

LURPS

Live Universal Roleplaying System

Generisches LARP

Version 4.1



Entworfen von:

Esther und Keno Dirks, Siebenhafen-Orga

Bei Fragen und Anregungen:

www.siebenhafen.de

Esther@siebenhafen.de und Keno@siebenhafen.de

Version 4.1, ergänzt

Rostock, April 2010

Die Autoren danken den folgenden Menschen für ihre Hilfe, Beiträge und Anregungen :

Alexander Schneiderheinze für den Grundstein

Olaf Lück

Timo und Pia Pudimat

Abdin Holst und Jan te Kock

Felix Lühke und Sebastian Grahl für ihre Hilfe für Version 4.0

Karl Jenkel und Silke Kotlarski für die wertvollen Beiträge zu Version 4.1

sowie allen SC und NSC der Sieben-Türme- und Siebenhafen-Cons



Copyleft:

Jeder darf dieses Regelwerk benutzen und ändern.

Bei jeder Verwendung muss die Quelle angegeben werden.

Die veränderten Werke müssen weiterhin unter den selben Bedingungen für jedermann verfügbar sein.

INHALT

	Seite
1 Änderungsindex	2
2 Vorwort	3
3 Allgemeines	4
3.1 Prinzip	4
3.2 Abkürzungen	4
3.3 Grundregeln	5
3.3.1 Sicherheit	5
3.3.2 Intime, Outtime, SL	5
3.3.3 NSC	5
3.3.4 Waffen	5
3.3.5 Dieben	6
4 Regeln	7
4.1 Charaktere	7
4.1.1 Tipps zur Charaktererschaffung	7
4.1.2 Regeln zur Charaktererschaffung	7
4.1.3 Entwicklung des Charakters	8
4.1.4 Liste der Nachteile	8
4.1.5 Liste der Vorteile	13
4.1.6 Liste der Fertigkeiten	15
4.2 Alchemie	21
4.2.1 Regeln	21
4.2.2 Liste der Tränke	22
4.3 Ansehen	24
4.4 Diebenregeln	24
4.5 Heilungsregeln	25
4.6 Kampfregeln	26
4.7 Meuchelregeln	26
4.8 Prügeleiregeln	27
4.9 Rüstungsregeln	27
4.10 Schlösser und Fallen	28
4.11 Technikerregeln	29
4.12 Zauberei	30
4.12.1 Regeln	30
4.12.2 Liste der Zauber	31
4.12.3 Großrituale	37
4.12.4 Magische Fallen	39
4.13 Krankheiten	40
5 Anhang	41
5.1 Geld im LARP	41
5.1.1 Die Biereinheit	41
5.1.2 Der Wert des Geldes	41
5.1.3 Konsequenzen für LURPS	42
5.1.4 Geldformen	42
5.2 Kurzregelwerk	43
5.3 SL-Checkliste	44
5.3.1 Vor dem Con	44
5.3.2 Beim Einchecken	44
5.3.3 Bei der SL-Ansprache	44
5.3.4 Auf dem Con	45
5.3.5 Beim Auschecken	45
5.4 Internettipps	45
5.5 Index	45
5.6 Übersicht Punktekosten	48
5.6.1 Punktekosten Nachteile	48
5.6.2 Punktekosten Vorteile	48
5.6.3 Punktekosten Fertigkeiten	48
5.6.4 Punktekosten Tränke	49
5.6.5 Punktekosten Zauber	49

1 ÄNDERUNGSINDEX

Der Änderungsindex soll Lesern, die die älteren Versionen bereits kennen, die Möglichkeit geben, sich einen schnellen Überblick über Änderungen zu verschaffen.

Änderungen von 4.0 auf 4.1	Kap.	Seite
Redaktionell: Kopfzeile	-	-
Redaktionell: Impressum	-	-
Redaktionell: Reihenfolge der Regelerläuterungen alphabetisch geordnet	-	-
Änderungsindex eingefügt	1	2
Grundregeln: Dieben eingefügt	3.3.5	7
Drogenabhängigkeit ist nach Schwierigkeit und Legalität der Beschaffung abgestuft	4.1.4	10
Nachteil „Verschuldet“: Abgeben des Restkapitals statt der Einnahmen, automatische Änderung in „Gesucht“ bei Insolvenz	4.1.4	12
Fertigkeit „Dieb“: geändert zu „Dieben“; Verweise auf Diebenregeln, gekürzt	4.1.6	15
Fertigkeit „Ermitteln“ umgestellt & vereinfacht	4.1.6	16
Fertigkeit Meucheln: Meucheln und magische Rüstung erläutert, Runenpflicht eingefügt	4.1.6	19
Fertigkeit Ortskenntnis gestrichen	4.1.6	-
Fertigkeit Pflanzenkunde: Menge der Pflanzen für einen Trank erläutert	4.1.6	19
Fertigkeit Spuren lesen hinzugefügt	4.1.6	20
Fertigkeit Wuchtwaffen: Stäbe sind ST1-Waffen	4.1.6	21
Alchemieregeln: Nur noch 1 Trank pro 3 ST kann gleichzeitig gebraut werden, eine Pflanze pro Trank reicht aus	4.2.1	22
Trank Lebenselixier: Punktekosten von 50 auf 100 erhöht	4.2.2	24
Ansehen: Dienstgradliste von englisch auf deutsch umgestellt	4.3	24
Diebenregeln eingefügt	4.4	25
Heilung darf nur noch 3x pro Tag genutzt werden	4.5	26
Charaktere dürfen nur noch 1x pro Con wiederbelebt werden	4.5	26
Schilde sind nach 5 bzw. 10 zweihändigen Treffern zerstört	4.6	27
Rüstungsregeln: Regeln für halbe Zonen eingefügt	4.9	28
„Techniker“ geändert zu „Technikerregeln“, Zeitanatz für ST eingefügt	4.11	30
Zauber „Artefakt erschaffen“ und „Artefakt zerstören“ zu Großritual hinzugefügt	4.12.2	31
Zauber „Festhalten“ zu „Erstarren“ geändert, aufgeteilt in 2 ST	4.12.2	32
Zauber „Gegenstand verzaubern“ in „Verzaubern“ umbenannt, auch Personen	4.12.2	36
Zauber „Heilzauber“: Berühren & nur bis alte LP-Zahl eingefügt	4.12.2	34
Zauber „LP übertragen“: Speichern auf Vorrat eingefügt	4.12.2	34
Zauber „Reanimation“: Punktekosten von 50 auf 100 erhöht	4.12.2	35
Zauber „Schutz“: nur noch weltlich	4.12.2	34
Zauber „Zauberabwehr“: auch Berührung	4.12.2	37
Großrituale: Punktekosten Entferntes Opfer & Unbekannter Zauber korrekt multipliziert, Artefakte eingefügt	4.12.3	39
Runen: Umbenannt in „Magische Fallen“ Form allgemeingültig, keine Brettchen mehr nötig	4.12.4	40
Vor dem Con: Kräuterliste entfernt	5.3.1	45
Einchecken: Tipp mit Briefumschlägen eingefügt	5.3.2	45
Auf dem Con: Unterteilt in „SL-Ansprache“ und „Auf dem Con“	5.3.3	45
Index aktualisiert	5.5	46
Punktekosten aktualisiert	5.6	49

2 VORWORT

Mit LURPS wollen wir allen LARPern und allen Rollenspielern die Gelegenheit geben, ihre Lieblingswelt einfach und effizient live bespielen zu können. Wir haben uns Mühe gegeben, alle Genres von Mittelalter, Fantasy, Western, Vampire, Shadowrun bis Star Wars und Star Trek zu repräsentieren. Selbstverständlich mussten dabei einige, aus dem Pen & Paper liebgezwonnene Elemente dran glauben, aber wir haben uns bemüht, so viele wie möglich zu übertragen. Leider sind einige einfach nicht spielbar und daher beim LARP nur frustrierend.

Wir, die Verfasser, möchten uns ausdrücklich bei den Autoren der Regelwerke Phönix, DragonSys, Albyon und Star Wars Live bedanken, da sie uns zeigten, wie ein Live-Regelwerk aussehen kann und somit gewissermaßen die Basis für unsere Arbeit stellten.

LURPS soll allen Interessierten zur Verfügung stehen und kann daher beliebig vervielfältigt werden. Es soll ein Grundregelwerk (Ihr haltet es in Händen) sowie zu den diversen Welten, Genres oder Bereichen einzelne Kommentare geben, die nähere Informationen liefern. Es wäre toll, wenn SL und Spieler neue Ideen auch den anderen zugänglich machen würden. Wir sind für Feedback immer dankbar, jeder Hinweis kann helfen, dieses Regelwerk zu verbessern.

Dieses Regelwerk soll in erster Linie das Fundament für die gleichberechtigte Charaktererschaffung und eine Grundlage dafür bilden, dass jeder zumindest in etwa weiß, wie er reagieren kann, wenn er auf eine bestimmte Weise (sei dies Kampf, Dieben, Alchemie, Heilkunst, Zaubern oder jede andere Art) angespielt wird, und was er von seinem Gegenüber erwarten kann, wenn er ihn oder sie anspielt.

Dennoch soll nicht der Buchstabe dieses Regelwerks die Basis des Spiels sein, sondern das situationsangepasste Ausspielen von Spielelementen jedes Spielers zugunsten des Spielspaßes aller. Zwei Leitsätze, die das sehr schön beschreiben, wollen wir euch mit auf den Weg geben:

Erwarte niemals eine ganz *bestimmte* Reaktion, wenn Du jemanden anspielst.

Reagiere immer auf *irgendeine* Weise, wenn Du angespielt wirst.

Viel Spaß beim Spielen wünschen Esther und Keno.

3 ALLGEMEINES

3.1 Prinzip

- Alle Charaktere sind **gleich**, es gibt keine rassenspezifischen Listen.
- **Besonderheiten** können über bestimmte Eigenschaften erledigt werden.
- Je nach **Genre** unterscheiden sich einzelne Eigenschaften in ihrer Spielweise, Begründung und Wirkung (Beispiel: Schusswaffen im klassischen Fantasy: Bögen/Armbrüste, im Star Wars: Blaster).
- Jede SL wird ermutigt, die Grundwerte (LP, EP, MP etc.) oder Beschreibungen ihrem jeweiligen Genre anzupassen.
- Alle Spieler werden ermutigt, beim Ausspielen der Fertigkeiten, Vorteile, Nachteile oder Zauber ihre Phantasie spielen zu lassen und neue Ideen mit ihrer SL abzusprechen.

3.2 Abkürzungen

- **A**: Aufrechterhalten. Der Zauber wirkt so lange, wie sich der Zauberer auf ihn konzentriert.
- **AP**: Alchemiepunkte. Mit ihnen können Tränke „gekauft“ und später im Spiel gebraut werden.
- **B (x)**: Berührung. Der Zauberer muss das Opfer (x) Minuten berühren, damit der Spruch wirkt.
- **E (x)**: Entfernung. Der Zauber wirkt auf ein einzelnes Opfer, der Zauberer muss das Opfer sehen können. In der Klammer steht die maximale Entfernung Zauberer – Opfer in Metern.
- **EP**: Erfahrungspunkte. Mit ihnen lassen sich Eigenschaften „kaufen“. Jeder beginnt das Spiel i.d.R. mit 100 EP. Pro Con-Tag kommen 5 EP dazu, plus eventuelle Boni für gutes Spiel.
- **F (x)**: Fläche. Der Zauber ist flächenwirksam und betrifft alle Opfer, die sich innerhalb des in der Klammer angegebenen Radius um den Zauberer aufhalten.
- **GSC**: Gesetzter Spielercharakter. Bestimmte Aspekte (z.B. Beruf) des Charakters wurden von der SL festgelegt, ansonsten ist der Charakter frei wie ein SC.
- **IZ (x)**: Inkubationszeit in Sekunden. Die Zeit, die Tränke und Krankheiten brauchen, um ihre volle Wirkung zu entfalten.
- **K**: Komponenten werden benötigt, entweder lt. Beschreibung oder nach eigenem Ermessen.
- **LP**: Lebenspunkte. Sie repräsentieren die Lebenskraft eines Charakters, also wie viele Wunden er trägt, bevor er stirbt. Jeder startet i.d.R. mit 6 LP.
- **MP**: Magiepunkte. Mit ihnen können Zauber „gekauft“ und später im Spiel gesprochen werden.
- **NSC**: Nichtspielercharakter. Wird von der SL „gesteuert“.
- **P**: Permanent. Die Wirkung dieses Zaubers oder Tranks dauert an.
- **PP**: Prügelpunkte. Geben die Kompetenz des Charakters in Handgemengen an.
- **R (x)**: Ritual. Umfangreiche Zauberhandlungen, dauern (x) Minuten, benötigen immer Komponenten.
- **RP**: Rüstungspunkte. Sie repräsentieren den Schutz, den eine Rüstung vor Verletzungen etc. bietet.
- **RW**: Reichweite eines Zaubers.
- **S**: Sofort. Der Zauber oder Trank wirkt ohne Zeitverzug.
- **SC**: Spielercharakter. Ist unabhängig und wird nur von dem Willen seines Spielers gesteuert.
- **SL**: Spielleitung. Sie agieren als Organisatoren, Geschichtenerzähler und Schiedsrichter.
- **ST**: Stufe(n). Viele Eigenschaften, Zauber und Tränke können in ST „gekauft“ werden. Höhere ST bedeuten dabei in der Regel mächtigere Eigenschaften, Zauber oder Tränke.
- **TP**: Trefferpunkte. $LP + RP = TP$. Anzahl Treffer, die ein Charakter einstecken kann, bis er umfällt.
- **W**: Wurfkomponenten werden benötigt (Schaumstoffball, Reissäckchen). An sie werden dieselben hohen Sicherheitsanforderungen gestellt wie an Wurf Waffen.
- **WD**: Wirkungsdauer. Die Zeit, die ein Trank oder Zauber nach seiner Anwendung wirkt.
- **Z**: Zauberer. Der Spruch wirkt nur auf diesen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. $LP + RP = TP$; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

3.3 Grundregeln

3.3.1 Sicherheit

- Kopf-, Genital- und Handtreffer **VERMEIDEN!** Der Kampf ist nach einem Kopf- oder Genitaltreffer sofort zu **unterbrechen!** Alle diese Treffer dürfen **ignoriert** werden. Eine Erkundigung nach dem Wohlbefinden des Gegners und eine Entschuldigung sind mehr als angebracht.
- **Waffen** nicht durchziehen, sondern Gegner und Material mit Respekt behandeln!
- Mit Kernstabwaffen niemals stechen!

3.3.2 Intime, Outtime, SL

- Personen, die gerade **nicht im Spiel** (= Outtime) sind, zeigen dies **IMMER** und **DEUTLICH** durch die vor der Brust verschränkten Arme an!
- Es gilt: Im Zweifel INTIME! Wer durch unklare Situationen Nachteile erfährt, hat selbst Schuld.
- Die Befehle „**Time-In**“ (Intime), „**Time-Out**“ (Outtime) und „**Time Freeze**“ werden **NUR** durch die SL ausgesprochen!
- Wird „**Time Freeze**“ ausgerufen, bleiben die Spieler stehen. ALLE SPIELER halten sich Augen und Ohren zu und beginnen zu summen. Bei einem von der SL angeordneten Standortwechsel merkt sich jeder vorher, wo er stand.
- Wenn Spieler Probleme sehen, rufen sie „**STOP**“ aus! Alle Teilnehmer in der Nähe halten mit ihrer Handlung inne, damit eine potentiell gefährliche Situation geklärt werden kann. Die Intime-Verwendung dieses Wortes ist zu vermeiden (ebenso wie „Sanitäter“, stattdessen „Heiler“ oder „Medic“) Um die Spielunterbrechung in unübersichtlichen Situationen klarer zu machen, empfiehlt es sich, die Arme über den Kopf zu heben. Augen und Ohren bleiben auf, um Gefahren rechtzeitig erkennen zu können.
- Bei Charakteren, die die Fertigkeit „Dieb“ regelgerecht anwenden, spricht man vom „**Dieben**“. „**Stehlen**“ hingegen ist das Outtime Entwenden eines Gegenstandes und ein **Straftatbestand**. Intime sollte zur Vermeidung von Missverständnissen daher nur der Begriff „Dieben“ verwendet werden.
- **Farbkodes** (die Kennzeichnungen durch Bänder, Etiketten o.ä. sind intime nicht vorhanden):
 - **Verzaubert:** Blau
 - **SL (Outtime):** Rot
 - **Unsichtbar:** Gelb
- Alle **Fertigkeiten, Nachteile und Zauber** machen für alle viel mehr Spaß, wenn sie farbig und lebhaft ausgespielt werden. Pappnasen, die ihre Fertigkeiten oder Zauber einfach nur ausnutzen, ohne zu *spielen*, sind grundsätzlich unerwünscht.

3.3.3 NSC

- Auch NSC **sind Menschen**, sie haben ein Recht auf gutes Rollenspiel und faire Behandlung, besonders im Kampf! Dies gilt auch, wenn sie Masken und furchteinflößende Kostüme tragen. Seht NSC nicht als „Schwertfutter“!
- NSC sind dazu aufgefordert, ihre Rollen mit Leben zu füllen. Seht euch nicht als „Schwertfutter“! Auch diese Charaktere sollen menschliche Regungen zeigen.

3.3.4 Waffen

- Als „**Waffen**“ im LARP werden nur solche zugelassen, die keinen Menschen verletzen können.
- Das bedeutet, dass Nahkampfwaffen immer sog. **Polsterwaffen** mit einem Kernstab aus Fiberglas, einer Polsterung aus geschlossenporigem Schaumstoff (an der Schlagfläche mindestens 2...3 cm dick) und einem Überzug aus Latex mit Schutzlack sein müssen. Keine Tapewaffen, keine Waffen mit Holz, Metall oder Bambus als Kernstab.
- Waffen, mit denen **gestochen, niedergeschlagen, gemeuchelt** oder die **geworfen** werden sollen, dürfen keinen Kernstab besitzen!

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- **Schusswaffen**, die echte Projektile verschießen, dürfen eine bestimmte Geschossenergie nicht überschreiten. Für Bögen gilt das Richtzuggewicht von 20...24 lbs. Die **Geschosse** sind am besten vollständig aus Schaumstoff auszuführen oder zumindest mit einer Sicherheitsspitze zu versehen, diese muss größer sein als die menschliche Augenhöhle (min. 5 cm Durchmesser). Für moderne Genres werden die sog. „Nerf-Guns“ oder völlig ungefährliche Infrarotwaffen empfohlen. Es ist grundsätzlich nicht auf den Kopf zu zielen!
- **Wurfkomponenten** für Zauberer müssen, wie Wurfaffen auch, weich genug sein und dürfen keinen starren Kern besitzen. Wir empfehlen **Softbälle** oder locker gefüllte **Reissäckchen**. Auf Mehl, Sand, losen Reis etc. muss verzichtet werden. Neben der zu großen Streuung können dabei immer Partikel ins Auge geraten, und es gibt Menschen, die auf Mehl allergisch sind!
- Grundsätzlich empfehlen wir den LARP-Zeit Waffencheck. Wir checken selbst nach diesen Richtlinien und empfehlen allen Teilnehmern, ihre Waffen bereits im Vorfeld mit den Anforderungen in dieser Richtlinie zu vergleichen. Der Waffencheck ist auf unserer Homepage ausgiebig erläutert.

