



Dreichenlarp Regelwerk



Copyright by Dreichenlarp
Version 02.2016

info@dreichenlarp.de
www.dreichenlarp.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Spiel mit!	2
Wichtige Begriffe	2
Kurze Erläuterung zu einigen Begriffen	3
Sicherheit	4
Verbote	4
Charaktere	5
Darstellung	6
Kampf	6
Rüstung	7
Magie	9
Alchemie	10
Heilung	10
Fallen	11
Liste der Fertigkeiten	12
magische/alchemistische Fertigkeiten	16
Liste der NSC-Fertigkeiten und Zauber	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 gibt. Wir haben uns aber bewusst für einige Ausgewählte entschieden, um dieses Regelwerk nicht unnötig lang werden zu lassen. Den einen 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. Das Ausspielen ist nicht nur für euch selbst sondern auch für die anderen Teilnehmer! Mit schönem Ausspielen lassen sich oft mehr Dinge erreichen als durch reine Punkte.

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 hält
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 sei 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 führen die Anweisungen der Orga/ SL aus, sofern diese im Bereich des Möglichen liegen und keine OT Gefährdung von Personen oder Gegenständen 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 sein 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.

Wichtig ist der Befehl STOP! Jeder Teilnehmer kann STOP! rufen, was einen sofortigen Spiel- und Kampfstop für ALLE zur Folge hat. STOP! kann nur von einer SL aufgehoben werden.

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 vermieden werden in dichtem Gebüsch zu kämpfen.
- Das Mitführen von gefährlichen Gegenständen, wie zum Beispiel einem Taschenmesser, ist untersagt.
- Die AGB's, Sicherheitsbestimmungen und die Erklärung zur Situation Minderjähriger müssen einmalig ausgefüllt, mitgebracht und beim Check-In bei der Orga abgegeben werden. Dreichenlarp e.V. behält sich vor, sich die Dokumente erneut aushändigen zu lassen.

Verbote

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 dieben 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 seinem, sondern nun in eurem Besitz.
- **Im Spiel nach Sanitätern rufen!** Wenn euer Charakter verletzt ist, so ruft ihr nach einem Heiler. Ein Sanitäter ist ein echter „Arzt“ und ein solcher Ruf führt sofort zum Spielabbruch, da es sich um einen realen Unfall handelt. Bitte beachtet diesen Unterschied, um euch ein reibungsloses Spiel zu ermöglichen und unsere Nerven zu schonen.

Charaktere

Ihr könnt bei Dreichenlarp als SC fast alles spielen, solange ihr gegen keine der Regeln verstößt. Wenn ihr euch einen neuen Charakter erstellt, beginnt dieser mit zehn Erfahrungspunkten. Der Charakter muss über einen Namen und eine Geschichte seiner Herkunft verfügen. Wenn euer Charakter 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, oder ähnlichem.

Denkt nur daran, dies geschieht nicht sofort, das Erlernen kann sich, je nach Schwierigkeitslevel der Fertigkeit/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 e.V. nur von der Orga/ SL ausgeführt werden.

Darstellung

Beim LARP ist das so genannte „Ausspielen“ von essenzieller Bedeutung. Das bedeutet, dass eine mittelalterliche Atmosphäre bei den Dreichenlarp-Cons geschaffen werden soll. Dies gilt vor allem für den Kampf. Der Charakter, der IT verletzt wird, erleidet Schmerzen, die auf jeden Fall ausgespielt werden müssen. Auch das Gewicht der Waffen muss ausgespielt werden, da Waffenschäumstoff erheblich leichter als Metall oder Holz ist.

Auch außerhalb des Kampfes muss jeder Teilnehmer ausspielen, denn dies fördert das Rollenspiel ungemein. Ebenso geben Gespräche über die Intime-Welt ein sehr viel schöneres Spiel ab, als OT Gespräche.

