



Dreichenlarp Regelwerk

Copyright by Dreichenlarp
Version 2012

Inhaltsverzeichnis

1	I	Einleitung	3
	II	Spiel Mit!	3
2	I	Wichtige Begriffe	4
	II	Erläuterung zu den Begriffen	5
	III	Sicherheit	6
3	I	Charaktere	7
	II	Darstellung	8
4	I	Kampf	9-10
	II	Rüstung	11-12
	III	Magie	13
	IV	Alchemie	13
5	I	Verboten	14
6	I	Liste der Fertigkeiten	15-25

Einleitung

Dieses Regelwerk gilt für alle Dreichenlarp-Cons. Wir haben uns entschieden ein einfaches punktebasiertes Regelwerk zu erstellen, um gerade den Anfängern den Einstieg zu erleichtern.

Daher empfehlen wir gerade denen das gesamte Regelwerk durchzulesen. Für erfahrene LARPer ist die Liste der Fertigkeiten und das Lebens- und Rüstpunkte System wohl am interessantesten. Viele werden hier so manche Fertigkeit oder auch so manchen Spruch vermissen, den es in anderen Regelwerken oder auch Spielen geben wird. Wir haben uns aber bewusst für diese entschieden um dieses Regelwerk nicht unnötig lang werden zu lassen. Den ein oder anderen Spruch kann man auch durch geschickte Kombination der Vorhandenen erreichen.

Spiel mit!

Schönes Spiel hängt nicht von Regeln ab! Auch wenn diese Regeln den Rahmen abstecken lassen sie doch genug Freiraum um ein schönes Spiel zu gestalten. Denn Ausspielen ist nicht nur für euch selber sondern auch für die anderen Teilnehmer!

Wichtige Begriffe

In Time	IT	Jemand/ etwas nimmt am Spiel teil
Out Time	OT	Jemand/ etwas nimmt nicht am Spiel teil
Time in		Das Spiel beginnt/ geht weiter
Time out		Das Spiel ist beendet/wird unterbrochen
Time freeze		Das Spiel ist unterbrochen und die Charaktere bewegen sich nicht weiter
Spielleitung	SL	Fungieren als Schiedsrichter und Helfer
Organisation	Orga	Übernimmt die Logistik und OT-Organisation
Spieler- Charaktere	SC	Ein von einem Spieler erdachter Charakter
Nicht- Spieler- Charaktere	NSC	Ein von der Spielleitung erdachter Charakter, der sich an die Vorgaben der SL und Orga halten muss
Erfahrungspunkte	EP	Punkte, die ein Charakter über die einzelnen Cons hinweg sammelt, von denen er sich Fähigkeiten kaufen kann

Kurze Erläuterung zu einigen Begriffen

Spieler können nicht Out-Time gehen, es die denn sie sind Verletzt, beenden das Spiel oder haben die Erlaubnis einer SL. Die Anweisung Time In, Time Out, Time-freeze können nur von der SL oder Orga gegeben werden. Die NSC's müssen die Anweisungen der Orga/ SL ausführen, sofern diese im Bereich des Möglichen liegen und keine OT Gefährdung irgendwelcher Personen und Gegenstände darstellen oder die Personen beschließen das Spiel zu beenden.

Out-Time ist jede Person die nicht am Spiel teilnimmt. Da aber auch Personen Out-Time seien können die sonst am Spiel teilnehmen, zeigen diese das durch gekreuzte Arme an. Bei Gegenständen ist es ähnlich, die Gegenstände die für das Spiel gemacht sein könnten, aber nicht im Spiel sind, sind mit einem Zettel gekennzeichnet. Alle Gegenstände die nicht am Spiel teilnehmen, werden daher nicht beachtet, es sei denn ein besonderer Umstand lässt es nicht anders zu.

Sicherheit

Beim LARP gibt es einige Einschränkungen (vor allem im Kampf), damit die Sicherheit aller Teilnehmer gewährleistet ist.

