschlagen	10
Meucheln 2 (aufbauend) Voraussetzung: Meucheln 1	15
Zusätzlicher Lebenspunkt (aufbauend) 1 / 2 / 3 (Die tiefere Stufe ist jeweils die Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)	5 / 15 / 20
Überlebenswille	3
Mächtiger Schlag (aufbauend) 1 / 2 / 3 (Die tiefere Stufe ist jeweils die Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)	10 / 10 / 10
Mächtiger Schuss (aufbauend) 1 / 2 / 3 (Die tiefere Stufe ist jeweils die Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)	10 / 10 / 10
Erste Hilfe	2
Heilkunde (aufbauend) Voraussetzung: Erste Hilfe	4
Arztkunde (aufbauend) Voraussetzung: Heilkunde	8
Schlösser öffnen 1 / 2 / 3 / 4 (Die tiefere Stufe ist jeweils die Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)	2 / 4 / 6 / 8
Fallen finden/entschärfen/bauen 1 / 2 / 3 / 4 (Die tiefere Stufe ist jeweils die Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)	2 / 4 / 6 / 8
Immunität (Für die zweifache EP-Anzahl wird der Charakter gegen eine bestimmte Wirkung immun. Man kann sich nur gegen bestimmte Wirkungen immunisieren.)	speziell
Diebstahl	2
Rüstung flicken: Leder	2
Rüstung flicken: Metall	2
Handwerk – Schmieden	10
Handwerk – Hohe Kunst des Rüstungsschmiedens (aufbauend) (Voraussetzung: Schmieden)	10
Handwerk – Hohe Kunst des Waffenschmiedens (aufbauend) (Voraussetzung: Schmieden)	10
Handwerk – Hohe Kunst des Feinschmiedens (aufbauend) (Voraussetzung: Schmieden)	10
Handwerk – Holzbearbeitung/Geschossherstellung	5
Handwerk – Hohe Kunst der Holzbearbeitung (aufbauend) (Voraussetzung: Holzbearbeitung)	10
Handwerk – Lederarbeiten	5
Handwerk – Hohe Kunst der Lederarbeiten (aufbauend) (Voraussetzung: Lederarbeiten)	10
Pflanzenkunde/Kräuterkunde 1	3
Pflanzenkunde/Kräuterkunde 2 (aufbauend) Voraussetzung: Pflanzenkunde/Kräuterkunde 1	6
Wissen um (jedes separat)	1
Lesen & Schreiben (pro Sprache)	1
Zusätzliche Kraftpunkte (2 EP-> 3 KP)	2
Meditation	3
Konzentration (aufbauend) Voraussetzung: Meditation	6
Empathie	2
Glück	2
Kraft (Magier, Kleriker, Barden, Schamanen,...) und Alchemie (Eine vollständige Liste aller Sprüche, Tränke, Gifte befindet sich im Kapitel 14 - Kraft)	

Beim Erlernen von Fertigkeiten gilt:

Es genügt nicht, sich Fertigkeiten aus der Liste zu „erkaufen“, sondern der Charakter muss sich Fertigkeiten zuvor logisch im Spiel angeeignet haben. Eine Ausnahme hierbei ist natürlich die Charaktererschaffung. Denkt daran, dass das Erwerben neuer Fertigkeiten immer einen großen (Zeit-) Aufwand bedeutet und deshalb schön und ausgiebig ausgespielt werden muss.

13.1. BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN

Entwaffnen 1 / 2 / 3 aufbauend (6/8/10 EP)

Diese Fertigkeit ermöglicht es einen Gegner zu entwaffnen. Die Durchführung sieht folgendermaßen aus: Die Fertigkeit wird angesagt und gleichzeitig muss der Waffenarm des Gegners getroffen werden. Gelingt der Treffer, ist die Fertigkeit für diesen Tag verbraucht. Der Gegner muss seine Waffe augenblicklich fallen lassen, bekommt aber keinen Schadenspunkt. Gelingt der Treffer auf den Waffenarm nicht, gilt die Fertigkeit für diesen Tag auch als verbraucht und es wird bei einem etwaigen Treffer auf einen anderen Bereich auch kein Schadenspunkt gezählt.

Die Zahl 1, 2 oder 3 bestimmt, wie oft am Tag man diese Fertigkeit anwenden kann.

Schnelle Heilung (2 EP)

Verletzungen des Charakters heilen aufgrund seiner guten Konstitution schneller als bei anderen. Der Charakter heilt jede zweite Stunde eine Wunde. Nach Ablauf der drei Stunden ist die Wunde geschlossen und behindert den Charakter nicht länger. Die Wunde muss aber trotzdem vorher versorgt werden, da sonst Wundbrand (siehe Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) droht.

Regeneration 1 (7 EP)

Voraussetzung: Schnelle Heilung

Der Charakter regeneriert jede halbe Stunde eine Wunde. Nach Ablauf der Stunde ist die Wunde geschlossen und behindert den Charakter nicht länger. Die Wunde muss aber trotzdem vorher versorgt werden, da sonst Wundbrand (siehe Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) droht. Verbluten ist bei dieser Stufe der Regeneration sehr wohl noch möglich.

Regeneration 2 (15 EP)

Voraussetzung: Schnelle Heilung, Regeneration 1

Der Charakter regeneriert alle 15 min eine Wunde. Nach Ablauf dieser Zeit sind alle Wunden geschlossen und behindern den Charakter nicht länger. Verbluten ist ab dieser Stufe der Regeneration ausgeschlossen. Bei Verlust aller Lebenspunkte fällt der Charakter in Ohnmacht und wacht nach 10 Minuten wieder auf. Die Wunden müssen aber trotzdem vorher versorgt werden, da sonst Wundbrand droht.

Niederschlagen (1 EP)

(auch „Pömpfen“ genannt)

Damit Niederschlagen erfolgreich durchgeführt werden kann, darf das Opfer den Angreifer nicht bemerken, sonst schlägt der Versuch fehl. Es gehört also das Vermögen, sich lautlos anzuschleichen, zu diesem Vorhaben. Niederschlagen wird mit dem Knauf einer Waffe angedeutet, mit der ein Schlag auf den Hinterkopf simuliert wird. Auf keinen Fall darf die Waffe wirklich den Kopf des Opfers berühren. Um die Aktion zu verdeutlichen wird ein „Pömpfen“ in angemessener Lautstärke angesagt.

Ein regelgerecht niedergeschlagener Charakter bleibt für 10 Minuten bewusstlos und wacht anschließend mit starken Kopfschmerzen auf. Da es sich um eine rein physische Bewusstlosigkeit handelt, kann er durch Schütteln oder ähnliches jederzeit geweckt werden. Der einzige Schutz gegen ein gelungenes „Pömpfen“ stellen mag./kler./alch. Rüstungen dar, in einigen Fällen auch komplett Gerüstete (SL-Entscheid). Sonst wird davon ausgegangen, dass ein geübter „Pömpfer“ sicher mehrere Techniken kennt, um sein Ziel ins Reich der Träume zu schicken.

Nach dem ersten Angriff, den der Charakter während der Ohnmacht erleiden sollte, ist diese sofort zu Ende und der Charakter wacht augenblicklich auf.

Meucheln 1 (10 EP)

Voraussetzung: Niederschlagen

Die Erfahrungspunkte, die in diese Fertigkeit investiert werden, spiegeln das grundlegende Wissen über die Anatomie verschiedener Rassen wieder. Ein Charakter ist durch diese Fertigkeit in der Lage, einen anderen Charakter, ganz gleich welcher Rasse, auf eine besonders hinterhältige Art und Weise völlig lautlos und nahezu augenblicklich zu töten. Hierzu muss allerdings der Angriff für den anderen Charakter vollkommen unvorbereitet kommen.

Ein Charakter gilt dann als gemeuchelt, wenn ein anderer Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, mit einem Schaumstoffdolch (die Waffe darf keinen Kernstab besitzen) einen angedeuteten Schnitt über die Kehle des Opfers führt. Dabei darf die Waffe aus Sicherheitsgründen die Haut nicht berühren. Bei erfolgreichem Meucheln verliert der gemeuchelte Charakter sofort alle LP und wird bewusstlos.

Der Meuchler hat nun die Möglichkeit einen Todesstoß anzusetzen (siehe Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) oder den gemeuchelten Charakter einfach liegen und ihn verbluten zu lassen.

Wird ein Charakter „erfolgreich“ (also regelgerecht) gemeuchelt, so stirbt er innerhalb von 10 Minuten, sollte ihm nicht ein Fachkundiger („Erste Hilfe“, „Heilkunde“, „Arztkunde“, „Heilung Körper“, „Heilung Wunde“, „Wunden versorgen“) in dieser Zeit zur Hilfe eilen oder der Charakter die Fertigkeit „Regeneration 2“ nicht besitzen. Sollte der Meuchler einen Todesstoß (siehe Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) nachsetzen, so stirbt der „Gemeuchelte“ innerhalb von 1 Minute.

Die Fertigkeit „Überlebenswille“ wird negiert und funktioniert nicht, wenn man gemeuchelt wurde.

Gerade beim Meucheln gilt oberste Vorsicht. Bemerkt das Opfer den Meuchelversuch, so gilt der Angriff als abgewehrt und der Charakter erleidet lediglich eine normale Schnittwunde am Hals, die wie ein Treffer zu behandeln ist (siehe auch Kapitel 15 - Kampf).

Der einzige Schutz gegen ein gelungenes Meucheln 1 stellen mag./kler./alch. Rüstungen dar, in einigen Fällen auch komplett Gerüstete (SL-Entscheid), sonst wird davon ausgegangen, dass ein geübter Meuchler sicher mehrere Techniken kennt, um sein Ziel ins Reich des Todes zu schicken. Schlafende, bewusstlose oder hilflose (z.B. komplett gefesselte) Charaktere können jederzeit von Meuchelkundigen gemeuchelt werden.

Meucheln 2 (15 EP)

Voraussetzung: Niederschlagen, Meucheln 1

Die Erfahrungspunkte, die in diese Fertigkeit investiert werden, spiegeln das grundlegende Wissen über die Anatomie verschiedener Rassen wieder. Ein Charakter ist durch diese Fertigkeit in der Lage, einen anderen Charakter, ganz gleich welcher Rasse, auf eine besonders hinterhältige Art und Weise völlig lautlos und nahezu augenblicklich zu töten. Hierzu muss allerdings der Angriff für den anderen Charakter vollkommen unvorbereitet kommen.

Ein Charakter gilt dann als gemeuchelt, wenn ein anderer Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, mit einem Schaumstoffdolch (die Waffe darf keinen Kernstab besitzen) einen angedeuteten Schnitt über die Kehle des Opfers führt. Dabei darf die Waffe aus Sicherheitsgründen die Haut nicht berühren. Bei erfolgreichem Meucheln verliert der gemeuchelte Charakter sofort alle LP und wird bewusstlos.

Der Meuchler hat nun die Möglichkeit einen Todesstoß anzusetzen (siehe Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) oder den gemeuchelten Charakter einfach liegen und ihn verbluten zu lassen.

Wird ein Charakter „erfolgreich“ (also regelgerecht) gemeuchelt, so stirbt er innerhalb von 10 Minuten, sollte ihm nicht ein Fachkundiger („Erste Hilfe“, „Heilkunde“, „Arztkunde“, „Heilung Körper“, „Heilung Wunde“, „Wunden versorgen“) in dieser Zeit zur Hilfe eilen oder der Charakter die Fertigkeit „Regeneration 2“ nicht besitzen. Sollte der Meuchler einen Todesstoß (siehe Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) nachsetzen, so stirbt der „Gemeuchelte“ innerhalb von 1 Minute.

Die Fertigkeit „Überlebenswille“ wird negiert und funktioniert nicht, wenn man gemeuchelt wurde.

Gerade beim Meucheln gilt oberste Vorsicht. Bemerkt das Opfer den Meuchelversuch, so gilt der Angriff als abgewehrt und der Charakter erleidet lediglich eine normale Schnittwunde am Hals, die wie ein Treffer zu behandeln ist (siehe auch Kapitel 15 - Kampf).

Unterschied zu Meucheln 1:

Es gibt keinen Schutz gegen „Meucheln 2“ (Halsschutz, magische/alchemistische Rüstung, etc. sind nicht wirksam), da ein geübter Meuchler genug Techniken und Tricks kennt, um jede Art von Rüstung zu

umgehen oder zu zerstören. Schlafende, bewusstlose oder hilflose (z.B. komplett gefesselte) Charaktere können jederzeit von Meuchelkundigen gemeuchelt werden.

Zusätzlicher Lebenspunkt: 1 – 3 aufbauend (5/15/20 EP)

Ein zusätzlicher Lebenspunkt bedeutet für einen Charakter, dass er einen Lebenspunkt mehr hat. Mit „Zusätzlicher Lebenspunkt 1“ hat ein Charakter einen zusätzlichen Lebenspunkt, also 4 Lebenspunkte gesamt, mit „Zusätzlicher Lebenspunkt 2“ hat er zwei zusätzliche Lebenspunkte und so weiter. Einem Charakter, der „zusätzliche Lebenspunkte“ erworben hat, stehen diese so lange zur Verfügung, bis sie im Kampf durch eine Verwundung „reduziert“ werden.

„Zusätzliche Lebenspunkte“ werden wie die Grundlebenspunkte behandelt und können daher wieder geheilt werden; Verwundungen müssen versorgt werden. (Siehe hierzu auch Kapitel 15 – Kampf & Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters)

Überlebenswille (3 EP)

Wenn bei einem Charakter die Lebenspunkte auf 0 LP sinken, dann verliert dieser das Bewusstsein und verblutet innerhalb von 10 min. Der Überlebenswille gibt einem nun die Möglichkeit, die ersten 2 Minuten bei Bewusstsein zu bleiben. In dieser Zeit sind folgende Handlungen möglich:

- Mit erstickter Stimme um Hilfe rufen
- Eine alchemistische Mixtur anwenden
- Ein einfach zu bedienendes Artefakt anwenden
- Zu kriechen

Es ist in dieser Zeit NICHT möglich, „Erste Hilfe“ oder Zaubersprüche auf sich selbst anzuwenden!

Bei der Anwendung von „Meucheln 1“, „Meucheln 2“ und „Todesstoß“ wird „Überlebenswille“ negiert, d.h. man wird trotz dieser Fertigkeit sofort bewusstlos.

Mächtiger Schlag 1 / 2 / 3 aufbauend (10/10/10 EP)

Die Vollendung dieser Kampfkunst ermöglicht es einem Charakter, mit einer bestimmten Waffenart einen mächtigen Schlag auszuführen. D.h. man muss sich diese Fertigkeit für jede Waffenart, mit der man einen mächtigen Schlag ausführen können möchte, extra "kaufen" (z.B. „Mächtiger Schlag 1 (einhändige Schwerter)“, „Mächtiger Schlag 2 (einhändige Schwerter)“, „Mächtiger Schlag 1 (Äxte)“). Die Zahl 1, 2 oder 3 bestimmt, wie oft am Tag man diese Fertigkeit anwenden kann.

Möchte man diese Fertigkeit nun benutzen, so muss man sich 5 Sekunden lang auf der Stelle ruhig stehend auf einen bestimmten Gegner konzentrieren. Sollte dann einer der nächsten 5 Angriffe gegen eben diesen Gegner einen Treffer landen, dann erleidet das Opfer auf **einmal 5 Schadenspunkte** (zusätzlich ansagen). Die Anwendung der Fertigkeit für diesen Tag ist verbraucht.

Gelingt es dem Gegner 5x auszuweichen oder abzuwehren, dann ist die Fertigkeit für diesen Tag nicht verbraucht, aber der Charakter müsste sich wieder konzentrieren, um den „Mächtigen Schlag“ anwenden zu können. Insgesamt hat man **2 Versuche** pro Anwendungsgrad (1, 2 oder 3) an einem Tag.

Mächtiger Schuss 1 / 2 / 3 aufbauend (10/10/10 EP)

Die Vollendung dieser Kampfkunst ermöglicht es einem Charakter, mit einer bestimmten Waffenart einen mächtigen Schuss auszuführen. D.h. man muss sich diese Fertigkeit für jede Waffenart, mit der man einen mächtigen Schuss ausführen können möchte, extra "kaufen" (z.B. „Mächtiger Schuss 1 (Bögen)“, „Mächtiger Schuss 2 (Bögen)“, „Mächtiger Schuss 1 (Armbrüste)“). Die Zahl 1, 2 oder 3 bestimmt, wie oft am Tag man diese Fertigkeit anwenden kann.

Möchte man diese Fertigkeit nun benutzen, so muss man sich 5 Sekunden lang auf der Stelle ruhig stehend auf einen bestimmten Gegner konzentrieren. Sollte dann dieser Schuss eben gegen diesen Gegner einen Treffer landen, dann erleidet das Opfer auf **einmal 3 Schadenspunkte direkt** (zusätzlich ansagen). Die Anwendung der Fertigkeit für diesen Tag ist verbraucht.

Gelingt es dem Gegner auszuweichen oder abzuwehren, dann ist die Fertigkeit für diesen Tag nicht verbraucht, aber der Charakter müsste sich wieder konzentrieren, um den „Mächtigen Schuss“ anwenden zu können. Insgesamt hat man **2 Versuche** pro Anwendungsgrad (1, 2 oder 3) an einem Tag.