Zudem muss die Ausrüstung und Kleidung des Charakters stimmen. Zu 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 Waffe verliert er zwei. Als Zweihandwaffen zählen alle Waffen über 130cm, die Entscheidung liegt letzten Endes jedoch bei der SL. Eine Ausnahme bilden Stäbe ohne Klinge oder Waffenkopf (Hammer, Streitkolben und Ähnliches). Sie verursachen nur einen Schadenspunkt. Zweihändige Waffen müssen, wie der Name schon sagt, zweihändig geführt werden. Nachdem ein Charakter alle Lebenspunkte verloren hat, fällt er in Ohnmacht. Das heißt, er ist kampfunfähig und liegt wehrlos auf dem Boden. Sollte ein Charakter mehr als eine Viertelstunde ohne einen LP verbleiben ist er verblutet. Heiler haben also 15 Minuten Zeit mit der Rettung zu beginnen (Siehe hierzu „Heilung“).

Beim Kampf mit Fernwaffen (z.B. Bögen) ist zu beachten, dass es zwei Gattungen von Fernkampfaffen gibt: Schusswaffen, wie Bögen oder

Armbrüste und altertümliche Pulverwaffen (z.B. Pistolen). Ein Pfeil oder Bolzen bewirkt einen Lebenspunktverlust, 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 25Pfd. Zugkraft zulässig.

Pulverwaffen verursachen keinen Schaden, sondern bewirken lediglich, dass der getroffene Charakter ein paar Schritte zurücktaumelt und den Treffer ausspielt. Das Werfen von Geschossen zählt nicht als Schusswaffe. Schusswaffen benötigen natürlich Munition. Jeder verschossene Pfeil/Bolzen etc. kann nicht wiederverwendet werden! Neue Geschosse können von Charakteren mit der Fähigkeit „Geschoss herstellen“ produziert werden. Zusätzlich ist beim Verwenden von allen Schusswaffen auf eine angemessene Nachladezeit zu achten.

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 eine Kommazahl entstehen, so wird diese abgerundet. 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.

RP sind KEINE zusätzlichen LP d.h. bei einem Treffer auf eine ungerüstete Stelle wird die Rüstung ignoriert. Bei einem Treffer auf die Rüstung mit einer einhändigen Waffe wird ein RP, bei einer Zweihändigen Waffe zwei RP, von den Gesamt-RP abgezogen. Treffer von Zweihandwaffen können zu gespielten Knochenbrüchen und Ähnlichem führen, was auch ausgespielt werden muss. Sollten zwei oder mehr Rüstungen übereinander getragen werden, so werden alle, außer der Obersten, jeweils um eine Klasse abgewertet.

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.

Magier dürfen keine Rüstung aus Metall tragen und keine Schilde führen, wenn sie in der Lage sein wollen Zauber zu wirken (gilt auch für die Nutzung von Spruchrollen). Schilde haben 10 Schildpunkte und können von Wuchtwaffen zerstört werden. Als Wuchtwaffe zählen alle Zweihandwaffen, die dazu benutzt werden könnten, Schilde zu zerstören (z.B. Äxte, Hämmer, o.ä.). Ein Treffer mit einer zweihändigen Wuchtwaffe verringert die Schildpunkte eines Schildes um einen Punkt. Die NSC-Fähigkeit „Schildbrecher“ zerstört einen mit einer Wuchtwaffe getroffenen Schild sofort.

Magische oder alchemistische Rüstung schützt gegen physischen und magischen/alchemistischen Schaden und wird wie physische Rüstung behandelt. Sie deckt alle Körperzonen restlos ab.

Direktschaden (z.B. der Zauber „magischer Schlag“) ignoriert Rüstungspunkte und verringern direkt die LP des getroffenen Charakters. Verlorene Rüstungs/Schildpunkte können nur von Charakteren mit der Fähigkeit „Rüstung/Schilde reparieren“ und dem nötigen Werkzeug wiederhergestellt werden, eine andere Möglichkeit gibt es nicht.