- Schläge werden immer ohne Kraft geführt.
- Stiche sind nur mit Waffen erlaubt, bei denen die SL vorher (!) die ausdrückliche Erlaubnis erteilt hat.
- Schläge auf den Kopf, den Hals, die Hände und den Genitalbereich sind verboten.
- Es ist verboten in, gefährlichen Umgebungen zu spielen, wie zum Beispiel an Abhängen oder auf gestapeltem Holz.
- Außerdem sollte versucht werden nicht in dichtem Gebüsch zu kämpfen.
- Das mitführen von gefährlichen Gegenständen, zum Beispiel einem Taschenmesser, ist untersagt. Als gefährlich sind alle harten oder nicht LARP tauglichen Gegenstände einzustufen.
- Die Teilnahmebedingungen müssen einmalig ausgefüllt, mitgebracht und beim Check-In bei der Orga abgegeben werden. Sollte es Probleme mit der mitgebrachten Version geben (z.B. erschwerte Lesbarkeit) behält sich die Orga vor, sich die Teilnahmebedingungen erneut übergeben zu lassen.

Charaktere

Ihr könnt bei Dreichenlarp als SC fast alles spielen, solange ihr gegen keine der Regeln verstoßt. Wenn ihr euch einen neuen Charakter erstellt beginnt dieser mit zehn Erfahrungspunkten. Der Charaktere sollte über einen Namen und eine Geschichte seiner Herkunft verfügen. Wenn euer Charaktere neue Fertigkeiten lernen soll, braucht er dazu drei Dinge: Erfahrung, Zeit und jemand von dem er lernen kann. Erfahrung bekommt ihr auf Cons, für jeden Con-Tag einen halben EP. Jemanden der euch hilft die Fähigkeiten zu erlernen findet ihr ebenfalls auf den Cons. Ihr könnt die Fertigkeit von jedem erlernen, der sie bereits beherrscht, oder aber aus einem Buch, einer Inschrift, o.ä. Denkt nur daran, dies geschieht nicht sofort, das Erlernen sollte sich, je nach Schwierigkeitslevel der Fähigkeit, über mehrere Con-Tage hinziehen. Eure Charaktere können natürlich auch sterben. Falls dies geschieht habt ihr die Möglichkeit sie in aufwendigen Ritualen, die von der SL beaufsichtigt werden müssen, wiederzubeleben. Der Todesstoß kann bei Dreichenlarp nur von einem NSC, auf direkten Befehl der Orga/ SL, ausgeführt werden.

Darstellung

Beim LARP ist das so genannte „Ausspielen“ von essenzieller Bedeutung. Das bedeutet hauptsächlich das Fördern einer mittelalterlichen Atmosphäre bei Dreichenlarp-Cons.

Dies gilt vor allem für den Kampf. Da wir keine echten Waffen benutzen, gibt es durch LARP Waffen natürlich auch keine OT-Verletzung. Der Charaktere aber, der IT verletzt wird erleidet Schmerzen, die auf jeden Fall ausgespielt werden sollten. Auch das Gewicht von Waffen sollte ausgespielt werden, da Waffenschaumstoff erheblich leichter als Metall oder Holz ist.

Auch außerhalb des Kampfes sollte man ausspielen, denn dies fördert das Rollenspiel ungemein. Ebenso geben Gespräche über die Intime-Welt ein sehr viel schöneres Spiel ab, als OT Gespräche. Als letztes sollte auch die Ausrüstung und Kleidung des Charakters stimmen. Am Anfang reichen ein ungedrucktes T-Shirt, eine Stoffhose und unauffällige Schuhe.