Erste Hilfe (2 EP)

(siehe auch Kapitel 16 – Der Tod eines Charakters) Verhindert nur das Verbluten bzw. Sterben eines Charakters. Bei Charakteren, die allerdings eine so tiefe Wunde erhalten haben, dass sie innerhalb kürzester Zeit verbluten würden (Todesstoß), reichen die Kenntnisse der „Ersten Hilfe“ nicht aus. Sie verbluten trotzdem, sofern sich nicht ein wesentlich kundigerer Heiler (siehe „Arztkunde“) dieser Wunde annimmt.

Bei einer mit „Erste Hilfe“ behandelten Wunde entsteht kein Wundbrand, die Wunde heilt allerdings auch nicht. Wird die Wunde nicht magisch/klerikal/alchemistisch oder durch „Heilkunde“ geheilt oder besitzt der Charakter die Fertigkeiten Schnelle Heilung und/oder „Regeneration 1 oder 2“ nicht, bleibt sie bestehen. (siehe auch Kapitel 15 - Kampf)

Heilkunde (4 EP)

Voraussetzung: Erste Hilfe

Der Charakter ist in der Lage, Fleischwunden eines Verwundeten zu heilen. Nur bei Charakteren, die eine so tiefe Wunde erhalten haben, dass sie innerhalb kürzester Zeit verbluten würden (Todesstoß), reichen die Kenntnisse der Heilkunde nicht aus. Sie verbluten und der Heilkundige ist nicht in der Lage ihre Wunden zu versorgen, und sofern sich nicht ein wesentlich kundigerer Heiler („Arztkunde“) dieser Wunde annimmt sterben diese Charaktere.

Eine mit Heilkunde behandelte Wunde schließt sich innerhalb von einer Stunde (Ausnahme siehe „Pflanzenkunde/Kräuterkunde“). Die Behandlungsdauer **pro Wunde beträgt 10 Minuten**, der Behandelte ist aber erst nach Ablauf der Heildauer, also nach einer Stunde, wieder voll belastbar. Die behandelten LP zählen für den Verletzten in dieser Zeit als temporäre LP. Sollte derjenige in dieser Zeit in einen Kampf geraten, kann er diesen wahrnehmen, aber nach Beendigung der Kampfhandlungen brechen die Wunden wieder auf und er verliert jetzt erst die zuvor behandelten LP – unabhängig davon, ob er neue Wunden erhalten hat oder nicht.

Beispiel: Snorre hat 5 LP. Bei einem Kampf hat er 2 davon verloren, sie wurden behandelt. Er hat aktuell wieder 5 LP, zwei davon temporär. Nun wird er kurz nach der Behandlung in einen neuen Kampf verwickelt und verliert 4 LP. Nach Ende des Kampfes und nachdem der Adrenalinrausch vorbei ist, brechen die alten Wunden wieder auf und Snorre verliert die zuvor behandelten 2 LP. Nachdem es keine Minus-LP gibt, fällt er auf 0 LP und wird ohnmächtig; hoffentlich verblutet er nicht.

Verbandszeug, Nadel und Faden, Salben etc. müssen vorhanden sein und benutzt werden.

Arztkunde (8 EP)

Voraussetzung: Erste Hilfe, Heilkunde

Der Charakter kann alle Arten von Fleischwunden versorgen, auch so tiefe Wunden, die innerhalb kürzester Zeit zum Verbluten des betreffenden Charakters führen würden (Todesstoß). Die Behandlungsdauer **pro Wunde beträgt 5 Minuten**, der Behandelte ist aber erst nach Ablauf der Heildauer von einer Stunde (Ausnahme siehe „Pflanzenkunde/Kräuterkunde“) wieder voll belastbar. Die behandelten LP zählen für den Verletzten in dieser Zeit als temporäre LP. Sollte derjenige in dieser Zeit in einen Kampf geraten, kann er diesen wahrnehmen, aber nach Beendigung der Kampfhandlungen brechen die Wunden wieder auf und er verliert jetzt erst die zuvor behandelten LP – unabhängig davon, ob er neue Wunden erhalten hat oder nicht.

Beispiel: Snorre hat 5 LP. Bei einem Kampf hat er 2 davon verloren, sie wurden behandelt. Er hat aktuell wieder 5 LP, zwei davon temporär. Nun wird er kurz nach der Behandlung in einen neuen Kampf verwickelt und verliert 4 LP. Nach Ende des Kampfes und nachdem der Adrenalinrausch vorbei ist, brechen die alten Wunden wieder auf und Snorre verliert die zuvor behandelten 2 LP. Nachdem es keine Minus-LP gibt, fällt er auf 0 LP und wird ohnmächtig; hoffentlich verblutet er nicht.

Diese Fertigkeit versetzt einen Charakter außerdem in die Lage, beispielsweise Knochenbrüche zu richten, abgetrennte Gliedmaßen und andere Körperteile anzunähen oder innere Verletzungen entsprechend zu versorgen. Auch wird der Charakter einiges an Wissen bezüglich der Heilung von Krankheiten und Giften haben. Die Behandlungszeit und die Heildauer sind individuell abhängig von Art und Schwere der Verletzung oder Erkrankung. Verbandszeug, Nadel und Faden, Salben, Messer und sonstige Gerätschaften müssen vorhanden sein und benutzt werden.

Schlösser öffnen 1 / 2 / 3 / 4 aufbauend (2/4/6/8 EP)

(kann bis Stufe 4 aufbauend gesteigert werden)

Der Charakter kann Schlösser bis zu der Stufe knacken, die er in dieser Fertigkeit besitzt. Ein Charakter mit „Schlösser öffnen“ 1+2 könnte also Schlösser dieser Stufen knacken; Schlösser der Stufe 3 oder 4 wären allerdings zu schwer für ihn.

An jedem knackbaren Schloss muss ein Zettel befestigt sein, welcher die Stufe des Schlosses angibt. Wenn nun ein Charakter ein Schloss knacken will und die gleiche oder eine höhere Stufe als das Schloss hat, in der Fertigkeit "Schlösser öffnen" besitzt, so kann er sein Werkzeug (Dietriche o.ä.) auspacken und den Vorgang des Schlösserknackens darstellen.

Hat der Schlösserknacker die gleiche Stufe wie das entsprechende Schloss, so dauert dieser Vorgang fünf Minuten pro Stufe des Schlosses. Zum Beispiel: Ein Dieb, der selbst „Schlösser öffnen“ bis zur 3. Stufe besitzt und ein Schloss der 3. Stufe öffnen möchte, braucht dafür 15 min.

Beherrscht der Schlösserknacker eine höhere Stufe des Schlösseröffnens, als das entsprechende Schloss, so dauert der Vorgang eine Minute pro Stufe des Schlosses. Zum Beispiel: Ein Dieb, der selbst „Schlösser öffnen“ bis zu Stufe 3 besitzt und ein Schloss der Stufe 2 knacken möchte, braucht dafür 2 min.

Fallen finden / entschärfen / bauen 1 / 2 / 3 / 4 aufbauend (2/4/6/8 EP)

(kann bis Stufe 4 aufbauend gesteigert werden)

Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, spieltechnische Fallen zu finden bzw. eine gefundene spieltechnische Falle zu entschärfen und selbige Fallen herzustellen.

Fallen bestehen aus einem gefalteten Zettel, welcher außen die Aufschrift „Falle“ trägt und innen die Stufe der Falle. Gefunden wird die Falle durch ausgespieltes Suchen und den Besitz dieser Fertigkeit. Um eine Falle herzustellen, muss der Charakter eine oder mehr Stufen in dieser Fertigkeit besitzen. Dann ist er in der Lage, eine Falle zu erbauen, welche nur von einem anderen Charakter, der die Fertigkeit mindestens auf gleicher Stufe beherrscht, gefunden und entschärft werden kann. Die Stärke einer Falle wird durch die Stufe, welche der Erbauer in dieser Fertigkeit hat bestimmt. **Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer.** Je stärker die Falle, desto länger also die Bauzeit.

Ein Charakter kann Fallen nur bis zu der Stufe entschärfen bzw. umgehen (darüber hinweg steigen, nur auf bestimmte Stellen treten etc.), die er in dieser Fertigkeit besitzt. Ein Charakter mit „Fallen finden/entschärfen/bauen“ 1+2 könnte also Fallen dieser Stufen entschärfen bzw. umgehen; Fallen der Stufe 3 oder 4 wären allerdings zu schwer für ihn. **Um eine Falle zu entschärfen benötigt man pro Stufe 5 Minuten.** Die Wirkung einer Falle muss der Erbauer mit einer Spielleitung abstimmen. Wer eine Falle baut, muss darauf achten, dass sich niemand ernsthaft an ihr verletzen kann. Es sollte schon eine Falle zu erkennen sein – doch nur für das Auge, sie braucht und darf nicht ernsthaft funktionieren.

Es kann zwar jeder erkennen, dass vor ihm vielleicht eine Falle ist, sollte er verräterische Schnüre oder ähnliches sehen. Ohne die Fertigkeit ist es nicht möglich, die Falle in einem knappen Abstand zu umgehen, vielleicht darüber zu steigen, etc. Das würde die Falle sofort auslösen. Natürlich benötigt man zum Erbauen, sowie auch zum Entschärfen von Fallen entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Seil, Zange, Schraubendreher, Glöckchen etc.

Beispiel: Um eine Falle der Stufe 3 zu erbauen, braucht man mindestens die Stufe 3 in dieser Fertigkeit und 30 Minuten. Das Entschärfen bedarf mindestens Stufe 3 und 15 Minuten.

Immunität (EP speziell)

(Für die doppelte EP-Anzahl wird der Charakter gegen eine bestimmte Wirkung immun. Man kann sich nur gegen bestimmte Wirkungen immunisieren.)

Ein Charakter kann sich für die doppelten EP-Kosten gegen eine oder mehrere der folgenden Wirkungen immunisieren: „Mächtiger Schlag“ (10 EP x 2 = 20 EP), „Mächtiger Schuss“ (10 EP x 2 = 20 EP), „Angst“, „Berserker“, „Entwaffnen“ (Fertigkeit und Spruch jeweils extra), „Koma“, „Schlaf“, „Schweigen“, „Taubheit“, „Vergessen“, „Verlangsamung“, „Versteinern“ und „Wahrheit“. Dabei ist es egal ob die Wirkung durch eine Fertigkeit, Mixtur oder einen Spruch hervorgerufen wird. (EP-Kosten siehe Kapitel 14 – Kraft)

Beispiel: „Berserker“ kostet 4 EP. Daraus folgt, dass die „Immunität gegen Berserker“ 8 EP kostet. Somit ist er gegen die Wirkung „Berserker“ immun, egal ob sie ihm auf magischem oder alchemistischem Wege zugefügt wird. Er ist auch immun, wenn er versucht den Effekt selber herbei zu führen.

Diebstahl (2 EP)

ACHTUNG: Damit die Diebe oder auch die SL, die das Dieben überwacht, sich nicht durch Eure Wechselwäsche wühlen müssen, ist es unbedingt erforderlich, dass ihr Euer In- und Out-Time-Gepäck trennt.

Taschendiebstahl

Ein Dieb kann Gegenstände entwenden, die ein anderer Charakter bei sich trägt – dies muss ausgespielt werden. Um das Beutel-„Abschneiden“ auszuspielen, sollen/müssen Kluppen verwendet werden. Diese müssen unbemerkt an dem Beutel angebracht werden. Der Dieb kann danach zur Spielleitung gehen und vom erfolgreichen Diebeszug berichten. Die Spielleitung benachrichtigt dann die entsprechenden Spieler und nimmt den "gekluppten" Gegenstand an sich. Sollte ein Spieler eine Kluppe an einem seiner Beutel bemerken, bevor er von einer Spielleitung angesprochen wurde, so muss er selbständig den Gegenstand bei der Spielleitung abliefern. Das reale Beschädigen eines Gegenstandes ist nicht erlaubt. Schwerter, Dolche und andere größere Gegenstände müssen real mitgenommen werden. Sie können nicht „gekluppt“ werden.

Dieben aus Zimmern und Zelten:

ist allen Charakteren möglich, auch ohne die Fertigkeit Diebstahl. Möchte ein Charakter etwas aus einem Zimmer oder Zelt dieben, dann muss zunächst dieses Zimmer oder Zelt betreten werden. Offen herumliegende Gegenstände, die dieser Charakter mitnehmen möchte, sind auf einem Zettel zu notieren. Achtung: Es können nur so viele Gegenstände mitgenommen werden, wie der Dieb in einem mitgenommenen Behältnis (Sack, Rucksack, Kiste, ...) unterbringt.

Wenn ein anderer Charakter das Zimmer / das Zelt betritt, kann der Dieb versuchen, sich zu verstecken. Wird er dabei nicht entdeckt, kann er das Dieben danach fortsetzen. Das Durchsuchen von Taschen, Kisten und anderen Behältnissen ist ohne die Anwesenheit einer Spielleitung nicht erlaubt! Die einzige Ausnahme stellen Kisten und Truhen dar, die klar In-Time gekennzeichnet sind. Alles andere ist tabu und darf nicht angerührt werden.

Wenn nun ein Charakter die nicht klar gekennzeichneten Sachen eines Zimmers oder Zeltes durchsuchen möchte, muss er für weitere 5 Minuten (bis 300 zählen), wenn er die Fähigkeit „Diebstahl“ hat, bzw. für weitere 10 Minuten, wenn er diese Fähigkeit nicht hat, im Zimmer verbleiben. Dabei soll ebenfalls notiert werden, was durchsucht wird. Noch einmal: die Sachen dürfen nicht selbst durchsucht werden!

Damit ist das wichtigste "Out-Time-Handwerkszeug" eines Diebes ein Block mit Stift

Nach Beendigung seines Diebeszuges kann der Spieler mit seiner Liste zur SL gehen. Diese wird dann die betroffenen Gegenstände an sich nehmen und eventuell mit dem diebenden Charakter zurückgehen, falls bei der „Durchsuchung“ des Zimmers etwas Außergewöhnliches geschehen ist.

Gediebte oder sonst wie erworbene Gegenstände

Egal wer unter welchen Umständen in den Besitz eines Gegenstandes gekommen ist, der ihm nicht gehört – sei es durch das Durchsuchen eines Bewusstlosen, das Einstecken eines herumliegenden Gegenstandes oder bewusstes „dieben“ – alle diese Gegenstände müssen ohne Verzögerung direkt zur SL getragen werden, welche die Gegenstände bis zum Spielende verwahrt. Einzige Ausnahmen hierbei sind:

- IT Geld (und nur solches – der Beutel in dem das Geld war, muss abgegeben werden! Keine Tavernenmünzen oder Tavernenkarten!)
- Tränke, Artefakte, etc. Diese Dinge muss der Dieb zwar trotzdem bei der SL melden, darf sie aber bei sich behalten.

Auf keinen Fall darf mit Waffen, die einem nicht selbst gehören, gekämpft werden.

Anmerkung: Wenn man der Meinung ist, einen Gegenstand „verloren“ zu haben lohnt es sich, am Ende des Spiels bei der SL vorbei zu schauen – vielleicht wurde ja gediebt und die SL hat den Gegenstand in Verwahrung!

Rüstung flicken: Leder (2 EP)

Der Charakter kann Lederrüstungen und andere Gegenstände aus Leder provisorisch reparieren. Für jeden beschädigten Rüstungspunkt benötigt man 10 Minuten. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material, wie z.B. Zange, Garn, Lederahle, Niete usw. vorhanden sein und benutzt werden.

Wichtig: Bei jeder Reparatur verschlechtert sich der Gesamtzustand der Rüstung. Das heißt, jedes Mal wenn die Rüstung geflickt wird, verliert sie einen Rüstungspunkt. Nur ein ausgebildeter Handwerker kann bei einer Reparatur den Ursprungszustand einer Rüstung herstellen.

Beispiel: Eine Lederrüstung hätte normalerweise insgesamt drei Rüstungspunkte, aber nach zwei Kämpfen an diesem Tag wurde sie schon zweimal geflickt und hat aktuell nur noch einen Rüstungspunkt, den sie maximal erreichen kann.

Genauso können Schilde provisorisch repariert werden, halten aber gleichermaßen wie Rüstungen immer weniger aus.

Rüstung flicken: Metall (2 EP)

Der Charakter kann Rüstungen und andere Gegenstände aus Metall reparieren. Für jeden beschädigten Rüstungspunkt benötigt man 10 Minuten. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material, wie z.B. Hammer, Zange, Amboss, Esse, neue Kettenringe etc. vorhanden sein und benutzt werden.

Wichtig: Bei jeder Reparatur verschlechtert sich der Gesamtzustand der Rüstung. Das heißt, jedes Mal wenn die Rüstung geflickt wird, verliert sie einen Rüstungspunkt. Nur ein ausgebildeter Handwerker kann bei einer Reparatur den Ursprungszustand einer Rüstung herstellen.

Beispiel: Eine Metallrüstung hätte normalerweise insgesamt 7 Rüstungspunkte, aber nach zwei Kämpfen an diesem Tag wurde sie schon zweimal geflickt und hat aktuell nur noch fünf Rüstungspunkte, die sie maximal erreichen kann.

Genauso können Schilde provisorisch repariert werden, halten aber gleichermaßen wie Rüstungen immer weniger aus.

Handwerk – Schmieden: (10 EP)

Ein Schmied ist nicht nur in der Lage, Schwerter, Rüstungen und Schilde aus Eisen herzustellen – er kann sie vor allen Dingen auch reparieren. Diese Arbeit muss ausgespielt und durch entsprechendes Werkzeug dargestellt werden – Zange, Hammer, Amboss, Kettenringe, Nieten und dergleichen sollen bei einem Schmied zu finden sein.