Beispiel zur Rüstungsberechnung:

Der Charakter trägt einen langärmeligen Gambeson, der bis zu den Knien reicht. Darüber ein Kettenhemd mit kurzen Ärmeln, das bis zum Gürtel reicht. Zusätzlich einen Vollhelm aus Platte. Überall dort, wo der Gambeson unter der Kette liegt wird dieser nun abgewertet und bietet daher keine zusätzlichen Rüstungspunkte.

Brust und Rücken	Jeweils 2 RP für die Kette (Klasse 2, 100%), 0 für den Gambeson	2+2=4
Arme	Jeweils 1 RP für die Kette (Klasse 2, 50%), jeweils 0,5 für den Gambeson (Klasse 1, 50%, Gilt nur an den Unterarmen, da ansonsten Kette drüber getragen wird.	1+1+0,5+0,5=3
Beine	Jeweils 0,5 RP für den Gambeson (Klasse 1, 50% für das halbe Bein)	0,5+0,5=1
Kopf	3 RP für den Helm (Klasse 3, 100%)	3

Der Charakter kommt somit auf 11 Rüstungspunkte.

Magie

Bei Dreichenlarp e.V. 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. Zum Zaubern benötigt ein Zauberer eine gewisse Anzahl Worte (eine Art Zauberspruch), bestimmte Komponenten und beide Hände. Das heißt, man kann beim Zaubern keine Waffe oder Ähnliches festhalten (Ausnahmen bilden hier Magierstäbe). Jeder Zauber hat gewisse Kosten an Magiepunkten, die aufgewandt werden müssen, um den Zauber zu wirken. Die Magiepunkte, die ein Zauberer besitzt, sind gleich den Erfahrungspunkten, die dieser für magische Fertigkeiten ausgegeben hat. 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 auch überzeugend ausgespielt werden.

info@dreichenlarp.de
www.dreichenlarp.de

Alchemie

In der Alchemie bei Dreichenlarp e.V. gibt es Tränke und Mixturen, die in den Fertigkeiten aufgeführt sind. 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. Die Tränke dürfen ohne ausdrückliches Einverständnis des Betroffenen, nicht OT verabreicht werden. Zum Brauen von Tränken benötigt man nicht nur Zeit, sondern auch authentisches Equipment (wie Fläschchen, Kessel etc.). Wie immer gilt: Ein schönes Spiel ist auch hier am wichtigsten. Fertig gebraute Tränke müssen der SL vorgezeigt werden und diese entscheidet dann, ob der Trank gelungen ist oder nicht. Es können auch Kontaktgifte und Gase alchemistisch hergestellt werden. Diese brauchen allerdings länger als gewöhnliche Tränke. Siehe hierzu „Magisch / alchemistische Fertigkeiten“. Auf anderen Cons hergestellte und mitgebrachte Tränke müssen am Check-In angemeldet werden, sonst gelten sie auf der Con nicht. Dies gilt auch für auf Dreichenlarpcons hergestellte Tränke.

Heilung

IT-Verletzungen jeder Art müssen von Heilern versorgt werden, sonst stirbt der betroffene Charakter an ihnen. Ein Charakter, dessen LP auf null sinken fällt in Ohnmacht und beginnt innerhalb von 15 Minuten zu verbluten, es sei denn seine Wunden werden mit der Fähigkeit „Erste Hilfe“ versorgt. Jede Wunde, die nicht von einem Heiler mit mindestens „Erster Hilfe“ versorgt wird, entzündet sich nach 30 Minuten und der betroffene Charakter leidet unter „Wundbrand“. „Wundbrand“ bewirkt, dass der Charakter alle halbe Stunde 1 LP verliert und schließlich daran stirbt. Wenn eine Wunde ordentlich versorgt wurde, regeneriert der Charakter 1 LP pro Stunde. Eine nicht versorgte Wunde verheilt gar nicht! Je höher die Fertigkeiten des Heilers, desto schneller werden die LP regeneriert. Wichtig ist auch hier, dass sowohl der Heiler, als auch der Verwundete gut ausspielen, das macht besonders den Heilern viel Spaß.