3.3.5 Dieben

- Wer die Fertigkeit „**Dieben**“ besitzt, darf **spielwichtige Intime-Gegenstände** von ihrem Platz entfernen.
- **Dieben** ist **intime** und unterliegt den entsprechenden **Regeln**.
- **Stehlen** ist **outtime** und wird **strafrechtlich** verfolgt.
- Diebe müssen bei der Auswahl der gediebnen Gegenstände stets sehr umsichtig und rücksichtsvoll vorgehen.
- Näheres siehe Kapitel 4.4, „Diebenregeln“.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; **AP**: Alchemiepunkte; **B (x)**: Berührung (Berührungsdauer in sec); **E (x)**: Entfernung (Entfernung in m); **EP**: Erfahrungspunkte; **F (x)**: Fläche (Radius in m); **GSC**: Gesetzter Spielercharakter, **IZ (x)**: Inkubationszeit (Zeit in sec); **K**: Komponenten; **LP**: Lebenspunkte; **MP**: Magiepunkte; **NSC**: Nichtspielercharakter; **P**: Permanent; **PP**: Prügelpunkte; **R (x)**: Ritual (Dauer in min); **RP**: Rüstungspunkte; **RW**: Reichweite; **S**: Sofort; **SC**: Spielercharakter; **SL**: Spielleitung; **ST**: Stufe(n); **TP**: Trefferpunkte. LP + RP = TP; **W**: Wurfkomponenten; **WD**: Wirkungsdauer; **Z**: Zauberer

4 REGELN

4.1 Charaktere

4.1.1 Tipps zur Charaktererschaffung

- Arbeitet für euren Charakter einen Hintergrund aus und legt Eigenschaften fest. Dabei könnt ihr euch folgenden **Fragen** stellen:
 - Was würde ich für **Geld** tun / nicht tun?
 - Mit wem würde ich nie **zusammenarbeiten**?
 - Was / wen **mag ich**?
 - Was / wen **mag ich nicht**?
 - **Glaube** ich an etwas? Woran?
 - Was würde ich in einer Woche / in ein paar Wochen / in einem Jahr / in 5 Jahren gerne erreicht haben?
 - Wo komme ich her?
 - Was ist mein **Beruf**?
 - Habe ich Freunde und / oder Verwandte? Wie stehen diese zu mir / ich zu ihnen?
 - Warum bin ich überhaupt hier / unterwegs?
- Wählt eure Fertigkeiten und besonders eure Vor- und Nachteile nach der **Vorstellung**, die ihr von eurem zukünftigen Charakter habt, nicht nach den Punktekosten!
- Ordnet eurem Charakter einige **Adjektive** zu, die ihn beschreiben. Die folgende Liste gibt Beispiele (sicherlich gibt es noch viele, viele mehr): Gut, Böse, Neutral, Chaotisch, Ängstlich, Selbstsüchtig, Rechtschaffen, Hilfsbereit, Naiv, Geldgierig, Mutig, Jähzornig, Gerissen, Gebildet, Arrogant, Ernst, Tolerant, Lustig, Vertrauensselig, Selbstmitleidig, Nett, Grob, Rassistisch, Kumpelhaft

4.1.2 Regeln zur Charaktererschaffung

- Alle Charaktere starten mit **6 LP** ins Spiel
- Alle Charaktere beherrschen die Fertigkeit **Erste Hilfe**, mit der andere Charaktere am Verbluten gehindert werden können
- Die Gemeinschaft von Vorteilen, Nachteilen und Fertigkeiten, also alles, was sich mit EP kaufen lässt, wird als **Eigenschaften** bezeichnet
- Alle Charaktere haben zu Beginn **100 EP**, mit denen sie sich Fertigkeiten und / oder Vorteile kaufen können.
- Es ist möglich, sich bei der Charaktererschaffung (und nur dann!) **Nachteile** bis zu einem Maximalwert von 50 EP oder 3 Nachteilen aufzubürden, die mehr EP zur Charaktererschaffung bereitstellen. Ein Nachteil zählt dabei unabhängig von seiner ST als *ein* Nachteil. Bekommt ein Charakter einen Nachteil im Spiel (er verliert z.B. ein Auge), so kann er dafür keine Punkte mehr gutgeschrieben bekommen.
- Übriggebliebene **EP** lassen sich aufsparen und zusammen mit erspielten EP ganz normal weiterverwenden (s. 4.1.3 „Entwicklung des Charakters“).
- **Vorteile** können nur bei der Charaktererschaffung erkaufte werden. Soll der Charakter den Vorteil während des Spiels erlernen, so ist dafür umfangreicher Intime-Aufwand und auf jeden Fall eine Absprache mit der SL nötig! Eine Ausnahme bildet „Zauberei“, von der nur die erste ST bei der Erschaffung gekauft werden muss (natürlich auch mehr als eine) – weitere ST können auch später erworben werden.
- Eine **ST** einer Fertigkeit oder eines Zaubers beinhaltet immer die Fertigkeiten / Vorteile oder Zauber aller niedrigeren ST und natürlich beim Kauf deren Kosten.
- Grundsätzlich gilt neben der Beachtung des Regelwerks: **Du kannst, was du darstellen kannst!** Diverse Spielelemente (Nachteile, Vorteile, Fertigkeiten, Zauber, Rassen, Berufe o.ä.) dürfen nur verwendet werden, wenn sie auch dargestellt werden (können).

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.1.3 Entwicklung des Charakters

- Alle Charaktere bekommen **pro Spieltag 5 EP**, plus **Sonderpunkte** nach SL-Entscheidung. Wir fordern alle SL auf, von dieser Möglichkeit ausgiebig Gebrauch zu machen und dabei die NSC zu Rate zu ziehen.
- Das **Lernen** von Fertigkeiten, Sprüchen, Tränken etc. sollte ausgespielt werden.
- Das Lernen von Fertigkeiten, Sprüchen, Tränken etc. kann jederzeit **begonnen** werden
- Die Fertigkeiten, Sprüche, Tränke etc. dürfen jedoch erst benutzt werden, nachdem die entsprechende Summe an **EP ausgegeben** wurde.

4.1.4 Liste der Nachteile

Allergie

ST: 3 EP pro ST: Text

Der Charakter wählt eine Situation, Person, Gegenstand oder Substanz, bei deren Kontakt er LP verliert und pro LP 5 min bewusstlos wird.

Essen/Trinken: Anzahl verlorener LP = ST; EP pro ST: 5. Beispiele: Milch, Brot.

Berührung: Anzahl verlorener LP + 1 = ST; EP pro ST: 10. Beispiele: Wasser, Eisen.

Sichtung: Anzahl verlorener LP + 2 = ST; EP pro ST: 15. Beispiele: Musik, Tempel

Nur realistische Allergien, deren Kontakt auch möglich ist, werden zugelassen.

Armut

ST: - EP pro ST: 5

Der Charakter bekommt kein Startkapital. Er kann die Fertigkeit „Reichtum“ zu Beginn nicht besitzen.

Astralverlust

ST: - EP pro ST: 30

Nur für Zauberer: Ein Fluch, Dämon etc. saugt astrale Energie des Zauberers, so dass der Zauberer für jeden Spruch 5 MP mehr aufwenden muss.

Ausgezehrt

ST: 2 EP pro ST: 25

Der Charakter erhält 1LP weniger und kann entsprechend die Fertigkeit „Extra Konstitution“ nicht erlernen

Blind

ST: - EP pro ST: 40

Der Charakter kann nichts sehen. Er muss eine Augenbinde tragen, die aus Sicherheitsgründen leicht durchlässig sein kann.

Bluter

ST: - EP pro ST: 30

Der Charakter verblutet doppelt so schnell.

Drogenabhängig

ST: 3 EP pro ST: 10

Der Charakter ist von einer bestimmten Droge abhängig. Kann er sie 12 Stunden lang nicht konsumieren, verliert er alle 2 Stunden 1LP (den ersten also in der 14. Stunde), die sich nach Gabe der Droge normal regenerieren. Drogen können prinzipiell geraucht, geschluckt, getrunken, geschnupft und als Salbe aufgetragen werden. Man kann nach jedem Trank auf der Tränkeliste süchtig sein (wobei Gift sich nicht gerade anbietet, aber möglich ist), und ansonsten kann man sich

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

ja viel ausdenken. Nicht möglich ist die Sucht nach outtime legalen Drogen wie Tabak oder Alkohol. Outtime illegale Drogen müssen durch unschädliche Substanzen dargestellt werden! Die 12 Stunden Entzug starten das erste Mal mit dem Beginn des Cons, man geht also davon aus, dass Charaktere unmittelbar vor dem Intime-Gehen ihre letzte Dosis genommen haben. Charaktere können keine Drogen mitbringen, es sei denn, sie sind Alchemisten (siehe 4.2 „Alchemie“).

Drogenabhängigkeit, die als Nachteil erworben wurde, ist nicht heilbar!

Die Drogen teilen sich je nach Beschaffbarkeit und Legalität in drei ST ein:

ST 1: Legal und leicht beschaffbar

ST 2: Legal, aber schwer beschaffbar **oder** illegal, aber leicht beschaffbar

ST 3: Illegal und schwer beschaffbar.

Dumm

ST: - EP pro ST: 15

Der Charakter ist, nun ja, nicht besonders helle. Er kann folgende Fertigkeiten nicht erlernen:

Zauberei, Schlösser, Fallen, Meucheln ST2 & 3, Heiler, Alchemist, Sicherer Schlag / Schuss / Wurf, Fälschen, Ermitteln, Legendenkunde, Bildung, Pilot ST 2&3, Techniker ST 2&3.

Einäugig

ST: - EP pro ST: 15

Dem Charakter fehlt ein Auge. Es ist mit eine Augenklappe / Binde zu verdecken, die undurchlässig sein muss.

Gesucht

ST: 4 EP pro ST: 10

Der Charakter hat aufgrund seiner Hintergrundgeschichte Verfolger, die seinen Kopf oder zumindest andere, wichtige Dinge von ihm haben wollen, wie z.B. sein Geld, seine Freiheit oder seine rechte Hand. Hintergrundgeschichte rechtzeitig der SL mitteilen!

ST 1: Geld

ST 2: Freiheit

ST 3: Körperteil

ST 4: Leben

Geteilte Persönlichkeit (geistig)

ST: - EP pro ST: 30

Der Spieler muss zwei gegensätzliche Charaktere erschaffen (mit doppelten EP), die in seiner Brust wohnen. Er legt entweder eine bestimmte Situation (Kampf, Musik, Anlassergeräusch) als Wechselzeitpunkt fest, oder er wirft in unregelmäßigen Abständen (5x in 24 h) eine Münze. Es muss beim Münzwurf mindestens 1h vergehen, bevor wieder gewechselt werden kann. Ein Charakter mit geteilter Persönlichkeit bekommt im Spiel aber nur die einfache Zahl EP. Diese kann er beliebig auf die beiden „Hälften“ aufteilen. Beim Wechsel ändern sich nur die Fertigkeiten, Vor- und Nachteile bleiben.

Gnadenvoll (geistig)

ST: - EP pro ST: 5

Der Charakter würde niemals einen Todesstoss setzen und kann Meucheln auf ST 2 & 3 nicht erlernen.

Hypochondrie (geistig)

ST: - EP pro ST: 15

Der Charakter sucht sich jeden Morgen eine Krankheit aus, an der er glaubt zu leiden, bis ihn ein Heiler behandelt. Den nächsten Morgen geht das Spiel von vorne los. Hypochonder können die Fertigkeit „Heiler“ nicht erlernen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter, IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Beispiele: Keuchhusten, Lähmungserscheinungen, Blindheit, Taubheit, Kopfschmerzen, Schüttelfrost, Fieber, Durchfall, Ohnmachtsanfälle, Schwächegefühl, Gliederschmerzen, Impotenz, Schwangerschaft

Kleptomanie (geistig)

ST: - **EP pro ST:** 25

Der Charakter muss zwanghaft dieben. Er muss die Fertigkeit „Dieb“ besitzen. Er muss bei der SL täglich 5 (sinnvolle!) gediebte Gegenstände vorweisen können.

Lebensfokus

ST: - **EP pro ST:** 35

Der Charakter besitzt einen magischen Gegenstand, der ihn am Leben hält. Er muss ihn berühren, tut er das nicht, verliert er alle 5 min 1LP. Wird der Fokus zerstört, stirbt der Charakter sofort. Der Charakter kann nicht wiederbelebt werden. Es darf sich nicht um ein Kleidungsstück im weiteren Sinne handeln, der Gegenstand muss sichtbar sein und es muss möglich sein, dass er „abhanden kommen“ kann. Beispiele: Amulette, Schmuck, Stab.

Der Gegenstand muss mit einem blauen Band („magisch“) versehen sein. Lebensfoki unterliegen den Artefaktregeln, sie enthalten 15 MP.

Magiefokus

ST: - **EP pro ST:** 20

Der Charakter besitzt einen magischen Gegenstand, ohne den er keine Magie wirken kann. Er muss ihn dazu berühren. Es darf sich nicht um ein Kleidungsstück im weiteren Sinne handeln, der Gegenstand muss sichtbar sein und es soll möglich sein, dass er „abhanden kommen“ kann. Beispiele: Rassel, Feder, Zauberbuch

Der Gegenstand muss mit einem blauen Band („magisch“) versehen sein. Magiefoki unterliegen den Artefaktregeln, sie enthalten 10 MP.

Nervöses Leiden (geistig)

ST: 2 **EP pro ST:** 5

Der Charakter hat eine Macke, eine sich ständig wiederholende Leerlaufhandlung.

ST 1: Motorische Macken. Beispiele: Kratzen, Zucken, Sabbern

ST 2: Verbale Macken, mit denen kein Zaubern möglich ist. Beispiele: Stottern, Tourette, Nachplappern

Paranoia (geistig)

ST: - **EP pro ST:** 15

Der Charakter leidet unter Verfolgungswahn und will niemanden den Rücken zudrehen.

Pazifismus

ST: - **EP pro ST:** 20

Der Charakter kann keine Fertigkeiten oder Zauber erlernen, die dazu dienen, anderen LP zu rauben oder Schmerzen zu bereiten.

Pech

ST: 5 **EP pro ST:** 10

Nur für Zauberer und Alchemisten: Pro ST klappt ein Zauber / Trank in 24 h (von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang) nicht. Dies kann aber unbemerkt bleiben. Welcher Zauber / Trank nicht klappt, darf der Pechvogel selbst bestimmen. Lustiges Rollenspiel gefragt!

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Phobie (geistig)

ST: 3 EP pro ST: 10

Der Charakter hat entsetzliche Angst vor bestimmten Orten, Gegenständen oder Situationen. Die EP pro ST richten sich nach den Einschränkungen, die der Charakter aufgrund der Phobie hinzunehmen hat.

ST 1, Selten: Echsen, Schlangen

ST 2, Normal: Elfen, fließende Gewässer, Höhen, enge Räume

ST 3, Häufig: Musik, das andere Geschlecht, Tageslicht

Schlechte Konstitution

ST: - EP pro ST: 30

Der Charakter regeneriert nur halb so schnell. Er kann den Vorteil „Regeneration“ nicht besitzen.

Schwach

ST: - EP pro ST: 10

Der Charakter ist von schwächlicher Natur oder sehr alt. Er kann folgende Fertigkeiten / Vorteile nicht besitzen:

Extra Stärke, Extra Konstitution, Rüstung ab ST2, Klingenwaffen ST2, Wuchtwaffen ST2, Parierhilfe ST2, Berserkerwut

Seele verpfändet

ST: 2 EP pro ST: 5

ST 1: Der Charakter kann unter keinen Umständen wiederbelebt werden. Er muss nach seinem Tod einer höheren Macht dienen, die er bei der Charaktererschaffung festlegt.

ST 2: Der Charakter ersteht grundsätzlich nach 10 Minuten als Untoter wieder auf. Er besitzt 6 LP und greift alle Umstehenden ohne Unterschied an. Für ihn gelten die Regeln für „Geholte Wesen“.

Spielleidenschaft (geistig)

ST: - EP pro ST: 15

Der Charakter kann an keinem Spiel vorbeigehen. Er macht so lange mit, bis er entweder alles verspielt hat, die Partner aufhören o.ä.

Stumm

ST: - EP pro ST: 30

Stumme können die Fertigkeit „Zauberei“ nicht anwenden. Sie dürfen intime nicht sprechen (Unartikulierte Laute sind möglich).

Tag- oder Nachtblindheit

ST: - EP pro ST: 20

Der Charakter kann zu der entspr. Tageszeit kaum etwas sehen. Als Hilfe empfiehlt sich eine fast undurchlässige Augenbinde, Sonnenbrille o.ä.

Taubheit

ST: - EP pro ST: 15

Nur lautestes Schreien wird verstanden, dies hat aber keine Auswirkungen auf die Empfindlichkeit gegenüber Magie. Der Charakter schreit ebenfalls immer, da er sein eigene Stimme nicht hören kann.

Todessehnsucht

ST: - EP pro ST: 25

Der Charakter denkt nicht darüber nach, in welche Gefahren ihn bestimmte Situationen oder sein großes Maul bringen können, er nimmt jede Herausforderung an.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter, IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Unbrauchbare Gliedmaße

ST: 2 EP pro ST: 20

Der Charakter kann pro ST eine Gliedmaße nicht einsetzen.

Verschuldet

ST: 4 EP pro ST: 10

Der Charakter muss die Hälfte des Geldes, das er beim Aushecken besitzt, zur Begleichung seiner Schulden nutzen. Hat er irgendwann kein Geld, wird der Nachteil automatisch in „Gesucht“ auf gleicher ST umgewandelt. Er bekommt nur das halbe Startkapital.

50 Biereinheiten (s.a. 5.1 „Geld im LARP“) Schulden = 1ST

Verunstaltet

ST: 2 EP pro ST: 10

ST 1: Der Charakter ist hässlich wie die Nacht, er kann keine Liebes- oder Friedenszauber wirken. Achtung, verschiedene Rassen haben verschiedene Auffassungen von Hässlichkeit!

ST 2: Der Charakter hat eine deutliche Mutation, z.B. ein drittes Auge, und ist somit gesellschaftlich völlig untragbar geworden. Er ist richtig eklig. Dies haben alle Rassen gemein.

Wahnsinnig

ST: - EP pro ST: 30

Der Charakter sieht die Realität entschieden anders als seine Mitmenschen und lässt dies auch jeden wissen.

Wehleidig

ST: - EP pro ST: 10

Der Charakter verursacht bei jeder Verwundung und auch bei der darauffolgenden Heilung ein Mordsspektakel. Jede Krankheit nimmt ihn mental unglaublich mit und er lässt das auch jeden wissen. Wehleidigkeit bedeutet nicht automatisch Hypochondrie, die Kombination ist aber durchaus zulässig.

Wiederkehrendes Leiden

ST: 3 EP pro ST: 15

Der Charakter erleidet zu einem frei wählbaren Zeitpunkt den Verlust von (ST)LP. Das Leiden muss einmal in 24 h auftreten. Ursachen dafür können religiöser, dämonischer oder medizinischer Natur sein.

Zivilisationsfremd

ST: - EP pro ST: 10

Der Charakter ist entweder ganz allein, fern jeder Zivilisation oder in einer deutlich hinter dem allgemeinen Durchschnitt zurückgebliebenen Kultur aufgewachsen. Er ist nicht mit dem Prinzip des Geldes vertraut, begegnet allem gutgläubig und naiv. Er kann die Fertigkeiten „Ansehen“, „Bildung“ und „Legendenkunde“ nicht besitzen. Sein Startkapital hat die Form von Muscheln, Goldnuggets oder veraltetem Münzgeld. Dieses Startkapital in zum Charakter passender Form muss sich der Spieler selbst mitbringen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.1.5 Liste der Vorteile

Berserkerwut

ST: 2 EP pro ST: 10

Der Charakter fällt mit dem lauten Ruf „BERSERKER“ in den Blutrausch, erhält für die Dauer des Blutrausches 3LP extra und ist schmerzunempfindlich, kämpft allerdings so lange, bis entweder er oder niemand anders in seinem Blickfeld, einschließlich eventueller Verbündeter, mehr steht.

ST 1: Sobald der Charakter Schaden erleidet (LP weg), verfällt er in Berserkerwut

ST 2: Der Charakter kann den Zeitpunkt seines Eintritts in die Berserkerwut frei bestimmen.

Extra Konstitution

ST: 3 EP pro ST: 30

Charakter hat pro ST einen LP zusätzlich.