Pro Rüstungspunkt benötigt der Schmied 10 min für die Reparatur. **Die zerstörten Rüstungen erhalten bei erfolgreicher Reparatur ihre max. Rüstungspunkte zurück.**

Bei einem gebrochenen Schild benötigt der Schmied 10 min. pro 20 cm Durchmesser an der breitesten Stelle. Ein scharfes oder rostiges Schwert kann in 15 min. wieder blank geschliffen werden; ein zerstörtes Schwert aus seinen Einzelteilen wieder herzustellen dauert 10 min. pro 10 cm Klinglänge. Ebenso wären dafür Esse und Amboss notwendig. Der Schmied kann nur eiserne Rüstungen reparieren.

Handwerk – Hohe Kunst des Rüstungsschmiedens (10 EP)

Voraussetzung: Schmieden

Für das Erlangen dieser Fertigkeit sollte eine entsprechende InTime-Prüfung stattfinden.

Die Vollendung der Kunstfertigkeit des Rüstungsschmiedens ist erreicht. Pro Rüstungspunkt benötigt der Schmied nur noch 5 min für Reparaturen. Zusätzlich ist es dem Schmied mit viel Können, Glück und den passenden Zutaten möglich Rüstungen zu bearbeiten oder zu erschaffen, die besondere, einmalige und passende Krafteffekte in sich bergen. Was dies nun sein kann, obliegt der Kreativität des Spielers und ist im Vorfeld immer mit einer SL abzusprechen und diese wird dann nach Vollendung auch den endgültigen Effekt bestimmen.

Beispiel: Ein Ritter weiß, dass er sich noch in dieser Nacht einem roten Drachen gegenüberstellen wird. Er bittet nun einen befreundeten Meisterschmied, ihm seine Rüstung so zu bearbeiten, dass diese dem Feueratem für einige Momente widerstehen kann. Der Meisterschmied macht sich sogleich ans Werk, schickt seinen Gesellen los, einen Feuersalamander für ihn aufzutreiben. Dann schmilzt er ein wenig Gold und Silber, fügt die Essenz des Salamanders hinzu und beginnt ein Runenmuster in die Rüstung zu schmieden. Nach einigen Stunden Arbeit ist es ihm geglückt und der Ritter kann mit ein wenig mehr Hoffnungsschimmer dem übermächtigen Feind gegenüberreten.

Zu beachten: Diese Krafteffekte müssen immer von einer SL abgesegnet werden. Auch verlieren diese ihre Wirkung, wenn das Spiel vorbei ist. Vielleicht mag in dem einen oder anderen Fall eine SL in dieser Hinsicht einmal eine Ausnahme machen, aber diese Fertigkeit ist nicht dazu gedacht, permanente Artefakte oder Artefakte auf Vorrat zu erschaffen, sondern nur für das aktuelle Spiel.

Handwerk – Hohe Kunst des Waffenschmiedens (10 EP)

Voraussetzung: Schmieden

Für das Erlangen dieser Fertigkeit sollte eine entsprechende InTime-Prüfung stattfinden.

Die Vollendung der Kunstfertigkeit des Waffenschmiedens ist erreicht. Sollte der Schmied im Fallenbauen bewandert sein, ist es ihm nun möglich Fallen herzustellen, welche die doppelte Schadenswirkung entwickeln können. Zusätzlich ist es dem Schmied mit viel Können, Glück und den passenden Zutaten möglich Waffen zu bearbeiten oder zu erschaffen, die besondere, einmalige und passende Krafteffekte in sich bergen. Was dies nun sein kann, obliegt der Kreativität des Spielers und ist im Vorfeld immer mit einer SL abzusprechen und diese wird dann nach Vollendung auch den endgültigen Effekt bestimmen.

Beispiel: Die Schmiedin beherrscht die Kunst des Kalten Schmiedens. Dies bedeutet, sie kann den Hammer mit so einer Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer führen, dass das Metall beginnt sich selbst zu erhitzen. Nach einigen Stunden Arbeit ist es ihr dann geglückt: ein meisterliches Schwert liegt in ihren Händen. Die Schärfe der Klinge ist Angst einflößend und wird wohl um einiges mehr Schaden anrichten, als jede vergleichbare Waffe.

Zu beachten: Diese Krafteffekte müssen immer von einer SL abgesegnet werden. Auch verlieren diese ihre Wirkung, wenn das Spiel vorbei ist. Vielleicht mag in dem einen oder anderen Fall eine SL in dieser Hinsicht einmal eine Ausnahme machen, aber diese Fertigkeit ist nicht dazu gedacht, permanente Artefakte oder Artefakte auf Vorrat zu erschaffen, sondern nur für das aktuelle Spiel.

Handwerk – Hohe Kunst des Feinschmiedens (10 EP)

Voraussetzung: Schmieden

Für das Erlangen dieser Fertigkeit sollte eine entsprechende InTime-Prüfung stattfinden.

Die Vollendung der Kunstfertigkeit des Feinschmiedens ist erreicht. Der Feinschmied kann auch Schlösser anfertigen. Hierzu braucht er die Fähigkeit „Schlösser öffnen“ in derselben Stufe, die das Schloss haben soll und 10 min. Arbeitszeit pro Stufe des Schlosses. Zusätzlich ist es dem Schmied mit viel Können, Glück und den passenden Zutaten möglich, kleine filigrane Teile aus verschiedenstem Metall herzustellen und zu bearbeiten. Diese können auch besondere, einmalige und passende Krafteffekte in sich bergen. Was dies nun sein kann, obliegt der Kreativität des Spielers und ist im Vorfeld immer mit einer SL abzusprechen und diese wird dann nach Vollendung auch den endgültigen Effekt bestimmen.

Beispiel: Der Feinschmied stieß vor einigen Tagen auf einen kleinen hell leuchtenden Kristall. Kostbares Mithril stand ihm auch zur Verfügung und so beschloss er, daraus eine Amulettfassung für den Kristall zu schmieden. Nach einigen Stunden Arbeit gelang das Werk und das Licht des Kristalls konnte verstärkt werden, um sogar dunklen Räumen ein wenig Licht zu spenden.

Zu beachten: Diese Krafteffekte müssen immer von einer SL abgesegnet werden. Auch verlieren diese ihre Wirkung, wenn das Spiel vorbei ist. Vielleicht mag in dem einen oder anderen Fall eine SL in dieser Hinsicht einmal eine Ausnahme machen, aber diese Fertigkeit ist nicht dazu gedacht, permanente Artefakte oder Artefakte auf Vorrat zu erschaffen, sondern nur für das aktuelle Spiel.

Handwerk – Holzbearbeitung/Geschossherstellung (5 EP)

Ein Charakter, der dieses Handwerk beherrscht, kann mit Holz sehr gut umgehen. Er weiß, welche Sorte Holz wofür geeignet ist und kann dadurch auch Bögen und Speere herstellen oder reparieren, oder neue Stiele für gebrochene Äxte und Hämmer fertigen. Hier gilt: pro 20cm Länge dauert die Herstellung / Reparatur 10 Minuten.

Der Charakter erwirbt die Fertigkeit Pfeile und Bolzen herzustellen. Für die Herstellung jeweils eines Geschosses wird folgende Zeit benötigt (die Zeit für die Rohstoffbeschaffung kommt noch hinzu!): Pfeil / Bolzen: 5 min. (Diese Zeit gilt für "normal große" Pfeile bzw. Bolzen – Geschosse für Ballistas etc. bitte mit der Spielleitung abklären) Geeignetes Werkzeug zur Herstellung (Schnitzmesser, Faden, Kleber, Befiederung) muss vorhanden sein und benutzt werden.

Ablauf vor Ort: Nach Besorgen der Rohstoffe (bitte nicht real den Wald roden, Brachholz ist ausreichend) kann sich der Charakter an die Arbeit machen. Nach Ablauf der entsprechenden Zeit und einer angemessenen Darstellung darf sich der Spieler die Anzahl der Geschosse auf einen Zettel schreiben und besitzt diese auch In-Time.

Handwerk – Hohe Kunst der Holzbearbeitung (10 EP)

Voraussetzung: Holzbearbeitung/Geschossherstellung

Für das Erlangen dieser Fertigkeit sollte eine entsprechende InTime-Prüfung stattfinden.

Der Charakter erwirbt die Fertigkeit Pfeile und Bolzen herzustellen. Für die Herstellung jeweils eines Geschosses wird folgende Zeit benötigt (die Zeit für die Rohstoffbeschaffung kommt noch hinzu!): Pfeil / Bolzen: 2 min. (Diese Zeit gilt für "normal große" Pfeile bzw. Bolzen – Geschosse für Ballistas etc. bitte mit der Spielleitung abklären) Geeignetes Werkzeug zur Herstellung (Schnitzmesser, Faden, Kleber, Befiederung) muss vorhanden sein und benutzt werden. Zusätzlich ist es dem Meister der Holzbearbeitung mit viel Können, Glück und den passenden Zutaten möglich Holz zu bearbeiten oder Gegenstände aus Holz zu erschaffen, welches dann besondere, einmalige und passende Krafteffekte in sich birgt. Was dies nun sein kann, obliegt der Kreativität des Spielers und ist im Vorfeld immer mit einer SL abzusprechen und diese wird dann nach Vollendung auch den endgültigen Effekt bestimmen.

Beispiel: Der Meister hatte sich vorgenommen, aus dem Holz einer Trauerweide eine Flöte zu schnitzen. Die Bearbeitung war nicht einfach und viel Können war von Nöten, aber schlussendlich hielt er eine wunderschöne schlichte Flöte in den Händen.

Am gleichen Abend war die Taverne gut gefüllt und als der Meister mit der Flöte zu spielen begann, wurde es sehr ruhig im Raum. Nach wenigen Augenblicken konnte sich niemand mehr halten und jeden überkam eine große Traurigkeit und Tränen begannen zu fließen. Es endete erst, als der Meister die Flöte von den Lippen nahm.

Zu beachten: Diese Krafteffekte müssen immer von einer SL abgesegnet werden. Auch verlieren diese ihre Wirkung, wenn das Spiel vorbei ist. Vielleicht mag in dem einen oder anderen Fall eine SL in dieser Hinsicht einmal eine Ausnahme machen, aber diese Fertigkeit ist nicht dazu gedacht, permanente Artefakte oder Artefakte auf Vorrat zu erschaffen, sondern nur für das aktuelle Spiel.

Handwerk – Lederarbeiten (5 EP)

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann Leder reparieren – also auch Rüstungsteile oder kaputte Lederschuhe. Dies soll ausgespielt und durch entsprechendes Werkzeug dargestellt werden – Ledernadel, Lederhäute, Nieten und Ösen ergeben ein hübsches Ambiente. Pro reparierten Rüstungspunkt benötigt der Lederhandwerker 10 Minuten Arbeitszeit. **Die zerstörten Rüstungen erhalten bei erfolgreicher Reparatur ihre max. Rüstungspunkte zurück.**

Handwerk – Hohe Kunst der Lederarbeiten (10 EP)

Voraussetzung: Lederarbeiten

Für das Erlangen dieser Fertigkeit, sollte eine entsprechende InTime-Prüfung stattfinden.

Pro Rüstungspunkt benötigt der Lederhandwerker nur noch 5 min für Reparaturen. Zusätzlich ist es dem Meister der Lederarbeiten mit viel Können, Glück und den passenden Zutaten möglich, Leder zu bearbeiten oder Produkte daraus zu erschaffen, welche dann besondere, einmalige und passende Krafteffekte in sich bergen. Was dies nun sein kann, obliegt der Kreativität des Spielers und ist im Vorfeld immer mit einer SL abzusprechen und diese wird dann nach Vollendung auch den endgültigen Effekt bestimmen.

Beispiel: Der Stammeskrieger hatte Glück bei der Jagd: er konnte alleine einen Bären erlegen. Den alten Riten folgend öffnete er das Tier und begann, begleitet von seinem Singsang, seine Rüstung mit dem Blut des Bären zu bearbeiten. Nach einigen Stunden harter, ritueller Arbeit war sein Werk vollbracht und er konnte die Rüstung anlegen. Stärke durchflutete ihn wie noch niemals zuvor.

Zu beachten: Diese Krafteffekte müssen immer von einer SL abgesegnet werden. Auch verlieren diese ihre Wirkung, wenn das Spiel vorbei ist. Vielleicht mag in dem einen oder anderen Fall eine SL in dieser Hinsicht einmal eine Ausnahme machen, aber diese Fertigkeit ist nicht dazu gedacht, permanente Artefakte oder Artefakte auf Vorrat zu erschaffen, sondern nur für das aktuelle Spiel.

Pflanzenkunde/Kräuterkunde 1/2 aufbauend (3/6 EP)

Der Charakter kennt sich mit Pflanzen und Kräutern gut aus und weiß, welches Kraut man wie pflücken muss, damit man es weiter verwerten kann, um Heilsalben oder Tränke daraus zu machen. Grundsätzlich gilt: Pro Portion Wundheilkraut benötigt man 30 min. Suche, pro Portion Arzneikraut 15 Minuten. Wer „Pflanzenkunde /Kräuterkunde“ auf Stufe 2 hat, kann in derselben Zeit jeweils zwei Portionen finden.

In Wäldern und Gärten und manchmal auch in dunklen Verliesen wachsen so manche nützliche oder interessante Kräutlein. Ein Charakter mit Pflanzenkunde verfügt über reichhaltiges Wissen über die Eigenschaften wie auch das Aussehen diverser Gewächse.

Arten und Nutzen von Pflanzen

Mit genügend Zeit und genügend Natur zur Verfügung kann man Pflanzen für folgende Zwecke finden:

- Heilpflanzen für die Wundbehandlung
- Arzneipflanzen gegen Krankheiten
- Ingredienzien für Tränke und Speisen
- Giftpflanzen und Mittel gegen Gifte
- Relevante Pflanzen der Veranstaltung

Suche nach Kräutern bedeutet nicht, dass der Charakter allein und verbissen durch das wildeste Unterholz hirschen muss (Was auch nicht im Sinne der Forstgesetze wäre). Nutzt vielmehr doch die Gelegenheit, einen gemütlichen Spaziergang zu unternehmen und anregende Unterhaltungen zu führen und die Schönheit des Geländes zu genießen. Kämpfe oder andere aufreibende Situationen unterbrechen aber die Suche und zählen nicht zur notwendigen Zeit.

Heilpflanzen

Ein Pflanzenkundiger kann bei Wanderungen in der Umgebung immer wieder auf nützliche und lindernde Kräuter stoßen. Um eine Portion aufzutreiben müssen in einer geeigneten Umgebung (Wiese, Wald, etc..) 30 Minuten aufgewendet werden. Ein Charakter mit „Pflanzenkunde 2“ kann in dieser Zeit zwei Portionen ernten. Die Wirkung der Kräuter kann nur von einem Heilkundigen entfaltet werden. Dieser kann die Pflanzen im Rahmen seiner Behandlungen direkt einsetzen oder applizieren.

Wirkung: Pro eingesetzter Portion schließen sich die behandelten Wunden um eine halbe Stunde schneller. Pro Behandlung dürfen maximal 2 Portionen angewandt werden, somit ist es auch nur möglich die Heildauer auf mind. eine Stunde zu verringern.

Arzneipflanzen

Diese dienen dem Arztkundigen für die Behandlung von Krankheiten. Die Art der Kräuter ist je nach Krankheit verschieden. Wir gehen aber davon aus, dass ein Pflanzenkundiger in der Lage ist, für jegliche Behandlung, nach Rücksprache mit dem Arztkundigen, die richtigen Pflanzen zu finden.

Die Suche nach Arzneipflanzen dauert 15 Minuten pro Portion. Auch hier kann ein Charakter mit „Pflanzenkunde 2“ in der gleichen Zeit zwei Portionen ernten.

Ingredienzien

Es kann im Zuge einer Veranstaltung nützlich oder notwendig sein, bestimmte Pflanzen als Zutaten für alchemistische Prozeduren oder andere Prozesse, wie z.B. dem Kochen eines speziellen Gerichts, zu sammeln. Normalerweise benötigt Alchemie in dem Regelwerk keine besonderen Zutaten. Die Spielleitung kann aber in manchen Fällen entscheiden, dass für einen außergewöhnlichen, spielentscheidenden Trank eine bestimmte Pflanze notwendig sein kann.

Das Sammeln von Zutaten ist stark von der Art der Pflanze abhängig und die dafür notwendige Zeit wird von der Spielleitung von Fall zu Fall entschieden.

Giftpflanzen und Gegengifte

Auch die Herstellung bestimmter Gifte und dem rettenden Antiserum mag nach Maßgabe der Spielleitung seltener Pflanzen bedürfen. Die Art der Pflanze und die Dauer der Suche legt ebenfalls die Spielleitung fest.

Für die Veranstaltung relevante Pflanzen

Zusätzlich zu rettenden Tränken und grässlichen Giften können auch andere Pflanzen für den Ausgang des Spiels von entscheidender Bedeutung sein. Vielleicht gibt der Geist der weißen Dame den Weg nur gegen einen Strauß ihrer Lieblingsblumen frei. Der spielerfressende Troll könnte allergisch gegen ein spezielles Kraut sein. Die Liste an Beispielen ist geradezu endlos.

In jedem dieser Fälle wird die Spielleitung die Pflanzenkundigen über die Art der notwendigen Pflanzen und die Dauer der benötigten Suche genau informieren.