Magische und alchemistische Heilungen heilen nicht, wenn der Charakter vorher nicht von einem Heiler versorgt wurde!

Fertigkeit des Heilers	Regenerationsdauer der Wunden
Erste Hilfe	1 LP pro Stunde
Heilkunde	1 LP pro 30 Minuten
Arztkunde	1 LP pro 15 Minuten
Magische/Alchemistische Heilung	Die jeweilige Heildauer wird halbiert. Magisch und Alchemistische Heilungen sind nicht kombinierbar!

Fallen

Wie in jedem Rollenspiel gibt es auch bei Dreichenlarp die Möglichkeit Fallen zu bauen und zu entschärfen. Natürlich handelt es sich niemals um echte Fallen, sondern nur um IT-Fallen. Ein Charakter mit der Fertigkeit „Fallenkunde“ ist in der Lage Fallen zu entdecken, zu entschärfen und eigene zu bauen, die der Stufe seiner Fertigkeit entsprechen. Die Fertigkeit bestimmt den Effekt einer Falle, nicht jedoch das Aussehen. Hier ist der Kreativität der Spieler kaum eine Grenze gesetzt. Wenn eine Falle fertig gebaut ist, entscheidet eine SL, ob diese funktioniert oder nicht. Im Folgenden kommen Beispiele, welche Falleneffekte welcher Stufe entsprechen. Solltest du eine andere Falle bauen wollen, besprich dies bitte mit einer SL. Neue Ideen sind schließlich immer gut. Fallen können auch kombiniert werden, sowohl mit weiteren Fallen, als auch mit Magie oder Alchemie/Giften. Hauptsache ist, dass geeignetes Material zum Fallenbauen vorhanden ist und dass das Bauen schön ausgespielt wird. Für Gift- und Gasfallen muss das jeweilige Gift/Gas im Spiel hergestellt oder besorgt werden.

Stufe 1: Alarmfallen, Stolperfallen, Markierungsfallen und Schadensfallen für 1 LP.

Stufe 2: Fesselfallen, Rauchfallen, Fallen für Tiere und Schadensfallen für 2 LP.

Stufe 3: Lähmungsfallen, Schussfallen, Fallgruben, Giftfallen und Schadenfallen für 3 LP.

Stufe 4: Säurefallen, Gasfallen, Sprengfallen und Amputationsfallen für 4 LP.

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. Die Stufen der Fertigkeiten sind immer aufbauend d.h. um z.B. Stufe 2 zu erlernen muss Stufe 1 erlernt sein.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Zusätzliche Lebenspunkte	1	3	Je Stufe bekommt der Charakter einen Lebenspunkt mehr.
	2	5	
	3	7	
	4	10	
	5	20	
	6	40	
zusätzliche Magiepunkte		1	3 MP (Magiepunkte) mehr, kann beliebig oft erlernt werden.
Erste Hilfe		2	Verhindert Wundbrand und Verbluten, muss mindestens 5 min. lang behandeln
Heilkunde (aufbauend auf „Erste Hilfe“)		2	Stellt alle halbe Stunde einen LP wieder her. Muss mindestens 10 min. lang behandeln.
Arztkunde (aufbauend auf „Heilkunde“)		4	Stellt alle 15 min. einen LP wieder her. Muss mindestens 10 min. lang behandeln.
Geschichten und Legenden	1	2	(1,2) Der Wissende bekommt mehr Information über Land, Leute, Geschichten und Legenden. (3) Schatzjäger: Möglichkeit einen Schatz zu finden.
	2	4	
	3	6	
Lesen und Schreiben		2 (pro Sprache)	Der Wissende kann in einer Sprache Lesen und Schreiben, kann beliebig oft erlernt werden. Jede Sprache muss auf dem Charakterbogen notiert sein