Kampf

Im Kampf ist es besonders wichtig sich an die Regeln zu halten um gefährliche Situationen für sich und andere zu vermeiden. (Siehe hierzu „Sicherheit“). Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten. Bei neuen Charakteren sind es drei, später können weitere erworben werden. Von diesen verliert er nach jedem Treffer mit einer einhändigen Waffe einen Punkt, bei einer Zweihändigen verliert er zwei. Als Zweihandwaffen zählen pauschal alle Waffen über 110cm, die Entscheidung liegt letzten Endes jedoch bei der SL. Stabwaffen mit Klinge oder anderer Spitze zählen als Zweihandwaffen, verursachen aber nur einen LP- Verlust. Zweihändige Waffen müssen, wie der Name schon sagt, zweihändig geführt werden. Nachdem ein Charakter alle LP verloren hat fällt er in Ohnmacht, das heißt er ist kampfunfähig und liegt wehrlos auf dem Boden. Sollte ein Charakter mehr als eine viertel Stunde ohne einen LP verbleiben ist er verblutet, Heiler haben also 15 Minuten Zeit mit der Rettung zu beginnen. Die Fähigkeit „Regeneration“ verhindert das Verbluten, doch heilt der Spieler ohne Hilfe nur sehr langsam. Pro Stunde erlangt er einen Lebenspunkt zurück. Außerdem entsteht bei unbehandelten Wunden Wundbrand, das heißt, dass nach einer unbehandelten Verletzung der Getroffene nach zwei Stunden pro Stunde ein LP verliert. Beim Kampf mit Fernwaffen (z.B. Bögen) ist zu beachten, dass es drei Gattungen von Fernkampfaffen gibt: Schusswaffen, wie Bögen oder Armbrüste, große Schusswaffen und Belagerungsgeräte, wie Katapulte oder Trebuchete. Eine normale Schusswaffe ist eine Fernwaffe, die von einer Person bedient werden kann. Ein Pfeil oder Bolzen bewirkt einen Lebenspunkt Verlust, kann jedoch unter bestimmten

Bedingungen in der Rüstung stecken bleiben ohne Schaden anzurichten. Dies geschieht, wenn das Opfer des Angriffs an der Stelle wo der Pfeil einschlägt eine Rüstungsschicht aus Metall und mindestens eine weitere aus einem beliebigen anderen Material trägt. Schusswaffen sind nur bis zu maximal 30Pfd. Zugkraft zulässig. Als große Schusswaffe zählt jede Waffe, die mindestens eine Zeit von 90 Sekunden braucht um geladen zu werden, hier ist also gutes Ausspielen gefragt, auch müssen mindestens zwei Personen die Waffe bedienen. Diese Waffen schlagen in jedem Fall durch Rüstung hindurch. Durch einen Treffer verliert der getroffene 2 LP und der Knochen bricht. Eine Rüstung verhindert in diesem Fall lediglich den Bruch des Knochens. Die verschossene Munition kann, im Gegensatz zu Schusswaffen, nicht mit Schilden abgewehrt werden. Sollte ein Schild getroffen werden ist dieses zerstört, der Schildarm ist gebrochen und der getroffene verliert einen LP. Als Belagerungsgerät zählt jede Fernwaffe welche mindestens zwei Minuten zum Nachladen braucht und von drei oder mehr Personen bedient werden muss. Diese Waffen bewirken den Verlust aller LP, unabhängig von der Menge der getragenen Rüstung. Bei einem Schildtreffer wird das Schild zerstört und der Schildarm bricht. Das Werfen von Geschossen zählt nicht als Schusswaffe. Ein Treffer einer Schusswaffe muss entsprechend der Wucht, die ein solches Gerät eigentlich hätte, ausgespielt werden.

Rüstung

Die Rüstung ist in drei Kategorien unterteilt und wird in Rüstungspunkten (RP) gerechnet. Der Körper wird in sieben Körperzonen (Kopf, Brust, Rücken, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein) unterteilt. Für jede Zone gibt es, je nach dem zu wie viel Prozent sie von Rüstung bedeckt ist, RP, die dann addiert werden und die gesamt RP des Charakters ergeben. Sollte bei der Addition der RP´s eine Kommazahl entstehen, so wird diese aufgerundet. Die maximale Rüstungspunktzahl beträgt 28. Die Aufteilung lautet wie folgt:

Klasse	Bedeutung	(pro Zone) Bedeckt 0-24%	25 – 74%	75-100%
Klasse 1	Wattierte Kleidung, Leder, etc.	0 RP	0,5 RP	1 RP
Klasse 2	Kette, verstärktes Leder, Schuppe, etc.	0 RP	1 RP	2 RP
Klasse 3	Platte	0 RP	1,5 RP	3 RP