Extra Stärke

ST: 3 EP pro ST: 35

Nahkampfangriffe und Wurfaffenangriffe verursachen pro ST einen TP zusätzlich.

Gesundheit

ST: - EP pro ST: 15

Bei dem Charakter wirken Gifte und Krankheiten nur halb so schnell, sofort wirkende Gifte wirken erst nach 15 sek.

Natürlicher Zauber

ST: 3 EP pro ST: 10

Der Charakter kann pro ST einen Zauber bis zum Kostenmaximum von 15 Punkten „kaufen“. Er erhält pro Tag und ST einen MP-Vorrat von ebenfalls 15 Punkten, mit denen er seine Sprüche wirken kann. Die verbrauchten MP können durch Meditation regeneriert werden.

Regeneration

ST: 3 EP pro ST: 30

ST 1: Der Charakter benötigt zur Regeneration seiner verlorenen LP nur die halbe Zeit.

ST 2: Hände, Füße Finger, Augen, Ohren, Nase etc. wachsen innerhalb von 3 Stunden nach.

ST 3: Arme und Beine wachsen innerhalb von 6 h nach.

Schmerzunempfindlichkeit

ST: - EP pro ST: 25

Der Charakter spürt den Schmerz der Treffer kaum oder gar nicht. Er kann Schmerzen durch Wunden sowie den Zauber „Schmerz“ und die Folter ignorieren. Die Wucht großer Waffen ist dennoch auszuspielen!

Willenskraft

ST: 5 EP pro ST: 15

Der Charakter kann sich ST mal in 24 h gegen einen Beherrschungszauber (z.B. „Befehl“ oder „Sprache verändern“) durch seine schiere Willenskraft wehren. Gilt nicht gegen körperliche (insbes. TP- und LP-raubende) Zauber und Zauber, die durch Großrituale gezaubert wurden.

Zähigkeit

ST: - EP pro ST: 20

Der Charakter verblutet langsamer, in der doppelten Zeit.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Zauberei

ST: ∞ **EP pro ST:** 25

Der Charakter kann Zauber wirken, pro ST hat er 30 MP zu Verfügung. Davon kann er zum Einen Zauber „kaufen“, um sie zu erlernen, zum Anderen steht ihm grundsätzlich diese Menge MP im Spiel zur Verfügung, um die Zauber zu wirken. Verbrauchte MP regenerieren durch Meditation mit einer Geschwindigkeit von 1 MP pro Minute (s.a. 4.12 Zauberei) Die erste ST muss bei der Erschaffung gekauft werden (mehrere gehen auch), weitere ST können problemlos im Spiel erworben werden.

Zauberei und Rüstung

ST: 5 **EP pro ST:** 20

Der Charakter kann auch in Rüstung normal zaubern. Das Material ist hierbei unerheblich. Für diesen Vorteil müssen der SL gute Begründungen sowie passende Einschränkungen (z.B. Ordensregeln) genannt werden. Bei mehrfacher Nichtbeachtung dieser Regeln kann die SL die Zauberfähigkeit einschränken.

Für jede ST „Zauberei und Rüstung“ kann der Charakter jeweils 5 RP Rüstung aus beliebigem Material tragen und dennoch zaubern. „Zauberei und Rüstung“ ersetzt nicht „Rüstung tragen“, diese Fertigkeit muss in passender ST zusätzlich erworben werden!

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter, IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.1.6 Liste der Fertigkeiten

Alchemist

ST: ∞ **EP pro ST:** 15

Der Charakter kann Tränke zubereiten. Pro ST bekommt er 30 AP, die er zum Kaufen seiner Rezepte ausgibt.

Ansehen

ST: 5 **EP pro ST:** 40

Der Charakter genießt aufgrund von Dienstgrad, Adel, sozialem Status o.ä. mehr Ansehen als andere. Er benötigt Gefolge gemäß seiner ST (s.a. 4.2 „Ansehen“).

Für diese Fertigkeit existiert eine Sonderregel: Bis zur ST 3 kann man sie auf Pump „kaufen“. Das heißt, dass die Hälfte der EP-Kosten bei der Charaktererschaffung ausgegeben werden. Alle EP, die zunächst erspielt werden, dienen der Bezahlung der verbleibenden Hälfte. Neue Fertigkeiten können somit erst nach Rückzahlung der EP-„Schulden“ erlernt werden. Natürlich kann man den gesamten EP-Betrag auch sofort bezahlen.

Ausweichen

ST: 5 **EP pro ST:** 20

Ein Treffer kann ignoriert werden (bei mehreren TP werden alle TP ignoriert), kann pro ST einmal in 24 h angewendet werden (Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang) Direkte Treffer werden in normale umgewandelt. Kann nicht gegen Zauberei angewendet werden.

Bildung

ST: 5 **EP pro ST:** 5

Pro ST beherrscht der Charakter eine „Sprache“ mit dazugehöriger Schriftform. Die erste ST ist immer die Schrift der Standardsprache. (Deutsch, Basic etc.)

Blut zu Magie

ST: 2 **EP pro ST:** 45

Der Charakter kann MP aus LP generieren. Er bekommt für 1LP = 10MP gutgeschrieben. Sein MP-Vorrat kann so auch über seine eigentliche Obergrenze hinaus gesteigert werden. Diese MP können nach ihrem Verbrauch nicht regeneriert werden. Das Opfer behält *immer* mindestens *einen LP* übrig. Pro LP sind 5 Minuten Ritual nötig. Der Vorgang ist äußerst schmerzhaft für das Opfer.

ST 1: Der Zauber kann seine eigenen LP umwandeln.

ST 2: Der Zauberer kann die LP eines Fremden in eigene MP umwandeln. Dazu muss er das Opfer berühren.

Dieben

ST: - **EP pro ST:** 35

Der Charakter kann Gegenstände dieben. Er hinterlässt dazu an der Stelle, an der er etwas gediebt hat, ein Klebeetikett mit seinem Zeichen. Taschendiebe müssen in oder an der bediebt Tasche ein Etikett hinterlassen. Gegenstände müssen auch real vom „Tatort“ / aus der Tasche entwendet werden! (s.a. 4.4 „Diebenregeln“).

Entfesseln

ST: 2 **EP pro ST:** 15

Der Charakter kann sich aus Intime-Fesseln lösen. Intime-Fesseln sind nur symbolisch anzulegen, aus Sicherheitsgründen darf niemand wirklich gefesselt werden.

ST 1: Seil, Leder, Stoff

ST 2: Ketten, Eisen

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Ermitteln

ST: 5 EP pro ST: 25

Der Charakter kann bei Verbrechen Untersuchungen anstellen, um Informationen zu erhalten:

ST 1: Er erkennt Fälschungen als solche

ST 2: Er bekommt von der SL Informationen zu am Tatort vorhandenen Spuren (Der Umfang der Informationen hängt von Dauer und Güte des Ausspielens dieser Fertigkeit ab)

Erste Hilfe

ST: 2 EP pro ST: 0

Alle Charaktere besitzen diese Fertigkeit, mit der jemand vor dem Tod durch Verbluten gerettet werden kann. Erste Hilfe kann man nicht auf sich selbst anwenden. Man kann sie jedoch auf Meuchelopfer anwenden, solange kein Todesstoß gesetzt wurde und man schnell genug ist.

ST 1: Durch Abdrücken der Wunde kann ein Charakter bei einem anderen Charakter eine Blutung temporär stoppen, also so lange, wie er die Wunde abdrückt. Der verletzte Charakter erwacht davon nicht aus seiner Bewusstlosigkeit.

ST2: Durch Anlegen eines Notverbandes kann das Verbluten permanent gestoppt werden. Der verletzte Charakter erwacht aus seiner Bewusstlosigkeit und kann sich mit Unterstützung davonschleppen. Für diese Art der ersten Hilfe sind (improvisierte) Verbände nötig. Der Heilungsprozess wird so nicht unterstützt. Dafür ist die Behandlung durch einen Heiler nötig.

Fahrzeuge

ST: 3 EP pro ST: 15

Der Charakter kann Fahrzeuge etc. bedienen.

ST 1: Bodenfahrzeuge mit Rädern, Rollen oder Ketten sowie Wasserschiffe ohne Motor

ST 2: Alles, was in der Atmosphäre schwebt und fliegt, sowie Wasserschiffe mit Motor

ST 3: Alle Gefährte, einschließlich Raumschiffe beliebiger Größe

Hat eine Reisegruppe einen Fahrzeugführer mit passender ST (also z.B. ST 3, wenn die Handlung auf dem Mond spielt), dann sparen diese Charaktere die Kosten für die Anreise. Die Gruppe bekommt den Startgeldbetrag einmal zusätzlich ausgegeben, den sie sich nach eigenem Gutdünken teilen können.

Fallen

ST: 3 EP pro ST: 20

Der Charakter kann Fallen bauen, finden und entschärfen. Dazu zählt in modernen Genres auch Sprengstoff allgemein (s.a. 4.10 „Schlösser und Fallen“).

Fälschen

ST: - EP pro ST: 40

Ein Fälscher kann in einer halben Stunde konzentrierter Arbeit entweder ein Dokument (Diplome, Adelsbriefe, Begnadigungen, Haftbefehle) oder Geld im Wert von 10 Biereinheiten (s.a. 5.1 „Geld im LARP“) herstellen. Er muss sich beim Erlernen der Fertigkeit für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Um beides (Geld und Dokumente) fälschen zu können, benötigt er folglich zweimal die Fertigkeit „Fälschen“. Ein Fälscher erkennt Fälschungen anderer Fälscher allerdings nicht als solche! Um Fälschungen outtime von echten Dokumenten unterscheiden zu können, tragen alle eine kleine Rune. Alle Fälscher müssen dort ihre eigene Rune eintragen.

Foltern

ST: 5 EP pro ST: 20

Das Opfer wird 10 min lang gefoltert. Der Folterknecht erhält in dieser Zeit eine Antwort pro ST „Foltern“. Das Opfer erleidet 2 LP Schaden. Der Vorgang kann wiederholt werden. Je besser der Folterknecht, desto mehr Antworten erhält er vom Opfer, bevor dieses stirbt.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Heiler

ST: 5 EP pro ST: 15

Der Charakter kann Verletzten und Kranken helfen. Er kann dem Opfer pro ST einen LP zurückgeben. Die Behandlung dauert pro LP 5 min. Heiler können an einem Opfer nur eine Behandlung pro Verwundung durchführen. Erhält dasselbe Opfer neue Wunden, können diese allerdings erneut behandelt werden. Der Verletzte muss danach 20 min pro verlorenem LP ruhen.

Heiler sind in der Lage, verlorene Gliedmaßen wieder anzunähen, sofern diese Gliedmaßen noch brauchbar sind. Dazu dürfen sie noch nicht länger als ST des Heilers in Stunden abgetrennt gewesen sein. Verbrannte, vergrabene oder sonstwie zerstörte Gliedmaßen lassen sich nicht wieder annähen. Die Behandlung dauert für Finger, Nasen, Ohren eine Viertelstunde, für Hände, Füße, Augen eine halbe Stunde und für Beine und Arme eine Stunde. Der behandelte Charakter muss danach eine Stunde ruhen.

Heiler können andere von Krankheiten heilen, die eine gleiche oder niedrigere ST haben, wie sie ST in „Heiler“ haben. Dazu führen sie pro ST der Krankheit eine zehnminütige Behandlung durch. Danach muss der Charakter eine halbe Stunde ruhen. Nach Ablauf der halben Stunde regenerieren eventuell verlorene LP auf natürliche Weise (1 LP pro Stunde Ruhe etc.).

Jeder Charakter kann nur drei Mal am Tag durch die Anwendung dieser Fertigkeit (egal von wem, egal auf welcher ST) geheilt werden.

Hypnose

ST: 5 EP pro ST: 10

Die Anwendung von Hypnose setzt voraus, dass das Opfer den Hypnotiseur anschaut und nimmt pro ST 1 min in Anspruch.

ST 1: Ein geistiger Nachteil kann bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang aufgehoben werden. (Charaktere mit „Geteilter Persönlichkeit“ behalten den aktuellen Charakter)

ST 2: Jegliche mentale Beeinflussung durch Zauberei, Trank oder Hypnose kann erkannt werden. (Nur die Art der Beeinflussung, also Trank, Zauber und genaues Befehlswort)

ST 3: Jegliche mentale Beeinflussung durch Zauberei, Trank oder Hypnose kann erkannt und aufgehoben werden.

ST 4: Das Opfer beantwortet 5 Fragen zu einem Sachverhalt wahrheitsgemäß. (Je nachdem, was das Opfer für die Wahrheit hält)

ST 5: Dem Opfer kann ein Befehlswort eingepflanzt werden, bei dessen Nennung er einen eingepflichten Auftrag zwanghaft ausführt, danach kann es sich an nichts erinnern. Der Auftrag muss innerhalb von 10 Minuten ausgeführt werden können, danach bricht das Opfer den Auftrag ergebnislos ab, bis das Befehlswort das nächste Mal genannt wird. Keine Selbstverstümmelung!

Katalyst

ST: - EP pro ST: 50

Nur für Alchemisten: Der Charakter ist in der Lage, Tränke doppelt so schnell zu brauen wie normal.

Klingenwaffen

ST: 2 EP pro ST: 20

Der Charakter kann Klingenwaffen führen, sich effektiv verteidigen und mit ihnen Schaden verursachen.

ST 1: Alle Schwerter, Säbel, Messer etc. bis zu 1 m Gesamtlänge

ST 2: Alle Schwerter, Säbel, etc. mit beliebiger Länge, einschließlich Stabwaffen mit scharfen Klingen, z.B. Kriegssensen, Naginatas oder Zweililien.

Zu beachten ist, dass nur zweihändig geführte Waffen zweiter ST 2 TP verursachen. Einhändig geführte Waffen zweiter ST sowie zweihändig geführte Waffen erster ST verursachen nur 1 TP.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Legendenkunde

ST: 5 EP pro ST: 5

Der Charakter erhält von der SL interessante Geschichten und geschichtliche Informationen über den Spielort und die damit in Zusammenhang stehenden Personen.

Meucheln

ST: 3 EP pro ST: 30

ST 1: Schlag auf den Nacken mit Ansage „Gepömpft“. Der Gegner ist für 10 min bewusstlos, ohne LP zu verlieren.

ST 2: Kehlschnitt oder Herzstich: Ungepanzerte Gegner verlieren sofort alle LP und verbluten nach 20 Sekunden. Bei an Kehle respektive Herzgegend gepanzerten Gegner bleibt der Versuch wirkungslos.

ST 3: Kehlschnitt oder Herzstich: Auch Gegner, die an den entsprechenden Stellen Rüstung tragen, verlieren sofort alle LP und verbluten nach 20 Sekunden.

Charaktere, die magisch durch den Zauber „Rüstung“ geschützt sind, können nur mit Meucheln ST3 und einer Waffe, auf der der Zauber „Verzaubern“ liegt, gemeuchelt werden.

Ein Kehlschnitt verbietet dem Opfer, zu schreien, beim Herzstich kann es die 20 Sekunden noch schreien. Charaktere mit der Fertigkeit Meucheln benötigen die Fertigkeit „Klingenwaffen“ bzw. „Hieb Waffen“ nicht, allerdings können sie mit ihren Meuchelwaffen nicht im offenen Kampf kämpfen.

Meuchler bekommen ähnlich wie Diebe zu Anfang des Cons Etiketten mit einer eindeutigen Zeichen darauf ausgegeben, die sie zwingend an ihrem Opfer hinterlassen müssen.

Zum Meucheln, egal welcher ST, ausschließlich sichere, kernstabile Waffen verwenden!

Parierhilfe

ST: 2 EP pro ST: 20

ST 1: Der Charakter kann mit der zweiten Hand entweder eine kurze Nahkampfwaffe, also kürzer als 1 m, oder einen kleinen Schild mit einer Fläche nicht größer als 50x50 cm führen.

ST 2: Der Charakter kann mit der zweiten Hand alle Arten von (einhändigen) Nahkampfwaffen und alle Arten von Schilden führen

Selbstverständliche kann mit einer Parierhilfe, so lange es sich um eine Nahkampfwaffe, z.B. einen Dolch, handelt, auch ganz normal Schaden verursacht werden.

Werden Schilde als „Parierhilfe“ geführt, sind Schilde ST1 nach dem fünften Treffer mit einer zweihändigen Waffe (**Nicht** einhändige Waffe mit Schadensansage „2“ oder mehr!) und Schilde ST2 nach dem zehnten Treffer dieser Art zerstört und müssen repariert werden. (s.a. 4.11 „Techniker-Regeln“)

Pflanzenkunde

ST: - EP pro ST: 15

Der Charakter kann nützliche Pflanzen von Unkraut unterscheiden, vor allem solche, die von Alchemisten als Komponenten für Tränke benötigt werden. Selbstverständlich kann man die Fertigkeit je nach Genre auch auf Minerale oder biologische / chemische Grundsubstanzen ausrichten.

Wenn – wie oftmals üblich – Blumen mit mehreren Blüten als Komponentenkräuter ausgelegt werden, reicht eine Blüte, um einen Trank zu brauen. Alle Blüten / Kräuter können für alle Tränke verwendet werden.

Prophezeien

ST: 5 EP pro ST: 5

Der Charakter bekommt von der SL pro Tag pro ST eine mehr oder weniger sinnvolle Vision.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Prügelei

ST: 5 EP pro ST: 10

Der Charakter kennt die fiesen und effektiven Tricks im waffenlosen Nahkampf. Er erhält pro ST in „Prügelei“ zwei Prügelpunkte (s.a. 4.8 „Prügeleiregeln“)

Reichtum

ST: 5 EP pro ST: 20

Der Charakter erhält mehr Startkapital, für jede ST den Betrag zusätzlich zum normalen Startkapital. Bekommen normale Charaktere z.B. 10 Taler als Startkapital, bekäme ein Charakter mit „Reichtum“ auf ST 2 30 Taler (10 Taler normal + 2x 10 Taler extra). Er bekommt außerdem auf jedem Con, auch wenn er kein Startcharakter ist, das halbe Startkapital für das Con pro ST in „Reichtum“ ausgegeben.

Rüstung tragen

ST: ∞ EP pro ST: 10

Pro ST kann der Charakter Rüstung für 5 RP tragen (s. a. 4.9 „Rüstungsregeln“).

Schlösser

ST: 3 EP pro ST: 20

Der Charakter kann Schlösser bauen und knacken. Dies wirkt sich nicht auf mit Schlössern verbundene Fallen aus. In modernen Genres sind in dieser Fertigkeit auch alle weiteren Sicherheitssysteme (Kameras, Lichtschranken etc.) eingeschlossen (s.a. 4.10 „Schlösser und Fallen“).

Schusswaffen

ST: 3 EP pro ST: 20

Der Charakter kann Schusswaffen führen und mit ihnen Schaden verursachen.

ST 1: Einhändige Schusswaffen, z.B., kleine Armbrüste, Blasrohre, Pistolen, Blaster / Laser etc.

ST 2: Zweihändige Schusswaffen, z.B. alle Bögen, große Armbrüste, Gewehre etc.

ST 3: Geschütze, z.B. Ballisten, Katapulte, Kanonen, schwere, stationäre MGs, E-Web-Blaster etc., die mehrere Leute als Besatzung benötigen. Hierbei reicht es, wenn einer die Fertigkeit besitzt.

Sicherer Schlag / Sicherer Schuss / Sicherer Wurf

ST: 5 EP pro ST: 20

Der Schlag/Schuss/Wurf verursacht direkten Schaden, unter Umgehung der Rüstung. Kann pro ST einmal in 24 h angewendet werden (Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang). Der direkte Schaden ist mit einem kurzen „direkt“ anzudeuten (z.B. „Zwei direkt“).

Spuren lesen

ST: - EP pro ST: 15

Der Charakter kann Spuren finden, lesen und ihnen folgen. Er bekommt von der SL Informationen zu den vorhanden Spuren.