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung	
Rüstung reparieren Stoff/Leder/Metall		3 pro Klasse	Der Anwender kann die erlernten Rüstungsklassen reparieren, pro RP braucht man 10 min. Es ist geeignetes Werkzeug erforderlich! Bsp.: Für Stoff und Leder: Nadel und Faden; für Ketten: Zangen und Ersatzringe; für Plattenteile: Schmiedefeuer, Amboss und Hammer.	
Schilde reparieren		3	Der Anwender kann Schilde in 30 min. reparieren.	
Schlösser öffnen			Zeit	Der Anwender kann Schlösser bis zu seiner Stufe öffnen. Er braucht hierzu geeignetes Werkzeug (z.B. Dietriche)
	1	2	2 min	
	2	3	5 min	
	3	5	10 min	
Feuer machen		1	Der Anwender ist in der Lage mithilfe des passenden Werkzeuges (z.B. Feuerstein und Zunder) ein kleines Feuer zu machen. Das Feuer wird NICHT wirklich angezündet, Feuer auf unseren Cons ist in jeglicher Weise verboten!	
Fallen	1	2	Der Anwender kann, bis zu seiner Stufe, Fallen entschärfen und herstellen. Zum Entschärfen braucht er pro Stufe der Falle 5 min. (suchen und finden ausspielen!). Zum Herstellen benötigt er 10 min. pro Stufe. Auch hier ist entsprechendes Material notwendig.	
	2	3		
	3	5		
	4	7		

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Geschoss herstellen		3	Der Anwender kann Geschosse (Pfeile, Bolzen etc.) herstellen, pro Geschoss werden 5 min. benötigt
Niederschlagen		1	Der Wirkende kann, vorausgesetzt ein Angriff wird nicht erwartet, eine andere Person für 15 min. ohnmächtig schlagen, diese kann aber jeder Zeit wieder geweckt werden. Beim Niederschlagen wird ein Schlag mit dem Schwertknauf auf den Kopf des Opfers angedeutet (nicht wirklich ausgeführt!) und das Wort „pömpf“ gesagt.
Meucheln (aufbauend auf „Niederschlagen“)		12	Der Wirkende kann, vorausgesetzt ein Angriff wird nicht erwartet, ein Opfer fast sofort töten. Es bleiben dem Opfer 60 Sekunden zur Erstbehandlung, um die Blutung zu stillen. Gelingt dies nicht, ist das Opfer tot. Um zu Meucheln muss der Anwender mit einer Kernstablosen Waffe einen Stich oder Schnitt an einer lebenswichtigen, ungeschützten Stelle andeuten. Nur andeuten, nicht ausführen! Das Opfer darf den Angriff nicht bemerken, zudem geht Meucheln nicht innerhalb eines Kampfes und nur mit Absprache der SL. Diese entscheidet auch über den Erfolg oder Misserfolg des Meuchelns.

			Wie immer ist ein gutes Spiel hierbei essenziell wichtig.
Immunitäten		3x Kosten der Wirkung gegen die immunisiert wird	Der Betroffene ist immun gegen die jeweilige Wirkung. Immunisierung ist nur möglich gegen: Berserker, Schlaf, Taubheit, Schweigen, Blenden, Benommenheit, Blindheit, Koma, Lähmung, Versteinerung, Wahrheit, Vergessen, Verwandeln und Wahnsinn. Verfügt ein Charakter über eine solche Immunität und wird mit dem passenden Zauber angegriffen, so verkündet er seine Immunität deutlich, aber In-Time-tauglich. Zum Beispiel so etwas wie „Eure schwächliche Art Magie kann mir nichts anhaben!“ usw.

magische/ alchemistische Fertigkeiten

In der folgenden Tabelle sind die Effekte, als magisch (M) und alchemistisch (A) gekennzeichnet, 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/ dargestellte Injektion) und denen, die bei Kontakt wirken (z.B. Salben). Hierbei ist entscheidend wie lange ein Trank bei entsprechender Wirkungsart zubereitet werden muss.

Magie: Zahl der zu sprechenden Worte: 2 x EP-Kosten des Zaubers.
Mindestzeit: 1 x EP-Kosten des Zaubers in Sekunden.