Wissen um ... (jedes separat - 1 EP)

Wissensfertigkeiten gliedern sich in verschiedene Gebiete auf. Ein Charakter mit einer speziellen Wissensfertigkeit verfügt über detaillierte Informationen zu einem Thema. Entweder tritt die SL an diesen Charakter heran und gibt spezielle Informationen aus oder der Charakter fragt von sich aus bei der SL nach, ob ihm sein Wissen etwas über eine bestimmte Person, einen Gegenstand oder ein Geschehnis verrät.

Mögliche Wissensgebiete: Alchemie, Astrologie, Dämonen, Geschichte, Giftkunde, Heraldik, Legenden, Magietheorie, Mythische Kreaturen, Religionen, Ritualkunde, Runen & Symbole pro Volk, spezielle Rassen, Tiere, Untote, Wildnisleben.

Wissensfertigkeiten sind für das Spiel selbst nicht unbedingt notwendig, doch runden sie in vielen Fällen ein Charakterkonzept ab. Zwei Beispiele dazu:

Beispiel 1: Es ist nicht unbedingt notwendig, dass sich ein Magier zum Beispiel Magietheorie unbedingt leisten muss. Zu den meisten Charakteren, die Magier spielen möchten, würde es aber wohl passen. Diese hätten dann z.B. den Vorteil, sich mögliche zusätzliche Informationen zu magischen Vorkommnissen zu holen.

Beispiel 2: Spieler die den Weg der Alchemie bevorzugen, müssen sich nicht unbedingt die dazu passende Wissensfertigkeit leisten. Doch wird es einem mit der Fertigkeit sicher leichter fallen, unbekannte Tränke zu untersuchen oder vielleicht neue zu erforschen.

Lesen & Schreiben (pro Sprache – 1 EP)

Jeder Charakter kann bei seiner Erschaffung seine Muttersprache sprechen, aber noch nicht lesen & schreiben. Dafür muss er diese Fertigkeit einmal kaufen. Für jede weitere Sprache, in der der Charakter lesen und schreiben können möchte, muss diese Fertigkeit erneut gekauft werden.

Zusätzliche Kraftpunkte (2 EP -> 3 KP)

Es können zusätzliche Kraftpunkte erworben werden, um den Kraftpool zu vergrößern, den ein Charakter besitzt.

3 Kraftpunkte (KP) kosten 2 Erfahrungspunkte (EP).

Zum Beispiel kann ein Heiler, der nur den Spruch „Heilung Wunde“ beherrscht, seinen Kraftpool so aufstocken, dass er den Spruch mehrfach am Tag wirken kann. Diese Möglichkeit ist dafür gedacht, Charakteren, welche nur wenige Sprüche besitzen wollen, weil es so am besten zum Charakterhintergrund passt, trotzdem zu einem ausreichendem Kraftpool zu verhelfen, ohne dafür Nachteile in Kauf zu nehmen. (Siehe auch Kapitel 14.1 - Kraft)

Meditation (3 EP)

Durch Meditation kann ein Charakter Kraftpunkte regenerieren. Dafür muss er sich 30 Minuten lang in Ruhe zurückziehen. Nach Ablauf der 30 Minuten erhält der Charakter 3 KP zurück. Anmerkung: die Meditation muss bewusst erfolgen – Schlaf gilt also nicht als Meditation!

Konzentration (6 EP)

Voraussetzung: Meditation

Durch Konzentration kann ein Charakter Kraftpunkte regenerieren. Dafür muss er sich 30 Minuten lang in Ruhe zurückziehen. Nach Ablauf der 30 Minuten erhält der Charakter 6 KP zurück. Anmerkung: die Meditation muss bewusst erfolgen – Schlaf gilt also nicht als Meditation!

Zusätzlich ist es dem Charakter möglich, seine Sprüche anzuwenden und sich dabei gleichzeitig langsam zu bewegen. Sollte der Charakter während des Rezitierens eines Spruches im Kampfe getroffen werden, muss er diesen abrechnen, egal ob er Schadenspunkte erhalten hat oder nicht.

Empathie (2 EP)

Der Charakter hat die Fähigkeit, sich in Tiere, Pflanzen oder Lebewesen mit einem Bewusstsein einzufühlen. Ähnlich einem universellen Pferdeflüsterer kann er z.B. Tiere beruhigen und auf eine sehr rudimentäre, gefühlsbetonte Art auch mit ihnen kommunizieren (natürlich nicht in Worten). So könnte er zum Beispiel feststellen, ob ein Tier erkrankt ist oder sich verletzt hat, ob es Angst hat oder Hunger. Instinktiv weiß er auch, wie er mit dem Tier richtig umzugehen hat.

Glück (2 EP)

Diese Eigenschaft äußert sich mitunter dadurch, dass die Spielleitung dem Charakter sein außergewöhnliches Glück anrechnet und ihm ein kleiner Gunstbeweis des Schicksals zukommt. Bewusst kann der Charakter diese Fähigkeit dazu nutzen, einmal pro Tag eine 50/50 Chance für sich zu entscheiden, zum Beispiel den Wurf einer Schicksalsmünze.

Anmerkung: Natürlich weiß die SL nicht immer auswendig, welche Charaktere „Glück“ besitzen, darum ist es sinnvoll, in einer entscheidenden Situation darauf hinzuweisen. Wer allerdings zehn Mal am Tag die Spielleitung damit nervt, dass er doch eigentlich Glück hätte, muss damit rechnen, dass es ihn schon bald ganz verlässt.

14. KRAFT UND ALCHEMIE

An dieser Stelle soll kurz erklärt werden, weshalb die Wirkungen der Sprüche und alchemistischen Mixturen vereinheitlicht wurde. Ob Magier, Priester oder Elementarist, ob Trankkundiger, Giftmischer oder Apotheker, sie alle haben eines gemeinsam: Sie erzielen auf unterschiedlichste Weise Effekte bei anderen Wesen oder sich selbst. Es ist vollkommen klar, dass jede dieser Klassen, die Wirkung auf verschiedene Arten erzielen und mit mannigfaltigen Theorien erklären, dennoch bleibt die Wirkung bei all den Möglichkeiten die selbe. Um also bei diesen unzähligen verschiedenen Variationen zum Erzielen eines Effektes dennoch die Übersicht zu behalten, wurden eben diese Effekte vereinheitlicht (siehe Kapitel 14.5 - Liste aller Sprüche und Mixturen). Dies eröffnet sowohl den Kraftkundigen als auch den alchemiebegabten Charakteren einige neue Möglichkeiten.

Alle Effekte haben eine vorgeschriebene Wirkungsart und -dauer als auch ein Kommandowort (siehe Kapitel 14.5 - Liste aller Sprüche und Mixturen). **Nach jedem Wirken eines Spruchs und jeder Verabreichung einer Mixtur muss das Kommandowort gesagt werden.** Das Kommandowort ist der Name des Spruches oder der Mixtur. Ein Spieler, der beispielsweise in einer riesigen Schlacht nur das Kommandowort versteht, kann somit sicher sein, den Effekt richtig auszuspielen. Diskussionen in solchen Fällen werden also im vornherein vermieden, ohne die Charaktere in ihrem individuellen Charakterspiel zu beschneiden.

Effekte mit demselben Namen in verschiedenen mächtigen Ausführungen benötigen die schwächere Variante als Vorbedingung zum Erlernen der stärkeren. Effekte, die auf Kraftwirkung zurück zu führen sind, können nicht durch alchemistische Handlungen aufgehoben werden. Gleiches gilt in umgekehrter Richtung für alchemistische Effekte.

„Kreatives Liven“ Variante

Von diesem Kommandowort ausgenommen sind Sprüche, Zauber, Wunder und Mixturen die ihr euch aufgrund des „Kreatives Liven“ kreierte habt. Bei diesen mag es zwar auch ein Kommandowort geben, doch sollte die Wirkung in erster Linie durch die Darstellung ersichtlich sein und nur noch zur Unterstützung von einem Kommandowort oder erklärenden Wörtern begleitet werden.

Wirkungsdauer der Effekte:

Sofort:

Die Wirkung tritt unmittelbar ein, sie kann aber noch etwas verzögerte Neben- oder Nachwirkungen haben. Nur Effekte mit einer Dauer Sofort können mehrmals hintereinander auf die gleiche Person gewirkt werden.

Dauer in Minuten oder Sekunden:

Der Effekt dauert eine bestimmte Zeitdauer an, die möglichst abgeschätzt werden muss. Wenn der Effekt einen anderen als den Wirkenden betrifft, dann muss die Dauer des Effekts dazugesagt werden. Wenn ein Effekt mit einer Zeitdauer auf einem liegt, dann kann man während dieser Dauer nicht noch einmal von dem gleichen Effekt betroffen werden.

Dauer ist von der Erfüllung bestimmter Bedingungen abhängig

Der Effekt hält an, solange der Wirkende eine bestimmte Bedingung erfüllt, während der er keine Kampfhandlung vollführen oder einen anderen Spruch wirken kann. Die folgenden Bedingungen sind üblich und bekannt:

- Solange der Kraftkundige zum Beispiel einen gewissen Gegenstand (Komponente) in der Hand hält oder/und mit ihm etwas Bestimmtes tut.

- Solange er sich konzentriert und auf das Opfer deutet.

Eine Veranstaltung lang

Der Effekt hält für die Dauer einer Veranstaltung an, egal um wie viele Tage es sich bei dem Event handelt.

Permanent

Der Effekt hält für immer an – es sei denn, er wird negiert; z.B. durch Kraft aufheben oder durch Kraftentsicherung.

14.1. KRAFT

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

Kraftkundiger:

Der Begriff Kraft soll nur als Platzhalter für all die verschiedenen Richtungen von übernatürlichen Kräften sein, die sich ein Charakter im Liverollenspiel zu Nutze machen könnte. Es gibt selbstverständlich eine große Anzahl von möglichen Charakteren, die über den klassischen Magier hinausgehen: Schamanen, Priester, Hexen, Druiden etc. fassen wir der Einfachheit halber unter dem Begriff Kraftkundiger zusammen. Natürlich soll jeder Charakter seine ganz individuelle Einstellung zur Wirkungsweise der Kraft haben. Auch wenn alle sich aus dem gleichen Vorrat an Sprüchen (siehe Kapitel 14.5 Liste aller Sprüche und Mixturen) bedienen, so können doch die Zutaten und Formeln gerne individuell variieren.

Darstellung:

Regeltechnisch (gerade, was ihre Auswirkung angeht) bleiben die Sprüche natürlich für jeden Charakter gleich, auch wenn individuelle Ausformungen für ein dichtes Ambientenspiel sehr schön und gewünscht sind. Ein klassischer Akademiemagier wird sicher für den Spruch „Windstoß“ einen Fächer oder eine ähnliche Komponente benutzen, während der Schamane Federn oder Vergleichbares verwendet. Der Magier im Liverollenspiel ist stets ein ausgezeichnete Schauspieler, denn er muss seine Mitspieler von der Präsenz übernatürlicher Kräfte überzeugen, die es ja eigentlich gar nicht gibt. Ob er geheimnisvoll, weise, zerstreut, unauffällig oder imposant erscheint – er muss das Zeug dazu haben, diese schwierige Gabe auszuspielen und überzeugend darzustellen.

Sprüche:

Die wohl am häufigsten verwendete und gebräuchlichste Methode z.B. Magie zu wirken, ist die Spruchmagie. Bei dieser Methode verbindet der Magier eine **dem Zauberspruch entsprechende Komponente** mit einer passenden Formel (hier sind der Individualität der einzelnen Charaktere keine Grenzen gesetzt; manche Magier verwenden lateinische oder deutsche Worte, manche gar Griechisch oder auch Fantasiesprüche) und baut somit eine Verbindung zu die gesamte Welt durchziehenden Energielinien auf (andere Theorievorstellungen sind durchaus erwünscht) und manifestiert dann dadurch die übernatürliche Kraft in einer entsprechenden Wirkung.

Unter Sprüchen verstehen wir also alle normal gewirkte Zaubersprüche/Wunder/Lieder/etc. Die Tabellen (Kapitel 14.5 - Liste aller Sprüche und Mixturen) sehen für jeden Spruch je nach Stärke eine bestimmte Anzahl von zu sprechenden Worten - die magische Formel - vor. Es gibt bewusst keine vorgegebenen Worte, da sich die unterschiedlichen Spielkonzepte so voneinander unterscheiden, dass jeder kraftbegabte Charakter entscheiden soll und darf, welche Worte er nutzt. Das bedeutet allerdings, dass er **ZUSÄTZLICH** zu seinen eigens gewählten Formeln immer ein allgemein verständliches Wort (**Name des Spruches = Kommandowort**) sagt, so dass auch jeder Mitspieler die Art seines Spruchs verstehen und ggf. darauf reagieren kann.

Spruchkosten:

Ein Spruch kostet in **der Anwendung genauso viel KP wie der Spruch beim Erwerben EP** kostet.

Spruchrollen herstellen:

Es ist möglich Sprüche auf unterschiedlichsten Materialien niederzuschreiben. Dies benötigt eine gewisse Zeit (siehe Kapitel 14.5 - Liste aller Sprüche und Mixturen) und diese „Spruchrollen“ können dann nur selbst verwendet werden. Der Spruch wird in die Rolle gebunden, das heißt abgesehen von der Herstellungsdauer müssen so wie bei einem gesprochenen Spruch die Kraftpunkte investiert werden. Die „Spruchrollen“ behalten ihre Wirkung die aktuelle Veranstaltung lang.

Die Spruchrollen können **nur von ihrem Hersteller angewendet** werden. Dazu öffnet der Spieler die Spruchrolle und spricht den gebundenen Spruch. Danach müssen noch die entsprechenden Komponenten angewendet werden. Es müssen aber keine KP mehr ausgegeben werden. Mit Spruchrollen kann also der Kraftkundige Sprüche "vorbereiten".

Kraftpool:

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

Beispiel: Ein Charakter, der die Sprüche „Windstoß“ (2 KP), „Schwache Rüstung 1“ (2 KP), „Schwache Rüstung 2“ (4 KP), „Geschoss 1“ (1 KP) und „Kraft erkennen 2“ (2 KP) beherrscht und außerdem noch 2 EP in die Fertigkeit „Zusätzliche Kraftpunkte“ investiert hat, besäße demnach einen Pool von 14 Kraftpunkten. Das bedeutet für ihn, dass er für diese 14 Punkte pro Tag auch tatsächlich Sprüche wirken kann. Wie häufig er welchen Spruch anwendet, bis der Pool erschöpft ist, bleibt ihm überlassen.

Der Kraftpool kann auf **drei Arten regeneriert werden:** Einerseits durch ausreichend Schlaf – ab 6h Schlaf 100 % seiner ursprünglichen KP, bei kürzerer Dauer nur 50% der ursprünglichen KP. Die zweite Möglichkeit ist die Inanspruchnahme eines Alchemisten, der eventuell ein spezielles Energiefluid herstellen kann, das die schnelle Regeneration der Kraftpunkte erlaubt. Die dritte Möglichkeit wären dann noch die Fertigkeiten „Meditation“ und aufbauend dazu „Konzentration“.

Einschränkungen:

Um dem klassischen Bild von Magiern, Priestern, Schamanen, Druiden etc. zu entsprechen, kann ein kraftkundiger Charakter ab dem Augenblick nur noch beschränkt Kraft wirken, in dem er eine Rüstung trägt.

Bei **leichten und normalen Rüstungen** ist die **doppelte Anzahl an Kraftpunkten** pro Spruch zu zahlen. Bei **schweren und überschweren Rüstungen** ist die **dreifache Anzahl an Kraftpunkten** pro Spruch zu zahlen. (siehe Kapitel 15.2 – Rüstung)

Kampf und Flucht: Beschränkt sich ein Kraftkundiger im Kampf nicht mehr nur auf das Wirken von Sprüchen, sondern greift selbst aktiv mit einer Waffe ein oder wird abgelenkt, indem er selbst angegriffen (oder gar verwundet) wird, muss er seine Kraft-Aktivitäten abbrechen, weil er sich nicht mehr genug konzentrieren kann. Natürlich kann auch ein Kraftkundiger auf der Flucht nicht mehr genug Konzentration aufbringen, um einen Zauber zu wirken. Bei langsamer, kontrollierter Flucht wäre es z.B. mit der Fertigkeit „Konzentration“ sehr wohl noch möglich Sprüche zu wirken.

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

Kraftwirkungen aus der gleichen Spruchreihe, die keine sofortige Wirkung haben, also somit länger andauern, addieren sich nicht, egal aus welcher Kraftquelle die Wirkung erzielt wird.

Beispiel: Der Spruch „Kraftrüstung“ kann mit der Mixtur „Kampfstärke“ kombiniert werden. Nicht möglich ist es, den Spruch „Kampfstärke“ mit einer Mixtur „Kampfstärke“ zu kombinieren. Mächtiger Sprüche/Mixturen überschreiben schwächere.

Komponenten:

Bei allen Sprüchen werden grundsätzlich Komponenten benötigt. Es gibt die Möglichkeit, bei vielen davon darauf **zu verzichten**; dafür muss dann aber die **doppelte Menge an KP** in den Spruch investiert werden

und die **doppelte Anzahl der vorgegeben Kraftworte** gesprochen werden. Es gilt dann immer: die Rufweite und die Sicht auf das Opfer muss gegeben sein. Sollte ein Wurfgegenstand als Komponente benötigt werden, würde in so einem Fall der Zauber auf jeden Fall treffen.