Techniker

ST: 3 EP pro ST: 25

Der Charakter besitzt in seinem Bereich ein tiefes Verständnis für Technik. Soll er mehrere unterschiedliche Bereiche abdecken, muss die Fertigkeit mehrmals gekauft werden.

ST 1: Der Charakter kann alle möglichen Ausrüstungsgegenstände seines Bereiches reparieren

ST 2: Der Charakter kann alle möglichen Ausrüstungsgegenstände seines Bereiches modifizieren

ST 3: Der Charakter kann alle möglichen Ausrüstungsgegenstände seines Bereiches neu bauen

Beispiele für Bereiche: Autos, Flugzeuge, Schiffe, Schusswaffen, Rüstung, Klingenwaffen. (s.a. 4.11 „Technikerregeln“)

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Wuchtwaffen

ST: 2 EP pro ST: 20

Der Charakter kann Wuchtwaffen führen, sich effektiv verteidigen und mit ihnen Schaden verursachen.

ST 1: Alle Äxte, Keulen, Kolben etc. bis zu 1 m Gesamtlänge und Kampfstäbe ohne Klinge / Kopf.

ST 2: Alle Äxte, Keulen, Kolben etc. beliebiger Länge, einschließlich große Äxte.

Zu beachten ist, dass nur zweihändig geführte Waffen zweiter ST 2 TP verursachen. Einhändig geführte Waffen zweiter ST sowie zweihändig geführte Waffen erster ST verursachen nur 1 TP. Kampfstäbe ohne Klinge oder Kopf machen immer 1 TP, auch wenn sie zweihändig geführt werden.

Wurfwaffen

ST: 2 EP pro ST: 20

Der Charakter kann Wurfwaffen führen und mit ihnen Schaden verursachen.

ST 1: Alle einhändig geworfenen Wurfwaffen

ST 2: Alle zweihändig geworfenen Wurfwaffen

Wurfwaffen dürfen keinen starren Kern besitzen, jedoch bis zu einer gewissen Grenze durchaus mit flexiblem Material zur Verbesserung der Flugeigenschaften gefüllt sein (Bleiband, Sandsäckchen).

Zentrierung

ST: - EP pro ST: 50

Nur für Zauberer: Der Charakter regeneriert MP doppelt so schnell (also 2 MP pro Minute).

Zweite Schusswaffe

ST: - EP pro ST: 20

Der Charakter kann mit der anderen Hand eine zweite (einhändige) Schusswaffe, z.B. Armbrust oder Pistole einsetzen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter, IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.2 Alchemie

4.2.1 Regeln

- Ähnlich wie mit EP Eigenschaften gekauft werden können, können mit AP Tränke gekauft werden, entweder bei der Charaktererschaffung, oder nachdem bei der Charakterverbesserung eine neue ST „Alchemie“ gekauft wurde. Pro ST „Alchemie“ erhält der Alchemist 30 AP.
- Jeder Trank benötigt zum Brauen so viele **Minuten**, wie er AP kostet. Der Alchemist ist also nur durch die Brauzeit, nicht durch seine AP eingeschränkt.
- Der Alchemist muss den gesamten Brauprozess überwachen. Er kann dabei pro 3 ST Alchemie einen Trank überwachen. Ein Alchemist auf ST 1-3 also einen Trank, ST 4-6 zwei Tränke, ST 7-9 drei Tränke usw.
- Das Brauen von Tränken benötigt neben einer angemessenen **Ausrüstung** auch **Komponenten** für jeden einzelnen Trank.
- Die SL legt im Wald Kräuter als Komponenten aus, die allerdings nur mit der Fertigkeit „Pflanzenkunde“ als solche erkannt werden können. Falls es sich dabei um Blumen mit mehreren Blüten handelt, ist eine Blüte ausreichend für einen einzelnen Trank. Bei kleineren Blumen oder Gegenständen ist eines für einen Trank ausreichend.
- Für das Brauen werden **Lebensmittelfarben** und **Geschmacksstoffe** benötigt. Keine alkoholhaltigen Bestandteile verwenden! Die Flaschen und Utensilien müssen lebensmittelecht sein, damit die Tränke wirklich getrunken werden können.
- Tränke müssen wirklich getrunken werden, es sei denn, gesundheitliche Gründe (Allergien) sprechen dagegen.
- **Trankfarben**: Klar, Blau, Grün, Rot, Gelb
- **Trankgeschmack**: Ohne, Süß, Sauer, Salzig (nicht zu viel Salz!)
- Die Tränke können auch unter Nahrung und Getränke **gemischt** werden. Wenn dies farbliche oder geschmackliche Auswirkungen auf das Nahrungsmittel hat, ist das eben so.
- Der Trank wirkt, wenn mehrere Personen davon trinken, immer nur auf das erste Opfer. Wenn beispielsweise ein Becher mit Met, in den Liebestrank gemischt wurde, herumgeht, ist natürlich nur der erste Trinker davon betroffen.
- Alle Tränke können auch als **Kontaktmittel**, also z.B. auf Waffen oder Pfeilen eingesetzt werden. Allerdings sinkt dann ihre ST um 1 (mindestens aber ST 1), und die Wirkdauer verdoppelt sich (aus S wird 15). Die Brauzeiten etc. bleiben, wie sie bei einem Einnahmemittel wären. Auch hier ist die Wirkung nach einer „Anwendung“ verbraucht.
- Die **Wirkung** von Tränken hält im Allgemeinen eine **halbe Stunde** an. Es gibt Tränke, die eine „permanente“ Wirkung hervorrufen (Raub oder Gabe von LP etc.), und Tränke mit bei der Beschreibung vermerkten Sonderregeln.
- Auch Tränke, die keine ST-Kennzeichnung besitzen, können in **höherer ST** gebraut werden. Die Wirkung unterscheidet sich nicht, jedoch sind die Tränke dann schwerer zu neutralisieren.
- Jeder Alchemist kann Tränke **fälschen**. Hierzu muss dem Trank **Rumaroma!** beigesetzt werden. Alchemisten (und nur die!) erkennen gefälschte Tränke am **Geruch**. Nicht-Alchemisten wissen erst aufgrund des **Geschmacks**, dass sie keine Wirkung ausspielen können. Diese Charaktere erkennen die Fälschung erst am Ausbleiben der Wirkung. Gefälschte Tränke benötigen keine Komponenten und keine Brauzeit und besitzen selbstverständlich keine Wirkung!
- Alchemisten können zu Beginn des Cons genug **Komponenten „mitbringen“**, ohne nach Kräutern suchen zu müssen, um 5 beliebige Tränke einmal brauen zu können. **Ausgecheckte Tränke** müssen innerhalb der ersten 24 h auf dem nächsten Con verbraucht werden. Ein-Tages-Cons gelten als diese ersten 24 h.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.2.2 Liste der Tränke

Antiserum

ST: 5 **AP pro ST:** 10 **IZ:** 15 **Farbe:** Klar **Geschmack:** Süß **WD:** P

Dieser Trank neutralisiert eine Krankheit mit gleicher oder niedrigerer ST. Bereits eingetretene Wirkungen müssen anders behandelt werden.

Astraltrank

ST: 5 **AP pro ST:** 15 **IZ:** 15 **Farbe:** Blau **Geschmack:** Süß **WD:** 1 Tag

Dieser Trank schenkt pro ST 15 MP, die nur einmal verwendet werden können und sich nicht regenerieren.

Betäubungsmittel

ST: - **AP pro ST:** 10 **IZ:** S **Farbe:** Rot **Geschmack:** Salzig **WD:** 10 min

Das Opfer schläft auf der Stelle ein. Das Opfer wacht auf, wenn es einen Schadenspunkt kassiert oder von einem Heiler behandelt wird.

Droge

ST: 5 **AP pro ST:** 20 **IZ:** 120 **Farbe:** Gelb **Geschmack:** Süß **WD:** je nach ST

Das Opfer wird in einen Rauschzustand versetzt. Je höher die ST, desto intensiver und länger der Rausch und desto schlimmer der Entzug danach. Alle Arten von Drogen sind möglich. Alle Drogen machen nach 6 minus ST der Droge Anwendungen abhängig (z.B. 6 - ST 3 = 3, also nach der 3. Anwendung; s.a. 4.1.4 „Nachteile“, „Drogenabhängig“). ST1 entspricht etwa Alkohol, ST3 etwa Extasy, ST5 etwa Heroin.

Im Spiel erworbene Drogensucht ist heilbar, wenn der Süchtige ST der Droge in Stunden in der Obhut eines Heilers verbringt. Dabei hat er heftigste Entzugserscheinungen, verliert jede Stunde 1 LP und hat Schmerzen. Das volle Programm.

Gegengift

ST: 5 **AP pro ST:** 15 **IZ:** 15 **Farbe:** Grün **Geschmack:** Süß **WD:** P

Dieser Trank neutralisiert den letzten eingenommenen Trank mit gleicher oder niedrigerer ST. Bereits eingetretene Wirkungen müssen anders behandelt werden.

Gummihaut

ST: - **AP pro ST:** 25 **IZ:** 120 **Farbe:** Gelb **Geschmack:** Ohne **WD:** 1 Tag

Das Opfer kann mit Meucheln ST1 nicht mehr niedergeschlagen werden. Der Knüppel prallt ab und schlägt stattdessen den Angreifer nieder. Wirkt nur einmal.

Heiltrank

ST: 5 **AP pro ST:** 10 **IZ:** 30 **Farbe:** Klar **Geschmack:** Sauer **WD:** P

Dieser Trank schenkt pro ST einen LP.

Krankheit

ST: 5 **AP pro ST:** 15 **IZ:** 5 **Farbe:** Rot **Geschmack:** Sauer **WD:** speziell

Der Trank infiziert das Opfer mit einer Krankheit gleicher ST. Dazu wird Blut eines Infizierten benötigt. Zu beachten ist das hohe Infektionsrisiko des Alchemisten!!! Wenn er nicht mindestens Handschuhe und Mundschutz trägt, wird eine Münze geworfen, ob er sich ansteckt.

K (Blut)

Lähmung

ST: - **AP pro ST:** 15 **IZ:** S **Farbe:** Gelb **Geschmack:** Sauer **WD:** 10 min

Das Opfer kann sich nach Einnahme für 10 Minuten nicht mehr rühren.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; **AP:** Alchemiepunkte; **B (x):** Berührung (Berührungsdauer in sec); **E (x):** Entfernung (Entfernung in m); **EP:** Erfahrungspunkte; **F (x):** Fläche (Radius in m); **GSC:** Gesetzter Spielercharakter; **IZ (x):** Inkubationszeit (Zeit in sec); **K:** Komponenten; **LP:** Lebenspunkte; **MP:** Magiepunkte; **NSC:** Nichtspielercharakter; **P:** Permanent; **PP:** Prügelpunkte; **R (x):** Ritual (Dauer in min); **RP:** Rüstungspunkte; **RW:** Reichweite; **S:** Sofort; **SC:** Spielercharakter; **SL:** Spielleitung; **ST:** Stufe(n); **TP:** Trefferpunkte. LP + RP = TP; **W:** Wurfkomponenten; **WD:** Wirkungsdauer; **Z:** Zauberer

Lebenselixier

ST: 5 **AP pro ST:** 100 **IZ:** S **Farbe:** Grün **Geschmack:** Sauer **WD:** P

Dieser Trank erweckt kürzlich Verstorbene (weniger oder gleich viele Stunden wie ST des Tranks tot) wieder zum Leben. Der Erweckte besitzt dann 0LP und muss schleunigst weiter behandelt werden, sonst verblutet er. Ein Charakter kann nur einmal pro Con wiederbelebt werden.

Liebestrank

ST: - **AP pro ST:** 10 **IZ:** S **Farbe:** Rot **Geschmack:** Süß **WD:** 30 min

Das Opfer verliebt sich für die nächste ½ Stunde unsterblich in die nächste Person des bevorzugten Geschlechtes, die es sieht.

Nachteilstrank

ST: 3 **AP pro ST:** 10 **IZ:** 60 **Farbe:** Klar **Geschmack:** Salzig **WD:** 10 min

ST 1: Das Opfer wird taub.

ST 2: Das Opfer wird stumm.

ST 3: Das Opfer wird blind.

Der Trank muss pro Wirkung einmal hergestellt werden. Ein blindes, taubstummes Opfer muss demnach drei Tränke getrunken haben.

Prophylaxe

ST: 5 **AP pro ST:** 30 **IZ:** S **Farbe:** Blau **Geschmack:** Salzig **WD:** 1 Tag

Dieser Trank neutralisiert **alle** bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang eingenommenen Tränke und Gifte gleicher oder niedrigerer ST.

Regenerationsstrank

ST: 3 **AP pro ST:** 20 **IZ:** 60 **Farbe:** Blau **Geschmack:** Ohne **WD:** 1 Tag

ST 1: Der Charakter benötigt zur Regeneration seiner verlorenen LP nur die halbe Zeit.

ST 2: Er kann Hände, Füße Finger, Augen, Ohren, Nase etc. innerhalb von 3 Stunden nachwachsen lassen

ST 3: Er kann Arme und Beine innerhalb von 6 h nachwachsen lassen.

Schadenstrank

ST: 5 **AP pro ST:** 20 **IZ:** 30 **Farbe:** Gelb **Geschmack:** Salzig **WD:** P

Dieser Trank raubt pro ST einen LP.

Scheintod

ST: - **AP pro ST:** 25 **IZ:** 120 **Farbe:** Blau **Geschmack:** Sauer **WD:** 30 min

Der Trank simuliert für ½ h den Tod. Der Unterschied zum echten Tod kann nicht festgestellt werden, allerdings kann das Opfer nicht als Untoter beschworen werden. Das Opfer verfällt in eine tiefe Bewusstlosigkeit, aus der es nicht geweckt werden kann.

Übermenschtrank

ST: - **AP pro ST:** 20 **IZ:** S **Farbe:** Grün **Geschmack:** Salzig **WD:** 5 min

Der Charakter erhält für 5 min 10 LP zusätzlich zu denen, die er bei Einnahme des Tranks hatte. Nach Ablauf der 5 min bricht er wie gemeuchelt (ST 3) zusammen.

Vergessenstrank

ST: - **AP pro ST:** 20 **IZ:** S **Farbe:** Klar **Geschmack:** Ohne **WD:** P

Das Opfer vergisst die letzten 10 Minuten vor Einnahme des Tranks.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Wahrheitsserum

ST: 5 **AP pro ST:** 20 **IZ:** 15 **Farbe:** Rot **Geschmack:** Ohne **WD:** 10 min
Das Opfer muss auf ST (Intime-)Fragen wahrheitsgemäß (was der Charakter für die Wahrheit hält) antworten.

4.3 Ansehen

- Ansehen bedeutet, dass der Charakter **bekannt** ist, **Autorität** besitzt und **Leute** hat, die ihm folgen.
- Es bedeutet auch, dass der Charakter das Recht hat, von anderen **respektvoll** behandelt zu werden und dieses Recht auch einfordern kann.
- SCs und NSCs sollten entsprechend **informiert** werden, damit es bei allen Interaktionen berücksichtigt werden kann.
- Dieses System ist auf verschiedene Genres anwendbar, den klassischen **Adel** ebenso wie moderne militärische **Dienstgrade** oder Initiationsgrade im **Klerus**.
- Dazu teilt man die Gesamt-Hierarchie in **5 Teile**, für deren Erreichung von unten nach oben jeweils die Fertigkeit „Ansehen“ auf der entsprechenden ST erworben werden muss.
- Es ist zu beachten, dass verschiedene ST unterschiedlich viel **Gefolge**, die selbst unterschiedlich hohe ST „Ansehen“ besitzen müssen, verlangen. Die Tatsache, dass man selbst zum Gefolge gehört, befreit nicht von der Pflicht, selbst auch Gefolge zu besitzen. **Gefolge** kann man sich **nicht „teilen“**.
- Gefolge wird als Gesamtzahl der ST in „Ansehen“ gefordert. Ein Herzog mit Ansehen auf ST 4 könnte als Gefolge fünf Knappen (5 x Ansehen 1 = 5), zwei Ritter und einen Knappen (2 x Ansehen 2 + 1 x Ansehen 1 = 5) oder einen Grafen und einen Ritter (1 x Ansehen 3 + 1 x Ansehen 2 = 5) etc. haben.
- Die folgende Liste gibt Beispiele:

ST	Gefolge	Adel	Dienstgrad	Klerus
1	0	Knappe / Page	Schütze bis	Novize
			Oberstabsgefreiter	
2	1	Ritter	Unteroffizier und	Priester
		Baron / Freiherr	Stabsunteroffizier	
3	3	Graf	Feldwebel bis	Bischof
		Fürst	Oberstabsfeldwebel	
4	5	Herzog	Leutnant bis	Erzbischof
		Prinz	Oberst	
5	7	König	Generäle	Pontifex Maximus

- „Ansehen“ bedeutet noch nicht unmittelbar auch „**Reichtum**“. Wenn man also seinem Gefolge gerne etwas bieten möchte, empfiehlt sich diese Fertigkeit ebenfalls.

4.4 Diebenregeln

- Wer die Fertigkeit „**Dieben**“ besitzt, darf **spielwichtige Intime-Gegenstände** von ihrem Platz entfernen.
- Dieben** ist **intime** und unterliegt den entsprechenden **Regeln!**
- Stehlen** ist **outtime** und wird **strafrechtlich** verfolgt!
- Diebe müssen bei der Auswahl der gediebnen Gegenstände stets sehr umsichtig und rücksichtsvoll vorgehen.
- Jeder Dieb erhält beim Einchecken eine Anzahl von **Klebeetiketten**, die mit einem ihn identifizierenden Zeichen versehen sind. Dieses Etikett muss er am Tatort gut sichtbar hinterlassen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- Gediebte Gegenstände müssen auch **real** entfernt bzw. aus Taschen genommen werden.
- Dieben unterscheidet sich vom Stehlen durch folgende Kennzeichen:
 - Der „Täter“ verfügt über die passende Fertigkeit.
 - Der gediebte Gegenstand ist intime und spielrelevant.
 - Dazu gehört z.B.
 - Intime-Geld
 - Latex-Gegenstände
 - Rüstung
 - Magische Gegenstände
 - Alle Gegenstände, die von der SL für den Plot ins Spiel gebracht wurden (Schriftrollen, Artefakte, Fahnen etc.)
 - Dazu gehören nicht:
 - Echtes (Outtime) Geld und andere Wertsachen
 - Lebensmittel (außer von der SL kostenlos zur Verfügung gestellt)
 - Kleidung & Bettzeug
 - Artikel des persönlichen Bedarfs, wie Medikamente und Hygieneartikel
 - Eindeutige Outtime-Gegenstände (Reisetaschen, Autoschlüssel, Schlafsäcke)
 - Am „Tatort“ oder an der bediebt Tasche befindet sich ein Etikett, auf dem die Rune des Diebes angebracht ist.
 - Das Dieben muss **umgehend** einer SL **bekannt gegeben** werden. Ggf. werden die Gegenstände bei der SL abgegeben oder beim designierten (NSC-) Händler verkauft.
- Sollte das Etikett fehlen oder sonst etwas auf einen echten **Diebstahl** hinweisen, bitte sofort bei der SL **melden**!
- Spätestens bei **Spielende** werden alle gediebt Gegenstände ihrem Eigentümer **zurück gegeben**.
- Gegenstände, die sich **unbewacht** im **öffentlichen** Raum befinden, z.B. auf Wegen, Wiesen, im Wald oder der menschenleeren Taverne, müssen nicht gediebt werden, sie können **gefunden** werden.
- Gegenstände in und **in unmittelbarer Nähe** zu **Zelten** und **Zimmern**, in fremden **Taschen** und anderen Behältnissen (auch wenn nicht am Mann) oder unter **Bewachung** müssen **gediebt** werden.
- Intime ist das Wort „Stehlen“, „Diebstahl“ etc. zu **vermeiden**, stattdessen „Dieben“ verwenden!
- Diebe müssen bei der Auswahl der gediebt Gegenstände stets sehr **umsichtig** und **rücksichtsvoll** vorgehen, denn sie tragen ab dem Zeitpunkt des Diebens die volle **Verantwortung** für diese Gegenstände! Im Zweifelsfall lieber nicht Dieben.

