

- LARP - Regelzusammenfassung

Basierend auf dem Regelbuch von



Magie

Vorwort

Ich wende mich mit dieser Zusammenfassung diverser Richtlinien und Regeln an die Spieler des LARPs, die beabsichtigen einen zauberfähigen Charakter zu spielen.

Das Werk beinhaltet die Regelungen für das Anwenden von Zaubern im Fantasy-Liverollenspiel in allen Facetten. Es behandelt die Hierarchie der zaubernden Zunft und den Aufstieg zu einem großen Magier, die Zaubersprüche (das Herzblut der Magier), magische Gegenstände, Rituale und Immunitäten gegen Magie.

Am Ende des Textes findet ihr eine Liste aller in unserem LARP verfügbaren Zauber (es tauchen natürlich nur einige dieser Zauber auf). Diese Liste kann selbstverständlich beliebig erweitert werden. Hat ein Spieler eine Idee für einen neuen Zauber, den er gern einbringen will, können wir gern darüber sprechen. Schon letztes Jahr wurde die Liste mit kreativen Einfällen ergänzt. Die üblichsten Zauber in unserem LARP, die möglicherweise auftauchen können, sind farblich unterlegt.

Für Spieler, die keine Magie anwenden, ist diese Zusammenfassung nur teilweise wichtig. Es ist natürlich gut zu wissen, was der Magier gegenüber meint, wenn er dir zuruft: „Windstoß“. Die oben genannten farblich unterlegten Zauber in der Liste sind auch für euch wichtig, da sie euch möglicherweise betreffen können.

Bei vielen Zaubern, wie etwa Heilmagie, hat der Magier Zeit euch zu erklären, was durch sein Handauflegen geschieht. Allerdings sollten Zauber, die im Kampf auf euch gewirkt werden können, nicht zu großen Erläuterungen oder Diskussionen führen. Am besten ist dagegen anzugehen, wenn jeder das Wort Windstoß schon mal gehört hat und weiß, dass er jetzt Schritte rückwärts machen muss. Details kann der Magier dann immer noch erklären.

Außerdem ist für alle Spieler das Kapitel Rituale wichtig. Daran kann jeder, der Lust hat, teilnehmen. Ebenso können sich alle den Abschnitt über Immunitäten bzw. magische Gegenstände durchlesen. Es gibt auch Möglichkeiten, diesen lästigen Zauberkünstlern im Dorf die Stirn zu bieten. ☺



Idus beschwört einen Geist

Magie im LARP



Magie ist ein fester Bestandteil des Fantasy-Genres und gehört im LARP zum fast alltäglichen Leben. Durch die Welt des Liverollenspiels wandern Magier, Nekromanten, Hexen, Beschwörer, Hellseher, Priester, Druiden, Schamanen und noch viele mehr. Alle umgibt das Geheimnis der Zauberei, das neben dem Kämpfen, dem Kräuterbrauen und dem eigentlichen Rollenspiel seine eigene Faszination ausübt.

Alle magischen Effekte im LARP werden durch technische Hilfsmittel oder durch die Einbildungskraft simuliert. Die Magie wird nur gespielt. Da sonst im LARP alles real und zum Anfassen ist, ist dieser Teil des Spiels jener, wo die Phantasie der Spieler am meisten strapaziert wird.

Dies wiederum bedeutet, dass Spieler, die Magie darstellen wollen, sich damit viel Mühe geben müssen. Sie sollten versuchen, es den Mitspielern so einfach wie möglich zu machen, einen Zauber zu erkennen, damit jeder darauf richtig reagieren kann. Auch wenn das nicht immer so simpel ist, bilden die Magieregeln doch einen soliden Grundstock, um Zauberei verständlich zu verwirklichen.

Magie ist im LARP keineswegs übermächtig. Der Gedanke, mit Magie sei alles möglich, ist falsch. Die zaubernde Zunft ergänzt die anderen Klassen. Die magischen Fähigkeiten sind eher als Zusatz zu allen anderen Fertigkeiten zu sehen.

Grundlagen

Zauberer haben die Kraft, magische Energien zu steuern und sie ihrem Willen zu unterwerfen. Diese Energien sind allgegenwärtig, können aber nur von besonderen Personen, eben jenen Magiern und Priestern, genutzt werden.

Zaubersprüche können von all jenen, die durch eine Klassenspezialisierung nicht von der Magie ausgeschlossen sind, gelernt werden. Sie werden wie Fertigkeiten durch Erfahrungspunkte erworben. Entsprechend ihrer Macht sind die Kosten der Zauber unterschiedlich. Alle Punkte, die für Zaubersprüche ausgegeben werden, ergeben zusammengerechnet die **Magiepunkte**. Magier können so viele Zauber für den Tag vorbereiten, dass ihre zusammengerechneten Zauberpunkte das Magiepunktekonto nicht übersteigen. (Das Magiepunktekonto entspricht sozusagen einer Art Konto für die tägliche Zauberkraft)

Um das Magiepunktekonto wieder aufzuladen, muss der Magier 6 bis 8 Stunden ruhig schlafen. In diesem Fall regeneriert er das gesamte Konto. Eine zweite Möglichkeit ist die Meditation. Pro einer Stunde ungestörter Meditation an einem ruhigen Ort regeneriert der Magier 20 Magiepunkte.