14.2. ALCHEMIE

Alchemie ist hier nur als Überbegriff gedacht. Grundsätzlich beschäftigt sich diese Kunst mit der Analyse und Herstellung der verschiedensten Substanzen, Tränke und Gifte. Wie dann jemand die Tätigkeit im Spiel benennt, bleibt jedem natürlich selbst überlassen. Auch und gerade bei Alchemisten ist das Ausspielen der Fertigkeit sehr wichtig. Das fängt beim Sammeln von gewissen Kräutern an und geht über das Vorbereiten (Feuer entfachen, Kessel mit Wasser aufsetzen, Mörser, Reagenzgläser und Phiolen bereitstellen) bis hin zum eigentlichen Analysieren, Erhitzen, Zerkleinern, Destillieren, Auspressen und Brauen.

Im Gegensatz zum Kraftkundigen ist die Anzahl an Mixturen die pro Tag hergestellt werden können nicht durch Punkte sondern allein durch die Braudauer begrenzt. Allerdings muss auch ein Alchemist ausreichend Schlaf pro Nacht bekommen (mind. 6 Stunden), um sich am nächsten Tag auf seine komplizierte Tätigkeit konzentrieren zu können. D.h. ein Alchemist der beispielsweise die Rezeptur für Wahrheit einmal gelernt hat könnte diese dementsprechend ca. 48 mal pro Tag herstellen (20 Minuten pro Portion und 6 Stunden Schlaf), solange er währenddessen nichts anderes tut – sehr spannend☺.

Mehrfach- und Parallelansätze sind natürlich möglich, bringen aber keinen Zeitvorteil. Pro Portion ist also immer die vorgeschriebene Herstellungszeit nötig. Während des Herstellungszeitraums muss der Alchemist bei seinen Gerätschaften bleiben und sich auf seine Tätigkeit konzentrieren. Mehr Ablenkung als eine Unterhaltung oder das Verlassen seines Arbeitsplatzes für mehr als eine Minute verdirbt die Mixtur (Klopausen bei längeren Rezepten sind natürlich erlaubt).

Grundsätzlich gibt es die beiden Darreichungsformen Schlucken und Kontakt, die sich in der Herstellungszeit unterscheiden (weitere Formen müssen mit der SL abgesprochen werden). Im Kampf eingesetzte Kontaktgifte werden durch Schusswaffen übertragen, welche die Rüstung durchdringen und Waffen, die ungerüstete Bereiche treffen. Bei der Verwendung von schluckbaren Rezepturen ist durch vorherige Absprache mit dem entsprechenden Spieler oder der Spielleitung zu gewährleisten, dass die betreffende Person nicht gefährdet wird (Allergien, kein Alkohol an Jugendliche oder Personen, die ihn nicht vertragen, mögen etc.). Die Haltbarkeit aller erstellten Mixturen ist grundsätzlich auf die Dauer der Veranstaltung begrenzt.

Für die doppelte Braudauer ist es möglich die Haltbarkeit einer Mixtur auf 5 Live-Tage zu erhöhen, diese gelten dann ab Ende des aktuellen Spiels.

Bei jeder alchemistischen Mixtur muss ein Zettel angebracht werden, der die Art der Mixtur beschreibt (Name und Anwendungsart) und bei länger haltbaren Mixturen auch das Live, auf dem die Mixtur hergestellt wurde. Dieser Zettel enthält reine Outtime-Informationen und ist somit im Spiel nicht vorhanden.

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

14.3. RITUALE

Wo die Grenzen der Spruchmagie, Alchemie und anderer Fertigkeiten erreicht sind, beginnt das weite Feld der Rituale. Ob man nun beabsichtigt, ein Wesen aus einer anderen Sphäre herbeizurufen oder eine mächtige Schutzbarriere gegen mächtige Gegner zu erschaffen, ob nun eine Gruppe von Charakteren von den Auswirkungen einer magischen Krankheit geheilt werden soll oder man stattdessen beabsichtigt, mächtige Kampfzauber für eine bevorstehende Schlacht vorzubereiten: Den Einsatzmöglichkeiten von Ritualen sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Generell kann man sagen, dass Rituale immer dann durchgeführt werden, wenn einer oder mehrere Charaktere etwas so Aufwendiges beabsichtigen, dass es mit normalen Fertigkeiten nicht mehr zu realisieren ist.

Nicht-Kraftkundigen ist es auch möglich Rituale abzuhalten. Sie sollten allerdings bedenken, dass sie im Umgang mit der Kraft nicht geschult sind. Es wird z.B. einem Magier natürlich bei weitem leichter fallen als einem Krieger. Oder der Krieger muss sein Ritual einfach so gestalten, dass es seine mentalen

Fertigkeiten nicht übersteigt. Grundsätzlich gilt: So es eine gute InTime-Erklärung gibt, steht die Darstellung bei Ritualen im Vordergrund!

Beispiel: Eine Gruppe Ork-Krieger, die drei Stunden lang um ihren Totempfahl tanzen und dabei trommeln, singen und laut schreien können einen ähnlich mächtigen Effekt erzielen wie eine Gruppe Magier. Bei Ritualen gilt allerdings Vorsicht, denn oft ist ihr Ausgang ungewiss, und es empfiehlt sich, fähige Teilnehmer unter einer Flagge zu vereinen, bevor man sich an ein – womöglich waghalsiges – Unterfangen wagt. Ein Ritual bedeutet eine noch größere schauspielerische Leistung als das Darstellen von Spruchmagie, denn je nach Vorhaben und Absprache mit der Spielleitung können Rituale wenige Minuten oder aber viele Stunden dauern. Hier sind ein ausgereiftes Konzept, Komponenten und Ideen gefragt. Am Ende des Weges stehen dafür allerdings auch ungeahnte Möglichkeiten, die ein mächtiges und gelungenes Ritual eröffnen könnte.

Für nicht Kraftkundige gilt folgendes:

Da sich ein Charakter bei einem Ritual stark konzentrieren muss und es ihn viel Kraft kostet, kann er höchstens an einem Ritual pro Tag teilnehmen und höchstens eines davon leiten.

Für Kraftkundige gilt:

Es gilt der Absatz für Nicht Kraft-Anwender. Möchte der Kraftkundiger aber darüber hinaus noch mehr Rituale leiten oder daran teilnehmen gilt folgendes:

- Pro zusätzliches Ritual, das man leiten möchte, muss am Anfang initiativ 2 KP investiert werden.
- Pro zusätzliches Ritual an dem man teilnehmen möchte, muss am Anfang initiativ 1 KP investiert werden.

Ritualkunde

"Wissen um Ritualkunde" ist nicht die Voraussetzung um an Ritualen teilzunehmen oder sie zu leiten, doch es kann sich als vorteilhaft erweisen.

14.4. ARTEFAKTE & DAUERHAFT MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Artefakte & Magische Gegenstände:

- Handwerkern ist es möglich mit viel Geschick, Glück und den richtigen Materialien, Artefakte zu erschaffen.
- Kraftkundige können versuchen magische Gegenstände, mit Hilfe von Ritualen, zu erzeugen.
- Genauso können sich auch die unterschiedlichen Berufsgruppen zusammenschließen, um gemeinsam Artefakte entstehen zu lassen. Kreativität und Einfallsreichtum zählt!

Diese erschaffenen Artefakte werden in der Regel zeitlich für die Veranstaltung begrenzt sein. Die Herstellung eines solchen Artefakts, sollte immer schon im Vorfeld (bevor man zu arbeiten anfängt) mit der SL abgesprochen werden. Dann wird sie auch leichter das hoffentlich gelungene Artefakt für das Spiel absegnen.

Dauerhaft magische Gegenstände:

Das Erschaffen solch eines Gegenstandes ist etwas sehr Besonderes. Vieles muss da zusammenkommen – großes Können, passende Materialien, Hingabe, Kreativität der Darstellung, der Stand der Sterne, gutgelaunte SL ☺ und vieles mehr. Das Regelwerk gibt hier keine genauen Vorgaben, ihr müsst euch da ganz in Hände der jeweiligen SL fallen lassen.

14.5. LISTE ALLER SPRÜCHE UND MIXTUREN

Dem ein oder anderen werden einige Sprüche abgehen, die vielleicht sonst in anderen Regelwerken inkludiert sind. Die Liste ist bewusst so ausgewählt, was aber nicht bedeutet, dass ihr vielleicht doch euren Lieblingsspruch verwendet könnt. Meist kann ein Äquivalent bei den vorhandenen Sprüchen gefunden werden. Alle weiteren selbst kreierten Sprüche nach dem „Kreatives Liven“ System sind eurem Einfallsreichtum überlassen, aber bitte nicht vergessen, im Vorfeld immer mit der jeweiligen SL absprechen.

Ihr könnt euch bei eurer Auswahl für den Spruch oder die Mixtur entscheiden. Es ist aber natürlich auch möglich beides zu wählen, also Kraftkundiger und Alchemist zu sein, nur müssen dann zweimal Kosten ausgegeben werden. Einmal für die Spruchvariante und einmal für die Mixturvariante.

Wenn bei einem Spruch keine Braudauer angegeben ist, dann kann dieser Spruch nicht als alchemistische Mixtur hergestellt werden. Genauso kann ein Spruch, bei dem kein Vermerk bei "Kraftworten oder KR" steht, nicht als Spruch, sondern nur als alchemistische Mixtur verwendet werden.

Erklärungen:

KR: Kurzritual (Dauer ca. 5-10 min)

Kraftpool: Besteht aus allen Erfahrungspunkten (EP), die ein Charakter in das Erwerben von Sprüchen investiert hat und die damit zu Kraftpunkten (KP) wurden.

Spruchkosten: Ein Spruch kostet beim Anwenden genauso viel KP, wie der Spruch beim Erwerb EP kostet.

Spruchrollen: Es wird die Herstellungszeit angegeben. Spruchrollen können nur vom Kraftkundigen selbst verwendet werden.

Kraftkomponenten: Für einige Sprüche (Alarm, Barriere, Energiefeld 1+2, Feuer, Gegenstand erhitzen, Licht, Teleport und Kraftsicherung) sind fixe Kraftkomponenten angegeben, die **zum Wirken des Spruchs benötigt werden**. Bei allen anderen Sprüchen sind die Komponenten frei wählbar. Komponenten können durch Einsetzen der doppelten KP und der doppelten Kraftworte beim Wirken des Spruches weg gelassen werden. Es gilt dann immer die Rufweite und die Sicht auf das Opfer muss gegeben sein.

Wurfgegenstand (Wurfkomponenten): Bei einigen Sprüchen sind Wurfgegenstände vorgeschrieben, Aussehen und Art bleibt dem Anwender überlassen, es ist aber bitte darauf zu achten, dass diese „ambientig“ gestaltet sind und auch alle Sicherheitsreglementarien erfüllen. Der Spruch Geschoss wird z.B. als Feuerball eingesetzt, dann wäre es fein wenn der Softball in Rot ist und zusätzlich einen Feuerschweif an sich hängen hat.

Bei Wurfgegenständen gilt immer, diese müssen treffen, sonst wird der Effekt des Spruches nicht ausgelöst. Wenn ein Wurfgegenstand trifft, egal wo, dies kann auch ein getragenes Schild sein, dann beginnt der Spruch augenblicklich auf das Opfer zu wirken. Auch Wurfkomponenten können (außer bei Geschoss 1) durch Einsatz der doppelten KP und der doppelten Worte beim Wirken des Spruches weg gelassen werden.

Die Liste:

Alarm	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Ein Stück Schnur, ein kleines Glöckchen
Durchführung	Die Schnur wird mit dem Glöckchen um den Gegenstand gebunden, der gesichert werden soll.
Dauer des Effekts	12 Stunden oder bis der Alarm einmal ausgelöst wird.
Wirkung	Der Kraftkundiger vermag durch diesen Zauber einen Gegenstand (Truhe, Tür etc.) mit einer magischen Alarmanlage zu sichern. Berührt eine Person (Freund oder Feind) den Gegenstand, bzw. hält ihn in der Hand, so wird der Alarm ausgelöst. Die Person muss solange sie den Gegenstand berührt (z.B. Türklinke) oder in der Hand hält (z.B. Truhe) einen lauten Alarmton von sich geben (Zimmerlautstärke). Sie ist für 10 sek. nach Auslösen nicht in der Lage etwas anderes zu tun, als diesen Alarmton von sich zu geben.

Alchemie neutralisieren	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	Identisch mit der Braudauer der zu neutralisierenden Mixtur, unabhängig von deren Darreichungsform
Braudauer (Kontakt)	Identisch mit der Braudauer der zu neutralisierenden Mixtur, unabhängig von deren Darreichungsform

Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	-
Kraftkomponenten	-
Durchführung	Schlucken oder Kontakt
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Hebt ausschließlich die Wirkung der ursprünglichen Mixtur auf. Ein Schlafgegengift hilft somit nur gegen ein Schlafgift und nicht gegen ein Schweigegift. Durch Kraft erzielte Effekte können nicht per Alchemie neutralisiert werden.

Alchemie erkennen 1	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Braudauer (Kontakt)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	5 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	-
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Probe am Objekt; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage zu spüren, ob sich im oder am untersuchten Objekt Alchemistisches befindet.

Alchemie erkennen 2	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Braudauer (Kontakt)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	-
Kraftkomponenten	-
Durchführung	Probe am Objekt, 5 Minuten lang
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Der Alchemist erkennt Name, Wirkungsweise und Kosten einer Mixtur. Sollte es eine ihm gänzlich unbekannte Mixtur sein, dann werden die Informationen sehr vage ausfallen.

Alchemie-Schutz	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	-
Kraftkomponenten	-
Durchführung	Schlucken oder Kontakt
Dauer des Effekts	60 Minuten
Wirkung	Sobald der Trank zu sich genommen wird, ist derjenige für die nächste Stunde gegen den ERSTEN alchemistischen erzielten Effekt geschützt. Dies gilt selbstverständlich auch für positive Effekte wie z.B. Heilung.

Angst	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten

Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten
Kraftworte oder KR	15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	Frei wählbar
Dauer des Effekts	30 Sekunden
Wirkung	Das Opfer flieht etwa 30 Sekunden lang vor dem Anwender. Wenn es keine Fluchtmöglichkeit hat, wird es den größtmöglichen Abstand einhalten.

Barriere	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten
Kraftworte oder KR	20 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Mehl, Schnur
Durchführung	Der Wirkende legt mit einer Schnur eine Linie, die die Länge der Barriere beschreibt, auf den Boden. Der Kraftkundige streut zusätzlich Mehl und spricht die Formel. Der Alchemist schüttet zusätzlich die Mixtur entlang der Linie aus.
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, eine Barriere zu erschaffen, die weder von Kraft, noch von physischen Kräften durchdrungen werden kann. Die Barriere hat entweder eine Länge von 3m und eine Höhe von 5m, oder eine Länge von 5m und eine Höhe von 3m. Die Barriere kann nicht gebogen, geteilt oder sonst wie verändert werden. Die Barriere kann nur vertikal aufgestellt werden (wie eine Mauer).

Berserker	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	<i>Alchemie:</i> Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft:</i> Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers
Dauer des Effekts	5 Minuten
Wirkung	Der Charakter gerät in einen Kampfrausch und bekämpft jede Person in seiner Nähe, egal ob Freund oder Feind, solange die Wirkung des Giftes/Zaubers anhält, oder der Charakter daran gehindert (niedergeschlagen, gefesselt, getötet etc.) wird. Er erhält für die Dauer des Effektes 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Energiefeld 1	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	15 Minuten + je 10 Min (pro Person die zusätzlich vorgesehen ist)
Kraftworte oder KR	15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	grüne Schnur oder grünes Tuch
Durchführung	Der Kraftkundige spricht die Kraftworte und hält die Schnur oder das Tuch mit einem Arm hoch

Dauer des Effekts	Solange der Kraftkundige den Arm mit dem Tuch bzw. der Schnur über seinen Kopf hält und seine Konzentration nicht gestört wird oder maximal 10 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit, könnte der Kraftkundige den Zauber für die gleichen Kosten wieder um 10 Minuten verlängern.
Wirkung	Durch diesen Zauber ist ein Kraftkundiger in der Lage, ein Energiefeld um sich herum entstehen zu lassen, welches ihn vor physischen Angriffen jeglicher Art schützt (Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen etc.). Möchte er andere Personen in dieses Energiefeld nehmen, so muss er für jede weitere Person 2 MP aufwenden. Dies ist jedoch nur zu Beginn des Spruches möglich, wenn das Feld also noch nicht aktiviert worden ist. Steht das Energiefeld, kann es weder Freund noch Feind physisch passieren bzw. in es eindringen. Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können von den Personen im Energiefeld nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden, auch können keine physischen Angriffe von innen nach außen erfolgen. Kraft kann auch weiterhin auf die Personen innerhalb des Energiefeldes, bzw. von diesen auf andere Personen außerhalb des Feldes gewirkt werden. Ein Kraftkundiger kann außer sich selbst noch maximal 3 weiteren Personen diesen Schutz im eigenen Energiefeld gewähren. Es ist nicht möglich sich mit dem Energiefeld zu bewegen.