4.5 Heilungsregeln

- Charaktere, die nur noch **2 LP** oder weniger haben, sind **schwer verletzt**, sie können nur noch eine einhändige Waffe tragen, mehr als 10 RP zwingen sie zu Boden, sie können nicht mehr rennen.
- Der **letzte Schlag** senkt die LP immer auf Null! Negative LP sind nicht möglich.
- Es wird der **Todesstoß** angesagt! Niemand stirbt automatisch, außer durch Verbluten.
- Charaktere mit 0 LP werden bewusstlos und **verbluten nach 10 Minuten**, wenn ihnen nicht geholfen wird.
- Alle Charaktere beherrschen die Fertigkeit „Erste Hilfe“, mittels derer das Verbluten verhindert werden kann. „Erste Hilfe“ kann man nicht auf sich selbst anwenden, wohl aber bei Meuchelopfern.
- **Verlorene Lebenspunkte** regenerieren bei natürlicher Regeneration mit einer Geschwindigkeit von 1 LP pro 1 Stunde **Ruhe** (Liegen, keine aktiven Fertigkeiten anwenden, **kein Kämpfen!**).
- Von einem **Heiler** verbundene Wunden (LP) regenerieren innerhalb von 20 Minuten Ruhe pro LP.
- Der Vorteil „**Regeneration**“ halbiert die jeweiligen Heilungszeiten, der Nachteil „**Schlechte Konstitution**“ verdoppelt sie.
- Schwerverletzte Charaktere (0 LP) regenerieren ohne Hilfe eines Heilers gar nicht.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- Heilung ist begrenzt: Jeder Charakter kann nur drei Mal am Tag magisch, drei Mal alchemistisch und drei Mal durch einen Heiler geheilt werden. Ein Tag geht von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang. Wenn diese Begrenzung erreicht ist, muss sich der Charakter auf seine natürliche Regeneration verlassen. Schwerverletzte Charaktere müssen sich aber immer noch behandeln lassen, um überhaupt mit der Regeneration beginnen zu können, auch wenn sie aus der Behandlung direkt keine LP gewinnen.
- Charaktere können nur ein Mal pro Con wiederbelebt werden (entweder durch den Zauber „Reanimation“ **oder** den Trank „Lebenselixier“).
- Zusammenfassung der Heilungsregeln:

Zustand	Nachteil/Vorteil	Heiler?	Heilzeit pro LP
Schwer verletzt (0 LP)	Schlechte Konsti	Kein Heiler	Keine Heilung
	Schlechte Konsti	Heiler	40 Minuten
	Normal	Kein Heiler	Keine Heilung
	Normal	Heiler	20 Minuten
	Regeneration	Kein Heiler	Keine Heilung
	Regeneration	Heiler	10 Minuten
Verletzt (1 und mehr LP)	Schlechte Konsti	Kein Heiler	2 Stunden
	Schlechte Konsti	Heiler	40 Minuten
	Normal	Kein Heiler	1 Stunde
	Normal	Heiler	20 Minuten
	Regeneration	Kein Heiler	30 Minuten
	Regeneration	Heiler	10 Minuten

4.6 Kampfregeln

- Sicherheit ist oberstes Gebot!
- Alle Charaktere starten mit **6 LP** ins Spiel. Diese Zahl kann durch Heilung nicht erhöht, sondern nur aufs alte Niveau gebracht werden. Es gibt allerdings Vorteile, Tränke und Zauber, die die LP-Zahl auch über 6 hinaus erhöhen können.
- Alle **einhändigen Waffen** und alle Waffen erster ST, auch wenn sie zweihändig geführt werden, verursachen **1 TP** Grundschaden, alle **zweihändig geführten Waffen zweiter ST 2 TP**. Dies gilt auch für Schuss- und Wurfaffen!
- **Schusswaffen dritter ST** verursachen **3 TP Grundschaden**, und zwar gegen Charaktere immer direkt. Sekundärtreffer durch Abpraller oder Spritzer verursachen 1TP (normal).
- Immer die Trefferpunkte **ansagen**, auch „1“! Zusätzliche „verzaubert“, „giftig“, „etc.“
- Schilde ST1 sind nach dem fünften Treffer mit einer zweihändigen Waffe (**Nicht** einhändige Waffe mit Schadensansage „2“ oder mehr!) und Schilde ST2 nach dem zehnten Treffer dieser Art zerstört und müssen repariert werden. (s.a. 4.11 „Techniker-Regeln“).
- S.a. 4.9 „**Rüstungsregeln**“.

4.7 Meuchelregeln

- Zum Meucheln gehört der **Überraschungseffekt!**
- Gemeuchelt werden kann durch **Herzstich** (von vorne und hinten) oder **Kehlschnitt** (von Ohr zu Ohr!), bei letzterem kann das Opfer keinen Laut mehr von sich geben. Bei ersterem kann es schreien.
- Macht ein Charakter beim Meucheln eine **Abwehrbewegung**, misslingt die Attacke, das Opfer erhält bei Meucheln ST2 & ST3 jedoch 1TP (direkt).
- Meuchelopfer **verbluten** innerhalb von **20 Sekunden**, außer sie bekommen den Todesstoss. Es zählt der Zeitpunkt des Behandlungsbeginns!
- Auch Meuchelopfern kann mit Erster Hilfe, die jeder beherrscht, geholfen werden.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- Es ist **nicht möglich**, bei einem mit ST1 niedergeschlagenen („gepömpften“) Charakter einen **Todesstoß** zu setzen. Dazu müssten erst alle LP abgebaut werden, und durch den ersten Treffer wird das Opfer wieder wach.
- **Im Kampf** wird **nicht** gemeuchelt! „Im Kampf“ gilt auch bei Kontrahenten, die sich zwar im Moment unbewegt gegenüberstehen, die aber jederzeit wieder aktiv werden können.
- Magischer Schutz durch den Zauber „Rüstung“ kann nur mit einer Waffe, auf welcher der Zauber „Verzaubern“ liegt **und** Meucheln ST3 durchdrungen werden.

4.8 Prügeleiregeln

- Prügeleien sind Handgemenge, daher ist immer **besondere Vorsicht** geboten!
- Vorher kurz **outtime erkundigen**, ob der Gegner den Kampf auch ausspielen möchte, ansonsten lässt man den eigentlichen Kampf weg. Dem Gewinner reicht dann ein „vernichtender“ Schlag.
- Die Kontrahenten teilen einander die Anzahl ihrer **PP** mit. Hierbei zählt jede ST einer LP-raubenden Fertigkeit (z.B. Klingenwaffen, Wuchtwaffen, Wurfaffen, Schusswaffen etc., keine Zauber oder Tränke!) **einen** PP, jede ST der Fertigkeit „Prügelei“ zählt **zwei** PP.
- Die **Vorteile** „Extra Stärke“ und „Extra Konstitution“ geben jeweils 1 Bonus-PP.
- Der Kontrahent mit mehr Punkten **gewinnt**.
- Bei **Gleichstand** geht der Kampf unentschieden aus.
- Es wird empfohlen, eine Prügelei immer mit nur **einem Kontrahenten** zu beginnen, sonst wird es schnell unübersichtlich und gefährlich. Bei größeren Gruppen sucht sich am besten jeder einen „festen Partner“.
- Bei „**Zwei gegen Einen**“, „Drei gegen Einen“, „Fünf gegen zwei“ etc. addieren sich die Werte der Teilnehmer einer Partei.
- Der / die **Verlierer** einer Prügelei verlieren 1 LP und gehen – evtl. bewusstlos – zu Boden.
- Außerdem verliert jeder Teilnehmer einer Prügelei 1 PP. Prügelpunkte regenerieren mit einer Geschwindigkeit von 1 PP pro Stunde.

4.9 Rüstungsregeln

- Es gibt folgende Rüstungszonen:
 - Kopf / Torso vorne / Torso hinten / Oberarme (beide zusammen) / Unterarme (beide zusammen) / Oberschenkel (beide zusammen) / Unterschenkel (beide zusammen) / Hände (beide zusammen)
- Die Rüstungsarten bringen pro Rüstungszone eine bestimmte Anzahl Punkte:
 - Wattierter Stoff, weiches Leder, Energiefelder: 0,5 Punkte pro Zone
 - Festes, dickes Leder oder Kunststoff: 1 Punkt pro Zone
 - Kettenrüstung oder Kevlar: 1,5 Punkte pro Zone
 - Plattenrüstung, Kevlar mit Platten, feste SF-Rüstungen: 2 Punkte pro Zone
- Die Punkte werden insgesamt addiert. Nur **halb** bedeckte Zonen (nur einer von zwei Armen etc.) werden auch nur halb gezählt. Kommazahlen werden als letzter Schritt **aufgerundet**.
- Der Charakter muss die **Fertigkeit** auf der entsprechenden ST besitzen, um die RP auch nutzen zu können. Sonst bedeutet Rüstung nur Ballast.
- Gegen **Schwarzpulverwaffen** wirken nur Kevlarpanzer, gegen **Energiewaffen** nur feste SF-Rüstungen. Beide wirken allerdings gegen Stich und Streich. Leder, Kette und Platte sind gegen modernere Waffen wirkungslos.
- Die Rüstung wird immer **vor den LP herabgezählt**. Sie wirkt dabei nur an gerüsteten Stellen, hier aber voll. Trägt ein Charakter z.B. 5 RP, und wird immer auf die mit festem Leder gerüsteten Unterschenkel geschlagen, darf er 5 Treffer auf seine Rüstung buchen. Erst danach beginnt er, die LP herunterzuzählen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- **Schusswaffen**, die ohne Projektile dargestellt werden, treffen immer auf dem Torso. Einzige **Ausnahme**: Die Fertigkeit „**Sicherer Schuss**“ erlaubt es dem Schützen, auch ohne Projektil einen beliebigen Körperteil anzusagen.

4.10 Schlösser und Fallen

- Schlösser und Fallen sind immer durch einen Umschlag gekennzeichnet, in dem sich z.B. die Auswirkungen der Falle und Hinweise auf die Regeln befinden.
- Außerdem befindet sich dort immer ein **Beutel**, in dem sich genau **10 Murmeln** unterschiedlicher Farbe befinden. Diese haben unterschiedliche Bedeutungen:
 - **Grün**: Erfolg,
 - **Blau**: Störung, auch weiße und blaue Murmeln gelten ab jetzt als Alarm,
 - **Rot**: Alarm, dieser kann laut oder still sein und natürlich eine Falle auslösen. An dem Schloss bzw. der Falle hängt ein verschlossener Umschlag, auf dem die Auswirkungen beschrieben werden. Hängt kein Alarm am Schloss, ist es nach Ziehen einer roten Murmel zerstört, die Tür muss gewaltsam geöffnet werden.
 - **Weiß**: Keine Wirkung.
- **Beispiele** (es sind alle Kombinationen möglich, Grün muss aber immer mindestens einmal vertreten sein):

Schwierigkeit	Grün	Blau	Rot	Weiß
Leicht	3	3	1	3
Mittel	2	2	3	3
Schwer	1	3	4	2
Extrem	1	1	7	1

- Für alle Charaktere ohne die entspr. Fertigkeiten sind Fallen **nicht** als solche **erkennbar** und verschlossene Schlösser „**unüberwindbare**“ Hindernisse. Sie dürfen jedoch bei Schlössern in den Beutel **schauen**, um einen Eindruck von der Komplexität des Schlosses zu bekommen. Außerdem dürfen sie natürlich den Umschlag einsehen, wenn die Falle oder ein Alarm ausgelöst wurde.
- Nur Charaktere mit der **Fertigkeit „Fallen“** und passendem Werkzeug dürfen versuchen, Fallen zu entschärfen (nur sie dürfen in den Beutel **greifen**)
- Nur Charaktere mit der **Fertigkeit „Schlösser“** und passendem Werkzeug dürfen versuchen, Schlösser zu öffnen (nur sie dürfen in den Beutel **greifen**)
- Wenn an ein Schloss eine **Falle gekoppelt** ist, die beim Ziehen einer roten Murmel ausgelöst würde, benötigt man Charaktere mit beiden Fertigkeiten zum Entschärfen (entweder einen mit „Schlösser“ und „Fallen“ oder einen mit „Schlösser“ und einen mit „Fallen“).
- Der Charakter zieht immer **eine Murmel auf einmal**. Wenn er eine grüne zieht, ist das Schloss auf oder die Falle entschärft. Weiße zeigen keine Wirkung, rote lösen einen Alarm oder eine Falle aus. Blaue Murmeln „verwandeln“ alle danach gezogenen blauen und weißen Murmeln in rote Murmeln. Während eines Öffnungs- / Entschärfungsversuches wird nicht zurückgelegt. Erst danach wird der Beutel wieder befüllt.
- Charaktere, welche die entsprechende Fertigkeit auf **ST2** haben, dürfen eine blaue Murmel **einmal** wie eine weiße behandeln, mit **ST3** dürfen sie sogar eine rote Murmel **einmal** wie eine weiße behandeln.
- Sollten Charaktere ohne entsprechende Fertigkeiten versuchen, mit **roher Gewalt** eine Tür zu öffnen, so müssen sie eine **Anzahl Schläge oder Schüsse** gegen die Tür führen, die der Summe blauer, weißer und roter Murmeln entspricht. Die Schläge oder Schüsse sind durch **lautes Geschrei oder Gepolter** zu verdeutlichen. Alle **Alarme** oder evtl. angekoppelte **Fallen** werden dabei unweigerlich **ausgelöst**, es sei denn, sie wurden vorher entschärft.
- Wenn Charaktere mit diesen Fertigkeiten Schlösser oder Fallen **neu bauen** wollen, dann dürfen sie jeweils so viele rote und blaue Murmeln verwenden, wie der ST der Fertigkeit „Schlösser“ bzw.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter, IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

„Fallen“ entspricht. Die Kombination von weißen und grünen Murneln ist beliebig, es muss aber immer mindestens eine Murnel jeder Farbe und maximal insgesamt 10 Murneln vorhanden sein!

- Beispiele: Giftfallen mit vergifteten Pfeilen, Flüssigkeiten oder Nebeln, einfache Fallen wie Fallgruben oder ausgelegte Schlingen, Fallen mit Energiefeldern, die das Opfer gefangen halten, oder schwere Felsbrocken, die bei Auslösung herabstürzen
- Je schöner eine Falle dargestellt ist und je realistischer sie funktioniert, desto besser (Schaumstoff-felsen etc.). Zu beachten ist aber immer die LARP-taugliche Sicherheit!
- Alles was Sprengsatz ist, sei es als Verwendung in Fallen oder als Mine, Granate oder Tunnelbauinstrument etc., wird ebenfalls über die Fertigkeit „Fallen“ abgehandelt.

4.11 Technikerregeln

- Diese Regeln gelten nicht für **Schlösser und Fallen** (s. 4.10 „Schlösser und Fallen“).
- Es wird immer passendes **Werkzeug** und für Modifikationen und Neubauten auch **Material** benötigt!
- Reparatur von Ausrüstungsgegenständen dauert 15 Minuten pro ST. Hier einige Beispiele:

ST	Gegenstand	Dauer
1	Kurze Waffen, einhändige Schusswaffen, kleine Schilde, Rüstung mit insgesamt bis zu 5 RP (Helme, Lederrüstungen)	15 min
2	Lange Waffen, zweihändige Schusswaffen, große Schilde, Rüstung mit insgesamt bis zu 10 RP (Kettenhemden etc.)	30 min
3	Große Geschütze, Rüstung mit bis zu 15 RP (Plattenrüstungen etc.)	45 min
4	Rüstung mit bis zu 20 RP	60 min
...

- **Modifikation** von Ausrüstungsgegenständen dauert 30 Minuten pro ST.
- **Neubau** von Ausrüstungsgegenständen dauert 45 Minuten pro ST.
- Ausrüstungsgegenstände ohne ST werden als ST1 behandelt.
- Wenn ein Techniker in ein deutlich **anderes technisches Umfeld** gerät (z.B. durch Zeitreise, Stranden auf primitiven Planeten oder Besuch bei fremden Kulturen), so benötigt er für alle Arbeiten, die nicht seinem Technikstand entsprechen, 5 mal so lange, egal, ob die Technik fortschrittlicher oder veraltet ist.
- Anregungen für Techniker-Spezialisierungen:

Arbeitsgänge	Zeit	Gegenstände
Schmieden, Nähen, Holzbearbeitung	Mittelalter (bis 1500)	Schwert, Schild, Rüstung, Boote, Pferdegeschirre
Bohren, Feilen	Einfache Neuzeit (bis ca. 1800)	Einfache Vorderlader, frühe Uhren, Dampfmaschinen
Fräsen, Drehen, Schweißen	Mechanische Neuzeit (bis ca. 1950)	Automatische Feuerwaffen, Autos, Elektrische Anlagen, Kunststoffe
Löten, Programmieren	Elektronische Neuzeit (bis heute)	Computer, Elektronik, moderne Kommunikation, Fest- oder Flüssigtreibstoffraketen
???	Science-Fiction (ab morgen)	Überlichtraumfahrt, Energiewaffen, künstliche Schwerefelder

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.12 Zauberei

4.12.1 Regeln

- MP erfüllen eine Doppelfunktion:
 - Ähnlich wie mit EP Eigenschaften gekauft werden können, können mit MP Sprüche gekauft werden, entweder bei der Charaktererschaffung oder nachdem bei der Charakterverbesserung eine neue ST „Zauberei“ gekauft wurde. Pro ST „Zauberei“ erhält der Zauberer 30 MP.
 - Außerdem repräsentieren MP die Energie, die einem Zauberer zur Verfügung steht, um seine Sprüche zu wirken. Der Grundvorrat an MP beträgt 30 MP pro ST „Zauberei“. Damit beginnt jeder Zauberer das Con. Wirkt er Sprüche, reduziert sich sein Vorrat gemäß der Spruchkosten.
 - **Verbrauchte MP** regenerieren mit einer Geschwindigkeit von 1MP pro 1 Minute **Meditation**. Hierfür benötigt der Charakter Ruhe, er darf nicht gestört werden, sich unterhalten o.ä. Schlafen ist ebenfalls möglich. Nach acht Stunden Schlaf stehen dem Zauberer also bis zu 480 MP plus seinem Rest vom Vortag zur Verfügung. Zu beachten ist, dass der MP-Vorrat durch Meditation oder Schlaf niemals über den Grundvorrat hinaus erhöht werden kann.
- Wenn Zauber in mehreren Darstellungsformen (TP-Raub z.B. als Eisball, Feuerball, Säurestrom, magischer Dolch etc.) erlernt werden können, muss die jeweilige Darstellungsweise beim Erlernen festgelegt werden. Für Zauber mit demselben Effekt, aber unterschiedlichen Darstellungsformen, muss der Zauber mehrmals erlernt werden.
- Jemand, der **metallene Rüstungsteile** trägt, kann gar nicht zaubern. **Andere Materialien** dürfen bis zu einem Maximalwert von 5 RP getragen werden.
 - 1. Ausnahme: **Natürliche Zauber** können sogar mit bis zu 10 RP (immer noch kein Metall) am Leib gewirkt werden.
 - 2. Ausnahme: Der Vorteil „**Zauberei und Rüstung**“. Er ermöglicht das Zaubern in jeder Art von Rüstung, auch Metall.
- Jeder Zauber benötigt pro angefangene 5MP mindestens zwei Silben in der **Spruchformel**, jene kann aber ansonsten frei gewählt werden. Man kann sie singen, brüllen, rezitieren uvm. Sie muss aber ausgesprochen werden! Ungesprochene Zauber wirken nicht. Zauberer sollten sich außerdem darüber im klaren sein, dass Opfer, die die Spruchformel nicht mitbekommen haben, den Zauber evtl. nicht ausspielen.
- Zauber, die eine **Berührdauer** benötigen, werden gesprochen, dann wird die Berührung entsprechend der Dauer aufrechterhalten, dann wird die Wirkung angesagt. Es ist auch möglich, den Spruch während der Berührung aufzusagen. Wird die Berührung unterbrochen, muss der Zauber neu gewirkt werden.
- Zauber können auch immer auf allen niedrigeren Reichweiten gesprochen werden (F-E-W-R-B-Z)
- Auch, wenn sie nicht erforderlich sind, können immer Komponenten benutzt werden (Gelegenheit zur Ausgestaltung der Zauberei- und Charakterdarstellung!)
- Während ein Zauberer Sprüche **wirkt oder aufrechterhält**, kann er keine anderen aktiven Fertigkeiten anwenden. Selber kämpfen oder angegriffen werden stört die Konzentration sofort.
- Die Zauberer sprechen die Spruchformel und sagen danach deutlich die Wirkung an. Wenn ein Spieler mit dem Zauber **nicht vertraut** ist, kann er jederzeit den Zauberer oder andere Mitspieler um Hilfe bitten, die diese ihm auch bereitwillig gewähren sollten.
- Wird der Zauberer beim Sprechen **gestört**, ist der Spruch wirkungslos, verbraucht aber stets 5MP.
- **Sekundärtreffer** von Wurfkomponenten („Abpraller“) gelten nicht.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.12.2 Liste der Zauber

Beeinflussung

ST: - **MP pro ST:** 20 **RW:** E(5) **WD:** 10 min

Der Zauberer kann einem Opfer ein beliebiges Gefühl einpflanzen, z.B. Liebe, Wut, Traurigkeit, Hass. Das Opfer ist sich der Beeinflussung nicht bewusst.