Alchemie: Herstellungsdauer: Verabreichung: 5 min. x EP-Kosten des Trankes. Kontakt: 10 min. x EP- Kosten des Trankes. Gas: 10 min. x EP-Kosten des Trankes + 10 min.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Abstand M		3	Der Zaubernde hält einen Gegenstand in Richtung des Ziels und dieses kann sich dem Zaubernden nicht näher als 3 Meter nähern, solange der Zauber aufrecht gehalten wird.
Alarm M		1	Ein Objekt wird mit magischem Alarm versehen. Hierfür benötigt der Zaubernde eine Glocke oder Ähnliches. Sobald jemand dieses berührt, muss derjenige einen gut hörbaren Alarmton von sich geben, solange er das Objekt berührt und weitere 30 Sekunden danach.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Alchemie Erkennen A	1	1	Der Wirkende ist in der Lage zu erkennen, dass Alchemie vorhanden ist.
	2	2	Der Wirkende ist in der Lage nähere Informationen über die Mixtur zu erhalten, es müssen Nachforschungen ausgespielt werden.
Alchemie neutralisieren A (Voraussetzung: „Alchemie erkennen Stufe 2“)		3	Hebt die Wirkung eines Trankes auf. Der zu neutralisierende Trankeffekt muss bekannt sein, aber nicht selber beherrscht werden. Verabreichung/ Kontakt: Identisch mit zu vernichtender Wirkung. Dauer: So lange, wie die Herstellung des aufzuhebenden Trankes.
Barriere M		4	Es wird eine aufrechte, rechteckige Barriere(3m breit, 5m hoch) erschaffen, die eine Stunde anhält. Diese Barriere kann von nichts durchdrungen werden. Es muss eine entsprechende Markierung (Mehl oder Schnur) vorhanden sein. Eine Barriere zu erschaffen dauert 1 Minute.
Berserker M/A		5	Der Zaubernde berührt eine Person, diese verfällt in einen Kampfrausch, sie greift nun jede Person an (Freund und Feind) solange, bis sie fällt oder alle anderen gefallen sind. Sie hat zusätzlich 3 LP.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Benommenheit M/A		3	Das Opfer leidet unter verlangsamten Reflexen, Orientierungslosigkeit und Schwindel.
Blenden M		3	Der Zaubernde nimmt einen Spiegel oder ähnliches und deutet auf sein Opfer, dieses ist für 15 Sekunden geblendet, als hätte es in die Sonne geschaut.
Blindheit M/A		6	Der Zaubernde berührt sein Opfer mit einem Stück Stoff. Es ist daraufhin für eine Stunde blind. Zur Aufhebung sind auch „Heilkunde“ oder „Arztkunde“ geeignet.
Energiefeld M		3	Der Zaubernde schwingt ein Tuch über seinem Kopf und erzeugt so ein Energiefeld, das nur durch Magie durchdrungen werden kann. Das Energiefeld erlischt, wenn das Tuch nicht mehr geschwungen wird.
Energiefluid A	1	10	Der Betroffene erhält 50% / 100% seiner MP zurück, wobei das Maximum erhalten bleibt.
	2	10	
Entwaffnen M		1	Das Opfer verliert die Waffe, auf die der Wirkende deutet. Bevor die Waffe wieder aufgehoben werden kann muss sie den Boden berührt haben.
Feuer M		1	Der Zaubernde kann ein kleines magisches Feuer entstehen lassen. (Nicht real Feuer machen!)