Energiefeld 2	
EP-Kosten	6
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	30 Minuten + je 15 Min (pro Person die zusätzlich vorgesehen ist)
Kraftworte oder KR	30 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	grüne Schnur oder grünes Tuch
Durchführung	Der Kraftkundige spricht die Kraftworte und hält beide Arme hoch über seinen Kopf und die armlange Schnur bzw. das Tuch dazwischen gespannt.
Dauer des Effekts	Solange der Kraftkundige die gespannten Arme über seinen Kopf hält und seine Konzentration nicht gestört wird oder maximal 10 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit, könnte der Kraftkundige den Zauber für die gleichen Kosten wieder um 10 Minuten verlängern.
Wirkung	Durch diesen Zauber ist ein Kraftkundiger in der Lage, ein Energiefeld um sich herum entstehen zu lassen, welches ihn vor physischen und Kraft-Angriffen jeglicher Art schützt (Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, Sprüchen, Krafteffekten etc.). Möchte er andere Personen in dieses Energiefeld nehmen, so muss er für jede weitere Person 3 MP aufwenden. Dies ist jedoch nur zu Beginn des Spruches möglich, wenn das Feld also noch nicht aktiviert worden ist. Steht das Energiefeld, kann es kein Freund und kein Feind physisch passieren bzw. in es eindringen. Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können von den in dem Energiefeld befindlichen Personen nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden, auch können keine Angriffe von innen nach außen erfolgen. Kraftwirkungen können nicht auf Personen innerhalb des Energiefeldes, bzw. von diesen auf andere Personen außerhalb des Feldes gewirkt werden. Ein Kraftkundiger kann außer sich selbst noch maximal 3 weiteren Personen diesen Schutz im eigenen Energiefeld gewähren. Es ist nicht möglich sich mit dem Energiefeld zu bewegen.

Energiefluid 1-2	
EP-Kosten	8 / 16 (Energiefluid 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	40 / 80 Minuten
Braudauer (Kontakt)	80 / 160 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	-
Kraftkomponenten	-

Durchführung	Schlucken oder Kontakt
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Ein Charakter erhält 50% (Energiefluid 1) bzw.100% (Energiefluid 2) seiner max. KP zurück. Ist sein Kraftpool also beispielsweise insgesamt 30 KP groß, dann bekommt der Charakter bei der Einnahme von Energiefluid 1 15 von 30 KP zurück. Dabei kann der maximale KP-Wert nicht überschritten werden.

Entwaffnen	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	5 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Die Zielperson muss sofort die in seiner Waffenhand getragene Waffe fallen lassen.

Feuer	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Braudauer (Kontakt)	0 Minuten (speziell; siehe unten)
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	5 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Feuerzeug oder Streichholz
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Aktion am Brennmaterial, <i>Kraft</i> : Benutzung der Komponente und Kraftworte.
Dauer des Effekts	Bis das Streichholz verbrannt ist, oder die Feuerzeugflamme erlischt
Wirkung	Dem Wirkenden gelingt es, eine kleine Flamme entstehen zu lassen.

Gegenstand erhitzen	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach der Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Streichholz und Kerze
Durchführung	Der Kraftkundige entzündet das die Kerze, deutet auf den Gegenstand und spricht dabei die Kraftworte.
Dauer des Effekts	Bis die Kerze erlischt oder die Konzentration unterbrochen wird.
Wirkung	Durch diesen Zauber vermag es der Kraftkundige einen Gegenstand zu erhitzen. Dieser Gegenstand kann so lange die Kerze brennt selbst mit Handschuhen nicht mehr gehalten werden. Auf ein Rüstungsteil gesprochen bewirkt dieser Zauber, dass sich der Betroffenen vor Schmerzen (es entsteht keine Wunde!) auf den Boden wirft. Bevor die Kerze erloschen ist und spätestens nach 10 Sekunden herumwälzen kann diesem nur Abhilfe geschaffen werden, indem das entsprechende Rüstungsteil ausgezogen wird.

Geschoss 1-5	
EP-Kosten	1 / 2 / 3 / 4 / 5 (Geschoss 1 muss vor 2 gelernt werden, usw.) Geschoss 1: Bei der Anwendung sind keine KP zu zahlen, aber dafür darf der Spruch nur mit einer Komponente angewendet werden (Rufzauber wählen, ist bei Geschoss 1 nicht möglich). Bitte nicht mit dem Spruch und der Häufigkeit übertreiben, nur weil er keine KP in der Anwendung kostet. Außerdem zählt der Spruch für den Gesamtkraftpool als 1 KP. Die anderen Geschosse können auch als Rufzauber gewählt werden.
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	20 / 40 / 60 / 80 / 100 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	10 / 20 / 30 / 40 / 50 Minuten
Kraftworte oder KR	5 / 10 / 15 / 20 / 25 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand
Durchführung	Der Wurfgegenstand muss treffen
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Das Geschoss verursacht beim Getroffenen (Freund oder Feind) 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Schadenspunkte. Der Gegenstand kann nur einmal geworfen werden. Trifft er nicht, geht der Effekt verloren. Eine Rüstung schützt vor den Schadenspunkten des Geschosses.

Heilung Körper	
EP-Kosten	8 (Heilung Wunde muss vorher gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	40 Minuten
Braudauer (Kontakt)	80 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	40 Minuten (Beim Anwenden auch KR erforderlich)
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft</i> : KR
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, alle Wunden eines Verletzten zu reinigen und zu heilen. Wundbrand wird damit an allen Wunden verhindert. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 30 Minuten bis alle Wunden vollständig verheilt sind. Sollte der Charakter vorher erneut in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen brechen alle Wunden wieder auf.

Heilung Wunde	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten (Beim Anwenden auch KR erforderlich)
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt, <i>Kraft</i> : KR
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, eine Wunde eines Verletzten zu reinigen und zuheilen. Wundbrand wird damit an dieser Wunde verhindert. Die Wirkung tritt zwar sofort ein, dennoch dauert es gute 10 Minuten bis die Wunde vollständig verheilt ist. Sollte der Charakter vorher erneut in einen Kampf verwickelt werden, rennen oder schwer tragen bricht die Wunde wieder auf.

Kampfstärke 1 / 2	
EP-Kosten	2 / 4

Braudauer (Schlucken)	20 / 40 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 / 80 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	20 / 40 Minuten
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	KR
Dauer des Effekts	Bis zum Ende des nächsten Kampfes bzw. maximal eine Stunde.
Wirkung	Für die Dauer des nächsten Kampfes erhält der Empfänger des Spruches einen (oder zwei) zusätzlichen Lebenspunkt, der bei einem Treffer zuerst abgezogen wird. Dieser Punkt kann auch das LP Maximum des Charakters übersteigen. Nach Beendigung der Feindseligkeiten (nachdem für eine Minute kein Hieb gegen einen Feind erfolgte) oder nach maximal einer Stunde erlischt der Zauber.

Koma	
EP-Kosten	15
Braudauer (Schlucken)	100 Minuten
Braudauer (Kontakt)	200 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	100 Minuten
Kraftworte oder KR	25 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt, <i>Kraft</i> : Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers
Dauer des Effekts	1 Stunde oder bis der Effekt aufgehoben wird.
Wirkung	Der Charakter fällt in einen komaähnlichen Zustand und bemerkt nicht, was um ihn herum passiert. Er sieht und hört nichts und spürt auch nicht, wenn er berührt wird. In diesem Zustand ist der Charakter aber keineswegs unverwundbar (Schaden beendet NICHT den Effekt).

Kraft aufheben	
EP-Kosten	2+ (speziell; siehe unten)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	Frei wählbar
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	<p>Durch diesen Zauber ist der Kraftkundige in der Lage, jede Art von Kraft aufzuheben, die nicht mit einer Kraftsicherung versehen worden ist. Hierbei werden vom Kraftpool des Kraftkundigen die zur Negierung des Zaubers nötigen Kraftpunkte abgezogen. Will ein Kraftkundiger eine Kraft Barriere (4 KP) aufheben, so muss er sowohl die 2 KP aus seinem Kraftpool für den eigentlichen Spruch Kraft aufheben ausgeben als auch die 4 KP zum Negieren der Barriere. Hat er weniger als die erforderlichen 6 KP in seinem Kraftpool zur Verfügung, zeigt der Spruch keine Wirkung und die 2 KP für den Spruch gehen verloren. Durch Alchemie erzielte Effekte können nicht per Kraft aufheben neutralisiert werden.</p> <p>Es ist dem Kraftkundigen auch möglich, auf ihn selbst gewirkte Sprüche zu negieren, bevor diese ihre Wirkung entfalten. Hierfür muss spätestens 2 Sekunden nach dem Kommandowort des Gegners das eigene Kraft aufheben beginnen. Der Spruch Geschoss 1-5 kann nicht aufgehoben werden. Weiterhin können die Sprüche aus Kapitel 14.6 nicht aufgehoben werden. Wir appellieren an dieser Stelle erneut an ein faires Spiel, vor allem unter verfeindeten Kraftkundigen!</p>

Kraft erkennen 1	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie:</i> Schlucken und Kraft sehen oder Kontakt am Objekt, <i>Kraft:</i> Frei wählbar
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage zu spüren, ob sich Kraft in jemanden befindet oder ob sie einem Gegenstand anhaftet.

Kraft erkennen 2	
EP-Kosten	2+ (speziell, siehe unten) (Kraft erkennen 1 muss vor 2 gelernt werden)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	KR
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Durch diesen Spruch vermag es der Kraftkundige, die Art und Stärke der Kraft beispielsweise eines Gegenstandes genauer zu analysieren. Die jeweilige SL entscheidet über den Umfang der Informationen. Die Kraftkosten können variieren, je mehr zusätzlich zu den zwei initialen KP investiert wird, desto genauer das Ergebnis.

Kraft übertragen	
EP-Kosten	2 (speziell, siehe unten)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	-
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	Frei wählbar
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Durch diesen Spruch ist der Kraftkundige in der Lage, eigene KP auf eine andere Person oder in einen Spruch zu übertragen. Wird Kraft auf eine Person übertragen, so kann diese nicht mehr KP aufnehmen, als ihr Kraftpool maximal aufweist. Ein Spruch kann stärker gemacht werden, um es einem anderen Kraftkundigen zu erschweren diesen aufzuheben oder zu zerstören. Kraft übertragen kostet 2 KP plus die Anzahl der übertragenen KP!

Kraftentsicherung	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten (Beim Anwenden auch KR erforderlich)
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar

Durchführung	Am Ende des KR kann der Kraftkundige das Wachs mit den 3 Haaren (siehe Kraftsicherung) vom Gegenstand lösen.
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Durch diesen speziellen Spruch ist der Kraftkundige in der Lage, eine Kraftsicherung von einem Gegenstand zu nehmen. Dadurch vermag es der Kraftkundige, den anschließend ungesicherten Spruch durch Kraft aufheben zu negieren.

Kraftschutz	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten (Beim Anwenden auch KR erforderlich)
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	KR
Dauer des Effekts	2 Stunden oder bis der erste Spruch auf einen gewirkt wird.
Wirkung	Durch diesen Spruch vermag es der Kraftkundige, ein Antikraftfeld um sich oder eine andere Person zu erschaffen, das den nächsten Spruch negiert (egal welchen), der den Geschützten trifft. Es kann stets nur 1 Antikraftfeld zur gleichen Zeit am Körper getragen werden. Ein zweites würde durch das erste sofort aufgehoben werden.

Kraftsicherung	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten (Beim Anwenden auch KR erforderlich)
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Wachs und 3 Haare des Kraftkundigen
Durchführung	Der Kraftkundige klebt mit dem Wachs die 3 Haare an den Gegenstand oder die Person, auf dem/der der zu sichernde Spruch liegt und spricht die Kraftworte.
Dauer des Effekts	6 Stunden
Wirkung	Der Kraftkundige ist durch diesen Spruch in der Lage, einen anderen Spruch, der über einen längeren Zeitraum wirkt, vor dem Negieren durch den Spruch Kraft aufheben zu schützen.

Kraft Suche 1-2	
EP-Kosten	2 / 4 (Kraftsuche 1 muss vor 2 erlernt werden)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	10 / 20 Minuten
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	KR
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	<p>Stufe 1: Durch diesen Spruch ist der Kraftkundige in der Lage, eine Person zu finden, wenn der Kraftkundige einen persönlichen Gegenstand der Person besitzt. Dabei muss es sich um einen Gegenstand handeln, der in engem Kontakt mit der Person stand (Schmuckstück etc.).</p> <p>Stufe 2: Oder er kann einen Gegenstand finden, der mit einem anderen, dem Kraftkundigen gerade zur Verfügung stehenden Gegenstand, in engerer Verbindung steht (Knauf eines Schwertes und die dazugehörige Klinge etc.).</p>

	Die jeweilige Spielleitung entscheidet, ob der Gegenstand gefunden werden kann (könnte zu weit entfernt sein etc.) und wie präzise die Informationen sind.
--	--

Licht	
EP-Kosten	1
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	5 Worte nach der Wahl des Zauberkundigen
Kraftkomponenten	Taschenlampe (klein und schwach)
Durchführung	Der Zaubernde nimmt die Taschenlampe in seine Hand, spricht die magischen Worte und schaltet die Lampe ein.
Dauer des Effekts	Bis Taschenlampe ausgeschaltet wird, 10 Minuten vergangen sind oder ein anderer Zauber gewirkt wird.
Wirkung	Der Zaubernde erschafft ein magisches Licht.

Regeneration	
EP-Kosten	15
Braudauer (Schlucken)	100 Minuten
Braudauer (Kontakt)	200 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	100 Minuten
Kraftworte oder KR	Ritual – ca. 30 min
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt, <i>Kraft</i> : Ritual
Dauer des Effekts	24 Stunden
Wirkung	Dem Charakter wächst innerhalb von 24 Stunden der frisch abgeschlagene Körperteil nach. Nach Ablauf der 24 Stunden kann der Charakter den neuen Arm bzw. das neue Bein wieder zu 100% einsetzen.

Schockgriff 1 / 2 / 3	
EP-Kosten	1 / 2 / 3 (Schockgriff 1 muss vor 2 gelernt werden, usw.)
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	10 / 20 / 30 Minuten
Kraftworte oder KR	5 / 10 / 15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Kontakt; <i>Kraft</i> : Auf Berührung des Opfers
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Verursacht beim Berührten direkten Schaden (1/2/3 Schadenspunkte) durch nichtmagische Rüstung hindurch. Nicht darauf vergessen, dem Kraftkundigen ist es nicht möglich zu gehen und gleichzeitig Sprüche zu wirken. Außer mit der Fertigkeit „Konzentration“ (siehe Seite 18) und dann auch nur langsam.

Schlaf	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft</i> : Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers

Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Charakter schläft ein, kann zwar KURZ geweckt werden (durch Wachrütteln, kaltes Wasser etc.), schläft aber dann unmittelbar wieder ein. Wird der Charakter angegriffen wacht er nach dem ersten Treffer sofort auf. Der erste Treffer kann dabei sowohl ein normaler Treffer, ein Niederschlagen wie auch eine Meuchelattacke sein. Jedoch kann kein Todesstoß gesetzt werden.

Starke Rüstung 1-3	
EP-Kosten	4 / 8 / 12 (Rüstung 1 muss vor 2 gelernt werden usw.)
Braudauer (Schlucken)	20 / 40 / 60 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 / 80 / 120 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	20 / 40 / 60 Minuten
Kraftworte oder KR	20 / 40 / 60 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt auf allen Körperzonen; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	2 Stunden
Wirkung	Der Wirkende schafft ein Energiefeld um sich oder eine andere Person herum, welches bei Stufe 1 = 1 Rüstungspunkt; bei Stufe 2 = 2 Rüstungspunkte etc. verleiht. Die Punkte sind allerdings insgesamt und nicht pro Körperteil zu rechnen!

Schwache Rüstung 1-3	
EP-Kosten	2 / 4 / 6 (Rüstung 1 muss vor 2 gelernt werden usw.)
Braudauer (Schlucken)	10 / 20 / 30 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 / 40 / 60 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	10 / 20 / 30 Minuten
Kraftworte oder KR	10 / 20 / 30 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt auf allen Körperzonen; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	30 Minuten
Wirkung	Der Wirkende schafft ein Energiefeld um sich oder eine andere Person herum, welches bei Stufe 1 = 1 Rüstungspunkt; bei Stufe 2 = 2 Rüstungspunkte etc. verleiht. Die Punkte sind allerdings insgesamt und nicht pro Körperteil zu rechnen!

Schweigen	
EP-Kosten	4
Braudauer (Schlucken)	20 Minuten
Braudauer (Kontakt)	40 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten
Kraftworte oder KR	20 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu sprechen.

Taubheit	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	15 Minuten
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	15 Minuten
Kraftworte oder KR	15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen

Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu hören.

Teleport	
EP-Kosten	8
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	40 Minuten
Kraftworte oder KR	20 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Tape, Stift
Durchführung	Um diesen Spruch nutzen zu können, muss erst einmal ein Ankerpunkt festgelegt werden. Dafür muss an einer passenden Stelle ein KR durchgeführt werden und dort dann mit dem Tape ein Dreieck (Seitenlänge ca. 50 cm) am Boden aufgepickt werden und mit Symbolen versehen werden – dafür sind keine KP vonnöten. Nach dem Sprechen des Spruchs Arme auf der Brust überkreuzen und schnurstracks zum Ankerpunkt eilen und dort augenblicklich erscheinen.
Dauer des Effekts	Sofort
Wirkung	Nachdem der Spruch gesprochen wurde, kreuzt der Kraftkundige die Arme und begibt zum Ankerpunkt. Dieser darf maximal 200 Schritte vom Ausgangsort entfernt liegen, sollte sich dies nicht ausgehen, dann erscheint der Anwender am Ausgangsort des Spruches.