Damit eine Rüstung auch als Rüstung gewertet wird muss diese aus den entsprechenden Materialien bestehen. Bei einem Treffer mit einer Einhändigen Waffe wird ein RP, bei einer Zweihändigen zwei RP von den gesamt-RP Abgezogen. Sollten zwei oder mehr Rüstungen übereinander getragen werden, so wird von allen, außer der obersten, jeweils ein Punkt abgezogen. Vor dem Durchschlagen von Pfeilen und anderen Geschossen ist man erst sicher, wenn man zwei Rüstungsschichten an der getroffenen Stelle, trägt und eine davon aus Metall ist. Wucht Waffen ignorieren eine Rüstungsschicht, sie verliert aber trotzdem Rüstungspunkte. Magier dürfen keine Rüstung aus Metall tragen und keine Schilde führen wenn sie in der Lage sein wollen Zauber zu wirken. Bei Schilden werden zwei verschiedene Kategorien unterschieden, kleine und große. Als kleines Schild zählt jedes mit einem Flächeninhalt der Frontseite unter 2500cm², alles darüber zählt als großes Schild. Schilde werden von Wucht Waffen, großen Schusswaffen oder Belagerungswaffen zerstört. Kleine Schilde haben zehn Schildpunkte, große 20. Als Wucht Waffe zählen alle die Waffen, die dazu benutzt werden könnten Schilde zu zerstören (z.B. Äxte, Hämmer, o.ä.) aber auch alle Zweihandwaffen. Einhändige Wucht Waffen verringern die Schildpunkte-Anzahl, nach einem Treffer, um einen Punkt, zweihändige um zwei. Magische oder alchemische Rüstung schützt gegen physischen und magisch/alchemischen Schaden und wird wie physische Rüstung behandelt. Sie deckt alle Körperzonen restlos ab. Sollte jedoch eine große Schusswaffe oder Belagerungswaffe die magische oder alchemische Rüstung treffen so geht lediglich alle Rüstung verloren, auch sollte ein durchaus schmerzhafter Treffer ausgespielt werden.

Magie

Bei Dreichenlarp gibt es selbstverständlich auch Magie. Da aber keiner wirklich zaubern kann, gibt es magische Fertigkeiten, die erlernt werden müssen. Sollte ein Zauber nicht in unserer Liste vorhanden sein heißt dies nicht, dass er nicht durch geschickte Kombinationen anderer Zauber erreicht werden kann. Ein Zauber kann teilweise nicht einfach ohne weiteres mit einem Spruch und ein paar Komponenten gewirkt werden. Für manche ist ein Ritual erforderlich. Mit Hilfe von Ritualen kann jede erdenkliche Wirkung erzielt werden. Um ein Ritual zu vollziehen, muss dieses bei der SL angemeldet sein und unter der Aufsicht einer SL durchgeführt werden. Ob das Ritual gelingt, es also die gewünschte magische Wirkung entfaltet, liegt bei der SL. Bei magischen Sprüchen sollte darauf geachtet werden, dass diese Zaubersprüche auch überzeugend ausgespielt werden.

Alchemie

In der Alchemie bei Dreichenlarp gibt es Tränke und Mixturen, die in den Fertigkeiten aufgeführt werden. Beim Herstellen von Tränken sollte darauf verzichtet werden Zutaten zu benutzen, von denen nicht bekannt ist welche Wirkung diese entfalten können, oder die Wirkung schädlich sein könnte. Auch dürfen die Tränke, ohne die ausdrückliche Einverständnis des Betroffenen, nicht OT verabreicht werden.

Verboten

Hier noch einige Dinge, die ihr niemals auf unseren Cons tun dürft:

-Müll liegenlassen! Wenn ihr am Ende einer Veranstaltung Müll seht, dann nehmt ihn mit! Egal ob es Eurer ist oder nicht.

-Geliehene Sachen irgendwo liegen lassen! Gebt sie ohne Umwege direkt an den Besitzer zurück.

-Passanten bedrohen! Passanten werden im Spiel nicht beachtet, es sei denn sie sprechen euch an, dann dürft ihr natürlich auch OT mit ihnen reden. Aber **NIEMALS** wird auf sie gezielt, das Schwert nach ihnen erhoben oder ähnliches. Kämpfe auf den Wegen werden unterbrochen und den Passanten Platz gemacht.