Befehl

ST: 3 **MP pro ST:** 40 **RW:** B(2) **WD:** 10 min

Der Zauberer kann einem Opfer einen Befehl geben, den es je nach ST befolgt. Das Opfer vergisst den Befehl nach dessen Ausführung.

ST 1: Das Opfer verhält sich wie ein guter Kumpel und „tut Gefallen“.

ST 2: Das Opfer verhält sich wie der beste Freund und tut auch Dinge, die seine Gesundheit in Gefahr bringen oder die es sonst nicht tun würde.

ST 3: Das Opfer steht völlig unter dem Befehl des Zauberers und tut alles.

Berserkerwut

ST: - **MP pro ST:** 15 **RW:** B(5) **WD:** Text

Dieser Zauber versetzt einen anderen in Berserkerwut (s. 4.1.5 „Vorteile“ - Berserker).

Erstarren

ST: 2 **MP pro ST:** 15 **RW:** E(50) **WD:** ST1: 1 min / ST2: 10 min

Das Opfer kann sich nicht bewegen, sei es aufgrund von Versteinierung, Einfrieren, Festwachsen.

Auch Objekte (Türen, Katapulte) können so festgehalten werden.

ST1: Wirkt für 1 Minute, das Opfer ist immer noch fleischlich und erleidet ganz normal Schaden

ST2: Wirkt für 10 Minuten, das Opfer ist „versteinert“, es erleidet in diesem Zustand keinen Schaden

Frage an höhere Mächte

ST: 5 **MP pro ST:** 10 **RW:** - **WD:** -

Der Zauberer darf der SL pro ST am Tag eine Frage stellen, die die SL **nach Gutdünken** beantworten darf.

Frieden

ST: - **MP pro ST:** 15 **RW:** F (5) **WD:** A

Um den Zauberer herum entsteht eine Zone, in der niemand mehr den Wunsch verspürt, jemand anderem Schaden zuzufügen. Nicht von der Wirkung dieses Zaubers betroffen sind Berserker und magisch oder hypnotisch beherrschte Opfer.

Alle betroffenen Charaktere müssen die Wirkung deutlich ausspielen (Pfeifen, Hände in die Hosentaschen schieben, Waffen wegstecken), auch um anderen Charaktere, die den Zauber noch nicht mitbekommen haben, einen Hinweis zu geben.

Der Zauber wirkt so lange, wie der Zauberer die Zauberhandlung (Singen, rezitieren, Tanzen) durchführt.

Gegenstandsillusion

ST: - **MP pro ST:** 15 **RW:** R(1) **WD:** 15 min

Der Zauber lässt einen Gegenstand als einen anderen Gegenstand ähnlicher Größe erscheinen (Steinchen als Münzen, Stock als Schwert etc.). Dazu benötigt der Zauberer den illusorischen Gegenstand (z.B. ein Säckchen mit Münzen), an dem er einen Zettel anbringt, was es in Wirklichkeit ist. Nur im Notfall sind Notlösungen wie Pappschwerter etc. erlaubt.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Gegenzauber

ST: 5 MP pro ST: 20, Text RW: E(50) WD: P

Ein Zauber, dessen ST gleich oder niedriger ist, kann gebrochen werden. Bereits eingetretene Wirkungen (LP-Verlust etc.) müssen anders behandelt werden. Artefakte können mit diesem Zauber nicht zerstört werden!

Die MP-Kosten sind ausnahmsweise unterteilt. Beim Erlernen kostet er 20 MP pro ST. Bei Wirken jedoch verbraucht er doppelt so viele MP wie der zu brechende Zauber ursprünglich gekostet hat.

Dieser Zauber wirkt nicht gegen Spontanzauber (z.B. TP-Raub), dafür gibt es die Zauberaabwehr.

Gestaltwandel

ST: 2 MP pro ST: 20 RW: Z WD: A

Der Zauberer kann sich ganz oder teilweise in ein bestimmtes Tier verwandeln, welches der Zauberer beim Erlernen des Zaubers festlegen muss. Der Zauber kann für mehrere Tiere mehrmals erlernt werden.

ST 1: Einzelnes Körperteil (nur Hände, nur Kopf o.ä., muss beim Erlernen ausgewählt werden)

ST 2: Gesamter Körper

Es handelt sich hierbei nicht um eine Maskierung, sondern um eine echte Verwandlung. So entstandene Klauen etc. dürfen als Waffe ST1 eingesetzt werden, es darf mit dem Unterarm ohne Schaden pariert werden. Es ist darauf zu achten, dass kein Handgemenge entsteht!

Es dürfen nur Tiere gewählt werden, die auch dargestellt werden können. Kleintiere wie Mäuse, Fluchtieren wie Vögel oder Großwild wie Pottwale sind daher unzulässig. Denkbar sind Wölfe, Raubkatzen, Pferde, Schweine etc. Die Kleidung verwandelt sich mit, Ausrüstung jedoch nicht, sie muss zurückgelassen werden. **K** (Maskenartikel)

Heilzauber

ST: 5 MP pro ST: 10 RW: R(5 pro LP) WD: P

Dieser Heilzauber schenkt dem Opfer so viele LP wie die ST des Zaubers. Es kann nicht über die alte LP-Anzahl hinaus aufgefüllt werden. Der Zauberer muss das Opfer während des gesamten Rituals berühren.

Hokus Pokus Fidibus

ST: - MP pro ST: 5 RW: - WD: je nach Effekt, Licht: A

Dieser Zauber dient in erster Linie dazu, nette Effekte hervorzurufen. Er darf keine LP rauben oder geben und im Effekt nicht mit anderen Zaubern vergleichbar sein. Auch Lichtzauber sind möglich. Dabei darf der Lichtkegel einer kleinen (!) Taschenlampe jedoch nur den Boden unmittelbar vor dem Zauberer beleuchten. Andere Effekte sind z.B. Knallerbsen, Wunderkerzen etc.

Kosmetik

ST: 2 EP pro ST: 15 RW: 1.) E(5) / 2.) Z WD: 30 min

ST 1: Das Opfer wird im Gesicht und/oder an den Händen geschminkt. Dies kann sowohl zur Verschönerung, als auch zur Veralberung dienen. Das Opfer ist noch als es selbst zu erkennen. **K** (Schminke).

ST 2: Der Zauberer kann sein Äußeres verändern, so dass er nicht mehr als er selbst erkannt wird. Es ist nicht möglich, wie eine bestimmte andere Person auszusehen. **K** (Maskenartikel)

Krankheit heilen

ST: 5 MP pro ST: 15 RW: R (5) WD: P

Eine Krankheit mit ST gleich oder weniger wie ST des Zaubers wird aus dem Körper des Opfers entfernt. Die eingetretenen Wirkungen müssen auf andere Weise behandelt werden. Der Zauberer muss das Opfer während des gesamten Rituals berühren.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

LP übertragen

ST: 3 **MP pro ST:** 10 **RW:** R (5 pro LP) **WD:** P

Der Zauberer kann LP von einer auf eine andere Person übertragen.

ST 1: Von sich auf einen anderen

ST 2: Von einem anderen auf sich

ST 3: Von einem anderen auf einen zweiten anderen

Der Spender behält immer mindestens einen LP übrig. Es können mehr LP als ursprünglich vorhanden „auf Vorrat gespeichert“ werden. Diese zusätzlichen LP verfallen jedoch beim nächsten Sonnenaufgang.

LP-Raub

ST: 5 **MP pro ST:** 20 **RW:** W **WD:** P

Dieser Spruch raubt dem Opfer pro ST des Zaubers einen LP. Rüstung schützt nicht. Beispiel: Manablitz.

LP-Raub, speziell

ST: 5 **MP pro ST:** 15 **RW:** W **WD:** P

Dieser Spruch raubt dem Opfer, das einer beim Erlernen festgelegten Klasse entsprechen muss (z.B. nur Elfen, nur Atheisten), pro ST des Zaubers einen LP. Rüstung schützt nicht. Beispiel: Anti-Dryaden-Eispfeil.

Mesmerismus

ST: - **MP pro ST:** 15 **RW:** E(5) **WD:** 10 sec

Das Opfer führt eine Anweisung des Zaubers aus. Das Opfer kann dabei weder sich noch anderen körperlichen Schaden zufügen. Es führt nur körperliche Handlungen aus, sie sich in einen einfachen Befehl fassen lassen („Halt still“, „Mach Liegestütze“). Das Opfer erinnert sich an die Beeinflussung.

Nachteilszauber

ST: 3 **MP pro ST:** 10 **RW:** W **WD:** 10 min

ST 1: Das Opfer wird taub.

ST 2: Das Opfer wird stumm.

ST 3: Das Opfer wird blind.

Der Zauber muss pro Wirkung einmal gesprochen werden. Ein blindes, taubstummes Opfer muss demnach dreimal bezaubert worden sein.

Reanimation

ST: 5 **MP pro ST:** 100 **RW:** R(30) **WD:** P

Ein frisch Verstorbener (weniger als ST in Stunden tot) wird wiedererweckt. Er besitzt 0 LP und muß dringend weiter versorgt werden, weil er sonst verblutet. Ein Charakter kann nur einmal pro Con wiederbelebt werden.

Rüstung

ST: 5 **MP pro ST:** 10 **RW:** B(5 pro ST) oder Z **WD:** 30 min

Dieser Zauber verleiht dem Opfer pro ST 1 RP. Wirkt nur bei ansonsten vollständig ungerüsteten Charakteren.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Schlaf

ST: 3 MP pro ST: 10 RW: 1. B(1) / 2. W / 3. E(10) WD: 10 min, speziell

Dieser Zauber versetzt das Opfer in tiefen Schlaf, aus dem es erst nach Anwendung von Heilung, Heilzauber, Raub eines LP oder 10 min erwacht. Dieser Schlaf dient nicht der Regeneration!

ST 1: Wirkt bei Berührung

ST 2: Wirkt bei Treffer mit Wurfkomponente

ST 3: Wirkt auf 10 m Entfernung

Schmerz

ST: - MP pro ST: 15 RW: E(5) WD: A

Das Opfer ist handlungsunfähig, da es starke Schmerzen leidet, keine Luft mehr bekommt etc. Dieser Zauber raubt keine TP / LP!

Schnellartefakt

ST: - MP pro ST: 20 RW: R(10) WD: 1 Tag

Der Zauberer bannt einen Spruch in einen Gegenstand. Schnellartefakte können nur ein einziges Mal benutzt werden und halten lediglich bis zum nächsten Sonnenaufgang oder -untergang, je nachdem, was eher kommt. Sie können nicht ausgecheckt werden. Das Artefakt bindet doppelt so viele MP, wie der gebannte Zauber ST hat. Erst nach Ablauf der Haltbarkeit des Schnellartefakts kann der Zauberer sie regenerieren.

Beispielrechnung:

In eine Stecknadel soll der Zauber „TP-Raub“ auf ST 5 gebannt werden. Am Ende des Rituals fehlen dem Zauberer: 20 MP für die Erschaffung des Artefakts + 5x2 MP für einen Zauber fünfter ST = 30 MP. Wenn sich der Zauberer jetzt gleich zur Meditation hinlegt, kann er nur 20 MP davon wieder regenerieren. Für die restlichen 10 MP muss er den nächsten Sonnenauf- oder -untergang abwarten.

Schutz

ST: 3 MP pro ST: 40 RW: F (2) WD: A

Der Zauberer erschafft eine Zone des physikalischen Schutzes um beliebig vielen Personen. Der Zauber wirkt nicht gegen Zaubenangriffe. **K** (Ball am Band)

Selbstverstümmelung

ST: 2 MP pro ST: 15 RW: E(20) WD: P

ST 1: Der Zauberer raubt einem von ihm bezeichneten Wesen genauso viele LP, wie sich selbst. Ihm bleibt stets 1 LP, den er sich auf diese Weise nicht rauben kann.

ST 2: Durch Opferung seines eigenen Lebens (der Zauberer ist auf der Stelle tot und kann nicht wiederbelebt werden) kann der Zauberer dafür sorgen, dass ein von ihm bestimmtes Wesen mit ihm stirbt, unabhängig von dessen tatsächlichen Lebenspunkten.

Sprache verändern

ST: - MP pro ST: 10 RW: E(5) WD: 10 min

Das Opfer kann seine normale Redeweise nicht mehr nutzen. Zaubern ist nicht mehr möglich. Der Zauberer legt beim Erlernen den Effekt fest: z.B. Babygebrabbel, eine fremde Sprache, Tierlaute oder nur das Gegenteil von dem, was das Opfer gerne sagen würde.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Starre

ST: 5 MP pro ST: 15 RW: Z WD: ST x 5 min

Der Zauberer verfällt in Starre. Auf diese Weise kann er, wenn sein Ableben unmittelbar bevorsteht (er 0LP hat), seinen Tod um ST x 5 min hinauszögern. Er kann nur durch Heilung geweckt werden.

Teleportation

ST: - MP pro ST: 35 RW: Z WD: P

Der Zauberer spricht den Spruch, verkreuzt die Arme und darf so weit laufen, wie er in 5 Sekunden (21, 22, 23, 24, 25 zählen) kommt. Erst dort „taucht“ er dann wieder auf. In dieser Zeit ist er nicht angreifbar oder sonst wie „vorhanden“. Es wird kein „TIME FREEZE“ ausgerufen!

Trank extrahieren

ST: 5 MP pro ST: 15 RW: B(30) WD: P

Ein Trank, der weniger oder gleiche ST wie der Zauber hat, wird aus dem Körper des Opfers entfernt. Die eingetretenen Wirkungen müssen auf andere Weise behandelt werden.

Totensprache

ST: - MP pro ST: 30 RW: B (je nach Frage) WD: je nach Frage

Der Zauber ermöglicht einem frisch Verstorbenen (weniger als 1 Stunde tot) eine Frage so zu beantworten, wie er es auch zu Lebzeiten getan hätte. Das bezieht sich sowohl auf den Wahrheitsgehalt als auch auf das Wissen des Opfers. Auf das Opfer können keine anderen Fertigkeiten oder Zauber angewandt werden! **K** (Leiche des Opfers)

TP-Raub

ST: 5 MP pro ST: 10 RW: W WD: P

Dieser Spruch raubt dem Opfer pro ST des Zaubers einen TP. Rüstung schützt. Beispiele: Feuerball, Energieblitz.

TP-Raub, speziell

ST: 5 MP pro ST: 5 RW: W WD: P

Dieser Spruch raubt dem Opfer, das einer beim Erlernen festgelegten Klasse (z.B. nur Elfen, nur Atheisten) entsprechen muss, pro ST des Zaubers einen TP. Rüstung schützt. Beispiele: Anti-Elfen-Feuerball.

Verbergen

ST: 3 MP pro ST: 30 RW: R (1) WD: je nach ST

Ein Gegenstand (je nach ST unterschiedlich groß oder schwer) kann vor dem Blick anderer verborgen werden. Der Gegenstand muss mit einem gelben und einem blauen Band versehen werden und kann mit dem Zauber „Wahrnehmung (Zauberei)“ bemerkt werden.

ST 1: 1 kg oder 10x10x10 cm (Buch), hält 60 min

ST 2: 10 kg oder 50x50x50 cm (Schwert), hält 30 min

ST 3: 100 kg oder 200x200x200cm (Tür, Truhe, auf jeden Fall der Zauberer selbst), hält 5 min

Vergessen

ST: - MP pro ST: 20 RW: B(10) WD: P

Das Opfer vergisst die letzten 10 Minuten vor Anwendung des Zaubers.

Verständnis

ST: 2 MP pro ST: 15 RW: Z WD: A

ST 1: Der Zauberer kann eine fremde Sprache verstehen und lesen.

ST 2: Der Zauberer kann eine fremde Sprache sprechen und schreiben.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Verzaubern

ST: 2 **MP pro ST:** 15 **RW:** R (2) **WD:** je nach ST

Mit diesem Zauber können Personen, Gegenstände bis zur Größe eines Schanks (Rüstungen, Symbole, Altäre etc.) oder Flächen mit einem Durchmesser von maximal 10 m verzaubert werden (mit Mehl kennzeichnen). Sie sind mit dem Zauber „Wahrnehmung (Zauberei)“ als verzaubert zu erkennen.

Verzauberte Waffen verursachen bei vielen (nicht allen) Wesen, die durch normale Waffen nicht verletzt werden, Schaden und durchdringen magische Rüstungen. Üblich sind z. B. die Varianten „magische“, „unheilige“ und „heilige“ Waffe.

Viele (nicht alle) „Geholten Wesen“ haben eine Phobie vor verzauberten Gegenständen. Wird die Verzauberung jedoch gebrochen oder können sie den magischen Gegenstand nicht mehr sehen (z.B. Amulett auf der Brust, greifen aber von hinten an), zeigt ihre Phobie keine Auswirkungen.

Der Zauber hält:

ST 1: einen Kampf bzw. ½ h

ST 2: bis zum nächsten Sonnenauf- oder untergang.

Waffe gegen Dich

ST: 2 **MP pro ST:** 20 **RW:** E(10) **WD:** 10 sec

ST 1: Eine vom Zauberer bezeichnete Waffe beginnt Schmerzen zu verursachen, sie muss losgelassen werden.

ST 2: Eine vom Zauberer bezeichnete Waffe verursacht 1 LP (direkt) Schaden und muss fallengelassen werden.

Als Auswirkung ist ein Erhitzen der Waffe, das Wachsen von Dornen oder die Verwandlung in eine giftige Schlange vorstellbar. Der Effekt muss beim Erlernen festgelegt werden.

Wahrheit erkennen

ST: - **MP pro ST:** 20 **RW:** E(5) **WD:** je nach Frage

Das Opfer muss dem Zauberer eine Frage wahrheitsgemäß beantworten, je nachdem, was der Charakter für die Wahrheit hält.

Wahrnehmung

ST: - **MP pro ST:** 10 **RW:** E (5) **WD:** 10 sec

Beim Erlernen dieses Zaubers können verschiedene Wirkungen ausgewählt werden:

- Zauberei erkennen: Zauber, verzauberte Gegenstände, Zauberer etc. werden als solche erkannt, evtl. können nähere Details bestimmt werden
- Krankheit erkennen: Krankheiten können in Gegenständen und Personen oder an verseuchten Orten erkannt und bestimmt werden
- Gift erkennen: Gifte können in und an Personen und Gegenständen erkannt und bestimmt werden
- Fernsicht: Ein kleines OT-Fernglas darf verwendet werden (Analog zur Taschenlampe beim Lichtzauber)
- Weitere Wirkungen / Darstellungsformen sind möglich, müssen jedoch mit der SL abgesprochen werden.