Beispiel:

Ein Magierlehrling beherrscht Zauber im Wert von insgesamt 50 Magiepunkten (Mp). Er kann zwei Zauber im Wert von 20 Mp und einen im Wert von 10 Mp für den Tag erlernen. Allerdings ist es ihm auch möglich jenen Zauber, der 10 Mp kostet, fünf mal zu erlernen, wenn es ihm weise erscheint. Die Summe der Zauber darf nur nicht 50 Mp überschreiten.

Hierarchie der Zaubernden

Jeder LARP-Magier fängt das Spiel als so genannter Lehrling an. Später kann er zum Meister bzw. zum Großmeister aufsteigen. Diese Rangfolge ist für einen nichtakademischen Aufstieg in der Magierzunft bindend.

Der Lehrling

Lehrlinge bleiben solange Lehrlinge, bis sie die Voraussetzungen für eine Meisterprüfung erfüllt und diese auch erfolgreich abgelegt haben.

Lehrlinge können Zaubersprüche bis zu 30 Magiepunkten lernen und sprechen.

Jeder Lehrling muss die Sprüche vorbereiten, die er am Tag anwenden möchte. Dafür muss er morgens jeden Zauber, den er lernt, auf eine separate Spruchrolle schreiben und diese gegebenenfalls von einem Meister bestätigen lassen. (Meistersiegel)

Lehrlinge können einfache magische Gegenstände herstellen (Foki). Dazu findest du mehr unter der Überschrift „Erschaffung magischer Gegenstände“.

Um eine Meisterprüfung absolvieren zu können, muss der Lehrling folgende Voraussetzungen erfüllen:

- er braucht 50 freie Erfahrungspunkte für die Fertigkeit „Magiermeister“
- er muss Zauber mit mindestens insgesamt 100 Magiepunkten beherrschen
- er braucht einen Magiermeister, der die Prüfung abnimmt

Da Magiermeister und Großmeister der Magie selten sind und zumeist über das Magiesystem Bescheid wissen, werden ihre Spezialisierungen hier nicht weiter erläutert. Für genauere Fragen kann ich dir per Email genauere Auskunft geben.

Zaubersprüche

Zaubersprüche sollten immer mit viel Mimik, Gestik und auffälliger Sprache dargestellt werden. Wie das jeder Magier anstellt, ist ihm überlassen. Manch einer stellt sich breitbeinig und mit ausgestreckten Armen hin und spricht die Zauberformel in einem verkündenden Tonfall. Ein anderer singt die Worte vielleicht vor sich her, während er Runen in die Luft zeichnet.

Alle Zaubersprüche sind in Kosten, Name, Dauer, Anwendung, Effekt, magische Worte und Komponenten unterteilt. Diese Dinge, darunter zählen auch spezielle Gesten und ausgewählte Zauberformeln, sollten trotz der Freiheit, sich einen eigenen Stil suchen zu können, im Ausüben der Zauberei immer wieder erkannt werden. Vor allem für Spieler, die keine Magie anwenden und sich in diesem Themengebiet auch wenig auskennen, ist der Wiedererkennungswert wichtig, um schnell und eindeutig auf Zauber reagieren zu können.



Anwendung

Die Anwendung eines Zaubers läuft prinzipiell nach festen Schritten ab:

(1)	Schreiben der Spruchrolle	Einprägen des Zaubers
(2)	Vorbereiten der Komponenten	Reinigung und Bereitung der zu verwendenden Komponenten
(3)	Mischen der Komponenten	DAS IST DIE EIGENTLICHE AUSÜBUNG DES ZAUBERS IN 4 SCHRITTEN
(4)	Zerreißen der Spruchrolle	
(5)	Sprechen der magischen Worte	
(6)	Anwendung des unter (4) hergestellten Mediums	

Beispiel: Ein Magier bereitet den Zauber „Schweigen“ vor und spricht ihn anschließend auf ein Opfer.

- (1) *Der Magier schreibt am Morgen die Spruchrolle für den Schweigen-Zauber und prägt ihn sich damit ein. Er lässt die Rolle gegebenenfalls von einem Meistermagier bestätigen. (Meistersiegel)
Auf dem Zettel sind vermerkt: Name, Kosten, Dauer, magische Worte, Anwendung und die nötigen Komponenten. Außerdem sollte eine Kurzbeschreibung der Zaubewirkung (Effekt) mit aufgeschrieben werden.
Diese Spruchrolle muss nach dem Zerreißen bis zum Ende des Tages aufgehoben werden. Zum einen kann der Magier so nachweisen, dass er tatsächlich diesen Zauber beherrschte. Zum anderen ist dieser Zauber durch ein Signum von einem Magiermeister abgesegnet. Schließlich kann der Magier selbst überprüfen, was er am Tag schon für Zauber gesprochen hat.*
- (2) *Der Magier reinigt anschließend die Komponenten, die er für den Zauber benötigt. Zum Beispiel glättet er das benötigte Tuch und kämmt die Feder aus. Diese Phase ist jedem Zauberer selbst überlassen.*

HIER IST DER MAGIER MIT DER ZAUBERVORBEREITUNG FERTIG. DIE FOLGENDEN SCHRITTE KOMMEN ZUR GELTUNG, WENN ER DEN ZAUBER AUF JEMANDEN SPRICHT.