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Magischer Schlag M		4	Der Zaubernde verzaubert eine Waffe, die für einen Schlag die Rüstung des Gegners durchdringt. (Direktschaden ansagen.) Die verzauberte Waffe muss mit einem roten Band gekennzeichnet werden.
Gegenstand erhitzen M		1	Der Zaubernde kann einen ruhenden Gegenstand erhitzen.
Geschoss/Gift M/A	1	1	Ein Geschoss (weicher Softball) oder Gift verursacht 1/2/3/4/5 Schadenspunkte. Der Schaden ist NICHT direkt, geht also ganz regulär auf Rüstungspunkte. Das Erlernen ist aufbauend, das heißt z.B. Stufe 3 kostet beim Erlernen 6 EP (1+2+3=6), beim Anwenden aber nur 3 MP.
	2	2	
	3	3	
	4	4	
	5	5	
Heilung Wunde M/A		3	Eine Wunde heilt doppelt so schnell, wie sie es eigentlich tun würde. Ohne eine ordentliche Wundversorgung durch einen Heiler wird der Charakter trotzdem Wundbrand erleiden und kann daran sterben!
Heilung Körper M/A		8	Der Körper (alle Wunden) heilt doppelt so schnell, wie er es eigentlich tun würde. Ohne eine ordentliche Wundversorgung durch einen Heiler wird der Charakter trotzdem Wundbrand erleiden und kann daran sterben!

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Koma M/A		20	Der Zaubernde fügt sich selber eine Wunde zu, wodurch sein Opfer für 2 Stunden in ein Koma fällt und nur geweckt werden kann, wenn der Zauber aufgehoben wird.
Lähmung M/A		4	Der Zaubernde deutet mit einem Stück Seil oder Netz auf das Ziel. Solange der Zaubernde den Zauber aufrecht hält, kann sich das Ziel nicht mehr bewegen, sondern nur noch reden.
Licht M		1	Der Wirkende erschafft ein Licht (Taschenlampe auf Boden richten, nicht abgeben), das Licht hält 10 Minuten.
Magie erkennen M	1	1	Der Wirkende ist in der Lage zu erkennen, ob Magie vorhanden ist.
	2	2	Der Wirkende ist in der Lage nähere Informationen über den Zauber zu erhalten, es müssen Nachforschungen ausgespielt werden.
Magie aufheben M (Voraussetzung: „Magie erkennen Stufe 2“)		3	Kann Magie aufheben, wenn sie nicht gesichert wurde. Kostet 3 MP + MP des aufzuhebenden Zaubers.
Magie übertragen M		2	Der Wirkende kann MP übertragen, auf Person oder Zauber (erhöht die MP des Zaubers), kostet 2 MP + die zu übertragenden. Das Limit des Ziels bleibt hierbei unbeachtet.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Magie-Entsicherung M		4	Hebt Magiesicherung auf.
Magieschutz M		5	Der nächste Zauber, der auf das geschützte Objekt gewirkt wird hat keine Wirkung. Hält maximal 12 Stunden.
Magiesicherung M		4	Schützt eine magisch erzielte Wirkung max. 12h vor „Magie aufheben“.
Magische Suche M	1	3	Bei Stufe 1 kann eine Person, bei Stufe 2 auch ein Gegenstand gefunden werden. In beiden Fällen braucht man einen Gegenstand der in enger Verbindung mit dem zu Findenden steht, die SL entscheidet ob der Gegenstand/die Person gefunden wird.
	2	6	
Mit Toten sprechen M/A		2	Der Zaubernde kann einem Verstorbenen eine Frage stellen. Der Tote antwortet wahrheitsgemäß, sofern dazu in der Lage.
Nachwachsen M/A		20	Ein Körperteil wächst innerhalb von einer Stunde nach.
Rüstung M/A	1	2	+1/2/3/4/5/6 RP, für 12 Stunden oder bis sie verbraucht werden. Die magische Rüstung gilt überall am Körper. Eine magische Rüstung wird durch ein blaues Band markiert. Ohne blaues Band hat der Charakter keine magische Rüstung.
	2	4	
	3	7	
	4	10	
	5	15	
	6	20	