Wesen bannen

ST: ∞ **MP pro ST:** 10 **RW:** W **WD:** P

Der Zauberer kann auf diese Weise „Geholte Wesen“ dauerhaft vernichten. Dazu muss er diesen Zauber auf mindestens der gleichen ST sprechen, auf der der Zauber „Wesen holen“ gesprochen wurde.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Wesen holen

ST: ∞ **MP pro ST:** 15 **RW:** R(1 pro ST) **WD:** 1 Tag

Der Zauberer kann auf diese Weise Wesen rufen, die LP = ST besitzen. Diese sind nur mit verzauberten Waffen effektiv zu verletzen, sonst regenerieren sie, nachdem sie zu Boden gegangen sind, in jeweils 10 Sekunden 1 LP. Je höher die ST, desto schneller bewegen sich die Wesen, und desto intelligenter sind sie.

Die Wesen bleiben bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang. Die Wesen müssen durch Personen dargestellt werden! Die SL ist nicht verpflichtet, dafür NSC zu stellen. Der Zauberer muss selbst dafür sorgen, kann sich aber mit der SL absprechen.

Für unterschiedliche Arten von geholten Wesen muss der Zauber mehrfach erlernt werden.

Beispiele: Zombies, Dämonen, Elementare, Geister etc.

K (Für Untote müssen z.B. Leichen vorhanden sein, für Elementare eine ausreichende Menge des Elements, etc.)

Zauberabwehr

ST: 2 **MP pro ST:** 20 **RW:** B **WD:** 30 min

Dieser Zauber wird prophylaktisch gesprochen. Er kann mehrmals gesprochen werden, um mehrmals gleich hintereinander zu wirken.

ST 1: Der erste Zauber, der auf das Opfer gewirkt wird, verpufft wirkungslos.

ST 2: Der erste Zauber, der auf das Opfer gewirkt wird, wird auf den angreifenden Zauberer zurückgeworfen. Bei Zaubern, die Wurfkomponenten benötigen, müssen diese zurückgeworfen werden und treffen, damit sie wirken.

Falls der angreifende Zauberer ebenfalls Zauberabwehr benutzt, wirkt diese voll, dass bedeutet, dass ein Zauber evtl. wiederum auf den angegriffenen Zauberer zurückgeworfen wird, und so weiter.

Zu Boden zwingen

ST: - **MP pro ST:** 15 **RW:** E (10) **WD:** A

Dieser Zauber zwingt das Opfer auf die Knie. Es kann sich nicht erheben, wohl aber kriechend fortbewegen. Beispiele: Erdbeben; Knochenhände, die aus der Erde greifen.

Zurückwerfen

ST: 2 **MP pro ST:** 5 **RW:** E(10) / F (5) **WD:** -

Der Zauber wirft das oder die Opfer mindestens 5 m zurück, sei es durch einen Windstoß, Grauen etc. Der Zauberer muss das oder die Opfer sehen können.

ST 1: Ein ausgewähltes Opfer, das max. 10 m entfernt ist.

ST 2: Alle Personen in einem Halbkreis vor dem Zauberer mit einem Radius von 5 m werden zurückgeworfen.

4.12.3 Großrituale

- Großrituale unterscheiden sich von normalen Zauberei-Ritualen. Großrituale benötigen stets einen Ritualkreis und mehr Zeit als Rituale. Sie müssen stets von einer SL abgesegnet werden und sind daher stets im Voraus bei der SL anzukündigen.
- Ritualen und Großritualen gemeinsam ist, dass beide Komponenten benötigen. Wenn die Menge, Art etc. der Komponenten oder der Darstellung des Rituals nicht ausreichend war, werden Rituale i.d.R. wirkungslos bleiben.
- Großrituale benötigen für ihre Durchführung eine Zeitdauer, die der Anzahl der Gesamt-MP-Kosten in Minuten entspricht.
- Bei Großritualen reicht es aus, wenn nur ein Teilnehmer den zu sprechenden Zauber beherrscht.
- Großrituale ermöglichen verschiedene Sondermöglichkeiten, die mit der normalen Spruchzauberei nicht möglich sind.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- MP-Kosten teilen:
 - Die MP-Kosten eines Großrituals können erheblich sein.
 - Sie können daher auf alle (Zauberer-) Teilnehmer eines Großrituals aufgeteilt werden.
 - Jeder gibt freiwillig eine bestimmte Summe, die er der SL mitteilt. Kommt die benötigte Gesamt-MP-Zahl nicht zusammen, scheitert das Ritual.
 - Das Teilen der MP-Kosten hat keinen Einfluss auf diese.
- Entfernte Opfer:
 - Mit Großritualen kann jeder Spruch auf ein Opfer gewirkt werden, welches sich nicht in der eigentlichen Reichweite des Zaubers aufhält.
 - Das Opfer muss jedoch auf dem Con anwesend sein, alles andere verursacht einen nahezu undurchführbaren Organisationsaufwand.
 - Voraussetzung ist, dass als Komponente (unter anderem) ein persönlicher Gegenstand des Opfers benötigt wird. Als persönlicher Gegenstand zählt auf der Haut getragene Kleidung, Körperteile (z.B. Haare, aber auch Finger, Nasen, Ohren), geliebter Schmuck etc.
 - Die MP-Kosten betragen das doppelte der normalen MP-Kosten.
- Unbekannte Zauber:
 - Mit Großritualen kann jeder Zauberer jeden beliebigen Zauber auf jeder beliebigen ST wirken, auch wenn er ihn eigentlich nicht beherrscht.
 - Unbekannt bedeutet, dass keiner der Teilnehmer diesen Zauber beherrscht.
 - Unbekannte Zauber benötigen, als Großritual gewirkt, die vierfache Menge an MP.
- Unbekannte Sprüche auf entfernte Opfer wirken:
 - Ist grundsätzlich möglich, die Kostenfaktoren kommen jedoch beide zur Anwendung.
 - Unbekannter Zauber x Entferntes Opfer: $4 \times 2 =$ achtfache Kosten.
- Artefakte erschaffen:
 - Mit Hilfe eines Großrituals können Zauber in Gegenständen „verankert“ werden.
 - Dabei können (unter den oben genannten Bedingungen) MP-Kosten geteilt und unbekannte Zauber verwendet werden.
 - Die Wirkungen des Zaubers können aus dem Gegenstand beliebig oft abgerufen werden.
 - Ein Artefakt ist zwar ein magischer Gegenstand, aber dadurch nicht automatisch „Verzaubert“. Dieser Zauber müsste zur Erlangung der entsprechenden Wirkung separat verankert werden.
 - Neben den MP-Kosten, welche das Sprechen des zu verankernden Zaubers ohnehin verbraucht, müssen von dem/den Ritualteilnehmer(n) die selben MP-Kosten noch einmal permanent gezahlt werden – die permanent gezahlten MP lassen sich nicht mehr regenerieren, sie sind weg und im Artefakt gespeichert.
 - Werden mehrere Zauber in einem Gegenstand verankert, müssen die mehrfachen permanenten MP-Kosten gezahlt werden (bei 3 Zaubern die dreifachen Kosten etc.).
- Artefakte zerstören:
 - Artefakte lassen sich prinzipiell auch einfach mechanisch kaputt machen.
 - Werden sie jedoch in einem Großritual fachmännisch zerstört, können der/die Ritualteilnehmer die permanent darin gespeicherten MP in sich aufnehmen und ab sofort nutzen und regenerieren.
 - Die MP werden nach SL-Entscheidung verteilt.
 - Sie müssen zur Zerstörung einmal die MP-Kosten aufwenden, die das Sprechen des/der im Artefakt verankerten Zaubers kosten würde.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.12.4 Magische Fallen

- Magische Fallen sind im Prinzip einfache Schnellartefakte und unterliegen deren Regeln.
- Dabei bannt ein Zauberer, der sowohl den Zauber „Schnellartefakt“ als auch den zu bannenden Zauber beherrscht, einen Zauber in ein magisches Zeichen gemäß der Tradition des Zauberers. Dies können mit mystischen Zeichen bemalte Brettchen, bunte Stoffbänder mit Spruchrollen oder aus natürlichen Bestandteilen zusammengesetzte „Kunstwerke“ sein.
- An der magischen Falle befindet sich ein (vorzugsweise blauer = Magie) Zettel, auf dem die Wirkung erläutert ist.
- Dieses Zeichen wird dann am Einsatzort aufgehängt, den Zettel gut sichtbar.
- Nähert sich ein potentiell Opfer (alle außer ihrem Erschaffer) der magischen Falle auf weniger als 2 m, so wird die Falle ausgelöst. Auch Zauber, die normalerweise eine Berührung, eine Wurfkomponente usw. benötigen, wirken auf „Sicht“.
- Das Opfer liest die „Anweisungen“ und führt sie nach bestem Wissen und Gewissen aus.
- Der Zettel wird entfernt, die magische Falle ist jetzt verbraucht. Die Fallenzettel bitte bei der SL oder (soweit bekannt) gleich beim richtigen Besitzer abgeben.
- Ein Beispiel: Alrik der Zauberer bannt den Zauber „Mesmerismus“ mit der Anweisung „Rufe dreimal laut ‚Alarm‘“ in eine magische Falle. Duplolas der Waldelf nähert sich nun dem Hintereingang von Alriks Zelt und bemerkt die magische Falle zu spät. Er liest den Zettel, flucht leise und ruft dreimal laut „Alarm“. Alrik und seine Freunde haben nun die Möglichkeit, Duplolas einen herzlichen Empfang zu bereiten, falls dieser das Zelt immer noch betreten will.
- Beliebt sind neben diesen sog. „Alarmfallen“ auch „Festhalter“, „Abstandsfallen“, „LP-Raub-Fallen“ etc. Eher ungewöhnlich wären „Heilungsfallen“ oder „Rüstungsfallen“, machen kann man sie aber schon.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter, IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

4.13 Krankheiten

- Krankheiten bieten viele Chancen für gutes Rollenspiel, nutzt sie!
- Alle Opfer bemerken wenige Minuten nach der Ansteckung, dass sie erkrankt sind.
- Erst nach Ablauf der Inkubationszeit bricht die Krankheit aus. Die Inkubationszeit beginnt mit der Ansteckung.
- ST bei einer Krankheit bedeutet, dass die betreffende Krankheit immer diese ST hat!
- Ansteckung geschieht meist auf Zuruf durch SL und NSC oder durch Vermerke an Leichen, Artefakten, Orten etc.

Augenwürmer

ST: 2 **IZ:** 2 h **Ansteckung:** Dreck und Fäkalien

Die Würmer zerfressen die Augen von innen. Das Opfer verliert das Augenlicht.

Dummkoller

ST: 3 **IZ:** Text **Ansteckung:** Bei Tempelschändungen und Götterlästerung

Jede Stunde verliert das Opfer 5 EP. Wenn die freien EP weg sind, verliert es Fertigkeiten oder Zauber, die billigsten zuerst. Der Schwund ist permanent.

Fleischfäule

ST: 3 **IZ:** Text **Ansteckung:** Bei Untoten, in Gräbern, an alten Leichen

Der Körperteil, mit dem der infizierte Gegenstand / das infizierte Wesen berührt wurde, fault allmählich ab.

Nach 1 h: Gliedmaße kann nicht mehr belastet werden.

Nach 3 h: Gliedmaße ist vollkommen nutzlos.

Nach 6 h: Gliedmaße ist vollständig abefault, die Infektion geht auf den Torso über.

Wurde der Torso getroffen oder geht die Infektion auf den Torso über, verliert das Opfer jede Stunde 1 LP.

Lykanthropie

ST: 5 **Z:** 12 h **Ansteckung:** Werwesenbiss

Das Opfer verwandelt sich jede Nacht in ein Tier, das den inneren Zwang verspürt, alles in seiner Umgebung zu reißen. Im Gegensatz zum Zauber „Gestaltwandel“ verliert das Opfer in Tiergestalt die menschliche Intelligenz. Tagsüber wandelt es normal unter uns. Oft lässt sich jedoch eine starke Körperbehaarung o.ä. erkennen. Es verhält sich nachts wie ein „Berserker“, hat jedoch den Nachteil „Allergie bei Kontakt (Silber)“. Das Opfer erinnert sich tagsüber nur schemenhaft an die Ereignisse der Nacht.

Pest

ST: 5 **IZ:** 1 h **Ansteckung:** Pestkranke, Ratten

Das Opfer verliert jede Stunde 1 LP.

Vampirismus

ST: 6 **IZ:** 24 h **Ansteckung:** Vampirbiss

Das Opfer wird zum Ghul. Es bekommt automatisch verschiedene, den Vampiren zugeordnete Nachteile, „Allergie auf Sicht (Sonne)“, „Allergie Essen/Trinken (alles außer Blut)“, „Phobie (Verzauberte Gegenstände)“. Es bekommt aber auch die Vorteile „Extra Stärke 1“ und „Extra Konstitution 1“. Kann es selber den Vampir beißen, wird es zum echten Vampir und erhält den Vorteil „Immunität (Normale Waffen)“ und den Zauber „Mesmerismus“. Jetzt kann es die Krankheit auch übertragen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

5 ANHANG

5.1 Geld im LARP

Ein zentrales Problem hemmt die Vergleichbarkeit verschiedener LARP-Systeme: Die Art, Menge und Verfügbarkeit von Geld. Daher soll hier der Versuch unternommen werden, mithilfe einiger vergleichender Größen einen gewissen Zusammenhang zwischen den verschiedenen Geldsystemen herzustellen.

5.1.1 Die Biereinheit

So lächerlich der Titel auf den ersten Blick auf klingen mag, so ist die humorvolle Auswahl doch ernst gemeint. Bier - oder anderer Basis-Lebensmittel - sind überall ähnlich gut verfügbar. Daher macht es Sinn, den Wert des Geldes am Preis eines Humpens Bier zu messen. Somit kann im LURPS dem Geld eine einheitliche Einheit zugewiesen werden, die in alle möglichen Genres umgerechnet werden kann und bei der Konvertierung von Charakteren hilft.

Wenn die Biereinheit auch die verbindliche Einheit ist, wird der Geldwert an drei Säulen veranschaulicht: Dem Preis für ein Bier, dem Preis für einen Tag Söldnerdienste und dem Preis für einen Heiltrank. Die Biereinheit wird von all diesen Faktoren beeinflusst und muss daher nicht zwingend dem Preis eines Bieres entsprechen.

5.1.2 Der Wert des Geldes

Zu beachten ist, dass es sich bei den angegebenen Werten um Schätzungen oder Erfahrungen des Verfassers handelt und da immer ein gewisser Handels-Spielraum vorhanden ist.

- Siebenhafen
 - Geldname: Siebenhafentaler
 - Verfügbarkeit: Scheine zu 0,5; 1; 5; 10
 - 1 Bier: 0,5 Siebenhafentaler
 - 1 Söldnertag: 10 Siebenhafentaler
 - 1 Heiltrank: 5 Siebenhafentaler
 - Biereinheit: 0,5 Siebenhafentaler
- Mittellande
 - Geldname: unterschiedlich
 - Verfügbarkeit: Münzen; 10 Kupfer = 1 Silber; 10 Silber = 1 Gold
 - 1 Bier: 2 Kupfer
 - 1 Söldnertag: 1-2 Silber
 - 1 Heiltrank: 1 Silber
 - Biereinheit: 2 Kupfer
- DSA
 - Geldname: unterschiedlich, meist Kreuzer, Heller, Silber, Dukaten
 - Verfügbarkeit: Münzen; 10 Kreuzer = 1 Heller; 10 Heller = 1 Silber; 10 Silber = 1 Dukaten
 - 1 Bier: 6 Kreuzer
 - 1 Söldnertag: 2 Silbertaler
 - 1 Heiltrank: 5 Dukaten
 - Biereinheit: 1 Silbertaler
- Vampire
 - Geldname: je nach Land, bei uns: Euro
 - Verfügbarkeit: Münzen und Scheine, 100 Cent = 1 Euro
 - 1 Bier: 2 Euro
 - 1 Söldnertag: 200 Euro
 - 1 Heiltrank: -
 - Biereinheit: 5 Euro

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

- Shadowrun
 - Geldname: klassisch Nuyen, aber Ecu oder UCAS-Dollar etc. gibt's auch
 - Verfügbarkeit: Credsticks (ultimative Kreditkarte), selten auch Bares
 - 1 Bier: 3 Nuyen
 - 1 Söldnertag: 2000 Nuyen
 - 1 Heiltrank: 3000 Nuyen
 - Biereinheit: 20 Nuyen
- Starwars
 - Geldname: Credits
 - Verfügbarkeit: Credsticks, Edelmetalle, Tauschgüter etc.
 - 1 Bier: 2 Credits
 - 1 Söldnertag: 500 Credits
 - 1 Heiltrank: 100 Credits
 - Biereinheit: 10 Credits

5.1.3 Konsequenzen für LURPS

Ab jetzt werden Geldbeträge in LURPS nur noch in BE = Biereinheiten angegeben. Die SL braucht dann für das jeweilige Genre nur noch den eigentlichen Geldbetrag auszurechnen. Bei der Charakterkonvertierung z.B. aus Mittellande / DragonSys kann der Geldbetrag, den der Charakter besitzt, einfach umgerechnet werden.

5.1.4 Geldformen

Münzgeld ist hübsch anzusehen und hat auf Fantasy-, Mittelalter- und Piraten-LARPs einen hohen Ambientefaktor. Dennoch hat es auch Nachteile: Für die SL ist es in der Anschaffung recht teuer, und daher oft in zu beschränkter Menge vorhanden. Dies in Kombination mit dem Umstand, dass einige Spieler hübsche Münzen lieber outtime sammeln als intime ausgeben wollen, führt zuweilen zu einer brachliegenden Marktwirtschaft.

LURPS empfiehlt die Verwendung von Papiergeld. Dies ist für die moderneren Genres meist die Geldform der Wahl. Doch auch bei „historischen“ Genres hat Papiergeld viele Vorteile. Es ist günstig in der Anschaffung, kann dadurch in ausreichender Menge vorhanden sein, und wird quasi nicht gesammelt, was zu einem guten Geldfluss führt. Geschäfte fallen viel leichter. Außerdem ermöglicht erst Papiergeld das Anbringen der Fälscherrune, so dass Fälscher ohne Papiergeld herzlich wenig zu tun hätten. Und auch Papiergeld kann ambientig gestaltet werden, vielleicht sogar mit Bezug auf den Hintergrund des Cons, z.B. mit dem Konterfei eines wichtigen NSC.

Für Science-Fiction-LARPs kann man auch den sog. Credstick verwenden. Dies kann ein einfacher Pappstreifen sein, auf dem der Startbetrag eingetragen wird und die Charaktere bei Transaktionen entsprechende Summen addieren oder abziehen. Er kann outtime sein und ein Bankkonto repräsentieren, er kann aber auch aufwendig gestaltet, vielleicht sogar elektronisch, viel zum Ambiente des SF-Cons beitragen.

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

5.2 Kurzregelwerk

Das Kurzregelwerk ermöglicht Spielern mit wenig Wissen über LURPS und mit Charakteren aus anderen Regelsystemen trotzdem einfach und befriedigend miteinander zu spielen. Es sollte an mehreren, gut sichtbaren Stellen aushängen. Es enthält nur LURPS-Elemente, ist also voll kompatibel. Bei der SL-Ansprache lässt es sich als Leitfaden verwenden.