- (3) *Der Magier mischt die Komponenten und erstellt damit das Medium für den Spruch. Er schlägt die Feder in das Tuch ein.
Dieser Punkte entfällt bei manchen Zaubern, da es keine Komponenten zum Mischen gibt. Das Medium besteht in diesem Fall vielleicht nur aus einer Komponente.*
- (4) *Kurz vor der Anwendung, zerreißt der Magier die Spruchrolle. Mit dieser Tat verlässt der Zauber den Geist des Magiers und ist zur Anwendung bereit. Sollte er jetzt unterbrochen werden, ist der Spruch aus dem Geist des Zauberers gelöscht und er muss ihn sich neu einprägen. Der Magier hat schon das erste Wort der Zauberformel auf den Lippen.*
- (5) *Der Magier spricht die Worte „Opprimo intellex mani creatura“.*
- (6) *Der Zauberkundige zeigt mit dem in (3) erstellten Medium auf das Opfer*

DER ZAUBER WIRKT!!!

Bei manchen Zaubern fallen Punkt (5) und Punkt (6) zusammen. Die Anwendung des Mediums muss dann unter der Ausrufung der magischen Worte geschehen.

Zaubersprüche bereitstellen

Der magische Effekt von Zaubern kann auch hinausgezögert werden. Dazu bereitet der Magier den Zauber nur bis Punkt (5) vor. Beim Punkt (5), also dem Sprechen der Zauberformel, lässt er allerdings das letzte Wort weg. Damit liegt ihm der Zauber sozusagen auf der Zunge und mit einem letzten Wort und der abschließenden Geste (6) kann er ausgelöst werden.

HINWEIS: Die zerrissene Spruchrolle sollte besonders in diesen Fällen aufgehoben werden. Das hergestellte Medium muss sorgfältig behandelt werden.

Solange ein Zauber auf diese Art bereitgestellt wird, kann der Magier folgende Dinge nicht machen:

- einen anderen Zauber anwenden (Spruch, Ritual, magischer Gegenstand)
- kämpfen bzw. schwer körperlich arbeiten
- verwundet werden (auf irgendeine Art)

Für die Zeit, in der er also den Zauber bereithält, ist der Zauberkundige stark eingeschränkt.

Zaubersprüche lernen

Zauber können nur von Personen gelernt werden, die sie schon einige Zeit beherrschen. Eine andere Möglichkeit ist die, dass man Zauberbücher findet. Aus ihnen können ebenso fremde Zauber gelernt werden.

Um einen Zauber zu lernen müssen natürlich die nötigen Erfahrungspunkte frei sein, die der Zauber kostet.

Immunität gegen Zaubersprüche

Jeder Charakter kann verschiedene Immunitäten gegen Magie wählen. Ein Spieler, der gegen gewisse Magie immun ist, wird nicht von ihr betroffen, selbst wenn er das wollte (man ist auch gegen positive Zauber immun). Die Immunität erstreckt sich von einfachen Zaubern, über Zauber Spruchrollen und magischen Gegenständen (nicht aber über Zaubertränke).

Charaktere, die gegen bestimmte Zauber immun sind, können diese als Magiewirker auch nicht wirken.

Bezeichnung	Kosten	Immunität
Immunität gegen einen bestimmten Zauber	Kosten des speziellen Zaubers	Der Charakter ist nur gegen diesen Zauber immun.
Immunität gegen Lehrlingszauber	50 Punkte	Der Charakter ist gegen alle Zauber bis 20 Punkte immun.
Immunität gegen Meisterzauber	150 Punkte	Der Charakter ist gegen alle Zauber bis 50 Punkte immun.
Immunität gegen Magie	500 Punkte	Der Charakter ist gegen jegliche Magie immun.

Immunitäten gegen Flüche müssen stets gesondert gewählt werden. Die Immunität gegen normale Flüche kostet 20 Erfahrungspunkte, die gegen Götterflüche 100 Erfahrungspunkte.