Tiersprache	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei Wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : In unmittelbarer Nähe des Tieres; Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	5 Minuten
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, mit einem Tier seiner Wahl zu sprechen. Art und Ausführlichkeit der Informationen entscheidet die Spielleitung. Zu beachten ist allerdings, dass ein aus dem Boden geholter Regenwurm beispielsweise zum einen wohl nicht sehr erfreut auf eine solche Störung reagieren und zum anderen auch nur sehr begrenzte Informationen bereithalten wird.

Vergessen	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	15 Minuten
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	15 Minuten
Kraftworte oder KR	15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei Wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt; <i>Kraft</i> : Frei wählbar
Dauer des Effekts	Bis er aufgehoben wird
Wirkung	Der Wirkende kann jemanden zwingen, eine gerade stattgefundene Begebenheit (innerhalb der letzten halben Stunde) zu vergessen. Es kann maximal 1 Minute aus dem Gedächtnis der Person entfernt werden.

Verlangsamung	
EP-Kosten	5
Braudauer (Schlucken)	25 Minuten
Braudauer (Kontakt)	50 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	25 Minuten
Kraftworte oder KR	15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt. Dauer ansagen; <i>Kraft</i> : Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers - Dauer ansagen
Dauer des Effekts	<i>Alchemie</i> : 30 Sekunden; <i>Kraft</i> : 30 Sekunden
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, seinem Opfer das körperliche Tempo zu nehmen. Das Opfer kann sich in Folge dessen nur noch in Zeitlupentempo bewegen, kämpfen und sprechen.

Versteinern	
EP-Kosten	6
Braudauer (Schlucken)	30 Minuten
Braudauer (Kontakt)	60 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	30 Minuten
Kraftworte oder KR	15 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt: Dauer ansagen. <i>Kraft</i> : Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers - Dauer ansagen
Dauer des Effekts	10 Minuten
Wirkung	Der Wirkende ist in der Lage, sein Opfer zu versteinern. Während der Versteinernung ist das betroffene Opfer nicht zu verletzen und nur schwer zerstörbar (z.B. mit Bergwerkszeug). Interaktion ist nicht möglich. Das Opfer weiß nach dem Ende des Effekts absolut nichts, was während der Versteinernung mit ihm oder um ihn herum passiert ist.

Verwurzeln	
EP-Kosten	3
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	30 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	15 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Wurfgegenstand oder Berührung
Durchführung	Wurfgegenstand muss treffen oder auf Berührung des Opfers
Dauer des Effekts	30 Sekunden
Wirkung	Aus dem Boden wachsen Wurzeln, die sich um ein Bein des Opfers schlingen und es fest halten. Die Arme bleiben frei. Da die Wurzeln ständig nachwachsen, können sie zwar zerschnitten, das Bein aber nicht befreit werden.

Wahrheit	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	20 Minuten
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Kraft</i> : KR

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

Windstoß	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	-
Braudauer (Kontakt)	-
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	10 Worte nach Wahl des Kraftkundigen
Kraftkomponenten	Frei Wählbar
Durchführung	Frei Wählbar
Dauer des Effekts	Solange der Kraftkundige sich auf das Opfer konzentriert (maximal 15 Sekunden)
Wirkung	Der Kraftkundige ist durch diesen Zauber in der Lage, einen elementaren Windstoß zu erzeugen, der einen Gegenstand (vergleichbar in Größe und Gewicht mit einem menschlichen Körper) oder einen Gegner ca. 5 Meter zurücktreibt und so lange der Kraftkundige sich auf das Opfer konzentriert auch ausgeführt wird und auf Abstand hält. Der Spruch wirkt immer nur auf einen Gegner und nicht auf mehrere gleichzeitig.

Wunden versorgen	
EP-Kosten	2
Braudauer (Schlucken)	10 Minuten
Braudauer (Kontakt)	20 Minuten
Spruchrolle (Herstellung)	10 Minuten
Kraftworte oder KR	KR
Kraftkomponenten	Frei wählbar
Durchführung	<i>Alchemie</i> : Schlucken oder Kontakt, <i>Kraft</i> : KR
Dauer des Effekts	Bis Wunde geheilt ist / wird oder der Betroffene sich stark bewegt z.B. läuft oder kämpft.
Wirkung	Alle Wunden am Körper werden gereinigt und hören auf zu bluten. Wundbrand wird damit verhindert.

14.6. ZUSÄTZLICHE NSC-SPRÜCHE/FERTIGKEITEN

Die im folgenden Kapitel beschriebenen Sprüche/Fertigkeiten sind NICHT von Spielercharakteren erlernbar, sondern sind nur zur Erklärung der Effekte hier aufgeführt. Eine Immunisierung gegen die folgenden Wirkungen ist nicht möglich!

Außerdem können dem Teilnehmer auch noch wichtige Hauptrollen NSCs begegnen, welche über weitere, nicht hier im Regelwerk gelistete Fertigkeiten und Sprüche verfügen, die in diesem Fall aber direkt durch eine Spielleitung erklärt werden.

Erdbeben	
Wirkung	Wird diese Macht angewandt, betrifft es JEDE Person (SC sowie NSC, falls vorher nicht anders von der SL bestimmt) die sich in Hörweite befindet. Man wird zu Boden geworfen und kann die nächsten 5-10 Sekunden nicht mehr aufstehen.

Sturmwind	
Wirkung	Wird diese Macht angewandt, trifft JEDE Person (SC sowie NSC, falls vorher nicht anders von der SL bestimmt) in einem 180° Winkel vor dem Anwender ein Windstoß.

Zweikampf

Wirkung	Der Anwender dieser Fertigkeit/Spruches ist in der Lage, einen Gegner zu einem NICHT unterbrechbaren Zweikampf zu zwingen.
----------------	--

15. KAMPF, VERWUNDUNG UND HEILUNG

In einem Kampf dürfen ausschließlich Polsterwaffen verwendet werden, die dem gängigen Sicherheitsstandard entsprechen und vor Spielbeginn von einer Spielleitung überprüft wurden.

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, stets für die Sicherheit seiner Waffe zu sorgen, um nicht sich oder andere in Gefahr zu bringen. Defekte Waffen werden umgehend aus dem Spiel genommen und zur Verwahrung an die Spielleitung abgegeben. Selbiges gilt für Waffen, die für nicht sicher befunden wurden.

Schläge auf den Kopf oder in den Unterleibsbereich sind nicht erlaubt!

Gerade im Kampf ist die Sicherheit aller Mitspieler das höchste Gebot. Fairness und Verantwortung für die anderen Spieler, die am Kampf beteiligt sind, gehören zwingend zu jeder simulierten Kampfhandlung.

Damit alle auf ihre Kosten kommen, sollte auch im Kampf das Rollenspiel nicht vernachlässigt werden. Treffer müssen immer ausgespielt werden, auch wenn der Charakter nicht schwer verletzt wird oder noch genügend Rüstungspunkte besitzt. Es ist doch auch für einen selber schöner, wenn man das Gefühl hat, der Mitspieler gegenüber hat den Treffer zumindest wahr- und nicht einfach nur hingenommen.

Gleiches gilt für das Führen einer Waffe. Auch wenn die Polsterwaffen relativ leicht sind, sollten sie dennoch langsam geführt werden, um ihr Gewicht und die Anstrengung, die ein Charakter im Kampf hat, besser darzustellen. Je größer die Waffe ist, desto langsamer sollte sie auch geführt werden. Gutes Spiel hat hier absolute Priorität!

Jede einhändig geführte Waffe verursacht 1 Schadenspunkt.

Jede Wuchtwaaffe, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden muss (SL Entscheidung), verursacht 2 Schadenspunkte. (Kein Kampfstab, kein zweihändig geführter Einhandhammer, kein Anderthalbhänder, etc.)

Wurfwaffen jeglicher Art (z.B. Wurfdolch, Wurfstern, Wurfhammer etc.) verursachen immer 1 Schadenspunkt.

Wird ein Spieler von einer Schaumstoffwaffe getroffen, so erleidet er einen Treffer und damit Schaden, welcher in Punkten gerechnet wird (**ein Treffer mit einer einhändig geführten Waffe = ein Schadenspunkt; ein Treffer mit einer zweihändig geführten Waffe = zwei Schadenspunkte; siehe oben**).

Treffer werden in Schadenspunkten gerechnet. Schadenspunkte werden zuerst von der Rüstung (Leder, Kette, Platte, magische / alchemistische Rüstung, usw.) und dann von den Lebenspunkten abgezogen.

Je nach Fertigkeiten und Ausrüstung wird dieser Treffer von den Lebens- oder von den Rüstungspunkten (reale Rüstung, magische oder alchemistische Rüstung oder Tränke) abgezogen. Egal wie ein Charakter geschützt ist, ein Treffer sollte immer als Wucht ausgespielt werden. Man muss nicht gleich umfallen, aber es ist für alle schöner wenn man das Gefühl hat, dass der Treffer registriert wurde.

Beispiel: Ein Spieler wird im Kampf von einem normalen Schwert getroffen und erhält damit einen Treffer.

➤ **Möglichkeit 1:** Er trägt Rüstung

Er zuckt kurz zusammen, kann aber dann weiterkämpfen, weil seine Rüstung egal ob magisch, alchemistisch oder real (Kettenhemd, Lederrüstung, Plattenteile usw.) ihn schützt.

➤ **Möglichkeit 2:** Er trägt keine Rüstung

Er schreit kurz auf, greift zum verwundeten Körperteil, beißt die Zähne zusammen und kämpft erst mal weiter. Nach der 3. direkten Wunde (bzw. 4. bei einem zusätzlichen Lebenspunkt; 5. bei zwei zusätzlichen Lebenspunkten usw.) auf den Körper scheidet der Kämpfende aus dem Kampf aus und wird auf **Grund des starken Blutverlustes ohnmächtig**.

Ein so schwer verletzter Charakter (0 LP) **verblutet innerhalb von 10 Minuten**, falls sich innerhalb dieser Zeit kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde, Wunden versorgen) seiner annimmt oder der Charakter die Fertigkeit Regeneration 2 nicht besitzt.

Ein verwundeter, nicht ohnmächtiger Charakter ist generell nur eingeschränkt und unter großer Kraftanstrengung in der Lage zu kämpfen, an Ritualen teilzunehmen, Sprüche zu wirken oder sonstige Taten zu vollbringen, solange bis seine Wunden wieder vollständig geheilt sind.

Heilung (Heilkunde & Arztkunde): Nach Abschluss der Behandlung beginnt die Erholungszeit - Dauer 1h. Die behandelten LP zählen für den Verletzten in dieser Zeit als temporäre LP. Sollte derjenige in dieser Zeit in einen Kampf geraten, kann er diesen wahrnehmen, aber nach Beendigung der Kampfhandlungen brechen die Wunden wieder auf und er verliert jetzt erst die zuvor behandelten LP.

Beispiel: Snorre hat 5 LP. Bei einem Kampf hat er 2 davon verloren, sie wurden behandelt, er hat aktuell wieder 5 LP, zwei davon temporär. Nun wird er kurz nach der Behandlung in einen neuen Kampf verwickelt und verliert in diesem 4 LP. Nach Ende des Kampfes und nachdem der Adrenalin Rausch vorbei ist, brechen die alten Wunden wieder auf und Snorre verliert die zuvor behandelten 2 LP. Nachdem es keine Minus LP gibt, fällt er auf 0 LP und wird ohnmächtig, hoffentlich verblutet er nicht.

Natürliche Heilung nach ausreichend Schlaf: Nach ca. 6h Schlaf bekommt der Betreffende 100 % seiner ursprünglichen LP, bei kürzerer Dauer nur 50% der ursprünglichen LP wieder.

15.1. SCHUSSWAFFEN

Die maximale Zugkraft von Schusswaffen darf 25 Pfund betragen!

Für Schusswaffen gelten Sonderregelungen, was ihre Wirkung auf Rüstung angeht! Bögen und Armbrüste durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette, Platte **und auch magische und alchemistische Rüstung**, wenn sie jeweils alleine getragen wird und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen).

Ausnahme: Wird eine Krafrüstung und eine normale Rüstung übereinander getragen, verursachen Bögen und Armbrüste bei einem Treffer lediglich einen Schadenspunkt, der ganz normal von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

Geschosse für Bögen und Armbrüste:

Am Anfang des Lives muss der Spieler auf dem Charakterblatt vermerken, wie viele Geschosse der Charakter dabei hat. Dies muss nicht die reale Anzahl von Larp-Geschossen sein, aber großartig übertreiben sollte man auch nicht. Wie viele echte Geschosse halt ungefähr in den Köcher passen würden.

Wenn dann ein Geschoss verschossen wird, gilt es als verloren. Out-time holt ihr euch natürlich das Larp-Geschoss zurück, zieht euch aber die verschossenen Pfeile oder Armbrustbolzen von der Gesamtanzahl ab. Um an neue Geschosse zu kommen, könnt ihr folgende Fertigkeit benützen: Handwerk – Holzbearbeitung/Geschossherstellung siehe Seite 16.

Bei allen anderen Schusswaffen (**Ambiente-Schusswaffen**), bei denen es kein Geschoss gibt, muss im Vorfeld mit der SL abgesprochen werden, wie diese wirken.

Ein Beispiel dazu für eine Pistole: Eine Möglichkeit wäre, den Vergleich zu einem Kraftkundigen heranzuziehen – Der Zauber „Geschoss 2“ kostet 2 EP. Um keine Wurfkomponente benützen zu müssen, muss die KP Anzahl verdoppelt werden. Für 12 EP bekommt der Charakter die Möglichkeit 3x schießen zu können (3 Kugeln). Um die Variabilität des Kraftkundigen auszugleichen, bekommt er außerdem die Möglichkeit, neue Kugeln herzustellen, 15 min. Arbeitszeit pro Kugel. Passendes Werkzeug und entsprechende Materialien zum Umsetzen und Darstellen vorausgesetzt.

Schlussendlich bleibt es aber der SL überlassen, wie „mächtig“ sie Ambiente-Waffen machen möchte.

15.2. RÜSTUNG

Wer eine Rüstung trägt oder durch Kraft geschützt ist, besitzt zusätzlich Rüstungspunkte.

**Trefferfläche: der ganze Körper ohne Kopf und Unterleib.
Rüstung zählt nur dort, wo sie getragen wird!**

Nichtmagische Rüstungen sind in vier Arten unterteilt:

- **Leichte Rüstung (2 RP):** Felle, Leder, hartes Leder und dicke Wattierung. 2 Rüstschutzpunkte.
- **Normale Rüstung (4 RP):** eisenbeschlagenes Leder und Kettenrüstung (z.B. Kettenhemd). 4 Rüstschutzpunkte.

- **Schwere Rüstung (6 RP):** Kettenrüstung, die durch Plattenteile verstärkt wird; Schuppenpanzer. 6 Rüstschutzpunkte
- **Überschwere Rüstung (8 RP):** komplette Platte. 8 Rüstschutzpunkte.

Für Helme oder vergleichbar sperrige Kostümkopfteile, gibt es noch mal einen extra RP. Bitte achtet darauf, dass eure Sicht nicht eingeschränkt wird.

Um eine Rüstung tragen zu dürfen, muss keine entsprechende Fähigkeit erworben werden.

Die Rüstpunkte sind als Richtwerte zu sehen: Schlussendlich wird es die SL bestimmen, wie viele RP man wirklich bekommt.

Der Einfachheit halber, werden alle Treffer auf die geschützten Stellen vom errechneten Rüstungswert abgezogen, egal auf welche der geschützten Stellen wie häufig geschlagen wird. 6 Treffer auf das rechte Schienbein werden also von den Rüstungspunkten abgezogen und reduzieren diese um 6, obwohl der Charakter am ebenfalls gerüsteten Torso vielleicht noch gar nicht getroffen wurde.

Der Spieler muss sich um eine adäquate Ausrüstung bemühen, durch welche die Rüstung im Spiel dargestellt wird. Dabei gilt: Es ist nicht notwendig, echte Rüstungen zu tragen. Natürlich sind echte Kettenhemden und Plattenteile aus Metall ein sehr schöner, ambientegerechter Anblick, doch sie wiegen auch viele Kilos und belasten dadurch den Körper. Ebenso bedarf es einiger Übung, sich in schwerer Panzerung zu bewegen und ein ungeübter Gerüsteter, der seine eigenen Bewegungsmomente nicht mehr unter Kontrolle hat, kann zu einer Gefahr für sich selbst und für andere Teilnehmer werden.

Es gibt einige Möglichkeiten, Rüstungen durch andere Materialien darzustellen als durch echtes Metall. Natürlich sollte man sich bemühen, einer solchen Rüstung ein besonders gutes Aussehen zu verleihen, um den Mangel an Authentizität wett zu machen.

Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird. Schwere und überschwere Rüstungen, die keine Rüstschutzpunkte mehr besitzen, sollen bei der nächstmöglichen Gelegenheit ausgezogen werden.

Wird eine Rüstung oder ein Schild im Kampf durch Treffer beschädigt, so müssen diese repariert werden. Dazu ist bei eisernen Rüstungen ein Schmied nötig, bei ledernen Rüstungen ein Lederhandwerker und bei kombinierten Rüstungen (z.B. eisenbeschlagenes Leder) müssen sogar beide der genannten Handwerker hinzu gezogen werden. Die Dauer und Wirkung der Reparatur ist vom jeweiligen Handwerk abhängig (siehe Kapitel 13 - Liste der Fertigkeiten).