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Schlaf M/A		2	Das Opfer schläft sofort ein. Der Zauber hält 10 Minuten und wirkt nur auf kürzeste Distanzen. Es besteht die Möglichkeit, das Opfer mit viel Aufwand zu wecken. Ob es geweckt wurde, entscheidet die SL.
Schwäche M/A		4	Der betroffene Charakter leidet 10 Minuten lang unter körperlicher Erschöpfung. Er kann z.B. keine Lasten tragen (Rüstung etc.) und muss sich ausruhen.
Schweigen M/A		4	Das Opfer kann für 15 Minuten nicht sprechen oder andere Laute von sich geben. Wirkt nur auf kurze Distanzen.
Taubheit M/A		4	Das Opfer kann 15 Minuten lang nichts mehr hören. Wirkt nur auf Sicht- und Hörweite.
Stärkung M/A	1	3	Der Betroffene erhält 50% / 100% seiner zusätzlichen LP hinzu (aber immer mindestens einen). Der Effekt hält 10 Minuten an. Auf diese Weise gewonnene LP müssen, bei Verletzung, geheilt werden.
	2	6	
Taubheit M/A		4	Das Opfer kann 15 Minuten lang nichts mehr hören. Wirkt nur auf Sicht- und Hörweite.
Tiersprache M/A		2	Der Betroffene kann in einer beliebigen Tiersprache reden, der Effekt hält 5 min.
Vergessen M/A		4	Der Betroffene vergisst die letzten 5 Minuten.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Übelkeit M/A		3	Dem Opfer wird schlecht und es muss sich 5 Minuten lang übergeben. Wirkt nur auf kurze Distanz.
Versteinern M/A		8	Der Zaubernde muss sein Ziel berühren und dieses ist dann für 15 Minuten versteinert. Falls der Versteinerte in dieser Zeit getroffen wird, erleidet er keinen Schaden.
Verwandlung M/A		10	Der Zaubernde deutet mit einer Tierfigur auf das Ziel (kurze Distanz), dieses verhält sich dann wie das jeweilige Tier. Der Zauber endet nach 15 Minuten.
Wahrheit M/A		5	Der Betroffene muss auf die erste, ihm gestellte, Frage wahrheitsgemäß antworten.
Wahnsinn M/A		7	Der Zaubernde berührt sein Opfer mit der nackten Handfläche und sieht ihm in die Augen. Das Opfer wird daraufhin 30 Minuten lang wahnsinnig. Mögliche Symptome sind z.B. Angriffswut, Passivität, Halluzinationen, neue Persönlichkeit, gespaltene Persönlichkeit, Amnesie oder Verfolgungswahn.
Windstoß M		2	Der Getroffene wird zurückgeschleudert und verliert das Gleichgewicht. Der Zauber wirkt nur auf eine Person.

Fertigkeit	Stufe	Kosten in EP	Wirkung
Wiederbelebung		50	Ein erst kürzlich verstorbener Charakter (höchstens 6 Stunden her) kann mit Hilfe dieses aufwendigen Rituals wiederbelebt werden. (Wir wollen hier wirklich eine schöne Show von euch sehen!) Ob eine Wiederbelebung erfolgreich ist, entscheidet die SL.
Spruchrolle M		6	Um Magie auf Papier zu bannen müssen die MP aufgewendet werden, die für den zu bannenden Zauber nötig sind. 2xEP des Zaubers = Satzanzahl auf der Spruchrolle. Zum Benutzen der Spruchrolle gelten die gleichen Regeln wie beim Wirken von Magie!

Liste der NSC-Fertigkeiten und Zauber

Diese Fähigkeiten können nicht von SC erlernt werden, sollten aber bekannt sein, da sie gelegentlich von den NSC eingesetzt werden könnten.

Fertigkeit	Wirkung
Schildbrecher	Ein mit „Schildbrecher“ angesagter Schlag einer Zweihandwaffe/Wuchtwaffe auf ein Schild zerstört diesen sofort.
Druckwelle	Alle Gegner um den Zaubernden herum werden mehrere Meter weit weg geschleudert und fallen zu Boden.
Furcht	Der Verzauberte rennt panisch davon, bis er außerhalb des Blickfeldes des Anwenders ist. Danach muss er sich einen Moment sammeln, um seine Angst zu verlieren.
Schmerz	Der Verzauberte krümmt sich vor Schmerzen am Boden. Dieser Zustand hält solange an, wie der Anwender den Zauber aufrechterhält.