Dauer magischer Effekte

- Sofort:* Der Zauber tritt augenblicklich nach Punkt (6) des Anwendungsablaufs ein und wirkt nur in diesem Moment. Allerdings können solche Zauber weltliche Auswirkungen haben.
Bsp: *Wunden heilen*
- Mehrere Atemzüge:* Der Zauber hält eine bestimmte Anzahl normaler Atemzüge an.
Bsp: *Zeitkontrolle (10 Atemzüge)*
- Einen Kampf lang:* Der Zauber hält für eine Auseinandersetzung an, bei der mindestens eine der beiden Parteien ernsthaft die Absicht hat schadhafte zu kämpfen. Zauber dieser Art gelten nur für die Person, auf der der Zauber liegt. Zieht sich diese aus einem fortlaufenden Kampf zurück, endet der Zauber trotzdem.
Sollte es nach Anwendung des Zaubers keinen Kampf geben, verlischt er automatisch nach einem halben Tag.
Bsp: *Magische Waffe I*
- Eine(n) Tag/Nacht:* Ein Tag heißt von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang.
Eine Nacht bedeutet von Sonnenunter- bis Sonnenaufgang.
Halbe Tage bedeuten stets bis/ab Mittag/Mitternacht.
Diese Zauber enden, wenn die nächste Zeitgrenze erreicht ist.
Wird als Dauer „1 Tag“ ausgewiesen, gilt das für den Tag als auch für die Nacht. Steht allerdings „1 Tag nur tagsüber“ geschrieben, ist der Zauber nur am Tag anzuwenden.
Bsp: *Alarm*
- Permanent:* Permanente Zaubersprüche halten ewig an. Sie können nur durch andere Magie (Magie aufheben) gebrochen werden.
Bsp: *Vergessen*
- Solange Bedingung erfüllt:* Zauber dieser Art halten solange an, solange der Zaubernde eine Bedingung erfüllt.
Soll der Zauber aufrechterhalten werden, darf der Magier keine anderen Zauber wirken, nicht kämpfen oder schwer arbeiten und auch nicht verwundet werden. Der Zauber würde sonst zusammenbrechen.
Bsp: *Energiefeld („Solange die Kreisbewegung ausgeführt wird.“)*
- Bis Bedingung erfüllt:* Jene Zauber halten an, bis das Opfer eine Bedingung erfüllt hat.
Bsp: *Auftrag („Bis zur Beendigung des Auftrags“)*
- Solange in Sicht:* Diese Zaubersprüche wirken, solange der Zaubernde und das Opfer theoretischen Sichtkontakt haben. Das Opfer muss, um dem Zauber aus dem Weg zu gehen, aus dem Sichtbereich des Magiers verschwinden und dann bis 100 zählen. Erst danach ist der Zauber gebrochen.
Bsp: *Schweigen*

Andere Magieanwender

Die oben beschriebene Art zu zaubern ist stark an den Magier angelehnt, der seine Zauber auf eine eher wissenschaftliche Weise erlernt und täglich aus einem Zauberbuch vorbereitet.

Es gibt natürlich auch andere Zauberanwender, wie Priester, Druiden und Schamanen. Sie beziehen ihre Macht nicht aus dem Wissen um die arkanen Theorien sondern aus der Gunst der Götter, der Kraft der Natur oder dem Wohlwollen der Geister. Daher unterscheidet sich auch ein wenig der Art der Anwendung von Magie.

Ein paar kurze Anregungen möchte ich hier zu diesem Thema äußern.

Priester

Priester, Kleriker und Paladine (wohl gemerkt Lehrlinge der Magie) bereiten ihre Zauber am Morgen nicht durch das Lernen aus einem Buch vor. Sie beten zumeist eine längere Zeit zu ihren Göttern. Zwar sollten auch diese Charaktere ihre vorbereiteten Zauber auf ein Stück Papier schreiben, damit sie eine Erinnerungshilfe und einen Nachweis ihrer Vorbereitungen dabei haben, allerdings muss das Papier nicht so förmlich wie jenes der Magier sein. Aber es sollten die oben genannten Punkte wie Zaubereffekt, Kosten usw. dennoch erkennbar sein.

Priester zaubern oft auch mit teilweise anderen Komponenten. Hier ist darauf zu achten, dass eine der Komponenten immer das heilige Symbol der Gottheit ist.

Schamanen

Schamanen gleichen in vielen Aspekten den Priestern, denn sie erleben ihre Macht von Geistern. Allerdings ist Schamanismus oft etwas weniger zivilisiert, erscheint in seiner Vorbereitung und Anwendung möglicherweise fremd. Vielleicht tanzt und singt der Schamane, wenn er seine Zauber am Morgen vorbereitet, hüllt sich in den Rauch eines kleinen Feuers und bringt ein Opfer dar. Auch wenn es für diese Charakterklasse nicht passend ist, wäre es für den Schamanen von Vorteil, wenn er seine vorbereiteten Zauber auf eine gewisse Art und Weise schriftlich festhalten kann.

Auch Schamanen nutzen Komponenten zum Zaubern. Diese können allerdings vollkommen anders ausfallen. Vielleicht zeichnen sie dem „Opfer“ mit Blut ein Zeichen auf die Stirn oder nutzen das geschorene Fell eines Tieres.

Druiden

Druiden gleichen in ihrer Naturverbundenheit sehr den Schamanen, in ihrer Art der Zauberei sind sie aber eher den Priestern ähnlich. In Meditation und Fürsorge zur Natur bereiten diese Zauberwirker ihre Magie vor. Sie meditieren auf einer Lichtung, pflanzen möglicherweise einen Baum oder huldigen der Natur auf eine andere Art. Hier gilt ebenfalls, einen nicht zu akademischen Einfall zu haben. Naturverbundenheit und eine einfache Art und Weise sind passend. Auch wenn es für diese Charakterklasse nicht passend ist, wäre es für den Schamanen von Vorteil, wenn er seine vorbereiteten Zauber auf eine gewisse Art und Weise schriftlich festhalten kann.

Druiden verwenden ähnliche Materialien zum Zaubern wie Priester und besitzen oft ebenfalls eine Art heiliges Symbol, welches sie für die Anwendung ihrer Magie verwenden.