-Irgendetwas an euch nehmen, ohne den Besitzer zu fragen! Wenn ihr IT jemandem etwas stehlen wollt, fragt ihn ob ihr es nehmen dürft. Wenn der Spieler nicht einverstanden ist muss er den Gegenstand ins OT-Lager zurückbringen und er ist IT nicht mehr in dessen, sondern nun in eurem Besitz.

Liste der Fertigkeiten

Hierfolgt eine Liste aller Fertigkeiten die weder auf Magie, noch auf Alchemie basieren. Um diese Fertigkeiten zu erlernen müsst ihr den oben genannten Regeln folgen.

Fertigkeit	Kosten	Wirkung
Zusätzliche Lebenspunkte 1/2/3/4/5/6	3/ 5/ 7/ 10/ 20/ 40 EP	1/2/3/4/5/6 LP mehr, aufbauend.
Zusätzlicher Magiepunkt	1 EP (pro Punkt)	Ein MP mehr, kann beliebig oft erlernt werden.
Erste Hilfe	2EP	Verhindert Wundbrand und Verbluten, muss 10min. lang behandeln.
Heilkunde (aufbauend auf „Erste Hilfe“)	4EP	Wirkung Stellt nach einer viertel Stunde einen LP wieder hier(nur bei Fleischwunden).
Arztkunde (aufbauend auf „Heilkunde“)	8EP	Behandelt alle Arten von Verletzungen (bis zu 1Stunde Behandlungszeit).
Geschichten und Legenden 1/2/3	2/4/6 EP	Der Wissende bekommt mehr Information über Land, Leute, Geschichten und Legenden.
Lesen und Schreiben	2 EP (pro Sprache)	Der Wissende kann in einer Sprache Lesen und Schreiben, kann beliebig oft erlernt werden.

Rüstung reparieren 1/2/3	Kosten 3EP pro Klasse	Der Anwender kann die erlernten Rüstungsklassen reparieren, pro RP braucht man 10min.
Schilde reparieren	3EP	Der Anwender kann Große Schilde in 60 und kleine in 30min reparieren.
Geschoss herstellen	3EP	Der Anwender kann Geschosse herstellen, pro Geschoss werden 10min. benötigt.
Regeneration 1/2	5/10 EP	Der Betroffene regeneriert in 60min. ein LP, auch kann er nicht mehr verbluten, bei Stufe 2 ist Wundbrand ausgeschlossen, alle LP regenerieren sich in 2 Stunden.
Schlösser	1EP (pro Stufe)	Der Anwender kann Schlösser in beliebiger Stufe, bis zu seiner höchsten herstellen (10min. pro Stufe), aber auch öffnen (5min. pro Stufe).
Fallen	1EP (pro Stufe)	Der Anwender kann Fallen herstellen, bis zu seiner Stufe (10min. pro Stufe), finden (suchen ausspielen) und entschärfen (5min. pro Stufe) auch bis maximal zu seiner Stufe.

Pömpfen

1EP

Der Wirkende kann, vorausgesetzt ein Angriff wird nicht erwartet, eine andere Person für 15min. ohnmächtig schlagen, diese kann aber jeder Zeit geweckt werden. Beim Pömpfen wird laut „Pömpf“ gesagt und ein Schlag mit dem Schwertknauf auf den Kopf der Opfers angedeutet(!).

Meucheln 1/2
(aufbauend auf
„Pömpfen“/
Meucheln 1)

5/10 EP

Der Wirkende kann, vorausgesetzt ein Angriff wird nicht erwartet, das Opfer Kampfunfähig machen (als hätte es alle LP in einem Kampf verloren), bei Stufe 1 geht dies nur bei Wehrlosen (z.B. Ohnmächtigen oder Schlafenden).

Freundschaft des Feuers	10EP	5 Treffer mit Einhändiger Waffe verursachen 2 Schaden, einmal pro Tag, alternativ auch bei Geschossen (mag/alch).
Freundschaft des Wassers	10EP	3LP zusätzlich (max. 10) und 50% weniger Heildauer, einmal pro Tag.
Freundschaft der Erde	10EP	5 RP zusätzlich(max. 28), einmal pro Tag.
Freundschaft der Luft	10EP	5 Treffer von Schusswaffen verursachen keinen Schaden, einmal pro Tag.
Freundschaft der Magie	10EP	Die nächsten 3 Zauber werden auf den Zaubernden zurückgeworfen, einmal pro Tag.