1) Allgemeines

- Unsichtbare und Outtime-Personen kennzeichnen dies durch die **gekreuzten Arme**
- Es gilt: Im Zweifel Intime!
- Die Befehle „**Intime**“, „**Outtime**“ und „**Time Freeze**“ werden **NUR durch die SL** ausgerufen
- Im Notfall: „**Stop**“ ausrufen und die Arme über den Kopf heben
 - Verzaubert: Blaue Kennzeichnung
 - Unsichtbar: Gelbe Kennzeichnung
 - SL/Outtime: Rote Kennzeichnung

2) Lebenspunkte

- Alle Charaktere besitzen **6LP**
- Es gibt **keinen Kämpferschutz!**

3) Schadenspunkte

- **Einhändige** Waffen: 1 TP
- **Zweihändige** Waffen: 2 TP
- **Geschütze**: 3 TP direkt, Abpraller 1TP
- Einige Charaktere können noch mehr austeilen
- Ab 2 TP pro Schlag bitte deutliches **Taumeln** ausspielen!

4) Rüstung

- Über die **RP** gibt die SL Auskunft. Zur **Orientierung** hier die Werte für eine Torsopanzerung:

◦ Gambeson / weiches Leder:	1	Kette:	3
◦ Hartes (auch beschlagenes) Leder:	2	Platte:	4

5) Kampf

- **Kopf- und Genitaltreffer** VERMEIDEN! Bei solchen Treffern immer **Kampfunterbrechung!**
- **Handtreffer** ignorieren (bis Handgelenk)
- Jeden Trefferwert **ansagen** (auch „Eins“), plus „verzaubert“, „vergiftet“ etc.
- **2 LP** oder weniger: keine Schilde, Zweihänder, Rennen, Rüstungen mit mehr als 10 RP
- **0 LP** oder weniger: bewusstlos, Verbluten nach 10 Minuten
- Es wird der **Todesstoß** angesagt! Ohne Todesstoß verbluten.
- **Erst** die gesamte **Rüstung** herunterzählen, **dann** die **LP**

6) Heilung

- **Erste Hilfe**: Verletzter erwacht, kann gestützt werden, verblutet nicht mehr, muss aber von einem Heiler versorgt werden. Alle Charaktere beherrschen Erste Hilfe.
- **Normale** Regeneration: 1 Stunde pro LP
- Regeneration mit **Heiler**: 20 Minuten pro LP
- Mit Vorteil „**Regeneration**“ alles doppelt so schnell, mit Nachteil „**Schlechte Konstitution**“ alles halb so schnell
- Zu jeder Art von Regeneration muss **geruht** werden, also Liegen, keine Fertigkeiten anwenden, kein Kämpfen!

7) Dieben

- Die Diebe **entwenden** einen Gegenstand (auch aus Taschen!) und hinterlassen ein Etikett mit ihrem Zeichen
- Nur **sinnvolle** Gegenstände dieben! Keine Lebensmittel, Kleidung, OT-Dinge etc.

8) Meucheln

- Nicht im Kampf
- ST1: Schlag in den Nacken, sofort bewusstlos (für 10 min)
- ST 2+3: Kehlschnitt oder Herzstich, verbluten nach 20 sec
- Magische Rüstung wird nur mit verzauberten Waffen durchdrungen (und Meucheln ST3)
- Etikett mit Zeichen hinterlassen!

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

5.3 SL-Checkliste

Diese Checkliste soll es den SL ermöglichen, sich schnell ausreichend auf die Anforderungen, die LURPS an sie stellt, vorzubereiten.

5.3.1 Vor dem Con

- Legenden vorbereiten für die Fertigkeit „Legendenkunde“.
- Papiergeld vorbereiten, auf dem die Fälscherzeichen angebracht werden können.
- Zeichen für Fälscher und Diebe vorbereiten.
- Kräuter besorgen und im Wald auslegen.
- Beutel und Murneln für Schlösser und Fallen besorgen.
- Es empfiehlt sich immer, die Charakterdaten möglichst früh anzufordern.

5.3.2 Beim Einchecken

- Alle Charaktere sorgfältig prüfen, bei älteren Charakteren ggf. Con-Bestätigungen verlangen! Dies gilt insbesondere bei heiklen Fertigkeiten und Vorteilen, z.B. „Zauberei und Rüstung“.
- Waffen sorgfältig checken, keine Tapewaffen, nur Glasfaser-Kernstäbe, auf Spitzensicherung, ausreichende Polsterung und Latexkrebs achten! Bei Schusswaffen auf Gewicht und Geschwindigkeit der Projektile achten.
- Rüstungen checken, keine scharfen Kanten oder gar Spitzen!
- Die Nachteile überprüfen! Trägt ein einäugiger Charakter auch wirklich eine Augenbinde?
- Diebeszeichen ausgeben, Fälscherzeichen ausgeben und diese für die Ermittler notieren.
- Charaktere mit „Ansehen“ notieren.
- Bei Charakteren mit den Fertigkeiten „Techniker“, „Schlösser“, „Fallen“ und „Alchemie“ überprüfen, ob entsprechendes Werkzeug und Material mitgeführt wird, ansonsten Fertigkeit streichen.
- Es hat sich bewährt, Legenden, Prophezeiungen, Gerüchte, Startgeld und sonstige auszugebende Gegenstände in einen Umschlag zu stecken und auf diesem zu vermerken, ob der (vorher eingeschickte) Charakter in Ordnung war und ob noch Einzelheiten zu klären sind. Das Einchecken wird so erheblich beschleunigt.

5.3.3 Bei der SL-Ansprache

- Bei der SL-Ansprache auf die Besonderheiten des Regelwerkes kurz eingehen. Insbesondere:
 - 6 LP
 - Einhänder: 1TP; Zweihänder: 2TP
 - Sicherheit im Kampf!
 - Der Mechanismus des Diebens
 - Der Mechanismus der Schlösser und Fallen
 - Prügeleien
 - Heilungsregeln
 - Meuchelregeln
 - Allen SC und NSC die Charaktere mit „Ansehen“ vorstellen
- Wie funktioniert das Intime?
 - 24 h Intime?
 - Was ist mit Zelten / Schlafräumen?
 - Was ist mit den sanitären Einrichtungen und dem Weg dorthin?
 - Gibt es eine Outtime-Zone?

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

5.3.4 Auf dem Con

- Gediebte Gegenstände ggf. in Verwahrung nehmen, am besten mit einem Zettel, auf dem der Besitzer oder die näheren Umstände des Diebstahls und der Dieb vermerkt sind.
- Vermeiden, dass mehrere SL auf einem Fleck stehen und so SL-freie Bereiche entstehen.
- In Schichten essen und schlafen.
- Regelmäßig kurze Meetings machen, um die neuesten Entwicklungen an alle weiterzugeben.
- Zuständigkeiten vergeben: einer nur für SCs, einer nur für NSCs, einer für Magie, einer trifft Plotentscheidungen etc. – dabei stets auf Kommunikation und Teamwork achten!
- Gute Funkgeräte kosten Geld, lassen sich aber auch mieten und erhöhen die Funktionsfähigkeit eines SL-Teams immens.

5.3.5 Beim Auschecken

- Allen Charakteren ihre Contage und EP mit Stempel bestätigen
- Für Artefakte und gelernte Fertigkeiten, Tränke, Zauber etc. sind eindeutige Vermerke auf dem Bogen anzubringen. Es empfehlen sich gesonderte Bestätigungen
- Es ist immer nett, wenn die Spieler das Geld ihres Charakters mit nach Hause nehmen können.
- Gediebte Gegenstände zurückgeben, Diebe auszahlen, falls sie nicht schon im Spiel Geld dafür bekommen haben.

5.4 Internettipps

www.siebenhafen.de Die Heimat von LURPS
www.larpwiki.de Gute Seite mit einer Menge Tipps
www.larpkalender.de Kalender mit LARP-Veranstaltungen

5.5 Index

A

Alchemist (Fertigkeit).....	15
Allergie (Nachteil).....	8
Ansehen (Fertigkeit).....	15
Antiserum (Trank).....	22
Armut (Nachteil).....	8
Astraltrank (Trank).....	22
Astralverlust (Nachteil).....	8
Augenwürmer (Krankheit).....	40
Ausgezehrt (Nachteil).....	8
Ausweichen (Fertigkeit).....	15

B

Beeinflussung (Zauber).....	31
Befehl (Zauber).....	31
Berserkerwut (Vorteil).....	13
Berserkerwut (Zauber).....	31
Betäubungsmittel (Trank).....	22
Bildung (Fertigkeit).....	15
Blind (Nachteil).....	8
Blut zu Magie (Fertigkeit).....	15
Bluter (Nachteil).....	8

D

Dieben (Fertigkeit).....	15
Droge (Trank).....	22
Drogenabhängig (Nachteil).....	8
Dumm (Nachteil).....	9
Dummkoller (Krankheit).....	40

E

Einäugig (Nachteil).....	9
Entfesseln (Fertigkeit).....	15
Ermitteln (Fertigkeit).....	16
Erstarren (Zauber).....	31
Erste Hilfe (Fertigkeit).....	16
Extra Konstitution (Vorteil).....	13
Extra Stärke (Vorteil).....	13

F

Fahrzeuge (Fertigkeit).....	16
Fallen (Fertigkeit).....	16
Fälschen (Fertigkeit).....	16
Fälschen (Tränke).....	21

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfskomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Fleischfäule (Krankheit)	40
Foltern (Fertigkeit).....	16
Frage an höhere Mächte (Zauber).....	31
Frieden (Zauber)	31

G

Gegengift (Trank)	22
Gegenstand verzaubern (Zauber).....	36
Gegenstandsillusion (Zauber)	31
Gegenzauber (Zauber)	32
Gestaltwandel (Zauber)	32
Gesucht (Nachteil)	9
Gesundheit (Vorteil)	13
Geteilte Persönlichkeit (Nachteil).....	9
Gnadenvoll (Nachteil)	9
Gummihaut (Trank)	22

H

Heiler (Fertigkeit)	17
Heiltrank (Trank)	22
Heilzauber (Zauber).....	32
Hokus Pokus Fidibus (Zauber)	32
Hypnose (Fertigkeit)	17
Hypochondrie (Nachteil)	9

K

Katalyst (Fertigkeit).....	17
Kleptomanie (Nachteil)	10
Klingenwaffen (Fertigkeit)	17
Komponenten (für Tränke zu Beginn des Cons).....	21
Kontaktmittel (Tränke)	21
Kosmetik (Zauber).....	32
Krankheit (Trank)	22
Krankheit heilen (Zauber).....	32

L

Lähmung (Trank).....	22
Lebenselixier (Trank)	23
Lebensfokus (Nachteil).....	10
Legendenkunde (Fertigkeit).....	18
Liebestrank (Trank)	23
LP – Raub (Zauber)	33
LP – Raub, speziell (Zauber)	33
LP übertragen (Zauber).....	33
Lykanthropie (Krankheit)	40

M

Magiefokus (Nachteil)	10
-----------------------------	----

Mesmerismus (Zauber)	33
Meucheln (Fertigkeit)	18

N

Nachteilstrank (Trank).....	23
Nachteilszauber (Zauber).....	33
Natürlicher Zauber (Vorteil).....	13
Nervöses Leiden (Nachteil)	10

P

Paranoia (Nachteil)	10
Parierhilfe (Fertigkeit)	18
Pazifismus (Nachteil).....	10
Pech (Nachteil)	10
Pest (Krankheit)	40
Pflanzenkunde (Fertigkeit)	18
Phobie (Nachteil)	10
Prophezeien (Fertigkeit)	18
Prophylaxe (Trank).....	23
Prügelei (Fertigkeit).....	19

R

Reanimation (Zauber)	33
Regeneration (Vorteil)	13
Regenerationstrank (Trank)	23
Reichtum (Fertigkeit).....	19
Rüstung (Zauber)	33
Rüstung tragen (Fertigkeit).....	19

S

Schadenstrank (Trank).....	23
Scheintod (Trank)	23
Schlaf (Zauber)	34
Schlechte Konstitution (Nachteil).....	11
Schlösser (Fertigkeit).....	19
Schmerz (Zauber)	34
Schmerzunempfindlichkeit (Vorteil)	13
Schnellartefakt (Zauber)	34
Schusswaffen (Fertigkeit)	19
Schutz (Zauber)	34
Schwach (Nachteil).....	11
Seele verpfändet (Nachteil)	11
Selbstverstümmelung (Zauber).....	34
Sicherer Schlag (Fertigkeit).....	19
Sicherer Schuss (Fertigkeit).....	19
Sicherer Wurf (Fertigkeit)	19
Spilleidenschaft (Nachteil).....	11
Sprache verändern (Zauber)	34
Spuren lesen (Fertigkeit).....	19
Starre (Zauber).....	35

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

Stumm (Nachteil).....11

T

Tag- oder Nachtblindheit (Nachteil).....11

Taubheit (Nachteil).....11

Techniker (Fertigkeit).....19

Teleportation (Zauber).....35

Todessehnsucht (Nachteil).....11

Totensprache (Zauber).....35

TP-Raub (Zauber).....35

TP-Raub, speziell (Zauber).....35

Trank extrahieren (Zauber).....35

Trankfarben.....21

Trankgeschmack.....21

Ü

Überrauschtrank (Trank).....23

U

Unbrauchbare Gliedmaße (Nachteil).....12

V

Vampirismus (Krankheit).....40

Verbergen (Zauber).....35

Vergessen (Zauber).....35

Vergessenstrank (Trank).....23

Verschuldet (Nachteil).....12

Verständnis (Zauber).....35

Verunstaltet (Nachteil).....12

W

Waffe gegen Dich (Zauber).....36

Wahnsinnig (Nachteil).....12

Wahrheit erkennen (Zauber).....36

Wahrheitsserum (Trank).....24

Wahrnehmung (Zauber).....36

Wehleidig (Nachteil).....12

Wesen holen (Zauber).....36, 37

Wiederkehrendes Leiden (Nachteil).....12

Willenskraft (Vorteil).....13

Wirkung von Tränken.....21

Wuchtwaffen (Fertigkeit).....20

Wurfaffen (Fertigkeit).....20

Z

Zähigkeit (Vorteil).....13

Zauberabwehr (Zauber).....37

Zauberei (Vorteil).....13

Zauberei und Rüstung (Vorteil).....14

Zentrierung (Fertigkeit).....20

Zivilisationsfremd (Nachteil).....12

Zu Boden zwingen (Zauber).....37

Zurückwerfen (Zauber).....37

Zweite Schusswaffe (Fertigkeit).....20

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

5.6 Übersicht Punktekosten

5.6.1 Punktekosten Nachteile

Bezeichnung	Kosten	Seite	Bezeichnung	Kosten	Seite
Allergie	Text	8	Pazifismus	20	10
Armut	5	8	Pech	10	10
Astralverlust	30	8	Phobie (geistig)	10	10
Ausgezehrt	25	8	Schlechte Konstitution	30	11
Blind	40	8	Schwach	10	11
Bluter	30	8	Seele verpfändet	5	11
Drogenabhängig	10	8	Spielleidenschaft (geistig)	15	11
Dumm	15	9	Stumm	30	11
Einäugig	15	9	Tag- oder Nachtblindheit	20	11
Gesucht	10	9	Taubheit	15	11
Geteilte Persönlichkeit	30	9	Todessehnsucht	25	11
Gnadenvoll (geistig)	5	9	Unbrauchbare Gliedmaße	20	11
Hypochondrie (geistig)	15	9	Verschuldet	10	12
Kleptomanie (geistig)	25	10	Verunstaltet	10	12
Lebensfokus	35	10	Wahnsinnig	30	12
Magiefokus	20	10	Wehleidig	10	12
Nervöses Leiden (geistig)	5	10	Wiederkehrendes Leiden	15	12
Paranoia (geistig)	15	10	Zivilisationsfremd	10	12

5.6.2 Punktekosten Vorteile

Bezeichnung	Kosten	Seite	Bezeichnung	Kosten	Seite
Berserkerwut	10	13	Schmerzunempfindlichkeit	25	13
Extra Konstitution	30	13	Willenskraft	15	13
Extra Stärke	35	13	Zähigkeit	20	13
Gesundheit	15	13	Zauberei	25	14
Natürlicher Zauber	10	13	Zauberei und Rüstung	20	14
Regeneration	30	13			

5.6.3 Punktekosten Fertigkeiten

Bezeichnung	Kosten	Seite	Bezeichnung	Kosten	Seite
Alchemist	15	15	Legendenkunde	5	18
Ansehen	40	15	Meucheln	30	18
Ausweichen	20	15	Parierhilfe	20	18
Bildung	5	15	Pflanzenkunde	15	18
Blut zu Magie	45	15	Prophezeien	5	18
Dieben	35	15	Prügelei	10	19
Entfesseln	15	15	Reichtum	20	19
Ermitteln	25	16	Rüstung tragen	10	19
Erste Hilfe	0	16	Schlösser	20	19
Fahrzeuge	15	16	Schusswaffen	20	19
Fallen	20	16	Sicherer Schlag / Schuss / Wurf	20	19
Fälschen	40	16	Spuren lesen	15	19
Foltern	20	16	Techniker	25	19
Heiler	15	17	Wuchtwaffen	20	20
Hypnose	10	17	Wurfaffen	20	20
Katalyst	50	17	Zentrierung	50	20
Klingenwaffen	20	17	Zweite Schusswaffe	20	20

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer

5.6.4 Punktekosten Tränke

Bezeichnung	Kosten	Seite	Bezeichnung	Kosten	Seite
Antiserum	10	22	Liebestrank	10	23
Astraltrank	15	22	Nachteilstrank	10	23
Betäubungsmittel	10	22	Prophylaxe	30	23
Droge	20	22	Regenerationstrank	20	23
Gegengift	15	22	Schadenstrank	20	23
Gummihaut	25	22	Scheintod	25	23
Heiltrank	10	22	Übermenschtrank	20	23
Krankheit	15	22	Vergessenstrank	20	23
Lähmung	15	22	Wahrheitsserum	20	24
Lebenselixier	100	23			

5.6.5 Punktekosten Zauber

Bezeichnung	Kosten	Seite	Bezeichnung	Kosten	Seite
Beeinflussung	20	31	Schnellartefakt	20	34
Befehl	40	31	Schutz	40	34
Berserkerwut	15	31	Selbstverstümmelung	15	34
Erstarren	15	31	Sprache verändern	10	34
Frage an höhere Mächte	10	31	Starre	15	35
Frieden	15	31	Teleportation	35	35
Gegenstandsillusion	15	31	Trank extrahieren	15	35
Gegenstand verzaubern	15	31	Totensprache	30	35
Gegenzauber	20, Text	32	TP-Raub	10	35
Gestaltwandel	20	32	TP-Raub, speziell	5	35
Heilzauber	10	32	Verbergen	30	35
Hokus Pokus Fidibus	5	32	Vergessen	20	35
Kosmetik	15	32	Verständnis	15	35
Krankheit heilen	15	32	Verzaubern	15	36
LP übertragen	10	33	Waffe gegen Dich	20	36
LP-Raub	20	33	Wahrheit erkennen	20	36
LP-Raub (speziell)	15	33	Wahrnehmung	10	36
Mesmerismus	15	33	Wesen bannen	10	36
Nachteilszauber	10	33	Wesen holen	15	37
Reanimation	100	33	Zauberabwehr	20	37
Rüstung	10	33	Zu Boden zwingen	15	37
Schlaf	10	34	Zurückwerfen	5	37
Schmerz	15	34			

Abkürzungen:

A: Aufrechterhalten; AP: Alchemiepunkte; B (x): Berührung (Berührungsdauer in sec); E (x): Entfernung (Entfernung in m); EP: Erfahrungspunkte; F (x): Fläche (Radius in m); GSC: Gesetzter Spielercharakter; IZ (x): Inkubationszeit (Zeit in sec); K: Komponenten; LP: Lebenspunkte; MP: Magiepunkte; NSC: Nichtspielercharakter; P: Permanent; PP: Prügelpunkte; R (x): Ritual (Dauer in min); RP: Rüstungspunkte; RW: Reichweite; S: Sofort; SC: Spielercharakter; SL: Spielleitung; ST: Stufe(n); TP: Trefferpunkte. LP + RP = TP; W: Wurfkomponenten; WD: Wirkungsdauer; Z: Zauberer