Allgemein kann man sagen, dass die Wahl der Komponenten, Gesten und Worte recht frei ist, aber stets das Gleichgewicht gewahrt werden soll. Nutzt der Priester zum Beispiel nur sein heiliges Symbol, sollte das Gebet (die Zauberformel) länger sein, um diesen Vorteil wieder auszugleichen. In Absprache des Spielers mit der SL lässt sich schließlich für jeden Charakter eine stimmige Lösung erzielen.

Magische Gegenstände



Magische Gegenstände kann jeder Charakter, egal welcher Klasse er angehört, verwenden. Dies macht den großen Reiz solcher Relikte aus.

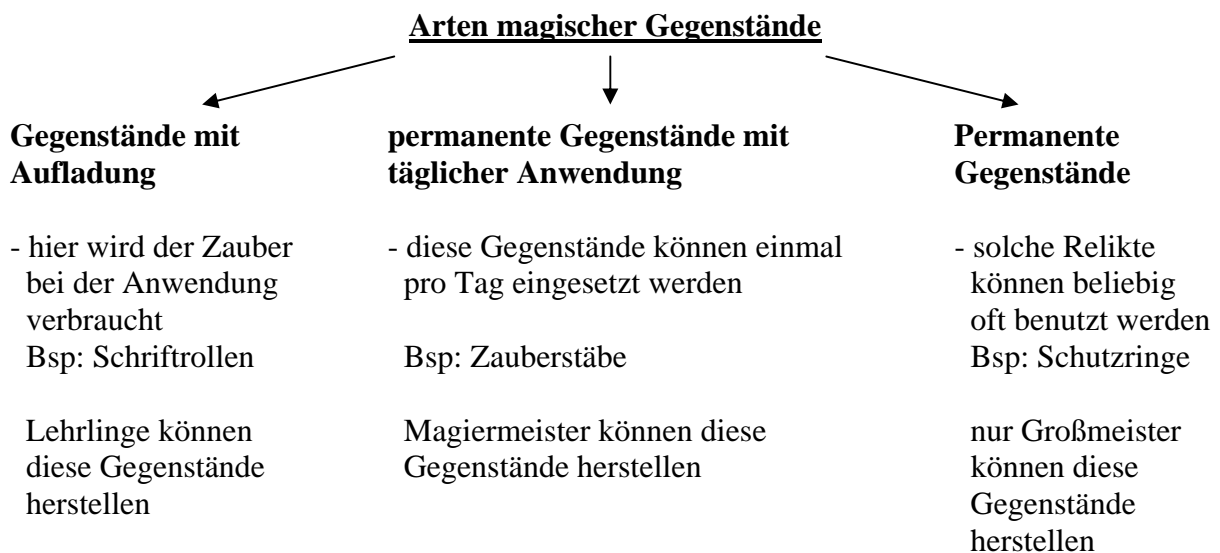
Allerdings sind magische Gegenstände eher selten.

Solche Gegenstände sind stets von hoher Qualität. In ihnen sind ein oder mehrere Zauber gespeichert, die mittels einem Befehlswort und einer Geste aktiviert werden können.

Ihre Wirkung entspricht meist jener Wirkung der äquivalenten Zauber.

Um magische Gegenstände für einen Charakter herstellen zu lassen, muss dieser Charakterpunkte aufbringen.

Gängige magische Gegenstände sind Waffen, Zauberstäbe, Spruchrollen, Ringe oder Amulette.



Herstellung

Für die Herstellung solcher Gegenstände benötigt man die Abenteurerfertigkeit „Erschaffung magischer Gegenstände“ mit einem Punktwert in Höhe der Summe der Zauber, die auf dem Gegenstand gespeichert werden sollen. (Bsp: Schriftrolle Schlaf > 20 Punkte)

Man braucht außerdem einen qualitativ hochwertigen Gegenstand, auf den der Zauber gesprochen wird, die Komponenten, die normalerweise für den Zauber, der gespeichert werden soll, benötigt werden, Erfahrungspunkte und Zeit. Für permanent magische Gegenstände braucht man außerdem noch den Zauber „Magischer Gegenstand“.

Rituale

Rituale sind ein sehr das Ambiente fördernder Bestandteil, an dem mehrere Spieler teilnehmen können.

Mit Ritualen können Zaubersprüche praktiziert werden, die man nicht beherrscht. Allerdings können nur Rituale durchgeführt werden, wenn der Ritualleiter (zu dem muss sich einer erklären) einen Zauber aus dem Zauberbereich des zu simulierenden Zaubers beherrscht.

Bsp: Für eine Wiederbelebung muss der Ritualleiter einen Zauber der Heilmagie beherrschen.

Rituale kosten stets so viele Ritualpunkte, wie die entsprechenden Zauber Magiepunkte kosten.

Bestandteile von Ritualen

Ein Ritual benötigt eine aufwendige Zeremonie. Es muss ein Ritualplatz vorbereitet, ein magischer Kreis gezogen und magische Schutzsymbole gezeichnet werden. Über einem Ritual muss immer eine Spielleitung wachen.

Teilnehmer

An Ritualen kann jeder teilnehmen.

Jeder Charakter besitzt für die hilfreiche Teilnahme am Ritual Ritualpunkte.

Charaktere, die keine Magie beherrschen, besitzen jeweils 1 Ritualpunkt.

Magiebegabte Charaktere steuern pro 5 Magiepunkte (Summe aller beherrschten Zauber) einen Ritualpunkt bei.