Magisch/ alchemische Fertigkeiten

In der folgenden Tabelle sind die Effekte als magisch (M) und alchemisch (A) gekennzeichnet sind unabhängig von ihrer Wirkungsart. Der einzige Unterschied ist, dass beim Zaubern eine gewisse Anzahl an Wörtern gesprochen werden muss und in der Alchemie Tränke benutzt werden. Hier unterscheidet man zwischen Tränken die Verabreicht werden müssen (Schlucken/Injektion) und denen die bei Kontakt wirken (z.B. Salben). Hierbei ist entscheidend wie lange ein Trank bei entsprechender Wirkungsart zubereitet werden muss (zur Zubereitung zählen alle Sachen die aktiv gemacht werden, z.B. das Holzsammeln für ein Feuer, KEIN echtes Feuer).

Magie: Zahl der zu sprechenden Worte: 2 x EP-Kosten des Zaubers.

Alchemie: Herstellungsdauer: Verabreichung: 10min x EP-Kosten des Trankes. Kontakt: 20min x EP- Kosten des Trankes.

Alarm M	2EP	Mit Schnurr und Glocke einen Gegenstand sichern, wird dieser berührt muss die berührende Person einen Alarmton von sich geben (wirkt Zeit des Berührens + 30sec.).
Alchemie neutralisieren A	2 EP	Hebt die Wirkung eines Trankes auf. Verabreichung/ Kontakt:

		identisch mit zu vernichtender Wirkung.
Alchemie Erkennen 1 M/A	1 EP	Der Wirkende ist in der Lage zu erkennen, dass Alchemie vorhanden ist.
Alchemie Erkennen 2 A (aufbauend auf „Alchemie Erkennen 1“)	2 EP	Der Wirkende erkennt alles über die Mixtur, es müssen Nachforschungen ausgespielt werden.
Barriere M	4 EP	Es wird eine aufrechte, rechteckige Barriere (3x5 m) erschaffen, die 1 std. anhält, diese Barriere kann von nichts durchdrungen werden (mit Schnur o.ä. markieren).
Berserker M/A	4 EP	Eine Person verfällt in einen Kampfrausch, sie greift nun jede Person an (Freund und Feind) und hat 2 LP zusätzlich
Energiefeld M	3 EP	Der Zauberer erschafft ein Energiefeld um sich herum, das nur noch von Magie durchdrungen werden kann. Dieses Energiefeld ist oben geschlossen und hat einen Radius von ca. einem Meter, das Feld kann für max. 4 Personen aufrecht erhalten werden, es hält bis der Magier auf hört sich zu konzentrieren.
Energiefluid 1/2 A	10/20 EP	Der Betroffene erhält 50%/100% seiner MP

zurück, das Maximum bleibt erhalten.

Entwaffnen M	1 EP	Der Betroffene muss sofort eine Waffe fallen lassen.
Gegenstand Erhitzen M	2 EP	Der Magier kann einen Gegenstand erhitzen, diese Hitze erzeugt bei Berührungen starke Schmerzen, der Effekt hält fünf Minuten an.
Geschoss 1/2/3/4/5 M/A	1/2/3/4/5 EP	Ein Geschoss (Softball o.ä.), oder ein Gift, verursachen 1/2/3/4/5 Schadenspunkte
Heilung Wunde M/A	2 EP	Heilt eine Wunde nach 10 min.
Heilung Körper M/A	6 EP	heilt alle Wunden nach 30 min.
Koma M/A	25 EP	Wenn der Wirkende sich selber eine Wunde zufügt, fällt der Getroffene in ein einstündiges Koma
Licht M	1 EP	Der Wirkende erschafft ein Licht (Taschenlampe auf Boden richten, nicht abgeben), das Licht hält 10 Minuten.
Magie aufheben M	2 EP	Kann Magie aufheben, wenn nicht gesichert, kostet 2 MP + MP des aufzuhebenden Spruches, Zauber auf den Zaubernden können frühestens 2 sec nach deren Wirkung

aufgehoben werden.