Auch magische Rüstungen verleihen Rüstschutzpunkte, deren Anzahl je nach Zauber variieren kann. Eine magische Rüstung breitet sich über den ganzen Körper aus und schützt überall. Eine magische Rüstung kann auch über einer normalen Rüstung getragen werden, wobei die Trefferpunkte zuerst von der magischen und dann von der normalen Rüstung abgezogen werden. Es ist allerdings nicht möglich, zwei oder mehrere magische Rüstungen übereinander zu tragen, egal ob sie durch Zauber, Alchemie oder Wunder gewirkt wurden.

Der Durchschlagschutz gegen Schusswaffen wirkt nur, wenn mindestens 50 % des Körperteils mit überlappender Rüstung bedeckt sind und schützt nur dort, wo der Körper doppelt bedeckt wird.

15.3. DAS RÜSTUNGSSYSTEM IM KAMPF

Im Kampf verringern sich zunächst die Rüstungspunkte des Charakters (siehe Kapitel 15.2 - Rüstung) um die entsprechende Anzahl der Treffer, bis diese verbraucht, also auf 0 gesunken sind. Rüstungspunkte erlangt ein Charakter durch tatsächlich getragene Rüstung (Kettenhemd, Plattenpanzer, Lederrüstung sowie magische oder alchemistische Rüstung). Magische und alchemistische Rüstung wird zuerst abgezogen.

Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, die tatsächliche Rüstung also zerstört oder gab es nie eine, werden Treffer von den Lebenspunkten oder Tränken (Grundlebenspunkte, zusätzliche Lebenspunkte durch Fertigkeiten, zusätzliche Lebenspunkte durch Tränke und / oder Kraft) abgezogen.

Der erreichbare Maximalwert für Lebenspunkte liegt bei 10. Eine direkte Wunde ist ein Schaden, der von den Lebenspunkten und nicht von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

15.4. SCHILDE

Nur Wucht Waffen, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden müssen (SL-Entscheidung), können Schilde zerstören.

- **Kleine bis mittelgroße Schilde (etwa 50 x 50cm) können 10 Treffer** einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aushalten, bis sie weitestgehend zerstört und unbrauchbar sind und dringend repariert werden müssen.
- **Alle Schilde über 50 x 50 cm halten 5 Treffer** einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aus.

Schilde können natürlich auch schon vor ihrer vollständigen Zerstörung repariert werden, um wieder ihre vollen Rüstungspunkte zu erlangen.

Hinweise zur Bewegung mit Schilden:

Während man sich mit einem Buckler (sehr kleiner Schild) noch vollkommen frei bewegen kann, sind mit einem Schild mittlerer Größe nur noch kurze Sprints, aber sicherlich keine langen Dauerläufe mehr möglich. Bei sehr großen Schilden (z.B. Turmschild) sind nicht einmal mehr Sprints möglich; der Träger sollte sich somit nur noch in Schrittgeschwindigkeit fortbewegen. Die Klassifizierung des eigenen Schildes sollte jeder Teilnehmer nach eigener Körpergröße und Schildfläche selbständig vornehmen. Auch hier appellieren wir wiederum an Fairness und gutes Spiel!

16. DER TOD EINES CHARAKTERS

Ein Charakter kann auf fünf Arten sterben:

1. Ein Charakter stirbt, wenn er **alle seine Lebenspunkte verliert**, sich **innerhalb von 10 Minuten** kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde, Wunden versorgen) seiner annimmt und der Charakter die Fertigkeit Regeneration 2 nicht besitzt.
2. Auf einen Charakter der 0 LP sein eigen nennt, wird ein **Todesstoß** ausgeführt. Dies bedeutet, dass der nun bewusstlose Charakter (Überlebenswille wird negiert) nachdem 1 min abgelaufen ist, tot ist.

Was ist ein Todesstoß? Die einzige Möglichkeit, einen Charakter schnell und unwiderruflich zu töten, ist der Todesstoß. Dieser ist definiert als Handlung, die mit klarer und deklarer Absicht („Stirb“ „Todesstoß“) einen gezielten, auf Vitalzonen (Brust oder Hals) gerichteten und mit ausreichender Präzision und Zeit (ca. 5 sek – 21, 22, 23, 24, 25 innerlich mitzählen) angedeuteten Stoß oder Schlag auf ein hilfloses Opfer simuliert. **Ein Todesstoß muss also bewusst angesetzt werden und kann KEINESFALLS "im Vorbeilaufen" erfolgen.** Mit Sprüchen ist es nicht möglich einen Todesstoß auszuführen.

Wenn sich innerhalb dieser Minute kein Fachkundiger (Arztkunde, für Sprüche gelten in diesem Fall doppelte KP Kosten <Heilung Körper, Heilung Wunde, Wunden versorgen> – Erste Hilfe oder Heilkunde reicht nicht) seiner annimmt, stirbt der Charakter nach dieser 1 min. Regeneration 2 hilft in diesem Fall nicht.

3. Durch bestimmte **mächtige alchemistische Mixturen oder Zauber**, wenn sie ihre Wirkung entfalten, also keine Immunität vorherrscht, und keine Gegenmittel verabreicht / gefunden wurden.
4. Der **echt blöd gelaufene endgültige nicht diskutierbare Tod** – Beispiele dazu: Beim Ring putzen fällt man in einen Vulkansee; Ein Gott hat beschlossen dem Charakter ein Ende zu setzen, nachdem ihn dieser beleidigt hatte; Der Kopf wird einem komplett abgetrennt und man hatte es noch nicht geschafft, vorher ins Untotendasein einzusteigen; 20 blutgeifernde Orks prügeln 5 Minuten mit ihren archaischen Waffen auf den Charakter ein, tja es bleibt nicht mehr viel übrig; usw. – die Liste kann endlos fortgesetzt werden.
5. Durch **Wundbrand**, der nicht behandelt wird.

Wundbrand:

Infektion einer Wunde mit Gas bildenden Bakterien. Führt zu starker Rötung der Haut mit Knistern der Unterhaut durch Gasbläschen und hohem Fieber.

Wundbrand tritt bei unbehandelten Wunden nach 1 Stunde auf und der Charakter verliert ab dann alle 2 Stunden 1 Lebenspunkt!

Eine Wunde gilt als unbehandelt, wenn sie nicht mit einer der folgenden Fertigkeiten, Sprüche oder Mixturen behandelt wurde: Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Wunden versorgen, Heilung Wunde, Heilung Körper. Sobald Wundbrand aufgetreten ist, muss dieser mit Arztkunde oder Heilung Körper behandelt werden, bevor die Wunde an sich geheilt werden kann.

Ein Charakter, der gestorben ist, kann nur äußerst selten wieder zurück ins Spiel kommen. Sehr mächtige Kleriker oder Magier können in höchst aufwendigen Ritualen Wiederbelebungen durchführen. So etwas sieht man allerdings so gut wie nie, und der endgültige Tod eines Charakters bedeutet für den Mitspieler, dass er sich einen neuen Charakter ausdenkt.

17. WICHTIGE ZAHLEN, FAKTEN UND ERKLÄRUNGEN

Lebenspunkte ohne zusätzlichen Fähigkeiten (Minimum an Lebenspunkten bei Charaktererschaffung)	3
Maximale Anzahl an Lebenspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Fähigkeiten erreicht werden kann (zusätzlicher Lebenspunkt, Sprüche, Tränke, etc.)	10
Maximale Anzahl an Rüstungspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Rüstungen erreicht werden kann (Platte, Kette, Schuppe, Leder, verstärktes Leder, wattierte Kleidung, alchemistische/magische Rüstung, etc.)	12
Waffenschaden mit einer einhändig geführten Waffe	1
Waffenschaden mit einer Wuchtwaffe, die zweihändig geführt werden muss (SL-Entscheidung)	2
Maximaler Waffenschaden im Nahkampf (ohne Alchemie / Sprüche) z.B. zweihändige Wuchtwaffe – nicht überrascht sein, wenn die SL mal die ein oder andere Ausnahme bestimmt	2
Maximaler Schaden im Fernkampf durch Schusswaffen	Wunde
Maximaler Schaden durch alchemistische Mixturen und Sprüche	5
<p>Diebstahl</p> <p>Sollte ein Spieler eine Kluppe an einem seiner Beutel bemerken bevor er von einer Spielleitung angesprochen wurde, so muss er selbständig den Gegenstand bei der Spielleitung abliefern (der Gegenstand wurde gestohlen). Bitte lest Euch unbedingt die Fertigkeit Diebstahl (Seite 13) durch, auch wenn ihr euch die die Fertigkeit nicht leisten solltet.</p> <p>So erfahrt ihr, was diesbezüglich auf dem Spiel erlaubt ist, und was nicht!</p>	

17.1. FAKTEN ZU SPRÜCHEN UND MIXTUREN, DIE JEDER KENNEN SOLLTE

Zu jedem Spruch muss der Name des Spruchs als Kommandowort gesagt werden und die Komponente ist sichtbar. Wurfkomponenten (z.B. Softbälle, Reis, ...) kann der Kraftwirkende durch Einsatz seiner doppelten KP umgehen. In diesem Fall trifft der Spruch auf jeden Fall. Bei alchemistischen Mixturen ist die Mixtur oder ein Trägerobjekt (z.B. eine Waffe) die Komponente.

Die folgende Liste ist nicht die vollständige Liste aller Sprüche, aber die folgenden Sprüche können in Kampf- und Stresssituationen auftreten. Damit in diesen Situationen passend reagiert werden kann, ist es günstig die hier angegebenen Sprüche zu kennen. Im Zweifelsfall kann man den Kraftwirkenden oder eine SL fragen.

Name	Komponente:	Effekt	Dauer
Alarm	ein kleines Glöckchen, das um einen Gegenstand gebunden ist	Die Person muss solange sie den Gegenstand berührt (z.B. Türklinke) oder in der Hand hält (z.B. Truhe) einen lauten Alarmton von sich geben (Zimmerlautstärke). Sie ist für 10 sek. nach Auslösen nicht in der Lage etwas anderes zu tun, als diesen Alarmton von sich zu geben.	10 sek.
Angst	Frei wählbar	Das Opfer flieht etwa 30 Sekunden lang vor dem Anwender. Wenn es keine Fluchtmöglichkeit hat, wird es den größtmöglichen Abstand einhalten.	30 sek.
Barriere	eine am Boden liegende Schnur, ev. mit Mehl	Eine Barriere, die weder von Kraft, noch von physischen Kräften durchdrungen werden kann.	10 Min.

Berserker	Wurfgegenstand, Berührung oder nur das Kommandowort	Der Charakter gerät in einen Kampfrausch und bekämpft jede Person in seiner Nähe, egal ob Freund oder Feind, solange die Wirkung des Giftes/Zaubers anhält, oder der Charakter daran gehindert (niedergeschlagen, gefesselt, getötet etc.) wird. Er erhält für die Dauer des Effektes 2 zusätzliche Lebenspunkte.	5 min.
Energiefeld 1	grüne Schnur oder grünes Tuch vom Kraftkundigen mit einer Hand über den Kopf gehalten	Steht das Energiefeld, kann es kein Freund und kein Feind physisch passieren bzw. in es eindringen. Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden, auch können keine physischen Angriffe von innen nach außen erfolgen. Kraft kann auch weiterhin auf die Personen innerhalb des Energiefeldes, bzw. von diesen auf andere Personen außerhalb des Feldes gewirkt werden.	So lange der Kraftkundige Schnur / Tuch über den Kopf hält. max. 10 Min.
Energiefeld 2	grüne Schnur oder grünes Tuch vom Kraftkundigen mit beiden Händen über den Kopf gehalten	Steht das Energiefeld, kann es kein Freund und kein Feind physisch passieren bzw. in es eindringen. Gegenstände, die sich außerhalb des Energiefeldes befinden, können nicht aufgenommen bzw. beeinflusst werden, auch können keine Angriffe von innen nach außen erfolgen. Kraftwirkungen können nicht auf Personen innerhalb des Energiefeldes, bzw. von diesen auf andere Personen außerhalb des Feldes gewirkt werden.	So lange der Kraftkundige Schnur / Tuch über den Kopf hält. max. 10 Min.
Entwaffnen	verschiedene möglich	Die Zielperson muss sofort die in seiner Waffenhand getragene Waffe fallen lassen.	Sofort
Gegenstand erhitzen	Kerze oder Streichholz	Dieser Gegenstand kann so lange die Kerze brennt selbst mit Handschuhen nicht mehr gehalten werden. Auf ein Rüstungsteil gesprochen bewirkt dieser Zauber, dass sich der Betroffenen vor Schmerzen (es entsteht keine Wunde!) auf den Boden wirft. Bevor die Kerze erloschen ist und spätestens nach 10 Sekunden herumwälzen kann diesen nur Abhilfe geschaffen werden, wenn das entsprechende Rüstungsteil ausgezogen wird	Bis die Kerze erlischt oder die Konzentration unterbrochen wird.
Geschoss 1-5	Wurfgegenstand oder nur das Kommandowort	Das Geschoss verursacht beim Getroffenen (Freund oder Feind) 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Schadenspunkte am getroffenen Körperteil. Kopftreffer zählen nicht. Eine Rüstung schützt vor den Schadenspunkten des Geschoss.	Sofort
Koma	Wurfgegenstand, Berührung oder nur das Kommandowort	Der Charakter fällt in einen komaähnlichen Zustand und bemerkt nicht, was um ihn herum passiert. Er sieht und hört nichts und spürt auch nicht, wenn er berührt wird. In diesem Zustand ist der Charakter aber keineswegs unverwundbar (Schaden beendet NICHT den Effekt).	1 Stunde od. bis der Effekt aufgehoben wird.
Schockgriff 1 / 2 / 3	Berührung	Verursacht beim Berührten direkten Schaden (1/2/3 Schadenspunkte) durch nichtmagische Rüstung hindurch.	Sofort
Schlaf	Wurfgegenstand, Berührung oder nur das Kommandowort	Der Charakter schläft ein, kann zwar KURZ geweckt werden (durch Wachrütteln, kaltes Wasser etc.), schläft aber dann unmittelbar wieder ein. Wird der Charakter angegriffen wacht er nach dem ersten Treffer sofort auf. Der erste Treffer kann dabei sowohl ein normaler Treffer, ein Niederschlagen wie auch eine Meuchelattacke sein, jedoch kein Todesstoß	10 min.
Schweigen	verschiedene möglich	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu sprechen.	10 min.
Taubheit	verschiedene möglich	Dem Opfer wird die Möglichkeit genommen zu hören.	10 min.

Vergessen	verschiedene möglich	Der Wirkende kann jemanden zwingen, eine gerade stattgefundene Begebenheit (innerhalb der letzten halben Stunde) zu vergessen. Es kann maximal 1 Minute aus dem Gedächtnis der Person entfernt werden.	bis er aufgehoben wird
Verlangsamung	Wurfgegenstand, Berührung oder nur das Kommandowort	Der Wirkende ist in der Lage, seinem Opfer das körperliche Tempo zu nehmen. Das Opfer kann sich in Folge dessen nur noch in Zeitlupentempo bewegen, kämpfen und sprechen.	Solange der Wirkende sich konzentriert
Versteinern	Wurfgegenstand, Berührung oder nur das Kommandowort	Der Wirkende ist in der Lage, sein Opfer zu versteinern. Während der Versteinerung ist das betroffene Opfer nicht zu verletzen und nur schwer zerstörbar (z.B. mit Bergwerkszeug). Interaktion ist nicht möglich. Das Opfer weiß nach dem Ende des Effekts absolut nichts, was während der Versteinerung mit ihm oder um ihn herum passiert ist.	10 Min.
Verwurzeln	Wurfgegenstand, Berührung oder nur das Kommandowort	Aus dem Boden wachsen Wurzeln, die sich um ein Bein des Opfers schlingen und es fest halten. Die Arme bleiben frei. Die Wurzeln können nicht zerschnitten werden, da sie ständig nachwachsen.	30 sek.
Wahrheit	verschiedene möglich	Der Wirkende kann das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Frage zwingen. Die Frage darf auf ein Ziel gerichtet sein, und es dürfen keine Zusatzfragen gestellt werden. Das Opfer muss die Frage auf jeden Fall beantworten und muss alle nötigen Angaben zur Lösung der Frage machen. Die Frage sollte sich in etwa zwei Sätzen beantworten lassen.	Eine Frage lang
Windstoß	verschiedene möglich	Der Kraftkundige ist durch diesen Zauber in der Lage, einen elementaren Windstoß zu erzeugen, der einen Gegenstand (vergleichbar in Größe und Gewicht mit einem menschlichen Körper) oder einen Gegner ca. 5 Meter zurücktreibt und so lange die Fächerbewegung ausgeführt wird auch auf Abstand hält. Der Spruch wirkt immer nur auf einen Gegner und nicht auf mehrere gleichzeitig.	Solange der Wirkende die Fächerbewegung ausführt max. 15 sek.

17.2. IMPRESSUM

Konzeptionelle Grundlagen:

Tino Gertl
Lisa Vittori
ConQuest Team
Signum Team

Verlag:

Elektronische Publikation

Layout:

Lisa Vittori

Kontakt:

URL: <http://www.vanaar.net>
E-Mail: regelwerk@vanaar.net

Anschrift:

Tino Gertl
Jeneweingasse 27/11/3
1210 Wien

Copyright by Tino Gertl ©2008