Jeder Teilnehmer spendet immer alle Ritualpunkte, die er zur Verfügung hat, nimmt er aktiv teil. Das bedeutet, dass jeder Teilnehmer nur ein Ritual am Tag durchführen kann. Die Ritualpunkte regenerieren allein durch ausreichend Schlaf. Einem weiteren Ritual kann der Charakter also erst am nächsten Tag beiwohnen.

Der Ritualleiter sollte darauf achten, dass nie zu wenig aber auch nicht viel zu viele Ritualpunkte in das Ritual fließen.

Fragt aber bitte nicht, „Wie viele Ritualpunkte hast du“, sondern versucht mittels Bemerkungen wie junger Lehrling oder qualifizierter Meister die Kraft des teilnehmenden Magiers einzuschätzen.

Sollte Ritualmagie fehlen, kann ein Ritualteilnehmer auch Lebensenergie (Erfahrungspunkte) dauerhaft opfern, um zum Erfolg beitragen zu können. Pro Erfahrungspunkt kann der Charakter zwei Ritualpunkte einfließen lassen.

Zeitaufwand

Für jeden Ritualpunkt, den das Ritual in Anspruch nimmt, dauert es eine Minute. Für eine Wiederbelebung benötigt die Ritualgemeinschaft also 100 Minuten, da die Wiederbelebung 100 Ritualpunkte kostet.

Inbegriffen in diese Zeit ist die oben genannte Vorbereitung.

Die Dauer eines Rituals kann auch abgekürzt werden. Für je 6 anwesende Magiebegabte halbiert sich die Ritualzeit.

Komponenten

Für ein Ritual werden die gleichen Komponenten verlangt, wie für den normalen Zauber. Sie können anders eingebunden und durch weitere Zugaben ergänzt werden, müssen aber auf jeden Fall Teil der Prozedur sein.

Sind Komponenten nicht vorhanden, verdreifacht sich die Ritualzeit pro fehlende Komponente.

Diese Dinge sollte ein Ritualleiter in etwa wissen. Sie sind für alle anderen eher nachrangig. Die Spielleitung überprüft anhand der Charakterblätter einfach, ob die Teilnehmer genügend Energie beisteuern können, schaut ob alles seine Richtigkeit hat und verkündet am Ende, ob das Ritual geklappt hat oder nicht. Sollte alles seine Richtigkeit haben, entspricht die Wirkung des Rituals der Wirkung des entsprechenden Zaubers.

Sorg dich nicht, dass du das alles wissen musst, obwohl du eigentlich nur das Bier servieren oder Orks totschiagen willst. Es findet sich immer jemand, der sich mit diesen Dingen befasst und Teilnehmer, die einfach nur helfen wollen, intime in die Materie einführt.

Für die Kreativität ist wichtig, dass die Durchführung des Rituals den Spielern überlassen bleibt. Bis auf die oben genannten Festlegungen kann der Ritus frei gestaltet werden.



Ansgard Leogrimm wird mittels eines Rituals wieder belebt.

Verhalten gegenüber Magie

Im alltäglichen Umgang mit Magiern gibt es wenige Probleme; jedenfalls nicht mehr als mit anderen Leuten auch. Und wenn Zauberei im Spiel ist, sollten normalerweise die Magierspieler genügend Zeit haben, ihre Zauber sozusagen „outtime“ zu erklären und Fragen ihres Kunden oder Opfers zu beantworten. Sollte es nicht möglich sein, auf diese Art und Weise klar zu kommen, so sollte die Spielleitung konsultiert werden.

Magie ist im Fantasy-LARP allgegenwärtig. Jeder Charakter gerät ab und zu in den oft zweifelhaften Genuss, Zielscheibe für Zauber zu werden. Gerade im Kampf, wo alles sehr schnell abläuft, muss jeder sofort und richtig auf magische Angriffe reagieren können.

Wenn ein Magier erfolgreich einen Charakter verzaubert und der Spieler ignoriert dies einfach, ist das für den Magier äußerst frustrierend und letztlich dem Spielspaß für alle abträglich.

Es ist für alle Spieler auch im Kampf verpflichtend auf Magier zu achten. Nur weil jemand nicht mit einer Waffe herumfuchtelt, ist er noch lange nicht als harmlos anzusehen.

Wenn man die Zielscheibe eines magischen Angriffs ist, muss man den Befehl des Magiers sofort ausführen. Natürlich nur, wenn er durch die Magieregeln gedeckt ist.

Wenn man ihn nicht verstanden hat: Nachfragen! Auch wenn einem die Wirkung nicht gefällt, muss man die Situation ausspielen. Ein magischer Angriff ist eine ebenso taugliche Waffe wie ein Polsterschwert.

Wenn man die Auswirkung der Magie nicht begriffen hat oder an den Kräften des Magiers zweifelt, kann man **nach** dem Kampf weitere Fragen an ihn stellen. Man sollte auf jeden Fall vermeiden, den Kampfablauf zu stören und daher auf alle Fälle erst einmal mitspielen.