Mag. erkennen 1 M/A	1 EP	Der Wirkende kann erkennen ob sich vor Ort Magie befindet.
Mag. erkennen 2 M	2 EP	Der Wirkende erkennt alles über die gewirkte Magie, kostet 2MP.
Magie übertragen M	2 EP	Der Wirkende kann MP übertragen, auf Person oder Zauber (macht aufheben schwerer oder Zauber erst möglich), kostet 2MP + die zu übertragenden.
Magie- Entsicherung M	4 EP	Hebt Magiesicherung auf.
Magieschutz M	4 EP	der nächste Zauber der auf das geschützte Objekt gewirkt wird zeigt keine Wirkung, der Schutz hält max. 12h.
Magiesicherung M	4 EP	Schützt eine magisch erzielte Wirkung max. 12h vor „Magie aufheben“.
Magische Suche1/2 M	2/4 EP	Stufe 1 kann eine Person, bei Stufe 2 auch ein Gegenstand gefunden werden, in beiden Fällen braucht man einen Gegenstand der in enger Verbindungen mit dem zu Findenden steht, die SL entscheidet ob der Gegenstand/die Person gefunden wird.

Regeneration M/A	25 EP	Es Wachsen alle Körperteile nach.
Rüstung 1/2/3/4/5/6 M/A	2/4/7/10/15/20 EP	+1/2/3/4/5/6 RP, für 12h oder bis sie verbraucht werden
Schildverstärkung M/A	4 EP	Das bewirkte Schild ist vor der Zerstörung bewahrt, ausgenommen „Schildbrecher“, der Schutz hält 10 min.
Schlaf M/A	2 EP	Das Opfer schläft sofort ein, kann nur durch ein Angriff geweckt werden (Pömpfen eingeschlossen), der Zauber hält 10 min. an und wirkt nur auf kürzeste Distanzen
Schwäche 1/2 M/A	4/8 EP	Der betroffene Charaktere verliert 50%/100% seiner zusätzlichen LP, die Wirkung hält nur 10 min. an.
Schweigen M/A	4 EP	Das Opfer kann nicht mehr sprechen (macht auch keine Geräusche mehr) , der Effekt hält 10 min.
Siegel M/A	2 EP	Der Wirkende kann einen Gegenstand versiegeln, der nicht mehr geöffnet werden kann, der Effekt hält 24h.

Stärke 1/2 M/A	4/8 EP	Der Betroffene erhält 49%/100% seiner zusätzlichen Lebenspunkte zurück, der Effekt hält 10 min. Alle verlorenen LP müssen geheilt werden
Taubheit M/A	3 EP	Das Opfer kann nichts mehr Hören (egal in welcher Frequenz), der Effekt hält 10min.
Tiersprache M/A	2 EP	Der Betroffene kann in jeder Tiersprache reden, der Effekt hält 5 min.
Übelkeit M/A	3 EP	Dem Opfer wird schlecht und es muss sich übergeben, auch wird seine Konzentration gestört, der Effekt hält 1min.
Vergessen M/A	3 EP	Der Betroffene vergisst eine gerade stattgefundenene Begebenheit, es kann max. 1 min. gelöscht werden.
Verlangsamten 1/2 M/A	3/5 EP	der Betroffene kann sich über 3/5 min. hinweg nur noch mit halber Geschwindigkeit bewegen.
Versteinern M/A	6 EP	Der Betroffene ist für 10 min. versteinert. Falls er in dieser Zeit getroffen wird, erleidet er keinen Schaden
Wahrheit M/A	4 EP	Der Betroffene muss auf die erste ihm gestellte Frage mit der Wahrheit antworten

Windstoß M	2 EP	Der Getroffene wird zurückgeschleudert und verliert das Gleichgewicht.
Immunität M	3x Kosten der Wirkung gegen die immunisiert wird	Der Betroffene ist immun gegen die jeweilige Wirkung. Immunisierung ist nur möglich gegen: Beserker, Schlaf, Taubheit, Stumm, Verlangsamung, Pömpfen, Geschoss, Koma, Versteinerung
Magieregeneration 1/2 M	5/10 EP	der Zaubernde erhält pro Stunde 2/4 verbrauchte MP zurück.