Der Zauberer ist wiederum verpflichtet, auf Nachfrage nach dem Kampf dem Spieler zu beweisen, dass er den Zauber von vorhin auch wirklich beherrscht. Dafür sind die Spruchrollen notwendig, die jeder Zauberlehrling am Morgen anfertigt und durch einen Meistermagier absegnen lässt. Auch ein Blick ins Zauberbuch kann gefordert werden.

Übliche Kampfzauber

Feuerball

Feuerbälle werden durch rote Bälle dargestellt. Wird man von dem Feuerball getroffen, so zählt das als drei Treffer am Körperteil, wo der Ball traf (mit Berücksichtigung der Rüstung). Prallt der Ball vom Opfer ab und trifft weitere Charaktere, so werden diese ebenfalls vom Feuerball betroffen und nehmen drei Punkte Schaden.

Metall erhitzen

Die Waffe fängt in den Händen an zu glühen. Man muss sie sofort loslassen. Wenn man keine Ersatzwaffe bei sich hat, ist man in Schwierigkeiten. Die Waffe ist solange heiß, solange der Magier den Zauber aufrecht hält.

Windstoß I / Windstoß II

Der Spieler, in dessen Richtung der Magier mit Federn fächert, muss bei Windstoß I 20 Schritte zurückgehen und geht dort zu Boden. Trifft er auf ein Hindernis, erleidet er einen Schadenspunkt. Windstoß II wirkt auf alle Spieler vor dem Magier. Diese müssen dann 5 Schritte zurückgehen und gehen dort zu Boden. Treffen sie auf ein Hindernis, werden sie schadlos dagegen gepresst, bis der Zaubernde den Wind einstellt.

Nachwort

„Wieder einmal Regeln“, werden sich manche denken.

Allerdings sind die wenigen Seiten für Magieanwender meines Erachtens wichtig. Jene von euch, die einen Magier spielen wollen, und ob der vielen Informationen jetzt gar nicht wissen, wo sie anfangen sollen, können sich bei der Spielleitung melden. Wir helfen bei der Erstellung der zauberkundigen Charaktere gern.

Mit Magie muss man sich erst anfreunden, egal ob man nun einen Magier spielt oder von einem Magier bezaubert wird. Allerdings erweitert sie das Spiel ungemein und bietet nette Ansätze zum Rollenspiel. Was wäre der Herr der Ringe ohne Gandalf und Hogwarts ohne Zauberlehrlinge?

Wenn du einen Magier spielen willst, scheu dich nicht davor. Es ist nicht ganz einfach und im Vorfeld auch etwas aufwendiger, aber es macht erfahrungsgemäß Spaß.



Liste aller Zauber nach Alphabet

NAME	BEREICH	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Abstand	Schutz	30	Z. kann Gegner auf Abstand halten
Alarm	Allgemein	20	Z. kann Alarm an Gegenstand anbringen
Auftrag	Beeinflussung	100	Opfer muss eine Aufgabe des Z. durchführen
Berserker I	Beeinflussung	10	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker II	Beeinflussung	20	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes zwei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker III	Beeinflussung	30	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes drei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker IV	Beeinflussung	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Binden	Kampf	30	Z. zwingt Arme des Gegners
Blindheit	Kampf	20	Augen zu; Abhilfe: Augen waschen
Dämon beschwören	Allgemein	40	Ein Dämon erscheint
Dämonenauftrag	Allgemein	50	Ein beschworener Dämon muss 3 Aufträge des Z. erfüllen
Einfangen	Kampf	40	Z. fängt Gegner ein
Eisatem	Heilung	20	Wunde kann einen Tag ignoriert werden oder ein Treffer wird zugefügt
Energiebolzen	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiefeld	Schutz	30	Z. ist immun gegen physische Energie oder Verletzungen; muss aufrecht erhalten werden
Energiehand	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiewall	Allgemein	40	Magische Barriere entsteht
Erwachen	Heilung	20	Z. weckt Opfer aus Beeinflussung

Exorzismus	Allgemein	100	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkam
Feueraugen	Beeinflussung	10	Illusion, von der Tiere und lichtscheue Monster vertrieben werden können
Feuerball I	Kampf	30	Jeder Getroffene erhält 3 Treffer.
Feuerball II	Kampf	50	Jeder Getroffene erhält 5 Treffer.
Feuerfinger	Lehrling	5	Z. darf Feuerzeug verwenden
Feuerschild	Schutz	50	Wer den Z. trifft erhält automatisch 1 Wunde an Waffenhand
Flammenwaffe	Kampf	100	auf Waffe; ignoriert für einen Kampf alle Schutzpunkte
Fluch	Beeinflussung	20	Opfer muss für jede Aktion falsche Hand nehmen
Freundschaft	Beeinflussung	20	Opfer muss vorher Geschenk annehmen, ist dann aber für einen Tag der Freund des Z.
Furcht	Kampf	20	Davonlaufen bis der Z. nicht mehr in Sichtweite ist
Gefallen	Beeinflussung	10	Opfer muss vorher Geschenk annehmen, ist dann aber für 3 Stunden der Freund des Z.
Genesung	Heilung	80	Wunden, Verstümmelungen, Vergiftungen und Krankheiten werden heilt
Gift neutralisieren	Heilung	30	Gift oder Krankheit wird neutralisiert
Gift spüren	Lehrling	5	Z. kann vergiftete Speisen / Waffen erkennen
Götterfluch	Beeinflussung	100	Opfer ist auf ewig verflucht, in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu reagieren
Göttliche Weisheiten	Allgemein	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spielleitung) stellen
Kampfschutz I	Schutz	10	1 Schutzpunkt für einen Kampf
Kampfschutz II	Schutz	20	2 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz III	Schutz	30	3 Schutzpunkte für einen Kampf

Kampfschutz IV	Schutz	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz V	Schutz	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz VI	Schutz	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Körper heilen	Heilung	30	Alle Wunden werden geheilt
Krankheit	Kampf	30	Kontakt; Opfer stirbt nach drei Tagen Krankheit
Lähmung	Kampf	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Licht	Lehrling	5	Z. darf Taschenlampe verwenden
Lösen	Heilung	10	Z. kann körperbeeinflussende Magie aufheben
Magie aufheben	Allgemein	20	Z. kann Magie aufheben
Magie spüren	Lehrling	5	Z. kann magische Gegenstände / Auren spüren
Magie zerstören	Allgemein	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Magiesicherung	Allgemein	30	Ein vorher angewandter Zauber kann für einen Tag nur vom Z. selbst aufgehoben werden
Magiespiegel	Kampf	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Magische Rüstung I	Schutz	20	1 Schutzpunkt für einen Tag
Magische Rüstung II	Schutz	40	2 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung III	Schutz	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung IV	Schutz	100	4 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung V	Schutz	150	5 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung VI	Schutz	200	6 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Suche	Allgemein	20	Z. kann ungefähre Richtung/Entfernung von Gegenstand, den er kennt, spüren
Magische Waffe I	Allgemein	10	Z. macht Waffe für einen Kampf magisch
Magische Waffe II	Allgemein	30	Z. macht Waffe für einen Tag magisch
Magischer Gegenstand	Allgemein	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Magischer Riegel	Allgemein	10	Z. kann durch Anwesenheit Tür / Schloss verschlossen halten

Magischer Schutz	Beeinflussung	30	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Tag
Magischer Segen	Beeinflussung	20	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Kampf
Magischer Zirkel	Schutz	20	In den magischen Kreis kann zwar Magie eindringen, aber nicht hinaus (auch magische Wesen)
Magisches Schloss	Allgemein	30	Z. kann Schloss magisch sichern
Meisterschutz	Schutz	100	Schutz gegen alle Magie bis 30 Magiepunkte
Mentaler Bolzen	Kampf	30	1 automatischer Treffer; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Dolch	Kampf	50	1 automatische Wunde; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Nagel	Kampf	20	Z. kann Opfer an einem Ort festhalten
Metall erhitzen	Kampf	10	Gegner muss betroffenen Gegenstand / Waffe fallen lassen
Mit Bäumen sprechen	Allgemein	20	Z. kann mit einem, in einem Baum eingebundenen, Naturgeist sprechen
Mit Geistern sprechen	Allgemein	30	Z. kann einen Geist rufen und ihm 3 Fragen stellen
Mit Toten sprechen	Allgemein	20	Eine Leiche kann zehn Worte sprechen
Regeneration	Heilung	40	Regeneration 1 Wunde/Stunde für einen Tag
Schlaf	Kampf	20	Hinlegen; Abhilfe: Wecken
Schloss öffnen	Allgemein	30	Z. kann Schloss öffnen
Schreckensbolzen	Kampf	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenshand	Kampf	30	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenswaffe	Kampf	40	auf Waffe; 1 Wunde bei Kontakt
Schweigen	Beeinflussung	20	Opfer darf kein Wort sprechen, solange der Z. in Sichtweite ist
Seelenspiegel	Beeinflussung	30	Opfer muss auf drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja/Nein oder Schweigen antworten
Todeshand	Kampf	100	Tod bei Kontakt

Totaler Magieschutz	Schutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muss aufrecht erhalten werden
Vergessen	Beeinflussung	20	Opfer muss ein Ereignis vergessen
Versteinern	Kampf	50	Gegner wird zu Stein
Verwandeln	Kampf	40	Gegner wird harmloses Tier
Vision erzwingen	Allgemein	20	Wahllose Visionen werden erzwungen
Voodoo	Beeinflussung	50	Opfer muss alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Wahrheit	Beeinflussung	40	Opfer muss wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben
Wiederbeleben	Heilung	100	Ein Toter wird wiederbelebt
Wiederkehr	Heilung	50	Körperteil kann regeneriert werden
Windstoß I	Kampf	20	Gegner muss 20 Schritte zurück und umfallen
Windstoß II	Kampf	30	Alle Gegner vor dem Z. müssen 5 Schritte rückwärtsgehen und umfallen
Wunde heilen	Heilung	20	Wunde wird geheilt
Wunde übertragen	Heilung	10	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen
Wunde verschieben	Heilung	10	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben
Wunde zufügen	Heilung	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen
Zauber binden	Allgemein	30	Z. kann einen magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Zaubertrick	Lehrling	5	Z. kann technisches Gimmick benutzen
Zeitkontrolle	Allgemein	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Zerstören	Kampf	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört
Zombie	Heilung	30	Z. kann eine Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen
Zweites Gesicht	Allgemein	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken