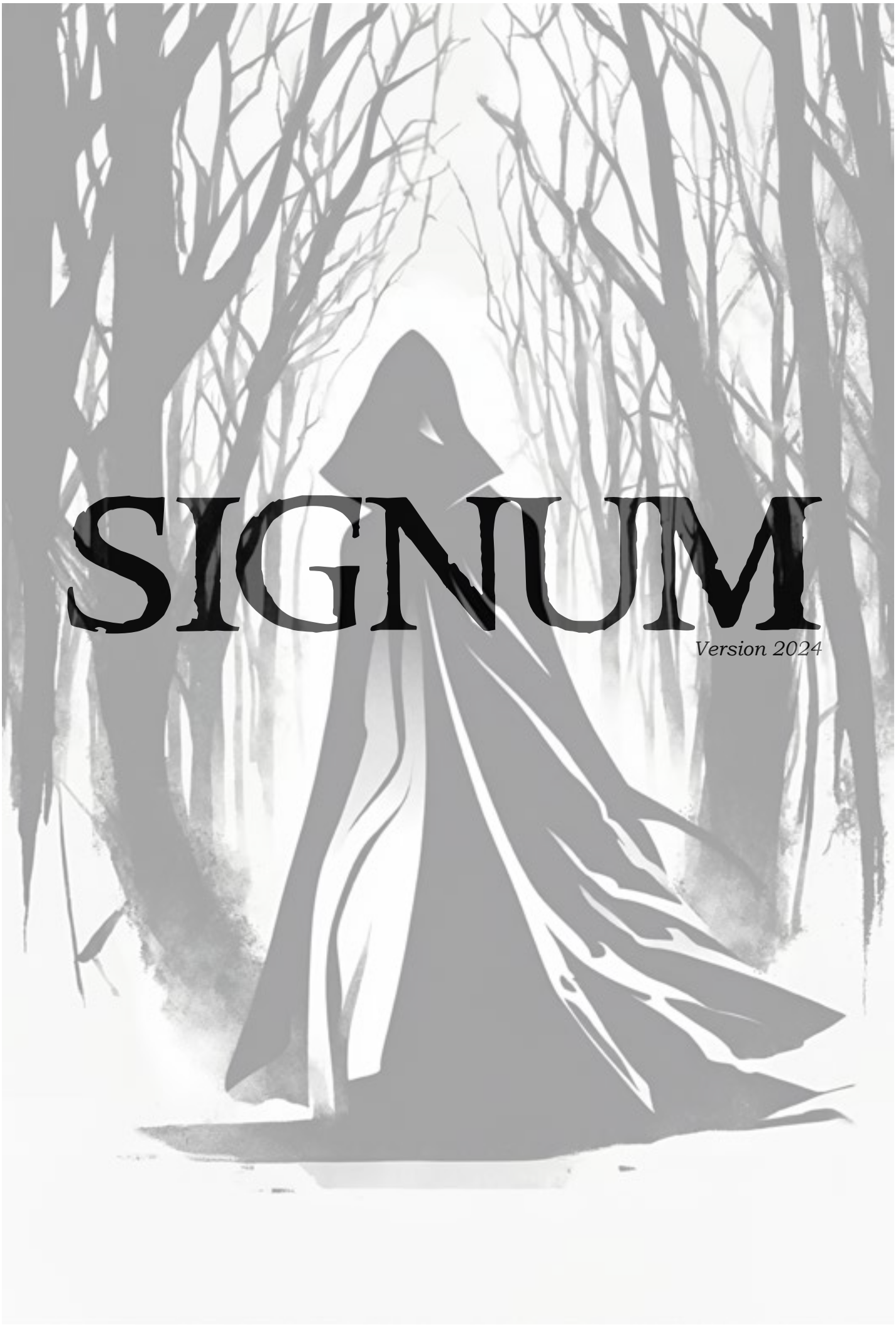
SIGNUM

LARP-Regelwerk

2024



SIGNUM

Version 2024

IMPRESSUM

Nach einer Idee von Jürgen Leiche

Autor: Jürgen Leiche
Redaktionelle Mitarbeit: Yvonne Leiche, Walter Resch, David-Emanuel König-Leiche, Léon Jettmar, Dominik Hajek, Sabine Weikertschläger, Bernhard Seidelmann
(alte Versionen: Thomas (Happ) Fisher; Jörg (Jogi) Lindmaier)

Chefredaktion: Jürgen Leiche

Umschlagillustration und Layout
Jürgen Leiche

Online Charaktergenerator zu diesem Regelwerk: http://chargen.larp.at

Lektorat: Sabine Weikertschläger
Bilder:
Chris Gmeiner
Stefan Fädler
Jürgen Leiche

Copyright © 2023 Jürgen Leiche

http://www.inkognito.at
Inkognito - Kunst- & Kulturverein zur Förderung der Kreativität im Menschen.
Alle Rechte vorbehalten.

ISBN: 978-3-9505480-2-0

Nachdruck des Werkes, auch nur auszugsweise, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Autors.

Die in diesem Regelwerk/Buch beschriebenen Handlungen und Tätigkeiten dienen ausschließlich zur Darstellung und Reglementierung im Hobby Bereich LARP.

.

Ein großes Dankeschön an alle Signum Benutzer*innen die uns durch Einträge auf Discord und Facebook sowie bei persönlichen Gesprächen über Regellücken informiert und mit ihren Änderungsideen inspiriert haben.

Inhalt

Was ist LARP (Live Action Role Play) / Liverollenspiel? 6
1. Charaktererschaffung 8
1.1. Erschaffung eines Charakters 8
1.1.1. Konzept / Idee 8
1.1.2. Hintergrund und bisherige Erlebnisse 14
1.1.3. Auswahl von besonderen Eigenschaften 15
Liste der besonderen positiven und negativen Eigenschaften 15
1.1.4. Wahl der Begabungen 17
1.1.5. Erwerb von Fähigkeiten 18
1.1.5.1. Aufbauende Fähigkeiten 18
1.1.5.2. Voraussetzende Fähigkeiten 19
1.1.5.3. Veteranenfähigkeiten 19
1.1.5.4. Hohe Begabung erforderlich 19
1.1.5.5. Körperliche Fähigkeiten 20
1.1.5.6. Geistige Fähigkeiten 20
1.1.5.7. Seelische Fähigkeiten 20
1.1.5.8. Waffen Fähigkeiten 21
1.1.6. Wählen eines Weltbilds (Gesinnung): 21
2. Charakterentwicklung & Erfahrung 25
2.1. Livetage (Erfahrung) 25
2.1.1. Erringen von Livetagen (LT) 25
2.1.1.1. Verwendung von Livetagen 26
2.1.1.1.2. Erlernen neuer Fähigkeiten – Verbessern von bestehenden Kenntnissen 26
2.1.1.1.3. Freikaufen von negativen besonderen Eigenschaften 26
2.1.2. Außergewöhnliche Ereignisse während des Spiels 26
2.1.3. Verlust oder Gewinn von besonderen Eigenschaften 27
2.1.4. Gewinn von Artefakten oder speziellen Fähigkeiten 27
2.1.5. Im Spiel erworbenes Wissen 28
3. Kampf und Konflikt 30
4. Tod, Krankheiten und Heilung 37
4.1. Tod eines Charakters 37
4.1.1. Verbluten 37
4.1.2. Todesstoß 37
4.1.3. Tod durch Krankheiten 38
4.2 Krankheiten und Parasiten 38
4.2.1. Einteilung der Krankheiten 39
4.2.2. Ansteckungsgefahr 39
4.2.3. Immunität gegen Krankheiten 39
4.2.4. Heilen von Krankheiten 40
4.3. Heilung 41
4.3.1. Arten der Heilung 41
4.3.2. Natürliche Heilung 41
4.3.3. Heilkunde Wunden & Erste Hilfe 41
4.4. Magische Krankheiten 42
4.4.1. Krankheiten magischen Ursprungs 42
4.4.2. Krankheiten für Magiewirker 42
5.2. Gifte im Liverollenspiel 44
5.2.1. Voraussetzungen für Giftmischer*innen 44
5.2.2. Herstellen von Giften 44
5.2.3. Anwendung von Giften 45
5.2.4. Gegengifte 45
5.3. Gifte magischen Ursprungs 45
5.3.1 Magische Gifte 45
5.3.2. Magische Drogen 46

6. Übernatürliche Begabungen 48
6.1. Grundsätzliches zur Magie im Liverollenspiel 48
6.2. Arten von übernatürlichen Begabungen 48
6.3. Magische Effekte oder „Magie auch für Nicht-Magier*innen“ 49
6.3.1. Aggressive Zauber 50
6.3.2. Reichweiten 50
6.3.3. Unsichtbarkeit 51
6.3.4. Teleportation 52
6.4. Zauber und Rituale 52
6.4.1. Kosten von Zaubern 52
6.4.2. Lernen von Zaubern 52
6.4.3. Arten und Wirkungen von Zaubern 53
6.5. Die Magier*innen 53
6.6. Die Priesterschaft 56
6.7. Die Schaman*innen 59
6.8. Die Bard*innen 61
6.9. Die Chaosmagier*innen 63
6.10. Alchemie 64
6.10.1. Voraussetzungen für Alchemie 64
6.10.2. Zauber für Alchemist*innen 65
6.10.3. Herstellung und Anwendung eines Trankes 66
6.10.4. Identifizieren von alchemistischen Tränken 66
6.10.5 Konzentration für Alchemist*innen 67
6.10.6. Regeneration von Alchemiepunkten für Alchemiste*innen 67
7. Ritualmagie 68
7.1. Grundlagen der Rituale 68
7.2. Darstellung von Ritualen 68
7.3. Zusammenarbeit bei Ritualen 69
7.4. Ritualmagie für Magier*innen 70
7.5. Ritualmagie für Priester*innen 70
7.6. Ritualmagie für Schaman*innen 70
7.7. Rituale für Bard*innen 70
7.8. Rituale für Chaosmagier*innen 70
7.9. Rituale für Alchemist*innen 71
8. Artefakte und magische Gegenstände 72
8.1. Notwendige Voraussetzungen 72
8.2. Einmalartefakte und Schriftrollen 72
8.3. Permanent magische Artefakte 73
8.3.1. Voraussetzungen für permanent magische Artefakte 74
8.3.2. Herstellung von permanent magischen Artefakten 74
9. Liste der Fähigkeiten 75
9.1. Körperliche Fähigkeiten 75
9.2. Geistige Fähigkeiten 89
9.3. Seelische Fähigkeiten 95
10. Spruchlisten 102
10.1. Spruchliste Schaden 102
10.2.Schutzzauber: 107
10.3. Heilzauber 113
10.4. Behinderungszauber 115
10.5. Wissenszauber 122
10.6. Sonstiges 127
11. Alchemistische Tränke 132
12. Modikationen 136
13. Liste der Gifte 141
99. GLOSSAR 143

Was ist Rollenspiel?

„Spielen wir Cowboy und Indianer?“„Cool – wir sind die Cowboys! Wir haben Pistolen!“„Okay, dann sind wir die Indianer! Wir haben Gewehre!“ „Aber ihr müsst auch heulen beim Angriff!“ „Ja, und wenn wir gewinnen, fesseln wir euch an die Bäume!“ „Ha, wir werden gewinnen, Rothaut!“

Was in der Kindheit seinen Anfang nimmt, macht auch noch Spaß, wenn man jugendlich oder erwachsen ist: eine Rolle zu spielen, jemand anders zu sein und gefährliche Abenteuer zu bestehen. Sich gemeinsam mit seinen Mitspielern Herausforderungen stellen und vielleicht sogar die Welt retten. Im Grunde unterscheidet sich Rollenspiel egal ob am Tisch oder in freier Natur gar nicht so sehr von dem, was wir als Kinder getan haben. Wie wir selbst ist es erwachsener geworden, die Handlung ist ausgefeilter, die Regeln klarer definiert und die Geschichte epischer, aber die Grundidee ist dieselbe geblieben.

Was ist LARP (Live Action Role Play) / Liverollenspiel?

Eine Rollenspiel Veranstaltung findet stets während eines fix vorgegebenen Zeitraums statt, zum Beispiel von Freitag bis Sonntag. Die Organisation der Veranstaltung übernimmt dein Organisationsteam, „die Orga“ und/oder die Spielleitung, diese können aus einer oder mehreren Personen bestehen. Die Spielleitung überlegt sich eine Handlung, lädt Teilnehmer zum Spiel ein, mietet das Gelände an, kümmert sich um Ausstattung, gegebenenfalls das Essen und alles andere, was noch so anfällt. Die Teilnehmer entscheiden sich bereits vor der Anmeldung, ob sie als Spieler oder Darsteller (Vorgegebene Rollen) an der Veranstaltung teilnehmen möchten.
Die Spieler gestalten einen Charakter, den sie, soweit es die Regeln gestatten, nach eigenem Gutdünken mit Hintergrundgeschichte, Fähigkeiten und Ausrüstung ausstatten können. Sie erhalten eine Erklärung, in welchem Szenario sie sich befinden und welche Informationen ihre Charaktere bei Spielbeginn haben. Von der geplanten Handlung wissen sie jedoch nichts.

Die Darsteller (Vorgegebene Rollen) werden von der Spielleitung über den geplanten Handlungsablauf aufgeklärt. Es wird besprochen, welche Rollen benötigt werden, um die Handlung - den Plot - darzustellen. Diese Rollen werden den Darstellern zugewiesen, wobei hier die Wünsche der Darsteller nach Möglichkeit berücksichtigt werden.
Die meisten Darsteller bringen die Ausrüstung für ihre Rollen selbst zum Spiel mit, wieder andere greifen auf die Ausstattung der Spielleitung zurück. Wenn das Spiel beginnt, übernehmen die Darsteller die ihnen zugewiesenen Rollen und interagieren mit den Spielern. Diese sollen in ihrer Rolle darauf reagieren und nach Möglichkeit versuchen, der Handlung zu folgen, die Aufgaben zu lösen und mögliche Gefahren zu überwinden. Da die Spielercharaktere nicht wissen, was auf sie zukommt, reagieren sie spontan auf jede Situation, wie in einem Stehgreiftheater, und dadurch kann eine Veranstaltung auch für die Darsteller und die Spielleitung viele überraschende Wendungen nehmen!

Bei einer Rollenspielveranstaltung gibt es normalerweise keinen Gewinner im eigentlichen Sinn. Wenn alle Beteiligten zusammen Spaß hatten und schöne Szenen spielen konnten, hat jeder gewonnen. Spielercharaktere, welche die Veranstaltung überlebt haben, entwickeln sich durch die gewonnene Erfahrung weiter. Der Spieler kann, wenn er möchte, auf einem nächsten Spiel mit demselben Charakter teilnehmen und somit erleben, wie dieser nach und nach vom unerfahrenen Anfänger zum Meister seines Faches wird.

1. Charaktererschaffung

Charaktere

Jede teilnehmende Person einer Veranstaltung benötigt ein Alter-Ego, eine Rolle, welche sie über die Dauer des Spiels darstellen möchte. Diese Figur bezeichnen wir als Charakter. Jeder Charakter ist die Summe seiner Eigenschaften und seiner Persönlichkeit.

Spieler*innen erstellen ihre Charaktere selbst mit Hilfe eines Charakterblattes. Manche Regelwerke, wie zum Beispiel Signum, stellen auch elektronische Charakterblätter zur Verfügung, mit deren Hilfe die Charaktererschaffung am Computer vorgenommen werden kann.
Darsteller erstellen ihre Charaktere in Abstimmung mit der Spielleitung oder spielen vorgefertigte Rollen.

1.1. Erschaffung eines Charakters

Grob besteht jeder Charakter aus einem Konzept und den dazugehörigen spieltechnischen Werten. Wie bei jedem Rollenspiel ist hierbei eine Mischung aus Schauspiel und Vorstellungskraft notwendig. Alle Charaktere beginnen ihre Karriere auf ähnlichem Niveau und erhalten abhängig vom Spieleralter eine gewisse Anzahl an Startpunkten. Damit können Fähigkeiten gekauft werden, die zu diesem Charakter passen.

Die Erstellung eines Charakters kann man in folgender Kurzanleitung zusammenfassen:

- Konzept / Idee
- Hintergrund und bisherige Erlebnisse
- Auswahl von besonderen Eigenschaften
- Positive Eigenschaften kosten Startpunkte
- Negative Eigenschaften bringen Startpunkte
- es können maximal 5 Punkte durch negative Eigenschaften erworben werden
- Wahl der Begabungen
- Vergabe der Wertigkeiten 1, 2 und 3 auf die Bereiche Körper, Geist und Seele 1 ist die stärkste Begabung, 3 die schwächste
- Erwerb von Fähigkeiten
- Jede Fähigkeit ist einer Begabung zugeteilt.
- Jede Fähigkeit hat fix vorgegebene Grundkosten, die ihrem Wert in Livetagen entsprechen. Eine Fähigkeit, die 3 Punkte Grundkosten hat, besitzt also einen Wert von 3 Generierungspunkten (GP).
- Um eine Fähigkeit zu erwerben, multipliziert man die Grundkosten der Fähigkeit mit dem Wert, den man der entsprechenden Begabung zugeteilt hat, also entweder 1, 2 oder 3.
- Manche Fähigkeiten sind eingerückt. Um diese zu erwerben, muss zuerst die darüber liegende, nicht eingerückte Fähigkeit beherrscht werden
- Bei einigen Fähigkeiten ist eine Livetage Anzahl in Klammer angegeben (z.B. 20 LT). Der Charakter muss erst die erforderliche Anzahl an Erfahrungstagen gesammelt haben, um die Fähigkeit zu erwerben.
- Für bestimmte Fertigkeiten muss der Charakter einen bestimmten Mindestwert in einer Begabung (z.B. Körper 2) besitzen.
- Festlegen des Weltbildes: Wahl einer Weltanschauung aus den fünf Möglichkeiten Altruist, Förderer, Ausgeglichen, Egoist oder Zerstörer

In den kommenden Abschnitten werden die einzelnen Schritte im Detail beschrieben.

1.1.1. Konzept / Idee

Dies ist der wichtigste Schritt, bevor Fähigkeiten zugeteilt werden sollten. Stelle dir eine Reihe von Fragen, wie z.B.: Welche

Rolle soll mein Charakter in der Spielwelt ausüben? Wie will ich meinen Charakter in sein Umfeld (andere Spieler*innen) einfügen? Was für einem Volk (Spezies) entstammt mein Charakter? In welche Richtung sollen die Fähigkeiten meines Charakters tendieren? Welche Fähigkeiten sollte dieser Charakter aufgrund der Hintergrundgeschichte besitzen?

Diesen Fragen sollte genügend Zeit und Sorgfalt gewidmet werden, schließlich wird der Charakter eine gesamte Veranstaltung lang dargestellt. Manche Charaktere werden gar über mehrere Jahre realer Zeit immer wieder verkörpert, erhalten dafür Erfahrung und erleben eine persönliche Charaktergeschichte. Die Wahrscheinlichkeit, einen Charakter zu verkörpern, der dir Spaß macht und dessen Entwicklung dich lange begeistern kann wächst enorm, wenn du dir bei der Erschaffung und Vorgeschichte Zeit nimmst.

Signum kennt keine Klassen oder Berufe, wie sie in manchen Rollenspielsystemen üblich sind. Wir empfinden diese Schubladen als zu einschränkend und haben deshalb ein System gestaltet, welches dir erlaubt, deinen Charakter nach deinen Vorstellungen, im Rahmen der Fairness und Ausgewogenheit, frei zu gestalten. Dadurch entstehen viele Möglichkeiten, die für LARP-Neulinge zu Beginn vielleicht verwirrend sind.
Deshalb haben wir eine Reihe von Archetypen beschrieben, die einem Neuling Anhaltspunkte geben können, welche Möglichkeiten das Liverollenspiel in einem Fantasy Setting bietet. Diese Archetypen sind keine Klassen, lediglich eine Beschreibung eines Selbstverständnisses. Selbst wenn du deinen Charakter nach einem dieser Typen gestaltest, wirst du bald feststellen, dass du ihn mit eigenen Ideen und Vorstellungen ausfüllst. Dann haben die Archetypen ihre Aufgabe als Wegweiser erfüllt.

Berufsarchetypen

Krieger*in

Der Überbegriff “Krieger*in” beschreibt einen Charakter, der im Umgang mit Waffen geübt ist und diese gerne zur Problemlösung einsetzt. Das kann die unterschiedlichsten Ausprägungen haben: vom klassischen Einzelkämpfer*in über die Söldner*in und Soldat*in bis hin zur Ritter*in oder Kopfgeldjäger*in. Krieger*innen können jede nur mögliche Gesinnung haben, können arm oder reich sein und natürlich neben ihren Fähigkeiten als Kämpfer*innen alles erlernen, was sie sonst noch interessiert.

Waldläufer*in

Waldläufer*innen sind Personen, die sich in der Natur gut auskennen und dort einen Gutteil ihres Lebens verbringen. Deshalb werden Waldläufer*innen meist Fähigkeiten haben, die ihnen im Wald nützlich sind, zum Beispiel das Wissen über Pflanzen und Tiere, wie man Spuren liest und Fallen stellt. Es gibt auch Waldläufer*innen, die

übersinnliche Fähigkeiten besitzen. Diese beziehen sich oft auf ihr Leben mit der Natur. Je nachdem, aus welchem Volk oder Gebiet Waldläufer*innen stammen, kann auch Kontakt mit magischem Waldvolk oder mystischen Kreaturen wie zum Beispiel Einhörnern und Waldfeen bestehen.

Paladin*a

Paladine sind im weitesten Sinne Krieger, welche sich dem Dienst einer Gottheit oder anderen höheren Macht verschrieben haben. Diese Macht kann natürlich sowohl gütig als auch niederträchtig sein und Paladine können sich auch Ordenskrieger oder Glaubensritter nennen oder einen ganz eigenen Titel erfinden. Neben ihrem Glauben unterscheiden sich Paladine von Krieger*innen vor allem dadurch, dass sie eine heilige Weihe erhalten haben. Dadurch besitzen sie übersinnliche Fähigkeiten, die von der höheren Macht gewährt werden. Somit können Paladine auch einfache religiöse Aufgaben durchführen, wie zum Beispiel Tote einsegnen, Wasser weihen, Kinder taufen oder Ähnliches. Manche steigen in der Gunst ihrer höheren Macht sogar so weit auf, dass sie in der Lage sind, Wunder zu wirken.

Dieb*in/Schurk*in

Zwielichtigen Gestalten im Larp haben viele Bezeichnungen:
Taschendieb*in, Schlosserknacker*in, Geldfälscher*in, Einbrecher*in, Meuchelmörder*in oder schlicht und einfach Gauner*in. Dieb*innen werden selten zugeben, ebensolche zu sein, sondern meist eine andere Berufsbezeichnung vorschieben. Aus diesem Grund haben viele diebende Charaktere auch oft Kenntnis in den unterschiedlichsten Bereichen, denn wer sich als Schmied*in, Krieger*in oder Bard*in ausgibt sollte diese Behauptung zumindest ein Weilchen aufrechterhalten können.

Magier*in

Magiebegabte Charaktere besitzen übersinnliche Fähigkeiten, die sie dazu befähigen, Magie zu wirken. Das kann die unterschiedlichsten Ausprägungen haben. Es gibt Magiewirkende, die eine natürliche Begabung haben und diese immer weiterentwickeln, aber es gibt auch solche, die Magie wie eine Wissenschaft an Akademien und Universitäten studieren und dicke Bücher wälzen. Es gibt Magiebegabte, die einfach alles erlernen, was ihnen sinnvoll erscheint und solche, die sich einer speziellen Richtung oder Schule der Magie verschrieben haben. Magiewirkende Charaktere können wohlwollend oder bösartig sein. Sie nutzen die unterschiedlichsten Bezeichnungen für sich selbst, zum Beispiel: Zauber*in, Magister/Magistra, Hexe*r oder Hellseher*in oder sie erfinden ganz neue Titel. Zum Wirken der Magie können sie sich vieler Hilfsmittel bedienen, die sinnvoll erscheinen – zum Beispiel Komponenten, Schriftrollen, Runensteine oder sogar (künstliches) Blut.

Priester*in

Priester*innen weihen ihr Leben stets einer Gottheit oder höheren Macht und dienen ihr ganz und gar. Je nachdem, welches Weltbild diese vertritt, welche Gebote und Prinzipien sie hat, werden sich Priester*innen auch verhalten. Priester*innen können im Namen ihrer Gottheit religiöse Zeremonien abhalten und besitzen auch übersinnliche Fähigkeiten, die ihnen ihre Gottheit gewährt hat. Je nachdem, in welcher Hintergrundwelt gespielt wird, gibt es fix vorgegebene Gottheiten oder du hast die Freiheit, selbst einen Glauben zu erfinden. Reale Religionen jedoch haben im LARP nichts verloren.

Schaman*innen

Schaman*innen entstammen zumeist

einem sehr naturverbundenen Volk, das in kleineren oder größeren Stämmen direkt von und mit seiner Umwelt lebt. Bei ihrem Volk gelten die Schaman*innen meistens als weise Person, die übersinnliche Kräfte besitzt und mit den Geistern Verstorbener, der Natur oder auch mit Totemtieren sprechen kann. Schaman*innen besitzen oft auch heilende Kräfte, leiten wichtige Zeremonien ihres Volkes und wissen viel über die Natur und deren Gesetze. Die übersinnliche Kraft einer Schaman*in äußert sich meist wesentlich subtiler als die eines Magiers oder Priesters.

Bard*in

Bard*innen sind stets eng mit der Kunst verwachsen. Sei es als fahrende Bänkelsänger*in, hochtrabende Poet*in oder Minnesänger*in, meistens stehen sie im Mittelpunkt. Um diese Rolle gut zu verkörpern, sollte man im besten Fall ein Musikinstrument spielen oder zumindest singen können. Aber auch andere Kunstformen wie Pantomime, Zeichnen oder sogar Bildhauerei sind möglich. Abgesehen davon, dass sie neben ihren künstlerischen Fähigkeiten natürlich auch noch eine Reihe anderer Fähigkeiten beherrschen können, besitzen die meisten „echten Bard*innen“ auch noch übersinnliche Fähigkeiten, die sie durch ihre Kunst bewirken können. Das kann vom heilenden Gesang über das Bezaubern von Personen und Gegenständen bis hin zum Angriffslied auf Dudelsack und Pauke so ziemlich alles sein.

Alchemist*in

Alchemist*innen brauen Tränke, Gifte und Salben, die vom Hustenzuckerl bis zum magischen Ebenenwechsel so ziemlich alles bewirken können. Die Darstellung kann sowohl das Kräuterweiblein sein, das wirkungsvolle Pflanzenextrakte zusammenmixt oder auch ein Wissenschaftler, der in seinem Labor chemische Reagenzien mischt. Eine anderer Charakter wiederum sammelt seltene Ingredienzien – mit Vorliebe von mystischen oder magischen Wesen – und braut aus diesen dann Magie in Flaschen. Ebenso vielseitig wie ihre Methoden sind auch ihre Kleidung, ihr Status, ihre Gesinnung und ihre weiteren Fähigkeiten.

Abenteuer*in

Alle Charaktere sind wohl auf die eine oder andere Art Abenteuer*innen, denn sonst säßen sie ja daheim im Warmen und würden sich nicht ständig auf Wanderschaft und in Gefahr befinden. Doch klassische Abenteuer*innen vereinen noch dazu eine enorme Neugier und Vielseitigkeit in sich. Wenn sie zum ersten Mal auf Abenteuer ausziehen, sind sie meist noch sehr unbedarft und haben unspezifische Fähigkeiten. Je nachdem, ob es eigentlich ein*e Bauer/

Bäuerin oder Handwerker*in oder gar noch ein jugendlicher Charakter ist, mit nichts als Flausen im Kopf. Die Entwicklung hängt davon ab, was erlebt und welche Leute getroffen werden. Manchmal bleiben Abenteuer*innen Tausendsassas, welche sehr viele Dinge ein bisschen können und dafür nichts wirklich perfekt. Manchmal entscheiden sie sich aber auch nach einiger Zeit dafür, Spezialist*innen zu werden, wie zum Beispiel Krieger*in oder Magier*in.

Warum jemand Abenteuer*in wird, ob es die angeborene Neugier ist oder ein einschneidendes Erlebnis in der Vergangenheit, bleibt jeder Person selbst überlassen.

Völkerarchetypen

Die Menschen

Menschen sind das häufigste Volk und natürlich auch diejenigen, die am leichtesten darzustellen sind. Sie sind am vielseitigsten und können jede beliebige Gesinnung haben. Es gibt unzählige Menschenvölker und es steht dir frei, ein neues zu erfinden und auf einem passenden LARP vorzustellen.
In den meisten Fantasy Welten zählen Menschen zu den kurzlebigen Völkern, aber auch zu jenen, die es durch Ideenreichtum und schnelles Bevölkerungswachstum meistens schaffen, den anderen den Rang abzulaufen.

Die Elfen / Elben

Neben den Menschen sind die Elfen das beliebteste Volk für Charaktere von Spieler*innen, obwohl oder vielleicht, gerade weil die Darstellung herausfordernd ist. Wer Elfen spielen möchte, sollte bedenken, dass es nicht reicht, sich spitze Ohren anzukleben und schönes Gewand anzuziehen, um glaubhaft zu wirken. Jede Art von Elf – egal ob Elben, Hochelf, Waldelf, Grauelf, Wildelf, Schneeelf, Bergelf, Firnelf und was es sonst noch alles gibt – ist ein übersinnliches Wesen, das eine sehr lange Lebensspanne besitzt und die Welt aus anderen Augen betrachtet als ein Mensch. Das ist auch schon die einzige Aussage, die auf alle Elfen zutreffend ist, denn ebenso unterschiedlich wie die Elfenvölker sind auch ihre Kulturen, Gesinnungen und Verhaltensweisen.

Die Drow

Unter den verschiedenen Elfenvölkern soll eines besonders herausgehoben werden: die Drow. Diese entstammen ursprünglich einer speziellen Fantasy Welt und haben mittlerweile in fast allen Liverollenspielgemeinden Fans gefunden. Als Drow wird ein durchwegs zerstörerisch veranlagtes, elfenähnliches Volk bezeichnet, das unter der Erdoberfläche lebt, schwarze Haut und weiße Haare hat und zum größten Teil in einer matriarchalischen Gesellschaft lebt, die eine dunkle Spinnengöttin anbetet. Nur sehr wenige Drow bilden eine Ausnahme zu dieser Masse und haben gute Gesinnungen oder leben gar auf der Oberfläche, wo die Sonne ihren Augen schmerzt und die anderen Elfen sie voller Hass verfolgen.
Es ist sicherlich sehr reizvoll, einen Drow zu spielen, allerdings sollte man bedenken, dass kaum einem anderen Volk im Spiel so viele Vorurteile entgegengebracht werden, die oftmals sogar zu einem sofortigen Angriff durch andere Spieler führen. Die klassischen, matriarchalischen Drow brauchen schon einen triftigen Grund,

warum sie sich auf der Oberfläche aufhalten sollten, und beschwören meistens einen Konflikt mit den anderen Spielern herauf.

Drow mit guter Gesinnung wirken oft unglaubwürdig oder Verzerren das Image eines „dunklen Volks“.

Die Zwerge

Zwerge sind von allen Fantasy Völkern dasjenige, welches am wenigsten differenziert wurde und bis dato wird. Es gibt

ein sehr einheitliches Bild der Zwerge, das sie als eher klein und dafür stark gebaut, bärtig, oft grummelig und stur beschreibt. Zwerge sind meist in den Bergen beheimatet und graben dort in weit verzweigten Höhlen und Stollen nach Erzen. Sie sind bekannt als hervorragende Schmied*innen und Handwerker*innen, aber auch als Alchemist*innen und Bierbrauer*innen. Unterschiedliche Zwergen Kulturen beschreiben die zwergische Frauen wahlweise mit oder ohne Bart.

Die Orks

Orks, ursprünglich das häufigste und klassischste aller Gegner-Monster erfreuen sich zunehmender Beliebtheit als Volk für Spielercharaktere. Längst schon wurden die unterschiedlichsten Ork Völker und -Stämme beschrieben und neben kriegerischen Charakterkonzepten sind auch schon schamanistische, druidische oder gar priesterliche Orks gespielt worden. Zwar sind Orks nach wie vor meistens von negativer Gesinnung, aber es ist nicht ungewöhnlich, wenn auch ein gut gesinnter Ork auftritt. Auch Halborks sind eine mögliche Variante. Nach wie vor müssen Ork Spieler*innen aber damit rechnen, von Spieler*innen anderer Völker im Spiel mit Vorurteilen belegt zu werden.

Die Goblins

In der klassischen Fantasy Literatur kennt man die Goblins als eine kleinere, schmächtigere Version der Orks. Die Bezeichnung „Grünhäute“ wirft Goblins und Orks in einen gemeinsamen Topf und kennt sie hauptsächlich als Gegner*innen, die es zu besiegen gilt.
Eine modernere Variante der Goblins ersetzt ihre mangelnde Körperkraft durch Intelligenz und Erfindungsgeist.
So entstehen Goblin Völker, die über Quasi-Technische Geräte verfügen, die entweder durch Dampf oder Magie angetrieben werden. Diese Sorte Goblins passt allerdings nicht in alle Fantasy Welten.

andere Völker

Natürlich gibt es in den vielen Fantasy Welten unzählige Völker und wer möchte, kann jederzeit weitere erfinden. Allerdings solltest du damit rechnen, als Spieler*in eines ungewöhnlichen Volkes von anderen Spieler*innen seltsam beäugt zu werden. Einige werden es gar nicht wagen, ein sehr ungewöhnliches Wesen anzusprechen oder Hemmungen haben, mit ihm zusammen zu arbeiten. Drachen, Feen, Kobolde und

Ähnliches haben noch dazu den Nachteil, dass sie optisch schwer darzustellen sind. Völker, die im Allgemeinen eher bei den NSC zu finden sind, zum Beispiel Trolle, Goblins, Gnolle, Untote oder Ähnliches haben den Nachteil, dass die Spieler*innen eigentlich meistens gegen diese Völker im Kampf antreten. Es kann schon passieren, dass eine Figur, die ihre letzten Abenteuer damit verbracht hat Trolle zu töten, sehr stark befremdet ist, wenn plötzlich ein Troll am Nebentisch sitzt und gut Freund sein will.

1.1.2. Hintergrund und bisherige Erlebnisse

Ein Charakter fängt sein erstes Spiel nicht als unbeschriebenes Blatt an, schließlich verlebt jede Person eine Jugend, eine Ausbildung und erleidet Schicksalsschläge wie Triumphe.

Die Hintergrundgeschichte dient dir als Spieler*in dazu, ein Gefühl für deinen Charakter zu erhalten. Darüber hinaus kann sie der Spielleitung Anhaltspunkte liefern, deinen Charakter optimal in das Spiel einzupassen, ja vielleicht sogar eine eigene Geschichte für dich zu gestalten, an der du dann als Hauptfigur Anteil hast.

Auf der anderen Seite kann man natürlich nicht von allen Personen verlangen, eine umfangreiche und dazu noch interessant geschriebene und unterhaltsame Geschichte zu schreiben. Viele fühlen sich nicht talentiert genug, andere haben schlicht wenig Zeit. Zu lange Hintergrundgeschichten können auch kontraproduktiv sein und die Persönlichkeit des Charakters in einem Wust von Ereignissen und Erlebnissen ertränken, sodass eine viel zu komplexe Gestalt herauskommt.

Ziel der Hintergrundgeschichte ist, Spieler*innen das Darstellen zu erleichtern, nicht ein filmreifes Drehbuch zu verfassen oder den Nobelpreis für Literatur zu erringen. Nimm dir also so viel Zeit, wie du selbst für richtig hältst.

Auf die spieltechnische Gestaltung hat die Hintergrundgeschichte keinen direkten Einfluss. Der Charakter erhält nicht mehr oder weniger Anfangspunkte, weil die Geschichte lang oder kurz ist. Auch kann niemand besondere Fähigkeiten oder spezielle Gegenstände erhalten, nur weil diese in der Hintergrundgeschichte beschrieben stehen. Selbst König*innen und die mächtigsten Held*innen haben irgendwann klein angefangen. Lass deinen Charakter am Anfang seiner Laufbahn beginnen und nicht am Ende.

Folgende Fragen sollte deine Hintergrundgeschichte beantworten:

- Wie heißt mein Charakter?
- Mit welchen Worten stellt sich mein Charakter einem anderen vor?
- Welche ist die Erstsprache meines Charakters? Welche weiteren hat der Charakter gelernt?
- Wann und wo (Land, Stadt, Dorf) wurde mein Charakter geboren?
- Wie alt ist mein Charakter, wenn er sein erstes LARP spielt?
- Kennt mein Charakter seine Familie? Wenn ja, wie heißen Eltern und Geschwister, wie alt sind sie, wie leben sie?
- Aus welcher sozialen Schichte stammt mein Charakter? Was bedeutet das für den Charakter?
- Wie hat mein Charakter Kindheit und Jugend verbracht? Gab es einschneidende Erlebnisse?
- Hat mein Charakter eine Ausbildung gehabt? Wenn ja, welche?
- Welche Ziele verfolgt mein Charakter? Was treibt ihn an? Warum ist er auf Reisen?
- Glaubt mein Charakter an einen oder mehrere Götter? Wenn ja, an welche

und warum?
- Gibt es jemanden, den mein Charakter besonders liebt?
- Gibt es jemanden, den mein Charakter besonders hasst?

Falls du dich nicht berufen fühlst, eine Geschichte zu schreiben, dann kannst du auch einfach nur diese Fragen abschreiben und beantworten. Es wird ausreichen, um dir und der Spielleitung einen Überblick über deine Rolle zu verschaffen.

1.1.3. Auswahl von besonderen Eigenschaften

Besondere Eigenschaften sind Aspekte eines Charakters, die weniger mit seinen Begabungen oder Fähigkeiten zusammenhängen als mit vergangenen Ereignissen oder seiner Herkunft.

Als typisches Beispiel für eine besondere Eigenschaft kann ein lahmes Bein oder Einhändigkeit dienen, bei denen ein Körperteil im Spiel gar nicht oder nur eingeschränkt benutzt werden darf. Aber auch soziale Nachteile wie die Tatsache, dass man ein flüchtiger Verbrecher ist oder von jedermann wie ein Sklave behandelt wird, kann eine besondere Eigenschaft darstellen.

Diese besonderen Eigenschaften sind nicht immer negativ. Auch angenehme Dinge wie Reichtum oder adelige Herkunft zählen wir zu den besonderen Eigenschaften.

Wie alles, was einem Charakter Möglichkeiten bietet, müssen positive Eigenschaften mit Punkten bezahlt werden. Für negative Eigenschaften hingegen erhältst du bei der Erschaffung eines Charakters, und nur dort, zusätzliche Punkte, welche für den Charakter verwendet, werden können. Dies soll eine Entschädigung dafür sein, dass eine Rolle gezielt mit Einschränkungen bedacht wird, um damit zur Vielseitigkeit einer Veranstaltung beizutragen. Es sollten jedoch nicht mehr als 5 Punkte auf diese Art und Weise erworben werden, da alles darüber Hinausgehende die Spielbarkeit eines Charakters dann doch sehr einschränkt.
Es ist zwischen Veranstaltungen jederzeit möglich, negative besondere Eigenschaften loszuwerden, indem man schlicht die dafür erhaltenen Livetage ausgibt und die Eigenschaft vom Charakterblatt entfernt. Natürlich ist es Zeichen von gutem Rollenspiel, hierfür eine ausreichende, glaubwürdige Erklärung zu finden und in das Spiel einzubringen. Umgekehrt ist es aber nicht zulässig, eine positive Eigenschaft einfach zu entfernen und die Punkte wieder gutzuschreiben. Diese Eigenschaften können nur im Spiel verloren gehen, was keine Punkte bringt. (Siehe hierzu 2.3. Gewinn und Verlust von besonderen Eigenschaften)

Anbei folgt eine detaillierte Beschreibung aller Eigenschaften. Eine Tabelle mit den Auswirkungen auf die GP des Charakters befindet sich im Anhang.

Liste der besonderen positiven und negativen Eigenschaften

Artefakt:
Der Charakter verfügt bereits zu Beginn seiner Karriere über einen besonderen Gegenstand. Die Kosten hierfür legt die Spielleitung fest. Als Richtwert können 3 Punkte für ein magisches Schwert oder 1 Punkt für fünf Heiltränke (je 1 GP) dienen.

Alter:
Bereits von der Anzahl seiner Lebensjahre gezeichnet, ist der Charakter nicht mehr in der Lage, große Anstrengungen zu vollbringen. Kampf, schnelles Laufen oder gar das Tragen von Rüstungen oder schweren Gegenständen scheiden für ihn völlig aus. Muss er in Extremsituationen dennoch Höchstleistungen vollbringen, so

verursacht dies sofort den Verlust von einem Lebenspunkt, der erst durch ausreichend Schlaf wieder zurück gewonnen werden kann.

Einäugig:
Einäugige Spieler*innen verbinden sich ein Auge mit einer Augenklappe oder einem Tuch. Aus gesundheitlichen Gründen empfiehlt es sich, die verdeckte Seite regelmäßig zu wechseln (zumindest täglich).

Einhändig:
Entweder die dominante Hand (4 Punkte) oder die sekundäre Hand (2 Punkte) wird verbunden (z.B. Fäustling ohne Daumen) und ist während der Veranstaltung nicht benutzbar. In realen Notsituationen und bei gefährlichen Umständen kann und soll die Hand selbstverständlich eingesetzt werden. Sicherheit geht vor Spiel.

Lahmes Bein:
Der Charakter verfügt nur über eingeschränkte Bewegung in den Beinen und muss z.B. humpeln. Ein Einschienen des Beines ist nicht notwendig und auch aus Sicherheitsgründen nicht empfehlenswert, um in realen Notsituationen angemessen reagieren zu können.

Reichtum:
Der Charakter entstammt einer reichen Familie oder hat anderweitigen Zugriff auf finanzielle Ressourcen. Zu Beginn jeder Veranstaltung erhält der Charakter als Richtwert ein Goldstück pro investiertem Punkt. Dieses Spielgeld ist von Spieler*innen selbst zur Veranstaltung mitzubringen. Je nach Geldwert und Währungen auf der Veranstaltung kann die Spielleitung diesen Wert natürlich variieren.

Schwäche:
Durch Krankheit, Veranlagung oder Ähnliches geschwächt, verfügt der Charakter zu Beginn seiner Laufbahn nur über einen Lebenspunkt.

Stummheit:
Der Charakter besitzt keine Möglichkeit, verbale Kommunikation zu betreiben. Dadurch ist ihm auch das Ergreifen eines magischen Berufes wie Magier oder Priester nicht möglich. Einzig die Laufbahnen des Barden und des Schamanen, die auch nichtverbale Techniken verwenden können, sind möglich.
Auch bei der Stummheit kann und muss der Spieler in realen Gefahrensituationen normal handeln und zum Beispiel andere vor Gefahren warnen.

Soziale Nachteile:
Diese können vielgestaltig sein. So kann der Charakter kriminell sein und möglicherweise gibt es sogar einen Steckbrief mit Kopfgeld für ihn. Er mag Feinde haben oder einer sozialen Unterschicht (z.B. Sklave) angehören. Je schwerwiegender die Nachteile sind, die der Charakter auf der Veranstaltung zu erwarten hat, desto mehr Punkte ist die Eigenschaft wert. Als Richtwert kann man 2 Punke für einen schlechten Ruf oder eine niedrige soziale Stellung annehmen und 4 Punkte für Verbrecher*innen oder Schwarzmagier*innen, die den Tod fürchten müssten, würden sie entdeckt werden.
Soziale Nachteile, die auf der aktuellen Veranstaltung keine Bedeutung haben, sind im Normalfall keine Punkte wert, genauso wie die Spielleitung jeden Nachteil ablehnen kann, wenn er nicht in das Konzept der Veranstaltung passt.

Übermenschliche Kraftreserven

Ein Charakter, der mit epischer Körperkraft gesegnet ist, sollte in seiner Hintergrundgeschichte begründen, wo diese herrührt. Sie muss nicht zwangsläufig nur körperlicher Natur sein, auch Besessenheit oder göttlicher Beistand können sich dergestalt äußern.
Übermenschliche Kraftreserven befähigen einen Charakter dazu, nach Maßgabe der

Spielleitung in dramatischen Situationen größte Gewaltanstrengungen zu vollbringen. Dazu zählt unter anderem das Bewegen schwerer Gegenstände wie zum Beispiel ganze Baumstämme oder große Felsbrocken. Auf keinen Fall ist diese Fähigkeit in einer Konfliktsituation anzuwenden, also um andere Personen zu Boden zu drücken oder gar festzuhalten (was als Körperkontakt im Kampf gilt und verboten ist). Auch ist es nicht möglich, besondere Fähigkeiten wie das Führen überschwerer Waffen für sich zu beanspruchen. Übermenschliche Kraftreserven sind ein Vorteil, der nur außerhalb von Kämpfen angewendet werden kann und wenn es in das Ambiente passt.

Ungewöhnlicher Hintergrund:
Mit dieser Eigenschaft können Spieler*innen eine Art Paket aus verschiedenen Attributen schnüren, die den Charakter über oder unter der Norm einordnen. Ein ungewöhnlicher Hintergrund kann so unspektakulär sein, wie mehrere Muttersprachen zu beherrschen oder so komplex wie der eines fremdartigen Wesens aus einer anderen Dimension. Richtwerte anzugeben, ist hierbei schwierig. Am besten nimmst du mit der Spielleitung, bei der du den Charakter zum ersten Mal darstellst, Kontakt auf und arbeitest mit dieser ein Konzept aus. Ein ungewöhnlicher Hintergrund kann sowohl Punkte kosten als auch Punkte bringen.

Die Spielleitung kann jeden Hintergrund ablehnen. Die Bewertung der einzelnen Eigenschaften und der Gesamtkosten obliegt ihr ebenfalls. Auch ist die Genehmigung einer Spielleitung keinesfalls eine Garantie oder ein Anspruch, dass die Spielleitung einer anderen Veranstaltung diesen ebenfalls so akzeptieren wird.

1.1.4. Wahl der Begabungen

Jedes intelligente Wesen hat Talente, die wir bei Signum Begabungen nennen. Sie zeigen an, ob ein Charakter eher körperlich veranlagt ist, intellektuell oder übersinnlich. Diese Begabungen bestimmen also, ob ein Charakter einfacher den Schwertkampf, spezielles Wissen oder das Zaubern erlernt. Somit ist die Entscheidung, welche Begabung ein Charakter aufweist, von höchster Bedeutung für die Wahl der Fähigkeiten und der gesamten Karriere.

Die Wahl der Begabungen erfolgt bei der Charaktererschaffung und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden! Es ist also nicht möglich, einen Charakter nach einer bestimmten Zeit umzugestalten. Die Begabungen, mit denen er geboren wurde, werden sein ganzes Leben bestimmen.

Arten von Begabungen

Es gibt drei Begabungen, in welche alle Fähigkeiten eines Charakters eingeteilt werden.

Körper: Diese Begabung umfasst alle physischen Fähigkeiten wie Kampf, Rüstungen tragen, Fallen bauen, Schlösser öffnen und physisch fordernde Handwerksberufe.

Geist: Hier findet man alle Fähigkeiten des Intellekts wie Wissensgebiete, Alchemie, Sprachen, aber auch Heilkunde und Willenskraft.

Seele: Dies ist die Domäne des Übersinnlichen und beinhaltet alle Fähigkeiten der magiebegabten Charaktere. Aber auch unerklärliche Talente wie Glück oder Wahrsagen entspringen der Seele.

Die Begabungen werden in eine Reihenfolge gebracht, wobei 1 die stärkste Begabung darstellt, 2 für eine durchschnittliche Eignung steht und 3 die schwächste Qualifikation markiert. Somit ist sind zum Beispiel Personen mit Begabung 1 in Körper geborene Krieger*innen und Handwerker*innen. Alchemist*innen oder

Heiler*innen werden die 1 auf Geist legen und magiebegabte Charaktere sollten die 1 in den Bereich Seele investieren.

Die Begabung bestimmt die Kosten für den Erwerb von Fähigkeiten im entsprechenden Bereich. Denn die Grundkosten einer Fähigkeit werden mit dem Wert der Begabung des entsprechenden Bereiches multipliziert. So kostet eine körperliche Fähigkeit einen Charakter mit der Begabung „Körper 1“ die einfachen Grundkosten, ein Charakter mit der Begabung „Körper 2“ müsste das doppelte der Grundkosten aufbringen, und ein Charakter mit der Begabung „Körper 3“ müsste gar die dreifachen Grundkosten aufwenden. Eine körperliche Fähigkeit mit dem Grundwert 5 würde also den ersten Charakter 5 Punkte, den zweiten 10 Punkte, und den dritten 15 Punkte kosten.
Wichtig: in jedem Fall wäre der GP Wert dieser Fähigkeit 5, also entsprechend den Grundkosten.
Bitte beachte, dass eine Begabung von 3 es nicht grundsätzlich verbietet, Fähigkeiten im entsprechenden Bereich zu erwerben, sondern es lediglich schwieriger macht und nur die absoluten meisterlichen Eigenschaften dieses Bereiches unerreichbar bleiben.

1.1.5. Erwerb von Fähigkeiten

Nun kannst du daran gehen, deinen Charakter mit Fähigkeiten auszustatten. Die Fähigkeiten, die dein Charakter erlernen soll, multiplizierst du mit dem Wert der Begabung im entsprechenden Bereich, zählst alle Punkte zusammen und kontrollierst, ob du den Startwert von 25 Generierungspunkten auch nicht überschritten hast.
Du musst auch darauf achten, ob du vielleicht durch negative besondere Eigenschaften zusätzliche Punkte zur Verfügung hast oder durch positive besondere Eigenschaften schon Punkte verbraucht hast.
Noch einfacher funktioniert es mit einem elektronischen Charakterblatt, auf dem du die gewünschten Fähigkeiten einfach anklicken kannst – der online Charaktergenerator rechnet dann von selbst aus, wie viele Punkte du verbraucht hast. Signum stellt dir dafür im Internet unter https://chargen.larp.at einen Charaktergenerator zur Verfügung.

Prinzipiell ist es möglich, weniger Punkte auszugeben als du zur Verfügung hättest. Die übrig gebliebenen Punkte verfallen nicht, sondern werden dem Charakter gutgeschrieben und können in weiterer Folge nach jeder glücklich überstandenen Veranstaltung verwendet werden, um den Charakter weiterzuentwickeln. (siehe dazu das Kapitel „Charakterentwicklung“)

Wenden wir uns nun dem Charakterblatt zu. Dort gibt es in jedem Bereich eine Reihe von Fähigkeiten untereinander, wobei manche davon eingerückt oder mit einem Text in Klammern versehen sind.

1.1.5.1. Aufbauende Fähigkeiten

als Beispiel:

Schild zerstören (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 4
Schlösser öffnen I 2
Schlösser öffnen II 4
Schlösser öffnen III 6
Schlösser öffnen IV 8
Schmerzresistenz (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 3

Im obigen Beispiel sehen wir die Fähigkeit Schlösser öffnen. Diese hat vier Stufen. Am Anfang steht das Knacken von einfachen Riegeln und kruden Schlössern. Mit Schlössern öffnen IV hingegen kann ein Charakter auch feinste und komplexeste Konstruktionen öffnen. Es ist natürlich logisch, dass diese Fähigkeit in aufbauenden Stufen gelernt muss, also zuerst Schlösser öffnen I, bevor II erlernen werden kann.

Alle Fähigkeiten, die mit römischen Ziffern (I, II, III etc...) versehen sind, folgen diesem Beispiel und sind aufbauend zu erwerben. Jene Fertigkeiten, die mit arabischen Ziffern (1, 2, 3, etc...) nummeriert sind, können dagegen beliebig erworben werden (z.B. Rüstungen tragen).

1.1.5.2. Voraussetzende Fähigkeiten

als Beispiel:

Schild tragen 3
Schild zerstören **(Körperbeherrschung/Zähigkeit)** 4
Schlösser öffnen I.....2
Schlösser öffnen II 4

Manchmal bildet auch eine Fähigkeit eine Vorbedingung für das Erlernen anderer Fähigkeiten. Im obigen Beispiel steht Körperbeherrschung/Zähigkeit als Voraussetzung für die Fähigkeit Schild zerstören .

1.1.5.3. Veteranenfähigkeiten

als Beispiel:

Schmerzresistenz (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 3
Schneller Reflexe (**30 Livetage**, Ausweichpunkt I).....5

Für manche Fähigkeiten bedarf es einer bestimmten Erfahrung und Abgebrühtheit, so dass nur kampfgestählte Veteran*innen diese erwerben können. Diese Fähigkeiten zeichnen die Besten der Besten aus. Für die Erlangung ist demnach eine bestimmte Anzahl von Livetagen (über die Erschaffung hinaus) erforderlich. Steht z.B. in Klammer eine Zahl wie 20 LT, so muss ein Charakter schon 20 Tage an Erfahrung mitbringen, um diese Fähigkeit zu erlernen, zusätzlich zu etwaigen anderen, weiter oben beschriebenen Voraussetzungen.

1.1.5.4. Hohe Begabung erforderlich

als Beispiel:

Schnelle Reflexe (30 Livetage, Ausweichpunkt I).....5
Schnelle Reflexe II (60 LT, Ausweichpunkt I, **Körper 1**).....5
Tödlicher Schlag I (60LT, Körperbeherrschung/Zähigkeit).... 10

Zu guter Letzt helfen den Held*innen manchmal weder Erfahrung noch Lernwillen um manche Eigenschaften zu erwerben. Sie bedürfen einer bestimmten Grundbegabung. Nur Charaktere mit dem entsprechenden oder sogar besseren Wert in dieser Begabung können diese Fähigkeit erlernen. Allen anderen fehlen einfach die körperlichen, intellektuellen oder übernatürlichen Voraussetzungen hierzu. Eine detaillierte Beschreibung der Fähigkeiten ist im Anhang zu finden. Eine Tabelle mit den einzelnen Kosten folgt auf den kommenden Seiten.

1.1.5.5. Körperliche Fähigkeiten

Ausweichpunkt I 4
Ausweichpunkt II 6
Ausweichpunkt III 8
Ausweichpunkt IV (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 10
Ausweichpunkt V (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 10
Ausweichpunkt VI (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 10
Ausweichpunkt VII (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 10
Beidhändigkeit (Körper II) 3
Betäuben 3
Blind Kämpfen (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 4
Diebstahl 4
Entfesseln 2
Entwaffnen (20 Livetage) 4
Erschüttender Schrei (20 Livetage) 4
Fallen bauen I 1
Fallen bauen II 2
Fallen bauen III 3
Fallen bauen IV 4
Fallen finden/entschärfen I 1
Fallen finden/entschärfen II 2
Fallen finden/entschärfen III 3
Fallen finden/entschärfen IV 4
Fälschen 3
Fesseln 2
Handwerk I 2
Handwerk II 4
Handwerk III 8
Handwerk IV 16
Immunität gegen Betäuben (Körper 2) 4
Immunität gegen Entwaffnen (Körper 2) 4
Immunität gegen Giftwirkung 1 2
Immunität gegen Giftwirkung 2 (Körperbeherrschung/Z.) 4
Immunität gegen Giftwirkung 3 (Körperbeherrschung/Z.) 6
Immunität gegen Giftwirkung 4 (Körperb./Z., Körper 1) 8
Immunität gegen Krankheit 1 2
Immunität gegen Krankheit 2 (Körperbeherrschung/Z.) 4
Immunität gegen Krankheit 3 (Körperbeherrschung/Z.) 6
Immunität gegen Krankheit 4 (Körperb./Z., Körper 1) 8
Kampftaktik: defensiv (20 Livetage, Körper 2) 3
Kampftaktik: aggressiv (20 Livetage, Körper 2) 3
Kampftaktik: präzise (20 Livetage, Körper 2) 3
Kampftaktik: Leibwächter (20 LT, Körper 2, Ausweichpunkt) . 3
Kampftaktikmeister (100 LT, mind. zwei Kampftaktiken) 5
Körperbeherrschung/Zähigkeit (Körper 2) 2
Lebenspunkt, zusätzlicher I 1
Lebenspunkt, zusätzlicher II 1
Lebenspunkt, zusätzlicher III (Körperb./Z., Körper 2) 1
Lebenspunkt, zusätzlicher IV (K/Z, 30 LT, Körper 1) 1
Lebenspunkt, zusätzlicher V (K/Z, 30 LT, Körper 1) 1
Lebenspunkt, zusätzlicher VI (K/Z, 30 LT, Körper 1) 1
Lebenspunkt, zusätzlicher VII (K/Z, 30 LT, Körper 1) 1
Meisterschuss 1 (60 Livetage, Körper 1 Körperb./Z.) 10
Meisterschuss 2 (60 Livetage, Körper 1 Körperb./Z.) 10
Meisterschuss 3 (60 Livetage, Körper 1 Körperb./Z.) 10
Meisterschuss 4 (60 Livetage, Körper 1 Körperb./Z.) 10
Meucheln 6
Regeneration 1 / schnelle Heilung (Körperbeherrschung/Z.) .. 2
Regeneration 2 (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 4
Regeneration 3 (Körperbeherrschung/Zähigkeit, Körper 1) 6
Rüstung flicken 3
Rüstung tragen 1 2
Rüstung tragen 2 3
Rüstung tragen 3 5
Rüstung tragen 4 6
Schild tragen 3
Schild zerstören (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 4
Schlösser öffnen I 2
Schlösser öffnen II 4
Schlösser öffnen III 6
Schlösser öffnen IV 8
Schmerzresistenz (Körperbeherrschung/Zähigkeit) 3
Schnelle Reflexe (30 Livetage, Ausweichpunkt I 5
Schnelle Reflexe 2 (60 Livetage, Ausweichpunkt I, Körper 1 ... 5
Tödlicher Schlag I (60 Livetage, Körperb./Z.) 10
Tödlicher Schlag II (60 Livetage, Körperb./Z.) 10
Tödlicher Schlag III (60 Livetage, Körperb./Z.) 10
Tödlicher Schlag IV (60 Livetage, Körperb./Z.) 10
Unverwüstlich (40 Livetage, Regeneration 1) 10
Unverwüstlich 2 (60 Livetage, Regeneration 1, Körper 1) 10

1.1.5.6. Geistige Fähigkeiten

Alchemiepunkte ..... 1 pro 2
Alchemie 2
Artefaktherstellung I 3
Artefaktherstellung II 4
Artefaktkunde 2
Erste Hilfe 1
Etikette /Umgangsformen 1
Folter 3
Giftkunde I 2
Giftkunde II 2
Giftkunde III (20 Livetage, Geist 2) 2
Giftkunde IV (40 Livetage, Geist 1) 2
Heilkunde Krankheiten/Gifte I 2
Heilkunde Krankheiten/Gifte II 2
Heilkunde Krankheiten/Gifte III (10 Livetage, Geist 2) 2
Heilkunde Krankheiten/Gifte IV (20 Livetage, Geist 1) 2
Heilkunde Wunden I 2
Heilkunde Wunden II 2
Heilkunde Wunden III (10 Livetage, Geist 2) 2
Heilkunde Wunden IV (20 Livetage, Geist 1) 2
Lesen & Schreiben 1
Magietheorie 1
Munition herstellen I 1
Munition herstellen II (10 Livetage, Geist 2) 2
Munition herstellen III (20 Livetage, Geist 1) 3
Pflanzen- & Kräuterkunde I 1
Pflanzen- & Kräuterkunde II 2
Ritualmagie I 2
Ritualmagie II 2
Schätzen 2
Sprache ..... 2 pro Sprache
Spuren legen/lesen I 1
Spuren legen/lesen II 2
Starker Wille I 4
Starker Wille II (Geist 2) 4
Wissen über.. ..... 1 pro Wissensgebiet
Vortragskunst 3

1.1.5.7. Seelische Fähigkeiten

Blutmagie 3
Empathie mit Tieren 1
Gefahrensinn 3
Gespür für Magie 3
Glück 3
Heilige Weihe 2
Heiliges Symbol (Heilige Weihe) 3
Immunität gegen Zaubersprüche: Schaden 4
Immunität gegen Zaubersprüche: Behinderung 4
Immunität gegen Zaubersprüche: Sonstiges 4
Immunität gegen Zaubersprüche: Wissen 4
Korrumpieren eingesegneter Körper (Heiliges Symbol) 4
Magiepunkte (Magiekunde) ..... 1 pro 2
Magischer Spruch ..... variable
Meditation I 4
Meditation II 4
Meditation III (20 Livetage, Seele 2) 4
Meditation IV (40 Livetage, Seele 1) 4
Meditation, geführte (Meditation IV) 4
Persönliche Waffe (40 Livetage) 6
Sechster Sinn 3
Seelenstärke 4
Wahrsagen 3

1.1.5.8. Waffen Fähigkeiten

Armbrust 2
Axt 2
Axt (zweihändig) 2
Belagerungswaffe 2
Bogen 2
Dolch über 30cm Gesamtlänge 2
Schlagwaffe 2
Schlagwaffe (zweihändig) 2
Schusswaffe 2
Schwert 2
Schwert (zweihändig) 2
Wurfwaffe 2

1.1.6. Wählen eines Weltbilds (Gesinnung):

Allgemeines:

Jedes intelligente Wesen macht sich Gedanken über den Aufbau der Welt und seinen Platz darin. Die einen sehen sich als Rädchen in einer riesigen Maschine, die anderen sind überzeugt für Höheres geboren zu sein. Ein Weltbild ist ein grober Versuch, die Einstellung eines Charakters zu sich und anderen zu kategorisieren. Es geht dabei allerdings nicht darum, wie der Charakter sich selbst beurteilen würde, sondern wie du als Spieler*in nach den moralischen Maßstäben der Mehrheitsgesellschaft die Haltung deines Charakters objektiv einstufst.

Ein Weltbild soll nicht mit einem Drehbuch verwechselt werden. Es gibt nicht minutiös vor, wie eine Person sich in jeder beliebigen Situation verhalten wird. Viel mehr bietet es für dich selbst und die Spielleitung einen Hinweis, was für Aktionen und Ziele dein Charakter im Allgemeinen verfolgt. Auch dient es zur Einteilung der Welt in die für ein episches und anspruchsvolles Rollenspiel förderlichen Richtungen. Schließlich kann es immer wieder Szenen und Situationen geben, in welchen ein bestimmter Gegenstand oder ein Zauber nur von einem bestimmten Weltbild benutzt werden können. Auch besondere Auswirkungen und Effekte, zum Beispiel von Zaubern, kann die Spielleitung diese Art reglementieren.

Alle Charaktere besitzen daher ein Weltbild. Auch die vollkommene Abkehr von Philosophie oder die Ablehnung des Begriffes Weltbild kennzeichnen eine Weltanschauung. Wir geben im Folgenden fünf Weltbilder vor, welche einfach ausgedrückt die Linie zwischen extremer Güte und finsterster Niederträchtigkeit widerspiegeln. Die große Mehrheit an Bewohnern einer Welt tendiert weder in die eine noch in die andere Richtung und ist demzufolge als ausgeglichen einzustufen.

Regeltechnisches:

Auf dem Charakterbogen ist eine Liste angegeben, wo du einfach das zutreffende Weltbild deines Charakters markierst. Besondere Ereignisse wie Trauma, Folter oder Erlebnisse höchsten Glücks können eine Weltanschauung verändern, wobei folgendes gilt:

- Das Weltbild kann sich nur zwischen zwei Veranstaltungen verschieben, nicht während einer Veranstaltung. Auch extreme Erlebnisse können einen Wechsel nur anspornen, nicht aber augenblicklich bewirken. Natürlich steht es den Spieler*innen frei, den Zweifel und die Abkehr von der bisherigen Anschauung (Paradigmenwechsel) auszuspielen.
- Bei einem Wechsel ist immer nur eine Verschiebung von einem Schritt auf der Leiste möglich. Niemand wird über Nacht vom Heiligen zum Massenmörder. Somit ist beispielsweise von Ausgeglichen nur ein Wechsel auf Förderer oder Egoist möglich. Wiederholte Erlebnisse (auf einer anderen Veranstaltung) können einen erneuten Wechsel bewirken.

Die Weltbilder:

Es folgt eine Beschreibung der fünf in unserem Regelwerk bekannten Weltbilder. Es erfolgt nur eine Unterteilung nach Ethik. Begriffe wie rechtschaffen oder chaotisch haben keine spieltechnische Auswirkung

und können von den Spieler*innen für ihre Charaktere frei definiert werden, ohne dies eigens zu vermerken. Bitte verfahre ebenso, wenn du einen Charakter aus einem anderen Regelsystem in Signum konvertierst.

Positives Weltbild:
Altruistisch (Selbstlos)
Fördernd

Neutrales Weltbild:
Ausgeglichen (Neutral)

Negatives Weltbild:
Egoistisch
Zerstörend

Eine Beschreibung der Weltbilder im Einzelnen geben wir im Anschluss. Bitte beachte, dass dies grobe Richtlinien sind. Es steht dir frei, unter dem Überbegriff eine für dich gültige Definition zu finden.

Altruistisch:
Du liebst es, anderen zu helfen, auch wenn es dir selbst Nachteile bringt. Dein Leben ist auf die Unterstützung für andere ausgelegt. Du findest mit einfachen Mitteln das Auslangen, aber wenn es darum geht, dass eine hungernde Person eine Mahlzeit erhält, wirst du, ohne zu zögern dein Hemd geben. Mit jeder Tat, die anderen hilft, wird die Welt zu einem besseren Ort für uns alle. Gesetze und Ordnung haben ihren Platz, sollten dich aber nicht davon abhalten, dich für deine Nächsten einzusetzen. Wenn ein Richtspruch Leid und Schmerz bringt, so soll er mit rechtem Herzen ignoriert werden. Grausame oder zerstörerische Personen und alle, die sich auf Kosten anderer bereichern oder diese ausbeuten oder versklaven, sind dir ein Gräuel. Je nach deinen Fähigkeiten wirst du mit gewaltloser Hingabe gegen ihr Wirken vorgehen oder sie gnadenlos vernichten.

Fördernd:
Du bist der Ansicht, dass alle am glücklichsten sind, wenn sie auf den gegenseitigen Vorteil und die gegenseitigen Freiheiten achten. Großzügigkeit, Dankbarkeit und Fleiß sind wichtige Tugenden. Gleichzeitig erwartest du aber auch von anderen Charakteren dieselben Verhaltensweisen dir gegenüber und du scheust dich nicht, für geleistete Dienste eine Gegenleistung zu verlangen, entweder jetzt oder später in materieller oder in ideeller Form.
Regeln bestimmen das Zusammenleben und sind ein Segen, wenn sie wohldurchdacht wurden und von allen befolgt werden. Auch angemessene Strafen und Sanktionen für Fehler sind hierbei wichtig, nicht zuletzt um die abzuschrecken, die vielleicht nicht so wohlwollende Absichten hegen. Trotzdem dienen Gesetze immer den Wesen und nicht umgekehrt. Schlechte Gesetze und jene, die nur Selbstzweck sind, bedürfen der Änderung oder sollten gestrichen werden.
Dunkle Wesen und alle, die antreten, um Gemeinschaften und aufrechte Personen zu stürzen, wirst du mit aller gebotenen Härte, aber auch mit Vernunft und allen geeigneten Mitteln zur Rechenschaft ziehen.

Ausgeglichen:
Gut, böse, Licht, Finsternis. Letztlich sind alle für sich selbst verantwortlich und müssen schauen, wo sie bleiben. Wenn dein Auskommen gesichert ist, kannst du großzügig und zuvorkommend sein (in Maßen), aber wenn die Zeiten schlecht sind und der Beutel unbewacht ist..... Schließlich willst auch du was zu Essen, nicht wahr?
Extreme sind schlecht, ob sie sich Altruismus oder Zerstörung nennen ist egal, es leidet immer die Mehrheit. Und das sind diejenigen, welche weder den Hellen gut genug noch den Dunklen verdorben genug sind. Deshalb hast du schon lange beschlossen, auf dich und deine Nächsten zu achten und den Rest der Welt nicht allzu wichtig zu nehmen.
Du musst weder engstirnig noch dumm sein. Du gehörst einfach zur breiten Masse,

die mehr Gedanken darauf verwendet, wie das Wetter morgen wird, als an ethische Details.

Egoistisch:
Die Welt ist gegen dich und deshalb musst du gegen die Welt sein. Um vorwärtszukommen, darf nicht mit Rücksicht und Gnade gearbeitet werden. In diesem Wettbewerb, der sich Leben nennt, gewinnen nur die, welche auf sich schauen und auf ihren persönlichen Vorteil. Wenn andere auf der Strecke bleiben, dann waren sie nicht gut genug oder haben Pech gehabt.
Du würdest nicht zum Spaß einen Mord begehen, aber aus Notwendigkeit schon. Wenn es einen Vorteil verspricht oder es dir und der Situation dient, kannst du auch freundlich sein, sogar freundschaftlich. Letztlich vergisst du aber nie, dass zuallererst dein Wohlergehen kommt und dann erst das der Anderen. Dauerhafte Beziehungen einzugehen scheust du im Normalfall, denn damit machst du dich abhängig oder verwundbar.

Zerstörend:
Wildes Tier haben sie dich genannt, Mörderbestie. Aber auch die Reinigung, Strafe der Götter und Philosoph*in der Finsternis. Und sie alle haben nicht verstanden. Um sich in die Geschichtsbücher einzutragen, unsterblich zu werden, reicht es nicht, Almosen auf der Straße zu verteilen, man muss sich mit dem Schwert und dem Blut selbst hinein gravieren.
Grausame Tyrann*innen werden eher respektiert als gütige König*innen. Die Welt ist korrupt und verdorben und um sich über die Masse zu erheben, sich die größten Brocken abzuschneiden, muss man noch schlimmer sein als die Kaiser*innen, die als wahnsinnig und finster galten.
Nur Macht und Stärke, nur Skrupellosigkeit und Unerbittlichkeit werden auf der Welt beachtet. Wer stärker, schlauer oder schneller ist als alle anderen, wird herrschen und entscheiden über Leben und Tod. Die, welche zu schwach oder zu feige sind, ihre Potenziale zu nutzen, werden als Futter dienen und als Trittbrett für die wahren Herrschenden. Entscheide dich, bist du Schlächter*in oder Schlachtvieh?

Altruistische und zerstörerische Weltanschauungen sind extrem und werden wohl eher von NSCs dargestellt. Die meisten Spieler*innen werden es nicht schaffen, diese Pole über einen längeren Zeitraum durchzuhalten.

Ausspielen von Weltbildern:

Bitte denke daran, dass in den meisten Ländern unserer Welt ohne Zweifel 80% – 90 % der Bevölkerung als Ausgeglichene gelten dürfen. Eine große Versammlung von Altruist*innen mag zwar für die Armen ein Segen sein, in ihrem Auftreten aber die Ausnahme darstellen.

Auch sind die allermeisten Charaktere und NSC durchaus sterbliche Wesen und als solche haben sie soziale wie emotionale Bedürfnisse. Es ist also nicht grundsätzlich gegen die Gesinnung eines zerstörerischen Charakters, eine Liebschaft zu pflegen oder friedlich ein Bier in der Taverne zu trinken. Das Weltbild bestimmt das Verhältnis zur Welt und der Mehrheit, aber nicht gegenüber einer Einzelperson, die der Charakter liebgewonnen hat.

Wenn die Spielleitung während einer Veranstaltung bemerkt, dass die Darstellung deines Charakters scheinbar deutlich und immer wieder von deinem gewählten Weltbild abweicht, wird sie dich vermutlich darauf ansprechen und hinterfragen, ob es dafür logische Gründe gibt. Ein solcher Grund wäre zum Beispiel, dass dein Charakter durch seine Erfahrungen im Begriff ist, das Weltbild zu verändern und du dies nun ins Spiel überträgst. Manchmal stellt sich aber auch heraus, dass deine ursprüngliche Idee der Charakterdarstellung sich im Spiel

verändert. Dann ist es ratsam, nach der Veranstaltung das Konzept noch einmal zu überdenken und gegebenenfalls das Weltbild auch anzupassen. Es kann auch passieren, dass eine Spielleitung dir nach dem Spiel als Feedback für die Handlungen deines Charakters nahelegt oder sogar aufträgt, dessen Weltbild an seine Taten anzupassen.

2. Charakterentwicklung & Erfahrung

Wann immer Menschen etwas tun, gewinnen sie darin Erfahrung und Fertigkeit. Mit jedem Gespräch, jeder Berufstätigkeit, ja sogar mit jeder Fernsehsendung wird Erfahrung erworben. Die Menge der Erfahrung und die Art können unterschiedlich sein, dennoch lernen wir täglich aufs Neue dazu, egal ob wir es beabsichtigen.

Auch Charaktere im Liverollenspiel machen Erfahrungen und entwickeln sich weiter, verändern sich. Bei Signum wird dem auf mehrere Arten Rechnung getragen.

2.1. Livetage (Erfahrung)

Für die erste Erstellung eines Charakters stehen 25 Generierungspunkte plus dem Realalter Bonus zur Verfügung.
Diese Generierungspunkte erhöhen sich mit jedem angefangenen Spieltag(Livetag) eines Charakters um 1 Generierungspunkt (GP). Das bedeutet wird ein LARP besucht dessen Zeitraum sich von Freitag bis Sonntag erstreckt erhält der Charakter weitere 3 GP. Im Signum wir zwischen Livetagen (LT), Generierungspunkten (GP) und Bonuspunkten (BP) unterschieden. Livetage und Bonuspunkte sind gleich zu setzen mit Generierungspunkten. Zu beachten ist jedoch das eine Anzahl der Livetagen gewisse Fähigkeiten frei geben. Dies passiert aber nicht durch Bonuspunkte.

Realalter Bonus ist ein kleiner Startbonus, der dir je nach deinem realen Alter einen kleinen Boost bei der Charaktererstellung gibt. Für deine Jahre von 16 bis 25 erhältst du pro Jahr einen zusätzlichen GP. Das bedeutet bist du zum Beispiel 24 Jahre alt dann erhältst du für deinen Charakter Start 9 zusätzliche GP. Bist du 18 bekommst du 3 zusätzliche GP usw. Sprich für die Jahre von deinem 16 bis zu deinem 25 Lebensjahr erhältst du insgesamt 10 GP. Für die Jahre danach bekommst du dann pro zwei Jahre einen weiteren GP. Das ergibt je einen weiteren GP mit 27, 29, 31, 33, 35.... usw. Als Beispiel mit 36 Jahren bekommst du zusätzlich 15 GP für deinen Charakterstart.

2.1.1. Erringen von Livetagen (LT)

Eine Veranstaltung, die der Charakter überlebt hat, trägt in Form von erworbenen Livetagen (auch Con-Tage genannt) zur Charakterentwicklung bei. Die Anzahl der gewonnenen Tage entspricht hierbei der offiziellen Dauer der Veranstaltung in Kalendertagen. Ein Spiel, welches von Freitagabend bis Sonntag früh dauert, bringt somit drei Livetage, auch wenn vielleicht das Spiel am Sonntag nur wenige Stunden von Mitternacht bis in die frühen Morgenstunden gedauert haben mag.
Jeder Livetag ist auf dem Charakterbogen einen Generierungspunkt wert.

Die Spielleitung einer Veranstaltung hat die Möglichkeit, für besondere Leistungen oder ein außergewöhnlich forderndes Spiel zusätzliche Bonuspunkte zu vergeben. Damit können zum Beispiel, gutes Rollenspiel oder Engagement bei Problemlösungen honoriert werden. Die vergebenen Bonuspunkte sollten aber die Gesamtsumme der für die Veranstaltung vergebenen Generierungspunkte nicht mehr als verdoppeln.
Ein Beispiel dafür wäre das ein Charakter auf einem LARP einen Zauberspruch erlernt und diesen übt und die Spielleitung, aufgrund des schönen Spiels, das dadurch entstanden ist, dem Charakter diesen Spruch mit Bonuspunkten als Bonus gewährt. Somit kann der Spieler für den betreffenden Charakter die Bonustage eintragen und sich damit den Zauberspruch generieren.

In Signum ist es üblich das auch allen anderen Teilnehmern des LARPs Generierungspunkte zugestanden werden.

Aus diesem Grunde erhalten Darsteller, Spielleiter und Organisatoren einer Veranstaltung ebenfalls Punkte. Diese Punkte können für einen beliebigen eigenen Spieler*innen Charakter, einmalig, genutzt werden. Dieser Punkte werden im Signum Erfahrungspunkte genannt und zählen ebenfalls zu den Generierungspunkten.

2.1.1.1. Verwendung von Livetagen

Gewonnene Livetage an Erfahrung erhöhen die Entwicklung und das Potenzial eines Charakters. Jeder Livetag entspricht einem Generierungspunkt, der zur Weiterentwicklung des Charakters eingesetzt werden kann. Neue Fähigkeiten können erlernt oder besondere negative Eigenschaften ausgemerzt werden.

2.1.1.1.2. Erlernen neuer Fähigkeiten – Verbessern von bestehenden Kenntnissen

Zwischen zwei Veranstaltungen ist das Erlernen neuer Fähigkeiten durch die Vergabe von Generierungspunkten problemlos möglich, sofern die grundsätzlichen Voraussetzungen für den Erwerb der Fähigkeit (zum Beispiel bei aufbauenden Fähigkeiten) gegeben sind.

Lehrmeister oder Lernzeiten sind hierzu regeltechnisch nicht erforderlich. Du gibst einfach die erforderlichen Generierungspunkte aus und kannst bei der nächsten Veranstaltung die erworbenen Kenntnisse sofort anwenden. Natürlich entspricht es gutem Rollenspiel und steigert den Spielspaß, wenn Spieler*innen im Spiel eine geeignete Person suchen und von dieser eine Einführung in das gewünschte Gebiet erhalten. Manchmal ist eine Fähigkeit aber so selten, dass schlicht im Spiel keine Möglichkeit zum Lernen aufzutreiben ist. Oder das Spiel und der Ablauf der Geschichte lassen keine Zeit oder keine Möglichkeit hierzu. Deshalb ist bei Signum kein zwingendes Lernen im Spiel vorgesehen.

Fähigkeiten können nicht stückchenweise erlernt werden. Um eine Fähigkeit zu erwerben, müssen alle dafür notwendigen Punkte zur Verfügung stehen. Kostet die gewünschte Fähigkeit mehr Punkte, als augenblicklich verfügbar sind dann müssen die Punkte aufspart werden, bis genügend Livetage (und somit Generierungspunkte) errungen wurden.

2.1.1.1.3. Freikaufen von negativen besonderen Eigenschaften

Sind genügend Generierungspunkte verfügbar, um eine negative besondere Eigenschaft abzubezahlen, so kann diese aus dem Charakterblatt gestrichen werden und hat in der Zukunft keine Auswirkungen auf den Charakter mehr. Auch dies ist nur zwischen zwei Veranstaltungen möglich, da für den Charakter so genügend Zeit vergeht, um die Veränderung zu durchleben oder zu verarbeiten.

Wie bei den Fähigkeiten gilt auch hier, dass es nicht zwingend erforderlich ist, diese Veränderung im Spiel selbst darzustellen. Auf jeden Fall solltest du dir aber eine Erklärung überlegen, warum dein Charakter den bisherigen Nachteil nicht mehr hat, besonders wenn dieser Nachteil sehr auffällig war. Warum ist der Charakter plötzlich nicht mehr einäugig, lahm oder alt? Wieso kann der Charakter die Hand wieder benutzen? Auf solche Fragen solltest du gefasst sein, wenn dein Charakter auf einer Veranstaltung alte Bekannte wiedertrifft.

2.1.2. Außergewöhnliche Ereignisse während des Spiels

Manchmal widerfahren einem Charakter im Laufe einer Veranstaltung wundersame Erlebnisse. Die Welt ist ein dynamischer Ort und oft kommt es anders als geplant.

Gesellen sich nun noch Götter und Magier oder gar die Mächte des Schicksals in den Reigen der Wunderwirker, so kann sich das Leben von Charakteren rasch mit einer Reihe von einschneidenden Veränderungen füllen, die durchaus auch auf das Charakterblatt Auswirkungen haben können.

Für die allermeisten, regeltechnischen Auswirkungen dieser Ereignisse muss die Spielleitung eine Bestätigung und Erklärung ausstellen, damit Spieler*innen auf anderen Veranstaltungen diese Auswirkungen auch belegen können und andere Spielleitungen einschätzen können, ob und wie sich diese auf das aktuelle Spielgeschehen auswirken könnten. Diese Auswirkungen können durch die Spielleitung mit Bonuspunkten belohnt werden und werden dann auch als solche im Charakterblatt vermerkt. Bonuspunkte dürfen NICHT als Livetage eingetragen werden.

2.1.3. Verlust oder Gewinn von besonderen Eigenschaften

Durch verschiedenste Ereignisse oder Schicksalsschläge kann ein Charakter auch unfreiwilligerweise eine besondere Eigenschaft erwerben oder diese verlieren. Wie auch im realen Leben kann der Charakter eine Hand verlieren oder für seine Verdienste in den Adelsstand erhoben werden. Sklaven können ihre Freiheit erringen oder freie Bürger in die Leibeigenschaft abrutschen.

Besondere Eigenschaften, die im Spiel erworben werden, wirken sich nicht auf das Punktekonto aus. Sie werden in der Liste vermerkt, geben aber weder zusätzliche Livetage, noch kosten sie welche. Nur bei der Charaktererstellung gewählte Eigenschaften bewirken dies.

Wird im Zuge des Spiels durch Ereignisse oder Schicksalsschläge eine besondere Eigenschaft verloren, so ist dies ohne Konsequenz für die erhaltenen oder gezahlten Livetage. Wird das lahme Bein wie durch ein Wunder geheilt, so müssen die zuvor dafür erhaltenen Livetage nicht nachgezahlt werden. Umgekehrt aber erhält der Charakter auch die gezahlten Livetage für eine positive Eigenschaft nicht zurück. Wer also den Adelsstand verliert oder alles Geld ausgibt, kann keine ausgegeben Livetage reklamieren.

Nur die Spielleitung kann bestimmen, dass eine besondere Eigenschaft auf diese Art und Weise erworben oder verloren wurde und wird dies Spieler*innen nach dem Spiel in Form einer Bestätigung belegen.

2.1.4. Gewinn von Artefakten oder speziellen Fähigkeiten

In einer magischen Welt wie der des Liverollenspiels gibt es zahlreiche magische Gegenstände und besondere Talente, von der schwach leuchtenden Bohne bis zur magisch entfaltbaren Festung. Im Zuge verschiedener Veranstaltungen kann ein Charakter das eine oder andere Kleinod erlangen oder gar ungewöhnliche Talente ergattern, wie zum Beispiel eine Unverwundbarkeit gegen Feuer.

Auch diese Dinge müssen nicht mit Livetagen bezahlt werden. Gleichsam kann auch für ihren Verlust kein Ausgleich und keine Gegenleistung eingefordert werden. Sie sind Ausrüstung!

Jedes Artefakt und jede Spezialfähigkeit ist mit einer Bestätigung, der sogenannten Artefaktkarte verbunden. Ist die Spielleitung der Urheber des Artefakts oder der Fähigkeit, so werden Spieler*innen von dieser die Artefaktkarte hierfür erhalten. Wird das Artefakt hingegen von anderen Spieler*innen, so übergibt diese Person auch diese Bestätigung, welche ursprünglich dafür erhalten wurde. Nur die Spielleitung kann Artefaktkarten ausstellen.

Eine Artefaktkarte ist keine Garantie, dass ein Gegenstand oder eine Fähigkeit auf einer Veranstaltung zugelassen werden. Sie dient nur als Beweis, dass diese im Rahmen einer Veranstaltung korrekt erspielt wurden und sie nicht der eigenen Fantasie entspringen. Keine Spielleitung ist verpflichtet, eine Fähigkeit oder ein Artefakt anzuerkennen, wenn sie es für zu mächtig oder spielstörend empfindet. Wie immer hat die Spielleitung hier das letzte Wort.

2.1.5. Im Spiel erworbenes Wissen

Über das reine, regeltechnische Sammeln von Livetagen hinaus, erwirbt jeder Charakter im Laufe der Veranstaltungen diverse Kenntnisse. Viele davon werden einfach aufgeschnappt, ohne nun eine entsprechende Fähigkeit zu haben oder auch detaillierteres Wissen anzustreben. Kleinigkeiten und Informationen, die für sich gesehen unerheblich sind, in Summe aber durchaus zur Entwicklung des Charakters beitragen.

Nehmen wir als Beispiel einen typischen, abenteuerlichen Charakter ohne besondere Spezialisierung. Im Laufe seines ersten Spiels lernt er, dass niedergeschlagenen Untoten besser der Kopf abzuschlagen ist, weil sie ansonsten wieder auferstehen können. Dann bekommt er mit, welche Verbeugung und Grußformel gegenüber der lokalen Fürstin verwendet werden sollte. Schließlich kriecht er durch ein finsteres Verlies und trifft auf schreckliche Monster, welche kein helles Licht vertragen, wie er selbst erfreut miterlebt.

Darf unser*e Held*in nun diese Kenntnisse anwenden, obwohl dieser Charakter auf dem Charakterblatt weder Wissen über Untote, Umgangsformen oder gar Monster besitzt? Müssen jetzt diese Fähigkeiten alle mit Livetagen gekauft werden, auch wenn dies ursprünglich gar nicht geplant war?

Selbstverständlich kann ein Charakter jegliches Wissen, welches im Spiel aus erster Hand erworben wird, einsetzen, selbst wenn die eigentlich darunter liegende Fähigkeit nicht auf dem Charakterblatt steht. Auch in der realen Welt kann ein Mensch vielleicht ein paar Schnipsel über heimische Tiere gesammelt haben und besitzt deshalb bei kritischer Betrachtung kaum die Fähigkeit Wissen über Tiere (Zoologie). Eine Person ist auch die Summe ihrer Erlebnisse, nicht nur ihrer Fähigkeiten allein.

Eine auf dem Charakterblatt vermerkte Fähigkeit, insbesondere in den Wissensgebieten, gibt vor allem dann Hilfestellung, wenn es um Dinge geht, die der Charakter persönlich noch nicht erlebt hat oder um tiefergehende Details (im obigen Beispiel etwa das Wissen, warum das Köpfen den Untoten zerstört und bei welchen Untoten das vielleicht noch gar nicht ausreicht, um sie endgültig loszuwerden).

Kurz gesagt: Alles, was dein Charakter selbst im Spiel hört oder sieht, weiß er auch ohne die entsprechende Fähigkeit gekauft zu haben. Allerdings kann dein Charakter auf diese Weise keine spieltechnischen Effekte für sich reklamieren. Nur weil du schon oft deinen Gefährt*innen beim Schlösserknacken zugesehen hast und weißt, welche Werkzeuge sie nutzen, kann dein Charakter trotzdem nicht den Effekt dieser Fähigkeit für sich beanspruchen. Ebenso kann dein Charakter vielleicht Zauberformeln auswendig aufsagen, aber ein Zaubereffekt wird danach trotzdem nicht eintreten.

2.1.6. Erwerb von Freunden und Feinden

„Halte deine Freunde nahe bei dir, noch näher aber deine Feinde“ – Konfuzius

Schließlich wird es nicht vermeiden lassen, auf jeder neuen Veranstaltung auf vielerlei Leute zu treffen. Manche

werden dir unbekannt sein, neue Spieler oder Charaktere, welche du erst kennenlernen musst. Andere wiederum trifft dein Charakter zum wiederholten Male. Unweigerlich werden sich Freundschaften und Feindschaften bilden. Je nach Weltbild und Erfahrungen wirst du Allianzen schließen oder Fehden austragen.

Und dies ist gleichzeitig die wichtigste und am schwierigsten zu bestimmende Entwicklung für einen Charakter. Egal, wie mächtig dein Charakter wird, genügend Feinde können ihn niederstrecken. Und auch die Schmächtigsten können mit starken Freunden viel erreichen.

Der soziale Aspekt des Liverollenspiels ist der relevanteste und kann glücklicherweise nicht in Regeln gefasst werden. Er ist hier angeführt, weil oftmals unter Weiterentwicklung einer Person nur die reinen regeltechnischen Elemente verstanden werden und damit vergessen wird, dass an erster Stelle der Spaß am Umgang miteinander, im gemeinsamen Erleben stehen sollte. Es ist somit jeder Person selbst überlassen, wie sie auf andere zugeht. Nicht zuletzt ist ein LARP auch eine Bühne, auf der du ausprobieren kannst, wie sich Eigenschaften, Wesenszüge und Verhaltensweisen deiner Rolle auf andere Personen auswirken. Bedenke daher auch immer, dass deine Mitspieler*innen diese Bühne ebenfalls für sich nutzen und ihre realen Persönlichkeiten sich vielleicht ganz stark von ihren dargestellten Rollen, egal ob Spieler*in oder Darsteller, unterscheiden. Solltest du dir an irgendeinem Punkt unsicher sein, ob eine Person eine Handlung oder Emotion in ihrer Rolle auslebt oder nicht, dann frage entweder bei der Spielleitung nach oder in einem günstigen Moment bei der betreffenden Person selbst. Eine gute Möglichkeit, Situationen zu besprechen und Menschen außerhalb ihrer gespielten Charaktere kennenzulernen ist auch der gemeinsame Abbau und die Aufräumhilfe am Ende der Veranstaltung.

3. Kampf und Konflikt

Grundlegendes zum Kampf im Liverollenspiel

Einer der wesentlichsten Aspekte des Liverollenspiels ist das Bestehen von Abenteuern: Gefahren zu überwinden, Questen zu erfüllen und Artefakte zu erringen ist spannend und macht Spaß. Oft werden Konflikte durch Diplomatie gelöst. Mitunter gilt es jedoch, zu den Waffen zu greifen und heroische Schlachten zu schlagen.

Grundsätzlich gilt:

- Wir kämpfen miteinander und nicht gegeneinander. Es ist in Ordnung, wenn Charaktere aufgeregt sind, die Spieler*innen dahinter sollten aber stets einen klaren Kopf behalten. Wenn du merkst, dass dir eine Kampfsituation zu aufregend wird, dann verlasse die Situation. Sollte eine Spielleitung dich auffordern, einen Kampf zu verlassen, dann leiste dem Folge, atme tief durch und nimm dir eine kleine Auszeit. Wir alle haben das manchmal nötig und die Spielleitungen erkennen das oft besser als wir selbst, denn das ist eine ihrer Aufgaben.
- Es dürfen nur solche Waffen verwendet werden, die den gängigen LARP-Standards entsprechen und unbeschädigt und somit so sicher wie möglich sind.
- Denke stets daran das du für die Sicherheit deiner Ausrüstung verantwortlich bist! Jede*r Spieler*in ist für die eigene Ausrüstung selbst verantwortlich und muss darauf achten, dass insbesondere die eigenen Waffen auch während der Veranstaltung intakt bleiben. Wer bemerkt, dass eine Waffe beschädigt wurde, darf sie nicht weiter benutzen. Im Zweifelsfall die Spielleitung fragen!
- Waffenloser Kampf ist nicht gestattet.
- Teilnehmer*innen, die durch aggressives oder unkontrolliertes Verhalten auffallen, können vom Kampf und in weiterer Folge sogar von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

So soll miteinander gekämpft werden:

- Kontrolliert zuschlagen und die Waffe abstoppen, bevor sie Gegner*innen trifft.
- Auf Torso, Arme oder Beine zielen.
- Moderates Tempo einhalten.
- Treffer adäquat ausspielen.
- Trefferpunkte fair zählen.

Das ist verboten:

- Treffer auf den Kopf, Hals oder in den Genitalbereich. Sollte so ein Treffer einmal aus Versehen passieren, ist der Kampf sofort zu unterbrechen und die verursachende Person hat sich bei der getroffenen Person zu erkundigen, ob es dieser gut geht und sie weiterkämpfen kann oder nicht. Im Zweifelsfall ziehen sich sowohl Verursacher*in als auch Getroffene*r aus dem Kampf zurück. In jedem Fall wird der Treffer nicht gewertet, d.h. die getroffene Person zieht keinen Trefferpunkt ab.
- Zu festes Zuschlagen. Auch mit Polsterwaffen können Verletzungen entstehen!
- Zustechen (außer mit kernlosen, sehr weichen Waffen)
- Absichtlicher Körperkontakt, z.B. anrempeln, treten, zerren…
- Rempeln oder Zuschlagen mit Schilden (bashen), auch wenn sie gepolstert sind.
- Das Benutzen von Waffen, die von der Spielleitung verboten wurden.

Das wird nicht gern gesehen:

- Zu schnelles und / oder unkontrolliertes Zuschlagen, Fuchteln
- Repetier Schläge: das bedeutet mehrmaliges, schnelles Zuschlagen auf immer dieselbe Stelle, ohne dazwischen neu auszuholen. Solche Treffer werden bestenfalls als ein einzelner Treffer gewertet.
- Überkopfschläge: das sind Schläge,

die hinter dem Rücken ansetzen, über dem Kopf Schwung holen und dann von oben nach unten durchgezogen werden. Solche Schläge können leicht zu Kopftreffern führen.

Was genau ist ein "schöner LARP-Kampf"?

Beim LARP geht es um Darstellung und Pathos, weniger um Effizienz und noch weniger um technisch korrekte Schwertkämpfe. Unsere Polsterwaffen sehen manchmal täuschend echt aus, aber sie sind weder in Gewicht noch in Balance mit ihren realen Pendants zu vergleichen. Dasselbe gilt für LARP-Pfeile und Bögen, Armbrüste oder gar Belagerungswaffen.

Viele Techniken, die im historischen Schwertkampf oder beim Fechten zum Einsatz kommen, funktionieren im LARP nicht, weil wir nicht zustechen und schon gar nicht auf den Kopf zielen.

Ein schöner LARP-Kampf ist daher viel mehr ein Miteinander zweier Personen, die sich bemühen den Einsatz ihrer Waffen gut darzustellen, Treffer auszuspielen und manchmal sogar völlig ineffiziente Bewegungen machen, die aber dafür sehr eindrucksvoll wirken.

Auch ein hohes Maß an Selbstkontrolle zeichnet einen guten LARP-Kampf aus. Natürlich schießt das Adrenalin durch den Körper, wenn dein Spielercharakter sich einem womöglich mächtigen Gegner stellen muss, und für deinen Charakter geht es beim Kampf vielleicht sogar um Leben und Tod. Aber denke immer daran, dass unter der grässlichen Zombie-Maske oder der beeindruckenden Orkrüstung trotzdem ein Mensch steckt, der sich bemüht, dir einen schönen Kampf anzubieten. Lass dich lieber einmal öfter treffen und schwinge dein Schwert dafür nur halb so schnell und halb so fest - du wirst garantiert doppelt so viel Spaß haben.

Wie lange dauert ein Kampf?

Es gibt viele Fähigkeiten im Signum Regelwerk, die für die Dauer eines Kampfes gelten. Daher ist es wichtig zu wissen, wann ein Kampf vorbei ist und der nächste beginnt.

Es gilt:

- Ein Kampf ist vorbei, wenn 5 Minuten vergangen sind, ohne dass der Charakter sich an einer Kampfhandlung beteiligt hat.
- Als Kampfhandlung zählt natürlich der direkte Schlagabtausch, aber auch das Standhalten in einer Schildreihe oder das Abschätzen des Feindes mit gezückter Waffe.
- Verlässt der Charakter jedoch den Kampf, zum Beispiel, weil er zu schwer verwundet ist oder an anderer Stelle gebraucht wird, dann ist dieser Kampf für ihn vorbei.

Lebenspunkte und Rüstungsschutz

Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten. Grundsätzlich startet jeder Charakter mit 3 Lebenspunkten. Man kann jedoch bis zu 7 weitere Lebenspunkte erwerben.

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

Nichtmagische Rüstungen sind in vier Arten unterteilt:

Rüstungen gewähren die folgende Anzahl an Rüstungsschutzpunkte und kosten bei der Erwerbung die erwähnte Anzahl an GP.

- Rüstung 1 – gewährt 3 RP und kostet 2 GP. (leichte Rüstung Lederteile, Waffenrock)
- Rüstung 2 – gewährt 6 RP und kostet 3 GP. (normale Rüstung Lederrüstung)
- Rüstung 3 – gewährt 10 RP und kostet 5 GP. (schwere Rüstung Plattenteile oder Kettenrüstung)
- Rüstung 4 – gewährt 12 RP und kostet 6 GP. (überschwere Rüstung – Vollpanzer)

- Zusätzlich gewährt Rüstung 4 Immunität gegen die Fähigkeit Meucheln solange der Hals und die Nierengegend geschützt sind und die Rüstung noch mehr als 4 Rüstungsschutzpunkte gewährt.

Helme geben zusätzliche Rüstungspunkte entsprechend ihrer Stufe. Voraussetzung ist die entsprechende Rüstungsfertigkeit.

- Wattierte Haube – 1RP,
- Lederhelm – 1RP,
- Kettenhaube – 2RP,
- Metallhelm – 2RP.

Welche Rüstung zählt zu welcher Rüstschutzstufe?

- Rüstung 1: Rüstungen die zum größten Teil aus Stoff oder Leder bestehen
- Rüstung 2: Rüstungen die aus gehärtetem oder verstärken Leder bestehen oder ein einzelnes Kettenhemd
- Rüstung 3: Kettenrüstungen die mit anderen Rüstungen kombiniert sind (darüber getragene Lederrüstung, einzelne Plattenteile etc. oder ein darunter getragener Gambeson), Plattenrüstungen ohne darunter liegende Rüstungsschicht.
- Rüstung 3 Plattenrüstungen mit darunter liegender Rüstungsschicht (Kettenhemd, Gambeson etc.)

Um eine Rüstung tragen zu dürfen muss die entsprechende Fähigkeit erworben werden. Zusätzlich müssen sich Spieler*innen um eine adäquate Ausrüstung bemühen, durch welche die Rüstung im Spiel dargestellt wird. Dabei gilt: Es ist nicht notwendig, echte Rüstungen zu tragen. Natürlich sind echte Kettenhemden und Plattenteile aus Metall ein sehr schöner, ambiente gerechter Anblick, doch sie wiegen auch viele Kilos und belasten dadurch den Körper. Ebenso bedarf es einiger Übung, sich in schwerer Panzerung zu bewegen und eine ungeübte gerüstete Person, die ihre eigenen Bewegungsmomente nicht mehr unter Kontrolle hat, kann zu einer Gefahr für sich selbst und für andere Teilnehmer*innen werden.

Es gibt einige Möglichkeiten, Rüstungen durch andere Materialien darzustellen als durch echtes Metall. Natürlich sollte versucht werden, einer solchen Rüstung ein besonders gutes Aussehen zu verleihen, um den Mangel an Authentizität Wett zu machen. Ein Beispiel: ein einfacher, gestrickter Pulli ergibt nur einen sehr schlechten Ersatz für ein richtiges Kettenhemd. Wenn Pulli allerdings ein wenig aufgemotzt wird, zum Beispiel mit silberner Farbe und kleinen Lederapplikationen, bekommt er ein ganz neues Gesicht und kann ihn anstandslos als Kettenhemd verwendet werden. Solche Substitute müssen allerdings meistens selbst gebastelt werden, während es die echten Rüstungsteile zu kaufen gibt.

Egal welche Art der Rüstung verwendet wird, sie gibt stets so viele Rüstungspunkte her, wie die entsprechende Fähigkeit vorschreibt. Die Spielleitung kann jedoch besonders schönen und aufwändigen Rüstungen beim Check-in zusätzliche Bonuspunkte verleihen.

Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird. Wer also zum Beispiel nur Armschienen trägt, aber keine Beinschienen, ist auch nur auf den Armen geschützt. Ein Beintreffer würde sofort von den Lebenspunkten abgezogen werden. Da Treffer auf den Kopf verboten sind, zählt der Rüstschutzpunkt, den ein Helm verleiht, zur Körperrüstung dazu. Schwere und überschwere Rüstungen, die keine Rüstungspunkte mehr besitzen, sollen bei der nächstmöglichen Gelegenheit ausgezogen werden.

Wird eine Rüstung im Kampf durch Treffer beschädigt, so müssen die verlorenen Rüstungspunkte durch Reparatur wieder hergestellt werden. Dazu ist bei eisernen Rüstungen das Schmiedehandwerk nötig, bei ledernen Rüstungen das Lederhandwerk und bei kombinierten Rüstungen (z.B.

eisenbeschlagenes Leder) müssen sogar beide der genannten Handwerker*innen hinzugezogen werden. Um einen Rüstschutzpunkt wieder herzustellen, benötigt die handwerkende Person 10 Minuten Zeit, während derer die Arbeit Ambiente gerecht dargestellt werden soll. Eine Rüstung kann beliebig oft wieder repariert werden.
Rüstungen verschiedener Art addieren sich nicht, wenn sie übereinander getragen werden. Ein Charakter, der sowohl leichtes Leder als auch schwere Rüstungen tragen kann, muss sich für eines von beiden entscheiden. Der Charakter könnte aber zum Beispiel zuerst die schwere Rüstung anziehen und sobald diese kaputt ist, stattdessen das noch nicht benutzte Lederwams überstreifen. Wichtig ist, dass die kaputte Rüstung dafür ausgezogen werden muss und die intakte frisch angezogen werden muss.

Auch magische Rüstungen verleihen Rüstungspunkte, deren Anzahl je nach Zauber variieren kann. Eine magische Rüstung breitet sich über den ganzen Körper aus und schützt überall.
Die Magische Rüstung befindet sich zu jeder Zeit auf der Haut der geschützten Person. Das heißt, Schutzpunkte durch gewöhnliche Rüstung werden zuerst abgebaut und dann erst ist die magische Rüstung betroffen.
Zusätzlich gewährt eine Magische Rüstung mit einer Stärke ab vier Punkten Immunität gegenüber der Fähigkeit „Meucheln“. Entscheidend hierfür sind die übriggeblieben Punkte, mindestens vier Punkte, zum Zeitpunkt des Meuchelns und nicht die ursprünglichen Schutzpunkte.
Direkter Schaden würde in diesem Fall die normale Rüstung durchschlagen und erst von der magischen Rüstung abgefangen werden.
Es ist nicht möglich, zwei oder mehrere magische Rüstungen übereinander zu tragen, egal ob sie durch Zauber, Alchemie oder Wunder gewirkt wurden.

Trefferpunkte und Schadenspunkte

Lebenspunkte und Rüstungspunkte zusammen ergeben die Trefferpunkte.

Grundsätzlich verursacht jede Waffe einen Trefferpunkt Schaden sprich einen Schadenspunkt.
Nur verzauberte Waffen oder spezialisierte Krieger können unter Umständen mehr Schaden anrichten. Wenn dies der Fall ist, so wird bei jedem Treffer angesagt, wie viele Schadenspunkte die Waffe verursacht und / oder ob der Schaden von einer besonderen Art ist (magisch, heilig, direkt…). Dies ist bei normalen Treffern nicht notwendig.
Pfeile und Armbrustbolzen durchschlagen normale Rüstungen und verursachen daher direkt Schaden an den Lebenspunkten eines Charakters, während der Rüstschutz ignoriert wird.

Es gibt in Signum keine Trefferzonen. Jeder Treffer, der Schaden an den Lebenspunkten verursacht, wird gleich gewertet: die Schadenspunkte werden von den Lebenspunkten abgezogen. Es ist also nicht erforderlich, eine Waffe nach einem Treffer auf den Waffenarm fallen zu lassen oder gar nach einem Beintreffer zu humpeln. Die Erfahrung hat gezeigt, dass in der Hitze des Gefechts nur die Wenigsten dies korrekt zu zählen und auszuspielen vermögen. Nach dem Kampf kann es natürlich sehr stimmungsvoll sein, dem Heiler deutlich darzustellen, wo überall Verletzungen erlitten wurden. Dies überlassen wir jedoch ebenfalls deinem Gefühl für Rollenspiel.
Dies ist keine Aufforderung, Treffer im Kampf komplett zu ignorieren! Es empfiehlt sich, eine Verletzung im Kampf durch einen Schmerzenslaut und eine entsprechende körperliche Darstellung (Zusammenkrümmen, Zurückweichen) auszuspielen. Denn ein LARP-Kampf lebt davon, dass alle daran Beteiligten sich gegenseitig eine schöne Darstellung liefern, ihre Treffer fair zählen und dem Gegenüber

für spektakuläre Aktionen auch Beifall zollen.

Dolche und vergleichbare Faustwaffen von unter 40 cm Gesamtlänge sind gegen schwere und überschwere Rüstungen (10 bzw. 12 Rüstungsschutzpunkte) wirkungslos, solange diese zumindest noch einen verbleibenden Rüstpunkt besitzen. Solche Treffer verursachen also keinen Verlust an Rüstungspunkten. Ein Treffer an eine ungeschützte Stelle (sofern bei diesen Rüstarten so etwas vorhanden ist) verursacht jedoch sehr wohl den Verlust eines Lebenspunktes.
Dies ist auch der Grund, warum schwere und überschwere Rüstungen, die keine verbleibenden Rüstpunkte mehr besitzen, bindend so bald als möglich ausgezogen werden müssen.

Wunden

Jeder Treffer, der von den Lebenspunkten eines Charakters abgezogen wird, bedeutet eine Wunde, die der Charakter erleidet. Verwundungen sollen ausgespielt werden, sowohl während des Kampfes als auch danach. Wunden können wieder geheilt werden, allerdings erst nach dem Kampf (siehe 4. Tod, Krankheiten und Heilung).
Sinken die Lebenspunkte eines Charakters während eines Kampfes auf null, ist dieser kampfunfähig und bricht bewusstlos zusammen. Wichtig: die Lebenspunkte können niemals unter null sinken, egal wie oft und wodurch der Charakter getroffen wird.
Je nachdem, ob sich der Charakter mitten im ärgsten Schlachtengetümmel befindet, empfiehlt es sich im Zweifelsfall, erst mal zur Seite zu gehen, zu zählen zu beginnen (siehe 4. Tod, Krankheiten und Heilung) und zu warten, bis der Kampf vorbei ist. Erst dann legst du dich zurück an die Stelle, wo du während des Kampfes zusammengebrochen bist, und hoffst auf Rettung.
Sollte der Kampf überschaubar sein und keine Gefahr bestehen, dass auf am Boden liegende Teilnehmer*innen getreten oder über sie gestolpert wird, kannst du auch sofort an Ort und Stelle liegen bleiben.
Bei widriger Witterung ist es absolut zulässig, das Hinfallen durch Hocken oder Anlehnen an den nächsten Baum darzustellen.

Der Einsatz von Magie während eines Kampfes ist im Kapitel „Magie“ näher beschrieben. Prinzipiell zeugt es von gutem Rollenspiel, wenn du auch während eines Kampfes noch genug von deiner Umgebung mitbekommst, um auf gerufene Kommandos zu reagieren, seien sie nun von der Spielleitung oder Magiewirkenden, die den Effekt eines Zaubers ansagen.

Meinungsverschiedenheiten:
Während eines Kampfes sollten keine Meinungsverschiedenheiten ausgetragen werden. Im Zweifelsfall steht es jeder Person zu, das Weiterkämpfen mit einem bestimmten Gegenüber ohne sofortige Angabe von Gründen zu verweigern. Erst wenn die allgemeine Kampfsituation vorbei ist, soll sofort eine Spielleitung herbeigerufen werden, mit deren Hilfe die Meinungsverschiedenheit geklärt werden kann. Egal worum es geht – korrektes Zählen der Trefferpunkte, zu festes Zuschlagen… ohne das Beisein einer Spielleitung werden solche Differenzen stets nur zu sinnlosen Streitereien führen. Der Spielleitung bemüht sich um Objektivität und hat die Autorität, ein bindendes Machtwort zu sprechen.

Kommandos der Spielleitung:
Während einer Kampfsituation ist es die Aufgabe der Spielleitung, den Überblick über das Geschehen zu behalten. Spielleiter*innen achten besonders darauf, ob sich die Schlacht in gefährliches Gelände bewegt, eine Person zu Sturz kommt oder einzelne Kämpfende sich vielleicht im Kampf zu intensiv ereifern. Daher ist es immer notwendig und wichtig sofort zu reagieren, falls die Spielleitung im Kampf

ein Kommando gibt, insbesondere wenn dieses Kommando “STOP!” lautet. Denn dann kannst du davon ausgehen, dass die Spielleitung eine reale Gefahr erkannt hat und diese erst beseitigt oder geklärt werden muss, ehe der Kampf weitergehen kann. Solltest du die Person sein, die von der Spielleitung gebeten wird, sich etwas zurückzunehmen, dann leiste dem auf jeden Fall Folge, egal ob du der Meinung bist, dass dies gerade gerechtfertigt ist oder nicht. Du kannst deine Ansicht immer noch darlegen, wenn der Kampf vorbei ist.

Fernkampf und Feuerwaffen

Wurfwaffen und Wurfkomponenten für Zauber:
Eine Wurfwaffe, egal ob Dolch, Axt oder Stein, darf keinen harten Kern besitzen und muss weich genug sein, um beim Aufprall keine Verletzung zu verursachen. Zum Beispiel ist ein Softball als Wurfkomponente tauglich, ein Tennisball aber nicht.

Bögen und Armbrüste:
Eine Armbrust oder ein Bogen selbst muss nicht gepolstert werden, es können auch normale Geräte verwendet werden. Diese dürfen aber nur zum Schießen benutzt werden und dürfen niemals im Nahkampf zum Einsatz kommen. Die Zugkraft eines Bogens oder einer Armbrust darf 25 Pfund nicht übersteigen.
Pfeile und Bolzen müssen natürlich gepolstert sein. Die Schütz*innen muss darauf achten, dass ihre verwendeten Pfeile oder Bolzen auch während der Veranstaltung keine Beschädigungen aufweisen. Erhöhtes Augenmerk ist auf die gepolsterten Spitze und deren Unversehrtheit zu richten.
Im eigenen Interesse solltest du deine eigenen Pfeile und Bolzen markieren, damit du sie erkennen kannst. Außerdem ist es nicht zulässig, mit den Pfeilen einer anderen Person zu schießen, außer diese hat es ausdrücklich erlaubt.

Feuerwaffen:
Nicht jede Hintergrundwelt kennt Feuerwaffen und ihre Ausprägung kann sehr unterschiedlich sein. Erkundige dich unbedingt bei der Spielleitung, ob in deren Hintergrund Feuerwaffen existieren, bevor du eine auf die Veranstaltung mitbringst. Grundsätzlich werden auf einem LARP nur dekorative Nachbauten oder Spielzeugpistolen benutzt, die entweder gar keine Projektile oder aber Schaumstoff Projektile verschießen!

Um eine Feuerwaffe zu benutzen, brauchst du Munition. Diese muss im Spiel hergestellt werden. Siehe dazu die geistige Fähigkeit „Munition herstellen“.

Wir unterscheiden 2 Arten von Feuerwaffen:

- **Feuerwaffen, die Projektile aus Schaumstoff verschießen.**
  Solche Feuerwaffen werden mit der Munition beladen und verursachen Schaden, wenn sie treffen. Munition, die normalen Schaden verursacht, kann durch einen Schild abgewehrt werden. Munition, die direkten Schaden verursacht, durchschlägt einen Schild und gilt als Treffer. (ev. „direkt! durch den Schild!“ ansagen)
  Verschossene Munition gilt als verbraucht, egal ob sie getroffen hat oder nicht. Die Projektile sollen nach einem Kampf natürlich eingesammelt werden, aber sie dürfen erst wieder benutzt werden, wenn sie erneut als Munition hergestellt worden sind.
  Feuerwaffen, die Projektile verschießen, können auch für die Fähigkeit „Meisterschuss“ benutzt werden. Siehe dazu die Beschreibung der körperlichen Fähigkeit „Meisterschuss“.
- **Feuerwaffen, die keine Projektile verschießen.**
  Bei solchen Feuerwaffen wird die Munition durch Knallerbsen oder Knallkapseln dargestellt. Jede Knallerbse oder Knallkapsel gilt als 1

Schuss Munition. Die Munition muss so an der Feuerwaffe angebracht werden, dass beim Betätigen des Abzugs der Knalleffekt ausgelöst wird.

Es kann passieren, dass der Knalleffekt ausbleibt, weil der Knallkörper defekt ist (z.B. durch Feuchtigkeit) oder weil er schlecht angebracht wurde. In diesem Fall gilt der Schuss als Fehlzündung und die Munition als verbraucht! Auch Knallkörper, die durch schlechte Lagerung oder ein Missgeschick unbrauchbar geworden sind, gelten als verbrauchte Munition und dürfen nicht einfach durch funktionierende ersetzt werden. Zündet ein Knallkörper, ohne an der Feuerwaffe angebracht worden zu sein (zum Beispiel, weil man sich darauf gesetzt hat), verursacht er zwar keinen Schaden, gilt aber ebenfalls als verbraucht.
Die Reichweite einer Feuerwaffe ohne Projektil beträgt ca. 5 Meter, also genauso weit wie ein gerufener Zauber. Eine Feuerwaffe, die keine Projektile verschießt, kann nicht für die Fähigkeit „Meisterschuss“ benutzt werden.

Belagerungswaffen
In besonderen Fällen kann es sinnvoll sein, schweres Belagerungsgerät zu einer Veranstaltung mitzubringen, zum Beispiel wenn es gilt eine feindliche Festung einzunehmen. Solche großen Geräte sind aber schwer zu bauen und sehr umständlich zu transportieren. Erkundige dich daher bei der Spielleitung, ob es überhaupt Sinn hat eine Belagerungswaffe auf die Veranstaltung mitzubringen.

Für Belagerungswaffen gilt:
- Sie müssen funktionieren und tatsächlich ein Projektil oder eine Ladung verschießen können.
- Projektil oder Ladung müssen gepolstert und sehr weich sein.
- eine Belagerungswaffe soll gegen Befestigungen (Palisaden, Mauern…) zum Einsatz kommen, nicht gegen Personen oder Personengruppen.
- Die Spielleitung beurteilt die Stärke und Anzahl der Belagerungswaffen und setzt sie in ein Verhältnis zur vorhandenen Befestigung. Dann setzt sie die Zeit oder die Anzahl der Treffer fest, die notwendig ist, um die Befestigung zu zerstören. Die Spielleitung bestimmt auch, wie viele Treffer die Belagerungswaffe aushalten kann, bevor sie zerstört ist.
- Eine Belagerungswaffe funktioniert so lange, bis sie völlig zerstört wurde. Dann muss sie aber komplett repariert werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann.
- Die Bedienung einer Belagerungswaffe verlangt die Fähigkeit „Belagerungswaffe“. Um eine Belagerungswaffe zu reparieren ist die Fähigkeit „Handwerk II“ nötig.

4. Tod, Krankheiten und Heilung

In der rauen Welt voller Abenteuer lauern an jeder Ecke Gefahren. Oftmals wird dein Charakter dem Tod nur um Haaresbreite ein Schnippchen schlagen. Aber letzten Endes holt er jede*n irgendwie ein. So gibt es im Liverollenspiel eine Reihe von Möglichkeiten, zu erkranken, zu verunglücken, sich zu vergiften, zu verletzen oder anderweitig zu Tode zu kommen. Glücklicherweise sind auch die Heilkünste nicht ohne Macht und einzelne, große Held*innen konnten gar den Tod austricksen.

4.1. Tod eines Charakters

Ein Charakter kann auf folgende Arten während einer Veranstaltung ums Leben kommen

- Sinken der Lebenspunkte auf 0 und Verstreichen einer 10 Minuten (600 Sekunden) Frist ohne Hilfe („Verbluten“)
- Gezielter Todesstoß, während der Charakter hilflos ist
- Durch bestimmte Krankheiten oder Gifte am Ende der Wirkungsdauer

Dies sind die einzigen Varianten, die fremdbestimmt ein Charakterleben beenden können. Ansonsten können weder Fallen noch Zauber oder Ähnliches den Charakter sofort töten. Im Maximum können sie die LP auf 0 reduzieren und damit den Verbluten-Zyklus starten.

Du selbst kannst jederzeit entscheiden, dass dein Charakter eine besonders dramatische Situation nicht überlebt hat. Wenn du der Meinung bist, dass dein Charakter das Herabstürzen der kompletten Steindecke nicht überleben kann oder derart lange von dämonischem Feuer gegrillt wurde, dass alle Hoffnung vergebens ist, dann entscheidest du selbst, dass der Charakter stirbt, und kannst das auch so ausspielen. Ebenso ist es deine Entscheidung, ob dein Charakter vielleicht aufgrund der scheinbaren Ausweglosigkeit seiner Situation oder weil er mit seinen Taten nicht weiterleben kann, sein eigenes Charakterleben beendet. Manchmal opfern sich Charaktere für ihre Gefährt*innen oder eine besonders edle Queste. Es ist auch schon vorgekommen, dass Spieler*innen für Charaktere, die sie nicht mehr weiterspielen wollten, mit der Spielleitung ein episches Ende vereinbart haben.

4.1.1. Verbluten

Wann immer die Lebenspunkte eines Charakters null erreichen, wird dieser, wie im Kapitel „Kampf“ beschrieben, grundsätzlich kampfunfähig. Ab diesem Moment beginnt das Leben aus ihm zu weichen. Nach Ablauf von 10 Minuten ist der Charakter tot. Diese 10 Minuten misst du, indem du von 0 bis 600 zählst.

Die Anwendung von Erster Hilfe, Heilkunde, die Anwendung eines Heilzaubers oder des Zaubers Stabilisierung kann diesen Verlauf unterbrechen oder beenden. Auch das Trinken eines Heiltranks oder sonstige Methoden, die Lebenspunkte wieder auf zumindest 1 zu bringen, verhindern das Verbluten, auch wenn ihre endgültige Wirkung erst nach Ende der 10 Minuten eintreten würde.

4.1.2. Todesstoß

Die einzige Möglichkeit, einen anderen Charakter sofort und unwiderruflich zu töten, ist der Todesstoß.

Dieser ist definiert als:
Handlung, die mit klarer und deklarierter Absicht („Stirb“) einen gezielten, auf Vitalzonen (Brust, Nieren oder Hals) gerichteten und mit ausreichender Präzision und Zeit angedeuteten Stoß oder Schlag auf ein hilfloses Opfer simuliert.

Um jemanden zu töten, muss also eine gezielte Attacke auf ein wehrloses Opfer ausgeführt werden und die Absicht eindeutig durch Ausspruch der Worte „Stirb“ oder „Todesstoß“ zum Ausdruck gebracht werden. Dieser Angriff kann auch durch einen Zauber erfolgen, welcher aber ausdrücklich zu diesem Zweck gewirkt werden muss.

Alles andere ist KEIN Todesstoß.

Es ist nicht möglich, jemanden im Vorbeigehen zu töten und auch das ungezielte Eindreschen auf Verwundete wird diese maximal noch mehr verwunden, aber nicht sofort töten. In einer Welt mit magischer und göttlicher Heilung und machtvollen Zaubertränken ist schon ein wenig mehr erforderlich, um jemanden jenseits aller Hilfe zu bringen, als der Person in den Bauch zu stechen.

Als hilflos gilt ein Charakter nur dann, wenn er:

- über 0 Lebenspunkte verfügt
- schläft oder bewusstlos ist
- gefesselt oder auf andere Art vollkommen bewegungsunfähig ist

Solange eine Person auch nur ungezielte Abwehrbewegungen machen kann oder teilweise Kontrolle über ihren Körper hat, ist sie nicht hilflos. Es ist also nicht möglich, einem Charakter, dem man das Messer an die Kehle hält, einen Todesstoß zu setzen, da sich dieser noch bewegen kann. Man müsste ihn zuerst mit der Fähigkeit “Meucheln” auf 0 LP bringen oder ihn mittels der Fähigkeit “Betäuben” bewusstlos schlagen.

Ein fehlgeschlagener Todesstoß gilt als normaler Treffer und verursacht den Verlust eines Lebenspunkts. Es sei denn, der Charakter hatte bereits 0 Lebenspunkte. Denn weniger als 0 Lebenspunkte kann ein Charakter nicht haben.

Die Regelungen für Todesstöße sind bewusst restriktiv, da ein Charakterleben (ob Spieler oder Darsteller) etwas Wertvolles darstellt und wir das Töten von Leuten nicht einfach machen wollen. Außerdem ist es wesentlich einfacher, jemanden tödlich zu verletzen, als einen Charakter gleich und unwiederbringlich zu töten, umso mehr, wenn magische Heilung zur Verfügung steht.

4.1.3. Tod durch Krankheiten

Bei Siechenden entscheidet die Spielleitung auf Basis der Art der Krankheit, dem Krankheitsverlauf und der Fähigkeiten des Charakters (jemand mit “Zähigkeit” wird zum Beispiel länger überleben), ob und wann der Tod eintritt. Passiert dies nicht und die bei der Krankheit angegebene Wirkungsdauer ist abgelaufen, so kann entweder der Kranke selbst bestimmen, dass er diese nicht überlebt oder er siecht dahin und wartet auf eine entsprechende Entscheidung der Spielleitung.

4.2 Krankheiten und Parasiten

Wie in der realen Welt kann auch ein Charakter im Liverollenspiel sich auf verschiedenste Art und Weise mit interessanten oder grässlichen Krankheiten anstecken. Zusätzlich gibt es auch übernatürliche Krankheiten und besondere Möglichkeiten, sich zu infizieren, wie zum Beispiel Mumienfäule oder diverse Zauber. Auch geistige Verwirrungen, seien sie organischen oder übernatürlichen Ursprungs, zählen zu den Krankheiten.

Bei Signum werden alle Krankheiten und Parasiten, egal welcher Herkunft, gleichbehandelt. Es handelt sich in allen Fällen um Störungen der körperlichen, geistigen oder seelischen Funktionen.

Ein Charakter mit der Fähigkeit Heilkunde

Krankheiten/Gifte ist in der Lage, eine Krankheit bis zur selben Stufe seiner Fähigkeit zu kurieren, unabhängig von ihrer Natur oder dem Verursacher.

Die Spielleitung übermittelt den Betroffenen die Wirkung und Symptome der Krankheit. Diese sind entsprechend darzustellen und auszuspielen, bis eine Heilung erfolgt oder der Verlauf von sich aus ein Ende nimmt (im schlimmsten Fall ein bitteres).

4.2.1. Einteilung der Krankheiten

Stufe 1 - Leichte Krankheiten: Diese haben kaum Auswirkungen auf den Charakter und heilen darüber hinaus von selbst. Als Beispiel sind Schnupfen oder leichte Ausschläge, Akne oder angehexte Warzen zu nennen.

Stufe 2 – Mittelschwere Krankheiten: Beeinträchtigen den Charakter stärker und benötigen länger, bis sie abgeheilt sind. Hier werden bereits spieltechnische Auswirkungen spürbar. Übelkeit, Grippe, Krämpfe und Gliederschmerzen wären als Beispiel denkbar.

Stufe 3 – Schwere Krankheiten: Hier findet eine schwere Beeinträchtigung des Charakters statt, die bis zur völligen Bettlägerigkeit und Handlungsunfähigkeit reichen kann. Diese Krankheiten werden von selbst innerhalb der Veranstaltung kaum abheilen und sind sinnvoll nur von Heilern oder mit übernatürlichen Mitteln (Tränke, Zauber, Wunder) zu bekämpfen.

Stufe 4 – Tödliche Krankheiten: Pest, Cholera oder die gefürchtete Mumienfäule gehören zu dieser Kategorie und sind ohne geeignete Behandlung in der überwiegenden Zahl der Fälle tödlich. Nur Meister der Heilkunde und stärkste Magie können hier noch rettend eingreifen. Bei Auftreten von Seuchen dieser Stufe bricht oft vollkommen zu Recht Panik aus.

4.2.2. Ansteckungsgefahr

Die Spielleitung entscheidet, ob sich Spieler*innen durch sorglosen Umgang oder ähnliche Umstände mit einer Krankheit infiziert haben. Das Risiko ist natürlich umso höher, je mehr Kontakt mit Kranken oder Seuchenherden besteht. Auch dunkle Verliese und Monster wie verfaulende Untote können als Überträger in Frage kommen.

Auch bereits Kranke und Leidende können von der Spielleitung angewiesen werden, zufällig (mit Los oder Murmeln) zu bestimmen, welcher der mit ihnen ungeschützt in Kontakt tretenden angesteckt wird.

Schutz vor Ansteckung bieten zum Teil Kleidung wie Mundschutz oder Handschuhe. Auch Immunitäten und manche übernatürlichen Methoden können eine Erkrankung verhindern.

4.2.3. Immunität gegen Krankheiten

Diese äußerst nützliche Fähigkeit entspringt der körperlichen Widerstandsfähigkeit. Jede Stufe macht einen Charakter gegen Krankheiten der entsprechenden Stufe unempfindlich. Somit kann die Person auch gefahrlos Kontakt zu Kranken halten, ohne sich anzustecken. Weder Einschränkungen noch direkte Wirkungen der Krankheiten entsprechender Stufen betreffen sie.

Immunität gegen Krankheiten betrifft alle Krankheiten einer Stufe. Es ist nicht notwendig, sich für einige wenige zu entscheiden, da einzelne Krankheiten nur selten auftreten und die Fähigkeit ansonsten wertlos wäre.

Gegen Krankheiten, die nicht der Stufe der Immunität(en) entsprechen, ist die Fähigkeit ohne Wirkung. Jemand, der immun gegen Schnupfen ist, wird genauso schnell von

der Pest dahingerafft wie alle anderen. Andererseits kann jemand, der gegen die Pest immun ist, trotzdem einen Schnupfen bekommen.

4.2.4. Heilen von Krankheiten

Manche Krankheiten heilen von selbst, andere werden chronisch (wiederkehrend) oder gar dauerhaft bis tödlich.

- Krankheiten der Stufen 1 & 2 heilen nach einer gewissen Zeit von selbst, auch ohne besondere Maßnahmen. Bettruhe und Schonung halbieren diese Zeit.
- Krankheiten der Stufe 3 heilen nur zwischen Veranstaltungen, werden also ohne Heilung den Charakter das gesamte Spiel über betreffen.
- Krankheiten der Stufe 4 heilen niemals von selbst. Sie sind entweder tödlich oder werden den Charakter ein Leben lang heimsuchen.

Wenn nun ein heilkundiger Charakter die siechende Person vollständig heilen möchte, so benötigt er dazu folgende Dinge

- Die Fähigkeit Heilkunde Krankheiten/ Gifte der zumindest gleichen Stufe wie die Krankheit
- Bei Krankheiten der Stufen 3 & 4 zusätzlich je nach Krankheit spezielle Arzneien, für deren Gewinnung die Fähigkeiten Alchemie 1 oder Pflanzenkunde 1 erforderlich sind. Besitzt der heilende Charakter diese nicht, so kann er jemanden, der die erforderliche Kenntnis besitzt, mit der Verarbeitung beauftragen.

Die Darstellung der Arzneien bleibt der heilkundigen Person überlassen und dient primär dem Rollenspiel. Sie könnte einen Sud ziehen oder ein Pülverchen stampfen. Das Finden/Bearbeiten von Arzneien dauert 15 Minuten pro Portion und muss für jede Art von Krankheit extra erfolgen. Übriggebliebene Arzneien können nur bei Erkrankten mit derselben Krankheit angewendet werden. Arzneien sind im Allgemeinen unbegrenzt haltbar.
Sollte eine Spielleitung eine besonders ansteckende Seuche auf einer Veranstaltung grassieren lassen, so kann sie natürlich entscheiden, die Herstellungszeit der Arznei zu verändern oder die Herstellung mehrerer Portionen parallel zu erlauben.

Die Heilung von Krankheiten an sich ist bei Erfüllung der Voraussetzungen primär eine Zeitfrage. Sobald die Behandlung begonnen wurde, ist es unwahrscheinlich, dass Betroffene wegsterben, also sollten im Vordergrund Spaß und Rollenspiel stehen.

Je nach Krankheitsstufe sind folgende Zeiten zu beachten:

- Krankheit der Stufe 1: Wird nach 15 Minuten Behandlung innerhalb einer Stunde abheilen
- Krankheit der Stufe 2: Wird nach 15 Minuten Behandlung innerhalb von zwei Stunden abheilen
- Krankheit der Stufe 3: Wird nach 30 Minuten Behandlung innerhalb eines halben Tages (12 Stunden) abheilen
- Krankheit der Stufe 4: Wird nach 30 Minuten Behandlung innerhalb eines ganzen Tages (24 Stunden) abheilen

Abheilen bedeutet, dass die Krankheit ohne weiteren Einsatz von Heilung verschwinden wird, während dieser Zeit die erkrankte Person aber noch teilweise beeinträchtigt. Schrittweise wird der Charakter sich aber besser fühlen und bereits nach einiger Zeit wieder aktiv in das Spiel eingreifen können.

Grundsätzlich gehen wir bei Signum davon aus, dass begabte Heiler*innen alle Krankheiten mit der geeigneten Methode heilen können. Unheilbare Krankheiten gibt es in unserer realen Welt zwar zuhauf, im Liverollenspiel sind sie aber weder sinnvoll noch besonders stimmungsvoll

auszuspielen. Ausnahmen in Form von tragischen Ereignissen bestimmter handelnder Personen (zum Beispiel eines kranken Königs) mag es aber durchaus gelegentlich geben. Diese bedürfen besonderer Methoden oder schwierig zu erlangender Arzneien oder sind gar vom Schicksal auserwählt, zu sterben und damit auch von den mächtigsten Heiler*innen nicht zu retten.

Übernatürliche Heilung von Krankheiten durch Zauber, Wunder oder alchemistische Tränke geschieht nach Ablauf des Rituals bzw. des Einnehmens augenblicklich, das heißt sämtliche direkten Wirkungen werden neutralisiert. Übrig bleibt eventuell nur eine Schwächung der Betroffenen, die aber mit ein wenig Rast abklingen wird.

4.3. Heilung

Es gibt für einen Charakter viele Methoden, Verletzungen und Blessuren zu erleiden. Auf der anderen Seite gibt es glücklicherweise auch einige Methoden, verlorene Lebenspunkte zurückzugewinnen.

4.3.1. Arten der Heilung

Folgende Varianten können erlittenen Schaden heilen:

- Natürliche Heilung: Alle 24 Stunden (während des Schlafs) regeneriert der Charakter die Hälfte seiner maximalen Lebenspunkte.
- Heilkunde Wunden:
  - Stufe 1: 2 Lebenspunkte nach 1 Stunde Ruhe
  - Stufe 2: 2 Lebenspunkte nach 30 Min. und 2 LP nach 1 Stunde Ruhe
  - Stufe 3: 2 Lebenspunkte nach 30 Min, 2 LP nach 1h und nochmals 2 LP 1,5 h Ruhe
  - Stufe 4: 3 Lebenspunkte nach 30 Min 3 LP nach 1h und nochmals 3 LP 1,5 h Ruhe
- Übernatürliche Heilung durch Magie: magisch / klerikal / schamanistisch etc. pauschal 10 Minuten nach Wirken des Zaubers / Rituals, egal wie viel LP geheilt werden.
- Alchemie: Heiltränke heilen innerhalb von 10 Minuten die entsprechende Anzahl LP.

4.3.2. Natürliche Heilung

Jeden Tag regenerieren alle Teilnehmer*innen automatisch die Hälfte ihrer maximalen Lebenspunkte. Diese Heilung findet während des Schlafs statt, bedingt also eine Ruhepause von zumindest sechs Stunden. Wenn keine ausreichende Schlafphase stattfindet, kann auch keine Heilung geschehen.

Ansonsten ist diese Heilung unabhängig von Anstrengung oder Wundversorgung. Sie ist auch voll kumulativ (addierend) zu Fähigkeiten wie Schnelle Heilung oder Regeneration.

Kranke und vergiftete Charaktere, welche zumindest unter dem Einfluss einer Stufe 2 Krankheit oder eines Giftes der Wertigkeit 2 stehen, regenerieren in der Nacht keinen Lebenspunkt durch natürliche Heilung.

4.3.3. Heilkunde Wunden & Erste Hilfe

Die Fähigkeiten Erste Hilfe und Heilkunde Wunden erlauben einem Charakter, Verletzungen jeglicher Art bei sich oder anderen zu versorgen. Als Verletzung gilt hierbei jegliche, von außen herrührender, unmittelbar wirkender Beeinträchtigung wie Wunden, Brüche, aber auch Folgen von Säure, Gas oder gar Ertrinken. Langsam wirkende Schäden durch Gift, Krankheitserreger oder Flüche hingegen sind die Domäne der Heilkundigen für Krankheiten.

Erste Hilfe:
Erste Hilfe erlaubt die Rettung von Verblutenden und anderweitig tödlich verletzten, bei denen die 10 Minuten Frist zum Tod noch nicht abgelaufen ist. Sie besteht in einer Mischung aus Notfallmaßnahmen, die eine weitere Verschlechterung des Zustandes verhindern.

Die Anwendung von Erster Hilfe dauert in jedem Fall mindestens 5 Minuten, stabilisiert die verletzte Person auf 0 Lebenspunkte und ruft sie nach weiteren 5 Minuten wieder in Bewusstsein zurück. Der Charakter ist dann transportfähig, kann sich allerdings nur vorsichtig bewegen. Schnelle Bewegungen, Laufen oder gar Kämpfe führen dazu, dass die Wunden wieder aufreißen und das Verbluten erneut beginnt. Erste Hilfe wirkt auch nicht gegen Gifte oder Krankheiten. Ohne weitere Heilung durch Heilkunde oder dergleichen wird erst durch natürliche Heilung über Nacht einen Teil der Lebenspunkte regeneriert.

Heilkunde Wunden:
Um einen verletzten Charakter zu versorgen, sollten Heilkundige je nach Situation diverse Werkzeuge zur Verfügung haben. Das Ausspielen in Form von Verbinden sollte das absolute Mindestmaß und die Ausnahme sein. Gerade beim Behandeln von Wunden bieten sich zahllose Varianten für amüsantes Rollenspiel.

Eine Behandlung dauert pro Patient*in zumindest 10 Minuten. Sind also mehrere Sterbende zu versorgen, mag die Anwendung von Erster Hilfe zur Stabilisierung ratsam erscheinen.

Die „Heilkunde Wunden“ kann durch Pflanzenkunde unterstützt werden. Näheres entnehme bitte dem Kapitel „Pflanzenkunde“.

Ruhe bedeutet, dass der Charakter keine anstrengenden Tätigkeiten durchführen darf. Reden, Sitzen und langsames Gehen sind erlaubt. Laufen, Waldmärsche oder gar Kämpfen und Zaubern hingegen nicht. Eine Unterbrechung der Ruhe beendet die Wirkung der Heilkunde und jegliche, noch zu erwartenden Lebenspunkte verfallen. In diesem Fall muss sich erneut eine heilkundige Person um die Verletzungen kümmern.

4.4. Magische Krankheiten

4.4.1. Krankheiten magischen Ursprungs

Unter magischen Krankheiten versteht Signum Krankheiten deren Ursprung und/ oder Auswirkungen magischen Ursprungs durch einen Zauber oder Fluch sind. Solche Krankheiten folgen nicht den Regeln der üblichen Naturgesetze und können jeden nur erdenklichen Verlauf nehmen.
Solche Krankheiten wären zum Beispiel:

- Mumienfäule – die betreffende Person beginnt bei lebendigem Leib zu verfaulen. Sekrete, welche aus dem Körper der erkrankten Person austreten, sind für andere Lebewesen giftig.
- Therianthropie – zwanghaftes Verwandeln in eine Tiergestallt. Meist durch einem Biss eben dieses Tieres verursacht.
- Vampirismus – Ernährungsumstellung auf Blut begleitet mit einer schweren Allergie auf Licht. Im Endstadium der Krankheit stirbt man und kehrt als Untoter/Vampir wieder.
- …

Auch Abhängigkeiten magischer Art wie in etwa die Abhängigkeit von Manafluiden zählen zu den magischen Krankheiten. Dazu mehr im Kapitel 5.3.2. Magische Drogen

4.4.2. Krankheiten für Magiewirker

Neben diesen Krankheiten, die jeden befallen können, gibt es auch noch das breite Feld

der Krankheiten denen nur magiebegabte Personen anheimfallen können.

Folgende Krankheiten sind bereits bekannt:

Manabrand – die Magiepunkte der erkrankten Person verbrennen beim Wirken von Zaubern in bis zu dreifacher Geschwindigkeit. Mehrkosten beim Sprechen von Zaubersprüchen. Es sind auch schwere Fälle bekannt bei denen die Magie während des Tages auch ohne Zutun verbrannt wurde. Wird Manabrand nicht behandelt kann es dazu führen dass der/die Erkrankte selbst keinerlei Magie mehr in sich tragen kann.

Stockhals – Diese Krankheit, die ebenfalls nur Magiewirker*innen befallen kann, hat als Früherkennungsymptome leichtes Stottern oder Sprachaussetzer. In diesem Stadium ist die Krankheit noch leicht, auch durch den Betroffenen selbst, zu behandeln. Im späteren Stadium setzt jedoch beim verbalen Wirken von Magie einfach die Stimme aus. Es kommt zu schmerzhaften Krämpfen in den Stimmbändern und der/die Magiewirkende hat keine Möglichkeit mehr seine Kräfte einzusetzen. Im Endstadium der Krankheit kann es passieren das sich Hals und Stimmbänder so verkrampfen das die betroffene Person keine Luft mehr bekommt und elend erstickt.

Blizzonium – Ist im eigentlichen ein Parasit aus dem Astralraum. Dieser Parasit kann sich an den Nervenenden der Augen festsaugen, um sich dort jahrelang unerkannt vom Lichteinfall zu ernähren. Zauber wir Astralsicht, Magie entdecken oder Nachtsicht wirken für den Parasiten wie ein Booster. Er ernährt er sich vom normalen Lichteinfall, um zu überleben. Bekommt er jedoch „magisches Licht“ als Nahrungsquelle beginnt er zu wachsen und giert nach mehr. Es sind Fälle bekannt in denen ein Blizzonium den Wirten dazu benutzt hat immer wieder Zauber zu wirken, um ihn zu stärken. Wahlloses zaubern von Magie entdecken oder Astralsicht sind somit ein eindeutiges Zeichen dieses Parasitenbefalls. Im Frühstadium ist ein Blizzonium fast nicht zu entdecken. Später äußert es sich durch Kopfschmerzen und verschwommene Sicht. Im mittleren Endstadium erblindet der/die Befallene da der Körper des Parasiten durch seine Größe auf den Sehnerv drückt. Unbehandelt führ ein Parasitenbefall mit Blizzonium zur dauerhaften Blindheit

Solche Krankheiten können im Regelfall nicht durch mondän Heilkundige geheilt werden. Hierfür werden meist Tinkturen oder Tränke von Alchemisten oder gar mächtige Zauber von Magiebegabten benötigt. Ob ein Eingriff durch Magie reicht oder ob dieser mit mondäner Heilkunde unterstützt werden muss, entscheidet die Spielleitung.

5.2. Gifte im Liverollenspiel

Fliegenpilz, Tollkirsche und Bärenklau – die Menge macht das Gift! Kundige Giftmischer*innen wissen, wie Pflanzen und andere Substanzen gemischt werden müssen, um eine schädliche Wirkung zu erzielen. Manchen Charakter bereitet der Gedanke an eine vergiftete Mahlzeit mehr Kopfzerbrechen als der Kampf gegen Dämonen und Riesen. Denn der Tod am Esstisch ist weder heldenhaft noch episch.

5.2.1. Voraussetzungen für Giftmischer*innen

Die Giftkunde ist in 4 Stufen unterteilt. Je nach Stufe des Wissens kann der/die Giftmischer*in Rezepte bis zur selben Stufe lernen. Zur Herstellung eines Giftes wird ein kleines Labor benötigt, für ein Gift ab der 3. Stufe eine umfangreichere Ausrüstung. Außerdem sind auch hier weitaus speziellere Komponenten notwendig. Neben Pflanzen und Kräutern sind mit steigender Schwierigkeit seltenere Zutaten gefragt.
Giftmischende können selbst bestimmen, welche Komponenten sie verwenden, außer die Spielleitung legt für eine Veranstaltung spezielle Zutaten fest.
Zusätzlich ist jedes Giftrezept auch tatsächlich als Rezept mitzuführen, entweder als eine Sammlung von Pergamenten oder in einem Buch.

Ein Gift ist per definitionem nicht magisch. Es kann flüssig sein oder eine Pulverform haben und von einem in ein anderes Behältnis umgeschüttet werden. Werden allerdings einzelne Dosen aufgeteilt, oder Gifte zusammengeschüttet, geht die Wirkung verloren. Außerdem kann stets nur eine Dosis Gift pro Behälter aufbewahrt werden.
Spezielle Gifte können von der Spielleitung mit Ablaufdatum versehen werden. Ist dieses Ablaufdatum erreicht verliert das Gift vollkommen seine Wirkung.

5.2.2. Herstellen von Giften

Pro Stufe des Giftes werden 10 Minuten Herstellungsdauer benötigt sowie einen Alchemiepunkt pro Stufe. Nach der Fertigstellung ist das Gift mit einem versiegelten Etikett zu versehen, welches Name, Stufe und Verabreichungsart ausweist. Wird das Etikett geöffnet, gilt das Gift als angewendet. Ein Gift, dessen Etikett verloren wurde, ist wirkungslos.

Die Verabreichungsart ist im Normalfall das Schlucken. Das Gift kann dafür auch in andere Substanzen (Getränk, Essen) gemischt werden. Um eine andere Verabreichungsart zu wählen, müssen bei der Herstellung zusätzliche Alchemiepunkte aufgewendet werden.

- Wirkt in Wunde (Klingengift): + 1 Alchemiepunkte
- Einatmen (Staub, Gas): + 2 Alchemiepunkte
- Hautkontakt: + 3 Alchemiepunkte
- Wirkt auf 2 beliebige zu kombinierende Arten (z.B. Schlucken und Kontakt): + 4 Alchemiepunkte

Hierbei ist zu beachten, dass zur „Aufwertung“ maximal so viele Alchemiepunkte eingesetzt werden können, als der giftmischende Charakter an Giftkunde beherrscht. Das heißt, Giftmischer*innen der Stufe 1 können außer dem normalen Schluckeffekt nur Klingengifte herstellen. Erst, wenn die Fähigkeit “Giftkunde 2” erlernt wurde, wäre auch die Herstellung eines giftigen Gases möglich.
Wichtig ist auch, dass diese Aufwertung sich nur in den Alchemiepunkten niederschlägt, die bei der Herstellung des Giftes aufgewendet werden muss. Die Stufe des Giftes und somit auch die Herstellungsdauer bleiben gleich.
Wird eine Waffe mit einem geeigneten Gift versehen, dann hält dieses Gift so lange, bis der/die erste Gegner*in effektiv verwundet und das Gift somit ausgelöst wurde (Treffer

auf die Rüstung zählen nicht), maximal aber 6 Stunden.

5.2.3. Anwendung von Giften

Die Anwendung des Giftes muss ausgespielt werden, wobei es natürlich nicht notwendig ist, tatsächlich obskure Flüssigkeiten oder Pulver in das Essen oder das Getränk von anderen Spieler*innen zu kippen. Mehr noch, Essen ist ein wertvolles Gut und sollte nicht tatsächlich verdorben werden. Zum Beispiel durch übersalzen. Um eine Speise oder ein Getränk zu vergiften, empfiehlt es sich am Boden des Tellers (AUSSEN!) oder eines Bechers eine Nachricht anzukleben.
Wenn die Vergiftung eines anderen Spielercharakters erfolgreich war, so empfiehlt es sich, dies der Spielleitung mitzuteilen, die diese Information dann an das Opfer weiter gibt. Das gilt auch für Klingengifte oder Kontaktgifte, die keine sofortige Wirkung haben.
Sollte ein unmittelbar wirkendes Gift im Kampf zum Einsatz kommen, so kann die anwendende Person die Information auch selbst weiter geben. Dazu muss laut „Gift!“ gerufen und der Effekt angefügt werden, zum Beispiel „Schlaf“.

5.2.4. Gegengifte

Um die Wirkung eines Giftes sofort anzuhalten, kann der Zauber „Stabilisieren“ angewendet werden. Dadurch wird das Gift jedoch nicht neutralisiert.
Der Zauber „Gift neutralisieren“ kann die Wirkung von Giften aufheben. In der Alchemie existieren Antidote, die zwar eine große Bandbreite an Giften kurieren können, im Gegenzug jedoch auch sehr aufwendig in der Herstellung sind.
Ein Charakter mit der Fähigkeit „Heilkunde Krankheiten/Gifte“ kann Gifte erkennen, welche die gleiche oder eine geringere Stufe haben als seine Fähigkeit „Heilkunde Krankheiten/Gifte“. Für diese kann er auch Gegengifte herstellen, wofür er 5 Minuten pro Stufe des Giftes benötigt. Hat der Heiler frische Kräuter und gute Salben zur Hand, kann er die Wirkung des Giftes auch verzögern (Zeit bis die Wirkung völlig eintritt wird verdoppelt) um dadurch Zeit für das Herstellen des Gegengiftes zu gewinnen. Ein derart hergestelltes Gegengift funktioniert dann immer auch nur für das jeweilige Gift und die Giftstufe, für die es gebraut wurde. Dabei ist stets zu beachten, dass Schaden an Lebenspunkten oder der geistigen Gesundheit, den das Gift bis zum Zeitpunkt der Heilung bereits angerichtet hat, bestehen bleibt.

5.3. Gifte magischen Ursprungs

Auch unter Magieanwender*innen gibt es jene die sich durch Zuhilfenahme von Giften ihrer Mitstreitern entledigen wollen oder im Auftrag eines Usurpators Attentate durchführen. Dies machen sie mitunter durch Gifte magischen Ursprungs oder auch durch Gifte die magisch verstärkt wurden.
Ebenfalls gibt es Substanzen, die zwar unter diese Kategorie fallen aber von Magieanwender*innen gänzlich anders benutzt werden, nämlich die magischen Drogen.

5.3.1 Magische Gifte

Generell unterscheiden sich magische Gifte im Bezug von Auswirkung und Symptomen selten von mundanen Giften. Einzig der Ursprung, die Stärke und die Art, in der diese verabreicht werden können, sich von herkömmlichen Giften unterscheiden. Gleichfalls können magische Gifte nur durch eine/einen giftkundige*n Magier*in hergestellt werden. Deshalb gilt auch die Liste der Gifte im Anhang.
Bei der Herstellung der Gifte verlässt sich der Brauer nun nicht mehr nur auf die Alchemie, sondern unterstützt diese durch seine Magie.
Generell sind solche magischen Gifte Spielleitungen für spezielle Szenarien

vorbehalten. Da Signum ein offenes Regelwerk ist können aber unter genauen Bedingungen Spieler magische Gifte herstellen. Diese speziellen Gifte, die dadurch entstehen werden immer in Anwesenheit der Spielleitung gebraut und ausschließlich von dieser Spielleitung abgenommen. Ebenfalls muss für ein magisches Gift zwingend sofort eine Artefaktkarte von der betreffenden Spielleitung ausgestellt werden. Abweichungen von der normalen Giftliste müssen detailliert beschreiben und begründet sein.

Ansatz des Autors: Magische Gifte sollten immer einen Mehrwert im Rollenspiel bringen und sind nicht dazu gedacht einfach XY damit zu töten!

5.3.2. Magische Drogen

Auch im LARP gibt es die missbräuchliche Verwendung von berauschenden Substanzen.
Ist dies bei Schamanen und Druiden ein Werkzeug, um mit ihren Kräften zu arbeiten kann das bei anderen Magieanwender*innen zu großen Problemen führen. Abhängigkeiten von Substanzen, welche die Magie beeinflussen können im ersten Schritt Vorteile haben führen aber, wie sonst auch immer, schließlich zum Verfall und negativen Einflüssen.

Folgende Substanzen sind bekannt:

- **Magiefluid** – durch den übermäßigen Konsum von Magiefluiden kann eine dauerhafte Abhängigkeit entstehen. Werden in kurzen Zeiträumen mehrere Fluide hintereinander konsumiert kann eine intensive Wechselwirkung entstehen. Die eigentliche Wirkung von Magiefluiden bringt Magieanwender*innen eine bestimmte Anzahl von Magiepunkten zurück. Es können damit maximal 50 Magiepunkte pro Tag zurück gewonnen werden. Trinkt man nun zum Beispiel fünf Magiefluide über einen Spieltag verteilt sollte das keine Probleme verursachen. Problematisch wird die Einnahme der Fluide in großer Menge über kurzen Zeitraum. Nimmt eine Person des Öfteren die maximale tägliche Dosis innerhalb von einer Stunde ein kann es dazu führen, dass eine Sucht entsteht, bei der der Betroffene dann vor dem Schlafengehen und früh morgens ein Magiefluid trinken muss, um überhaupt noch Magiepunkte zu regenerieren. Tut der/die Süchtige das nicht werden, durch normale Mechaniken, keine Magiepunkte regeneriert. Ein Entzug oder eine Astralkörperreinigung sind die einzigen Methoden, um von Magiefluid wieder loszukommen. Nach einem solchen Entzug wirken Magiefluide nur mehr mit halber oder gar überhaupt nicht mehr auf den Süchtigen.
- **Magiefluid alte Rezeptur** – auch bekannt unter den Namen MagicX, MagiX – dieses spezielle Magiefluid wurde von der Gemeinschaft der Magier verboten. Klar ist das dieses Magiefluid es ermöglicht mehr Magie in sich aufzunehmen als man ohne es im Stand wäre. Es wir berichtet das einige Ableitungen dieser Flüssigkeit die Kraft haben das der Konsument bis zu 150% seines Ursprünglichen Kraftpotenzials zu sich nehmen kann. Üblicherweise bewegen sich die im Umlauf befindlichen Fluide jedoch im 110% Bereich. Die Gefährlichkeit liegt bei dem Magiefluid alter Rezeptur das man je nach Stärke der Dosis bereits ab der ersten Einnahme davon abhängig sein kann. Ab diesem Zeitpunkt muss das Fluid täglich getrunken werden da ansonsten keinerlei Magiepunkte mehr natürlich regeneriert werden. Methoden wie Meditation oder ähnlich funktionieren ab der ersten Einnahme nicht mehr. Wird die Einnahme ohne einen geführten Entzug gestoppt regeneriert der Süchtige keine Magiepunkte mehr. Wird dieser kalte Entzug aufrecht erhalten erlischt im Körper des Süchtigen die Möglichkeit

Magiepunkte zu speichern komplett. Ein Entzug oder eine Astralkörperreinigung sind hier ebenfalls die einzigen Methoden, um von Magiefluid alte Rezeptur wieder loszukommen. Nach einem solchen Entzug wirken Magiefluide nicht mehr auf den Süchtigen.

6. Übernatürliche Begabungen

6.1. Grundsätzliches zur Magie im Liverollenspiel

Selbstverständlich sind alle bei Signum beschriebenen Formeln, Rituale und Thematiken reine Fantasie und sollen keinesfalls als Anleitung oder Förderung von derlei Praktiken in der Realität verstanden werden. Es geht hier ausschließlich um Spielregeln und deren schauspielerische Darstellung. Personen, welche Probleme haben zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden sollten grundsätzlich davon Abstand nehmen an einem Liverollenspiel teilzunehmen.

Magie glaubwürdig darzustellen, gehört zu den größten Herausforderungen auf einem Liverollenspiel. Kämpfe werden simuliert ausgefochten, alle Kostüme und Ausrüstung sind tatsächlich vorhanden. Sogar Fallen und Verliese sind heutzutage äußerst realistisch im Spiel aufgebaut. Da jedoch niemand wirklich Feuerbälle und Blitze werfen kann (was auf dem Spiel auch nicht wünschenswert wäre), steht der angehende Magiewirkende vor einer beachtenswerten darstellerischen Aufgabe.

Es ist trügerisch anzunehmen, es sei einfach sich in eine Robe zu werfen und theatralische Gesten zu vollführen. Tatsächlich ist die plastische, glaubhafte Darstellung eines Charakters mit einer übernatürlichen Begabung eine große Leistung und verdient höchste Anerkennung. Es stimmt natürlich, jede Person kann in Robe mit Gummibällen werfen. Daraus aber eine beeindruckende Demonstration von real nicht existierender Macht zu „zaubern“ kann auch jedes Regelwerk nur ungenügend erläutern. Dazu gehören Enthusiasmus und ein nicht unerheblicher Anteil schauspielerisches Geschick. Entscheidest du dich also dafür, einen magisch begabten Charakter zu spielen, solltest du dir bereits bei der Charaktererschaffung Gedanken darüber machen, wie du die magischen Effekte des Charakters darstellen möchtest. Es empfiehlt sich außerdem, die Darstellung des Zaubers und mögliche Zauberformeln vorher zu üben. Und sollte am Anfang nicht alles gleich reibungslos klappen, dann auf keinen Fall gleich aufgeben. Denn genauso wie du ist dein Charakter am Beginn seiner Karriere und kann etwas verpatzen. Denk daran: Übung macht den Meister!

6.2. Arten von übernatürlichen Begabungen

Signum unterscheidet zwischen folgenden Arten übernatürlicher Begabungen:

- **Magier*innen:** Lenken eine Kraftquelle durch gezielte Rituale und Sprüche in gewünschte Formen und Wirkungen.
- **Priester*innen:** Diese erhalten von einem übergeordneten Wesen (Gottheit) auf Fürbitte hin bestimmte Effekte, sogenannte Wunder, gewährt.
- **Schaman*innen:** Stehen mit den Kräften der Natur und der Geister (Naturgeister und Ahnen) in Verbindung und können mit deren Hilfe Effekte erzeugen.
- **Bard*innen:** Verstehen es, mittels künstlerischen Ausdrucks übernatürliche Effekte zu erzielen.
- **Chaosmagier*innen:** Rufen die magische Energie ungezielt an und legen wenig Wert darauf, welchen Effekt diese genau erzielt.
- **Alchemist*innen:** Stellen mit Hilfe von Zutaten und magischer Energie Tränke, Pulver und ähnliche Dinge her, die besondere Auswirkungen entfalten können.
- **Spezielle Begabungen:** Dies sind zum Beispiel die Fähigkeiten Sechster Sinn, Gefahrensinn, Weissagung, Glück, Empathie, Gespür für Magie und Persönliche Waffe. Diese beeinflussen den Charakter, ohne dafür spezielle Kenntnisse oder gewählte Zauber/

Wunder zu benötigen.

Alle diese Kategorien werden bei Signum abgebildet und unterliegen bestimmten, unterschiedlichen Bedingungen.

Ein Charakter kann durchaus mehreren Kategorien angehören. Jemand kann Beispielsweise Magier*in sein, aber auch Bardengesänge beherrschen oder spezielle Begabungen aufweisen. Inwieweit dies im Einzelfall sinnvoll oder glaubwürdig sein mag, überlässt Signum den Spielenden und der Spielleitung.
Chaosmagie unterliegt als einzige Form der Magie strikten Restriktionen. Ein*e Chaosmagier*in mag vielleicht die eine oder andere spezielle Begabung besitzen, doch jede andere Art von Magie ist völlig inkompatibel mit dieser chaotischen Natur, sogar die Alchemie.

6.3. Magische Effekte oder „Magie auch für Nicht-Magier*innen“

Nachdem eine Veranstaltung normalerweise keine teuren Spezialeffekte zur Verfügung hat, um Zauberwirkungen auszuspielen, bleibt gerade in der Magie eine Menge der Vorstellungskraft überlassen. Um jedoch unmissverständlich bestimmte Wirkungen zu vermitteln, die über die Zaubernden hinausgehen und damit auch Nicht-Magier*innen treffen können, werden in der Folge diverse Effekte und Zeichen beschrieben, die genau vermitteln, welche Wirkung einen Charakter nunmehr betrifft.

Dieses Kapitel bitte daher auch dann lesen, wenn kein übernatürlich begabter Charakter dargestellt wird!

Zusammengefasst gibt es folgende Gesten, die für alle Teilnehmenden Gültigkeit haben:

- **Arm über den Kopf gestreckt**: Schadenszauber in Vorbereitung
- **Arm zur Seite gestreckt**: Behinderungszauber in Vorbereitung
- **Faust auf den Kopf gelegt**: Charakter ist unsichtbar
- **Faust vor die Stirn gehalten**: Charakter ist nur für Untote unsichtbar
- **Beide Fäuste auf den Kopf gelegt**: Charakter ist immateriell, aber als Präsenz wahrnehmbar (Nebelform u.ä.)
- **Gelbe Schärpe**: Charakter ist astral (Immateriell und nicht normal) wahrnehmbar.

Folgende Ausrufe und Schlüsselwörter haben für alle Teilnehmenden Gültigkeit:

- **Gerufene Zahl** (z.B. ZWEI!): Gerufene Anzahl an Schadenspunkten wird verursacht. Grundsätzlich schützt getragene Rüstung (siehe aber Zusatzruf „Direkt“)
- **Ausruf „DIREKT!“** vor oder nach einer gerufenen Zahl: Der entsprechende Schaden durchdringt nichtmagische Rüstung und wird direkt von den Lebenspunkten abgezogen.
- **Elementzusatz** „Feuer“, „Eis“, „Erde“, „Blitz“, „Heilig“, „Unheilig“, vor oder nach gerufener Zahl: Verursachter Schaden entspringt dem gerufenen Element. Manche Zauber sind gegen bestimmte Wesen oder Schutzmaßnahmen wirksamer oder schwächer. Im Normalfall hat dieser Ausruf aber keine besondere Wirkung.
- **Ausruf „VERWURZELN“**: Der betroffene

Charakter wird mit EINEM Bein am Boden festgehalten (mittels Wurzeln, Eis, o.ä.). Die Wirkungsdauer, sofern nicht anders kommuniziert, beträgt 30 Sekunden.

- **Ausruf „FESSELUNG“**: Der betroffene Charakter muss seine Arme an den Körper legen und kann diese nicht erheben. Laufen oder Sprechen ist aber weiterhin uneingeschränkt möglich. Die Wirkungsdauer beträgt 30 Sekunden, wenn nicht anders kommuniziert.
- **Ausruf „ICH WIDERSTEHE!“**: Der Charakter verfügt über eine Möglichkeit, der magischen Wirkung zu entgehen und wird nicht betroffen.

6.3.1. Aggressive Zauber

Oftmals wird es vorkommen, dass ein Charakter mit einem offensiven Spruch attackiert wird. Nicht immer wird dieser Zauber mit einem Wurfgeschoss übermittelt; manchmal haben mächtige Magiewirkende auch Möglichkeiten ihre Zauber direkt ans Ziel zu bringen. Aus Gründen der Fairness und Übersichtlichkeit gibt es einige Universalgesten, mit denen Zaubernde ihre Absicht während der gesamten Zauberdauer anzeigen müssen.

Schadenszauber: Einen Arm gerade nach oben strecken und nach Abschluss des Zaubers deutlich auf das Ziel zeigen.

Behinderungszauber: Einen Arm gerade zur Seite strecken und nach Abschluss des Zaubers deutlich auf das Ziel zeigen.

Bei rituell gewirkten Zaubern (Schamanenzauber, priesterliche Gebete, etc...) muss die Geste selbstverständlich nicht die ganze Zeit ausgeführt werden. Hier reicht es, zum Abschluss der magischen Handlung die Geste auszuführen.

6.3.2. Reichweiten

Berührung: Das Ziel des Zaubers muss mit der Hand berührt werden. Zu beachten ist, dass dies nicht in einem Festhalten oder gar einem körperlichen Angriff ausarten darf.

Wurf: Ein Wurfzauber muss mittels eines Wurfgeschosses ins Ziel gebracht werden. Hierzu kann ein Softball, eine speziell gebastelte Wurfkomponente (z.B. Gummifeuerball) oder außerhalb von geschlossenen Räumen auch eine Hand voll Reis verwendet werden. Der Zauber wirkt auf das Ziel, welches vom Wurfgeschoss getroffen wird, egal an welcher Stelle (außer natürlich an unerlaubten Trefferzonen, z.B. dem Kopf). Es gilt demzufolge auch ein Treffer auf Schild oder Waffe.
Eine Wurfkomponente soll, wie alle anderen LARP-Waffen, sicher und in Ordnung sein also den geltenden Sicherheitsstandards entsprechen. Die benutzende Person hat deshalb immer selbst darauf zu achten, dass die Wurfkomponente intakt und sicher ist.
Folgende Dinge sind in KEINEM FALL als Wurfkomponente tauglich: Wurfwaffen wie z.B. Wurfdolche, Pfeile oder Bolzen, Flüssigkeiten, Mehl oder andere staubende Substanzen, die eingeatmet werden könnten.

Ruf: Ruf ermöglicht einen Zauber ohne Wurfkomponente ins Ziel zu bringen. Hierzu muss deutlich auf das zu betreffende Ziel gedeutet werden und dies im Zweifelsfall auch verbal klar definiert werden: „Du mit der schwarzen Kapuze und der Axt!“ oder mittels Namen des Charakters.
Rufzauber treffen grundsätzlich immer. Es ist aber möglich, dem Rufzauber mittels der Fertigkeit Ausweichen zu entgehen.
Ein Rufzauber hat eine Reichweite von ca. fünf Metern. Es ist also nicht möglich, quer über einen Platz jemanden zu fesseln. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung und in Abwesenheit derselben die

angegriffene Person. Nachdem es immer wieder vorkommen kann, dass jemand in der Hitze des Gefechts einen Zauber nicht wahrnimmt, besteht keinerlei Anspruch auf eine Zauberwirkung.
Sollte Grund zur Annahme bestehen, dass die getroffene Person den Zauber nicht mitbekommen hat, so kann der oder die Anwender*in diesen sofort noch einmal auf dasselbe Ziel wirken, ohne dass dies Magiepunkte kostet. Wird der Zauber auch dann nicht ausgespielt, so ist davon auszugehen, dass das Opfer immun war, und es werden normale Kosten fällig.

Gruppe (4 Personen): Umfasst eine Gruppe von Individuen, die in physischer Nähe zueinander stehen (ca. 5 Meter). Die konkret betroffenen Personen kann der Anwender frei bestimmen. Es ist also möglich in einem Pulk von Kämpfenden gezielt Feinde oder Freunde herauszupicken.
Sollten einzelne Betroffene nicht auf den Zauber reagieren, so werden trotzdem die vollen Kosten für den Anwender fällig. Die Wogen der Magie sind eben nicht immer zuverlässig. Die Fokussierung auf einen Gegenstand oder Person, mit dem Ziel Gruppe auf ausschließlich ein Ziel anzuwenden, ist nicht zulässig.

Aura: Der Zauber geht von der zaubernden Person aus und betrifft alle Anwesenden in einem Radius von 3 Metern, egal ob Freund oder Feind. Es fallen zusätzlich für jede Person nach der vierten ein weiterer Magiepunkt an Kosten an.

Fläche: Der Zauber betrifft eine von der zaubernden Person bestimmte Fläche: ein Kreis von 3 Metern Radius. Der oder die Anwender*in definiert das Zentrum des Kreises (z.B. eine Person oder einen markanten Gegenstand). Das Zentrum darf maximal 10 Meter von der oder dem Zaubernden entfernt sein. Alle in dieser Fläche anwesenden Individuen werden vom Zauber betroffen, egal ob Freund oder Feind. Ab der fünften Person fällt je Ziel ein weiterer Magiepunkt an Kosten an.

Es wird bei den Reichweiten „Aura“ und „Fläche“ passieren, dass einzelne Personen sich in einer Grauzone aufhalten, wo nicht klar ist, ob der Zauber sie noch betrifft oder nicht. Dies entscheidet dann entweder spontan die Spielleitung oder aber die betroffene Person selbst.

6.3.3. Unsichtbarkeit

Unsichtbarkeit ist definiert als nicht mit dem freien Auge oder mechanischen Hilfen (Brillen, Fernrohren etc…) wahrnehmbar.

Die Darstellung erfolgt durch die über den Kopf gehaltene Faust. Sobald diese gesenkt wird, endet die Wirkung. Es ist erlaubt, die Faust auf den Kopf zu legen, um den Arm zu entlasten. Darüber hinaus gelten folgende Regelungen:

- Mit Unsichtbarkeit sind weder Untote noch Golems oder ähnliche Wesen zu täuschen.
- Eine unsichtbare Person kann nicht gesehen, wohl aber gehört, oder gerochen werden
- Es ist nicht möglich, mit gezogener Waffe unsichtbar zu werden
- Das Ziehen einer Waffe während der Unsichtbarkeit beendet die Wirkung augenblicklich, genauso wie jegliche aggressive Handlung oder das Wirken eines weiteren Zaubers.
- Die Unsichtbarkeit dauert maximal so lange an, wie zumindest eine Faust über den Kopf gehalten wird. Es ist erlaubt, die Hand zu wechseln, solange dies flüssig geschieht.
- Aufgenommene Gegenstände werden unsichtbar, sofern sie aufgehoben werden und in einer Hand getragen werden können.
-

6.3.4. Teleportation

Ein Teleport ist die Reise eines Ortes zum anderen, ohne den Weg dazwischen zurückzulegen.

Die zaubernde Person muss sowohl bei Beginn als auch bei Ende der Reise in die Hände klatschen oder/und laut „Teleport" rufen. Dazwischen kann sie sich ungehindert bewegen und kreuzt zur Darstellung die Hände über dem Kopf.

Folgende Einschränkungen werden angewendet:

- Eine Person kann nur an Orte teleportieren, die sie entweder zum Zeitpunkt des Teleports sehen kann oder die ihr bereits bekannt sind.
- Es wird kein Timefreeze oder sonstige Spielunterbrechung durchgeführt. Somit erlaubt Teleport nur das ungehinderte Bewegen, nicht das Verfolgen oder magische Anschleichen.
- Beim Verschwinden muss der oder die Zaubernde in die Hände klatschen oder/und laut „Teleport" rufen. Dies symbolisiert das Knallen der Luft, wenn jemand entmaterialisiert.
- Nach dem Verschwinden kreuzt die teleportierende Person die Hände und kann sich die entsprechende Distanz ungehindert bewegen. Türen und etwaige Behinderungen halten sie nicht auf, solange sie den Ort dahinter kennt. Magische Barrieren hingegen schon!
- Es ist der direkteste mögliche Weg zum Ziel zu verwenden.
- Nach Erreichen des Ziels hat der oder die Teleportierende sofort zu erscheinen. Ein Zögern oder gar Warten auf die günstigste Gelegenheit ist nicht zulässig.
- Beim Auftauchen muss die oder der Teleportierende erneut klatschen oder „Teleport" rufen, um die Ankunft und das In-Time gehen des Teleportierenden zu signalisieren. Ab diesem Zeitpunkt ist die Person wieder im Spiel vorhanden.

6.4. Zauber und Rituale

Die grundlegende Technik, um im Liverollenspiel eine übernatürliche Fähigkeit darzustellen, ist der Zauber. Als Zauber bezeichnen wir eine festgelegte magische Handlung, um ein gewünschtes Resultat zu erzielen. Rituale sind Zauber, welche zum Wirken wesentlich mehr Zeit in Anspruch nehmen.

6.4.1. Kosten von Zaubern

Vorgefertigte Zauber aus dem Anhang kosten die angegebenen Livetage, um sie zu erlernen. Um einen Zauber einmal anzuwenden, muss dann dieselbe Anzahl an Magiepunkten aufgewendet werden.

Unsere vorgeschlagenen Zauber aus den Zauberlisten bilden ein breites Spektrum an magischen Effekten ab und versuchen, die teils mächtigen Auswirkungen von Zaubern auf das Spielgeschehen mit adäquaten Kosten und Voraussetzungen sowohl beim Charakterbau als auch während des Spiels in ein ausgeglichenes Verhältnis zu setzen. Es ist jedoch möglich, diese Zauber zu verändern, was natürlich auch auf die Kosten Auswirkungen hat. Genaueres hierzu findet sich in den einzelnen Tabellen „Modifikatoren für…"
Beachte, dass im Signum ein Zauber maximal 10 Punkte Grundkosten haben darf, das betrifft auch modifizierte Zauber.

6.4.2. Lernen von Zaubern

Signum kennt beim Lernen von Zaubern keine Beschränkungen in Form von magischen Schulen. Dies sind Dinge, die wir lieber den Spieler*innen und ihren Charakterkonzepten überlassen wollen, oder den Spielleitungen und ihren Hintergrundwelten. Die einzigen Beschränkungen für das Erlernen von

Zaubern ergeben sich aus der persönlichen Begabung des Charakters und der bereits gewonnenen Erfahrung, also den Livetagen.
Seele 3 - maximal 5 Generierungspunkte Grundkosten für Zauber
Seele 2 - maximal 8 Generierungspunkte Grundkosten für Zauber
Seele 1 - Maximal 10 Generierungspunkte Grundkosten für Zauber

Kein Zauber kann mehr als 10 Generierungspunkte Grundkosten haben
Einen Zauber mit 5 oder mehr Generierungspunkte Grundkosten anzuwenden, setzt eine Charaktererfahrung von mindestens 10 Livetagen voraus.

Wie auch bei herkömmlichen Fähigkeiten ist auch bei Zaubern grundsätzlich keine Notwendigkeit für Lehrmeister*innen oder Quellen gegeben. Jeder Charakter, der die regeltechnischen Voraussetzungen erfüllt und die erforderlichen Livetage erübrigt, kann den Zauber erlernen und trägt ihn in seinem Charakterbogen ein. Wie immer ist es aber natürlich wesentlich stimmungsvoller, die eigene Weiterentwicklung im Rollenspiel mit anderen Teilnehmer*innen zu suchen. Das können sowohl Spieler*innencharaktere sein aber natürlich auch passende Darsteller verkörpern.

6.4.3. Arten und Wirkungen von Zaubern

Ein Zauber kann grundsätzlich eine von sechs Auswirkungen haben:

Schaden: Diese Zauber verursachen physischen Schaden in Form von Verletzungen. Auch Wirkungen, die auf Objekte Einfluss nehmen, wie die Zerstörung einer Waffe oder einer Rüstung fallen in diese Kategorie.

Behinderung: Alle Wirkungen, die keinen unmittelbaren Schaden verursachen, aber ein Wesen oder einen Gegenstand beeinträchtigen, sei es in ihren Fähigkeiten oder Entscheidungen. Beispiele wären Zauber wie Fesselung, aber auch Beherrschungen und Furcht.

Schutz: Dies beinhaltet alle Magie, die Wesen oder Gegenstände bei der Erfüllung ihrer Tätigkeiten unterstützt oder Wirkungen auf sie unterbindet. Dies mögen einerseits magische Rüstungszauber sein, sie können aber auch die Form von Gegenmagie und Schutzkreisen annehmen.

Heilung: Jegliche wiederherstellende Magie fällt in diese Sparte. Sei es nun der klassische Heilzauber, welcher Wunden versorgt, oder das übernatürliche Heilen von Giften oder Krankheiten, sie alle fallen in diese Kategorie.

Wissen: Zauber, die Wissen schaffen und Kenntnisse erzielen, sei es über Personen, Orte oder Gegenstände.

Sonstige: Alle Zauber, die nicht in eine der anderen Kategorien passen, fassen wir unter Sonstiges zusammen. Dies sind so unterschiedliche Zauber wie Telekinese oder Teleportation.

Diese Kategorien machen nicht den Versuch, irgendwelche Schulen oder Magiesysteme abzubilden. Es handelt sich lediglich um spieltechnische Bereiche, welche unter anderem die notwendigen Gesten für aggressive Zauber einteilen.

6.5. Die Magier*innen

Egal, ob weiser Mann in grauer Robe oder dunkle Totenbeschwörerin in ihrem Verlies voller Untoter, als Magier*innen zapfen beide die arkanen Kräfte für ihre eigenen Zwecke an. Allen Spieler*innen steht es frei, für sich zu definieren, wie ihre magischen Fähigkeiten genau funktionieren. Sie entscheiden woher sie bezogen werden und welche Rituale durchgeführt werden

müssen, um sie zu nutzen. Als Magier*in im Sinne des Regelwerks sind schlicht alle definiert, der mittels festgelegter Methoden einen bestimmten, übernatürlichen Effekt erzielen, ohne dabei ein anderes Wesen oder Entität (Gottheit) zu bemühen.

Im Signum bildet die klassische Magie des Liverollenspiels die Basis, auf die alle anderen Varianten wie zum Beispiel Priester*innen aufgesetzt werden.

6.5.1 Voraussetzungen für Magier*innen

Um dem Pfad der Magie zu folgen, benötigt ein Charakter die Kenntnis über Magietheorie. Ausgestattet mit dieser Fähigkeit ist es möglich, Magiepunkte und Zauber zu erwerben und erlernte Zaubersprüche zu wirken.

Darüber hinaus gewährt Magietheorie Einblick in die verschiedenen Wirkungsweisen von Magie und erlaubt das Fachsimpeln nach Herzenslust. Jemand, der zwar Magietheorie aber keine Zauber beherrscht, könnte vielleicht am ehesten mit den Linguist*innen der heutigen Welt verglichen werden, die Sprachen und deren Struktur an sich erforschen, ohne sie notwendigerweise auch zu beherrschen.

6.5.2 Zauber für Magier*innen

Magier*innen erwerben ihre Zauber gemäß den Zauberlisten für Magier*innen und benutzen im Fall der Modifikation der Zauber die entsprechenden Tabellen für Magier*innen.
Bei Signum unterliegen Magier*innen keinerlei Beschränkungen in der Auswahl ihrer Zauber außer den oben (Punkt 6.4.2 “Erlernen von Zaubern”) beschriebenen Voraussetzungen in der Begabung und der Erfahrung.
Alle Zauber der Spruchliste werden grundsätzlich als Spruchzauber gekauft, die unmittelbar anwendbar sind. Magier*innen haben auch die Möglichkeit, ihn als Ritualzauber von mind. 5 Minuten Dauer zu erwerben, was einen Generierungspunkt weniger kostet, sowohl im Erlernen als auch einen Magiepunkt weniger in der Anwendung (siehe Modifikationen für Magier*innen). Ein Zauber kann aber niemals weniger als einen Generierungspunkt kosten.

6.5.3. Wirken von Spruchzaubern

Das tatsächliche Ausführen eines Zaubers ist umso aufwändiger, je mächtiger dieser ist. Daher benötigt jeder Zauber eine ausgesprochene Formel in der Länge von 8 Silben pro Generierungspunkt, den der

Zauber wert ist

Zur Erinnerung: Der Wert einer Fähigkeit in Generierungspunkten sind ihre Grundkosten. Ein Zauber, dessen Grundkosten 3 sind, ist somit 3 Generierungspunkte wert und umgekehrt.

Ein als Kurzritual modifizierter Zauber dauert in der Anwendung 5 Minuten.

Die Zauberformel kann eine beliebige Form oder Sprache annehmen, kann gereimt oder gesungen sein. Jedoch muss die Darstellung stets in einer Lautstärke erfolgen, die von umstehenden Personen problemlos wahrgenommen und verstanden werden kann. Es ist nicht zulässig, die Formel lediglich zu flüstern oder zu murmeln. Während der gesamten Sprechzeit ist außerdem gegebenenfalls die korrekte Geste, je nach Spruchart, auszuführen.
Um einen Zauber zu wirken, müssen Magier*innen in der Lage sein, ihre Konzentration aufrecht zu erhalten. Dies bedeutet, es darf maximal im Schritttempo gegangen werden und die Zauberformel darf weder unterbrochen noch übermäßig schnell gesprochen werden.

6.5.4. Unterbrechen von Zaubern

Grundsätzlich ist es Magier*innen möglich, unter Stress und im Kampfgeschehen zu zaubern, solange es den Spieler*innen gelingt, die notwendigen Bedingungen in Form von Gesten und Formel fehlerfrei durchzuführen.

Es gibt aber Situationen, in denen das Wirken des Zaubers sofort unterbrochen wird und fehlschlägt:

- Der oder die Magier*in erleidet einen Schadenspunkt. Ein Treffer, der durch Rüstung oder Magie abgewehrt wird, zählt nicht. Der Angriff muss die Zaubernden verletzen. Werden temporäre, zusätzliche Lebenspunkte dem Magier dadurch abgezogen gilt das ebenfalls als Schaden und er Zauber ist unterbrochen.
- Ein physischer Effekt trifft den oder die Magier*in und beraubt ihn oder sie der Standfestigkeit. Beispiele wären Erdbeben, der Zauber Windstoß oder herabfallende Steinbrocken. Ein Angriff durch eine Person ist NIEMALS ein solcher Effekt. Es nützt also nichts, Magier*innen im Sturmangriff zu Boden zu reißen. (Was ohnehin verboten wäre!)
- Der Ausführung der Zauberformel ist fehlerhaft. Magier*innen stottern, setzen aus oder unterbrechen ansonsten in irgendeiner Weise. Diese Entscheidung trifft ausschließlich die Spielleitung oder die handelnde magiewirkende Person selbst, niemals ein*e andere Spieler*in.
- Der oder die Magier*in beginnt zu laufen oder unternimmt eine andere, hektische Bewegung, z.B. einen Schwerthieb oder den Einsatz der Fertigkeit Ausweichen.
- Auch ein freiwilliger Abbruch des Zauberns ist jederzeit möglich.

Ein gescheiterter Zauber kostet immer einen Magiepunkt, unabhängig wie viele Magiepunkte ein erfolgreiches Wirken gekostet hätten. Dies betrifft nur Spruchzauber. Magie, welche in einem Ritual gewirkt wurde, also Ritualmagie jeglicher Art verbraucht immer die gesamten Kosten, egal ob sie erfolgreich war oder nicht.

6.5.5. Regeneration von Magiepunkten für Magier*innen

Jede*r Magier*in erhält nach dem Aufwachen alle Magiepunkte zurück, sofern zumindest sechs Stunden Schlaf genossen werden konnten. Es ist auch möglich, diese Zeit in mehreren Etappen zu konsumieren. In diesem Fall regenerieren die Magiepunkte beim ersten Aufwachen nach Verstreichen der sechsten Stunde. Diese Art der Magiepunkteregeneration ist nur einmal am Tag möglich.

Des Weiteren ist es Magier*innen jederzeit möglich, mittels der Fähigkeit Meditation auf Wunsch Magiepunkte zurückzuerhalten. Die dazu notwendige Zeit und die jeweils regenerierten Magiepunkte entnimm bitte dem Eintrag für die Fähigkeit.

Es ist Magier*innen weder durch Schlaf noch durch Meditation oder alchemistische Tränke möglich, ihr persönliches Maximum an Magiepunkten zu überschreiten.

6.6. Die Priesterschaft

In einer erfundenen Welt kann es unendlich viele Religionen geben, vom Eingottglauben mit universellem Anspruch bis zur kleinen Glaubensgemeinschaft eines speziellen Orts. Ihnen allen aber gemein ist, dass regeltechnische Priester*innen im Liverollenspiel nicht glauben, sondern wissen. Sie erhalten von ihren Gottheiten Macht verliehen, um die Religion zu vertreten und zu verbreiten. Dadurch gibt es für sie keinen Zweifel, ob es die Gottheit gibt oder nicht.

Auf der anderen Seite ist es somit den Priester*innen auch nicht einfach möglich, sich über die Regeln und Gebote ihrer Götter hinwegzusetzen, da neben spirituellen Strafandrohungen im Jenseits auch direkte Maßregelungen die Folge von Verstößen sein können. Priester*innen, die ihre Religion nur im Mund und nicht im Herzen tragen, werden sich sehr schnell ohne Macht wiederfinden.

Interessierte Spieler*innen werden zahllose Vorlagen für Religionen und Priesterschaft finden. Allein in unserer realen Welt gibt es zighundert Religionen, kleine wie große. Dennoch raten wir entschieden davon ab, eine reale, heute praktizierte Religion in das Liverollenspiel zu tragen, da es unweigerlich zu Konflikten und Missverständnissen kommen wird, wenn sich jemand von der Darstellung einer realen Religion in den

eigenen Wertvorstellungen beleidigt oder geringgeschätzt fühlt.
Beachte auch, dass manche Hintergrundwelten bereits ein eigenes Pantheon besitzen, das ihrer Welt Tiefe und Spiritualität verleiht. Es ist immer sinnvoll, sich mit der Spielleitung in Verbindung zu setzen und dies abzuklären, bevor eine neue Fantasy-Religion erschaffen werden soll.

6.6.1. Voraussetzungen für die Priesterschaft

Um Priester*innen zu spielen, die tatsächlich von ihren Gottheiten als solche gesehen werden und dafür Fähigkeiten zugesprochen bekommen, ist die Fähigkeit Heilige Weihe erforderlich.
Mit der heiligen Weihe kann ein Charakter

Magiepunkte und klerikale Zauber und Rituale erwerben.
Zusätzlich erhält er folgende Fähigkeiten, die jeweils 1 Magiepunkt pro Anwendung kosten und eines kurzen Gebets bedürfen: er kann Wasser (max. 1 Liter) und Gegenstände (z.B. Waffen; jeweils 1 pro Anwendung) weihen sowie Tote einsegnen und den Zauber „Schutzschild“ wirken.

Um Verstorbene einzusegnen, muss der Priester ein Gebet zu seinem Gott oder seinen Göttern sprechen sowie die dafür vorgesehen Rituale seines Glaubens einhalten. Als Faustregel gilt das eine solche Einsegnung einen Zeitraum von mindestens 10 Minuten in Anspruch nimmt. Fällt dem Priester die Aufgabe zu gleich mehrere Tote einzusegnen muss er dies nicht für jeden einzeln machen. In diesem Fall hält der Priester eine Messe ab, in der er die Verstorbenen einbindet und dort für jeden ein paar Worte verliert. Eine solche Messe darf 15 Minuten nicht unterschreiten.

Auch ohne Weihe kann ein Charakter für einen Glauben einstehen, Laienpredigten abhalten und das Wort des Gottes in die Welt tragen. Dies wird bestimmt Auswirkungen auf das Rollenspiel haben. Wir beschäftigen uns hier jedoch mit den regeltechnischen Priester*innen und ihren Effekten.

Alle, die priesterliche Magie anwenden möchten, müssen sich zusätzlich den Glaubensvorschriften ihrer Religion unterwerfen. Diese werden je nach Aspekten und Wesenszügen weitreichenden Einfluss auf das Verhalten des Charakters haben.

6.6.2. Zauber für Priester*innen

Diener*innen von Philosophien und Gottheiten nutzen Gebete und Anrufungen, um Wunder zu wirken. Dadurch dauert das Wirken des Wunders meist wesentlich länger als Magier*innen brauchen, einen Zauber zu sprechen. Es ist auch möglich, ein Wunder als kurze, festgelegte Abfolge von Lobpreisungen zu erlernen, sogenannte Stoßgebete. Diese sind jedoch schwieriger zu lernen und verbrauchen mehr göttliche Gnade als die göttergefälligen, länger dauernden Liturgien.

Priester*innen erwerben ihre Wunder standardmäßig als Ritualzauber (5 Minuten Anwendungsdauer). Möchten sie das Wunder als Spruchmagie einsetzen, so erhöht dies den Wert des Wunders um einen Generierungspunkt, sowohl in Anwendung als auch im Erlernen. Stoßgebete werden wie bei Magier*innen mit 8 Silben pro Generierungspunkt, den das Wunder wert ist, gewirkt.

Durch die ihnen auferlegten Beschränkungen (Verhaltensregeln, langsame Magie) können Priester*innen für ihre Zauber die Modifikation „Längere Wirkungsdauer“ um die Hälfte der Kosten erwerben und alle Wurfzauber sind für Priester*innen automatisch Rufzauber, werden also kostenlos modifiziert.
Wie hoch die Grundkosten der Zauber sein können, die Priester*innen wirken dürfen, hängt von ihrer Begabung im Bereich Seele und ihrer bereits erworbenen Erfahrung in Livetagen ab. Siehe dazu 6.4.2 “Erlernen von Zaubern”.

Für eine Zusammenfassung aller möglichen Veränderungen konsultiere bitte die Tabelle Modifikationen für Priester*innen.

6.6.3. Wirken von Wundern

Um ein normales Wunder zu wirken, benötigen Priester*innen mindestens, 5 Minuten ungestörtes Gebet. Welche Form dieses Gebet hat, bleibt den Spieler*innen überlassen, es muss jedoch für Außenstehende erkennbar sein, dass eine rituelle Handlung durchgeführt wird. Die Wirkung tritt erst nach Abschluss dieses Gebets in Kraft. Wird die wirkende Person

bei dieser Handlung gestört, so muss sie von vorne beginnen. Als Störung gilt in jedem Fall ein Angriff auf betende Priester*innen, egal ob dieser nun Schaden verursacht oder nicht. Kampflärm oder langsames Schreiten sind hingegen keine Ablenkung.

Stoßgebete, also Spruchmagie-Wunder folgen hingegen denselben Regeln für die Konzentration, wie jene der Magier*innen. Zum Scheitern des Wunders führen also stets folgende Ereignisse:

- Die oder der Priester*in erleidet einen Schadenspunkt. Ein Treffer, der durch Rüstung, Zauber oder Wunder abgewehrt wird, zählt nicht. Der Angriff muss die Person verletzen. Werden temporäre, zusätzliche Lebenspunkte dem Priester dadurch abgezogen gilt das ebenfalls als Schaden und er Zauber ist unterbrochen.
- Ein physischer Effekt trifft die betende Person und beraubt sie seiner Standfestigkeit. Beispiele wären Erdbeben, der Zauber Windstoß oder herabfallende Steinbrocken. Ein Angriff durch eine Person ist NIEMALS ein solcher Effekt. Es nützt also nichts, Priester*innen im Sturmangriff zu Boden zu reißen (Was ohnehin verboten wäre)
- Der Ausführung des Gebets ist fehlerhaft. Die betende Person stottert, setzt aus oder wirkt in ihrem Glauben unsicher. Diese Entscheidung trifft ausschließlich die Spielleitung oder die handelnde Person selbst, niemals ein*e anderer Spieler*in.
- Der oder die Priester*in beginnt zu laufen oder unternimmt eine andere, hektische Bewegung, z.B. einen Schwerthieb.
- Auch ein freiwilliger Abbruch des Gebets ist jederzeit möglich.

Anders als Magier*innen aber verlieren Priester*innen durch unterbrochene Gebete KEINE Magiepunkte. Die Gnade des Gottes wird erst strapaziert, wenn ein Wunder Wirkung zeigt.

6.6.4. Verhaltensregeln für die Priesterschaft

Ein unverzichtbarer Bestandteil des Lebens von Priester*innen ist die Unterwerfung gegenüber der Gottheit, ihren Zielen und der Verhaltensvorschriften der Religion. Während Magier*innen niemandem gehorchen müssen, um ihre Kraft auszuüben, ist dies für Kleriker*innen jeder Art unumgänglich, wollen sie nicht das Wohlwollen und die Unterstützung ihrer Gottheit, aber auch ihrer Glaubensgenossen verlieren.

Die Art und den Umfang dieses Verhaltenscodex, auch oft Dogma oder Paradigma genannt, bleibt den Spieler*innen selbst überlassen. Sie können diesen Codex so strikt oder so frei gestalten, wie es passend oder angemessen erscheint. Wichtig ist einfach, dass damit dem Charakter und dem Rollenspiel Farbe und Tiefe verliehen wird.

Die Verhaltensregeln können als Reihe von Geboten oder Tabus formuliert werden, oder auch mittels Parabeln und Geschichten. Wichtig bleibt nur, dass die Spielleitung in der Lage sein muss, anhand des zur Verfügung gestellten Textes, die Einhaltung und das korrekte Ausspielen des Codex zu beurteilen. Manche Religionen haben komplexe Vorschriften über viele Aspekte des Lebens, andere sehen Freiheit von Regeln als höchstes Dogma an.

Auf den ersten Blick erscheint es einfach, einen offenen Codex zu gestalten, der den Charakter kaum behindert. Doch oftmals ist gerade ein flexibler Codex viel schwerer auf die mannigfaltigen Situationen einer Veranstaltung umzulegen als eine Reihe von klaren Verhaltensweisen.

Die Spielleitung hat natürlich das Recht, einen Codex, den sie als bedeutungslos

oder zu wenig einschränkend betrachtet, zurückzuweisen oder für die Dauer des Spiels zu erweitern.

6.6.5. Regeneration von Magiepunkten für die Priesterschaft

Ähnlich wie Magier*innen können auch Priester*innen durch Schlaf von zumindest sechs Stunden einmal pro Tag ihre Magiepunkte zurückerhalten.

Priester*innen können des Weiteren durch die Fähigkeit Meditation in Form von Gebeten oder sonstigen kultischen Handlungen jederzeit Magiepunkte regenerieren. Genaueres kann der Beschreibung der Fähigkeit Meditation entnommen werden.

Ist ein*e Prister*in in Bedrängnis und seine/ihre Magiepunkte aufgebraucht hat er/sie die Möglichkeit 50% der Magiepunkte des Folgetages zu erbeten. Dazu begibt sich der/die Prister*in in ein Gebet und seine/ihre Gottheit hat die Möglichkeit ihm/ihr dies zu gewähren. Dieses Gebet muss davor bei der Spielleitung angekündigt werden!

6.7. Die Schaman*innen

Als Mittler zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Geister und Totems besitzen Schaman*innen oft großen Einfluss und Verantwortung in ihrer Kultur. Aber auch auf Reisen können Schaman*innen sich auf die Unterstützung der Geister verlassen, solange sie ihr Wohlwollen besitzt

Es ist Priester*innen weder durch Schlaf noch durch Meditation möglich, ihr persönliches Maximum an Magiepunkten zu überschreiten. Priester*innen können durch alchemistische Magiefluide keine Magiepunkte regenerieren.

oder stark genug sind, ihnen ihren Willen aufzuzwingen.

Ebenso liegt es in der Macht der Schaman*innen, die Kräfte der Geister in Gegenstände zu bannen, Flüche

auszusprechen oder andererseits verfluchte oder besessene Lebewesen zu erlösen.

Schamanismus wird von einigen Kulturen der realen Welt immer noch praktiziert, daher sollte auch hier Abstand zur Realität eingehalten werden.

6.7.1. Voraussetzungen für Schamanismus

Da Schaman*innen sehr oft eine Funktion als „heiliger Mann“ oder „weise Frau“ bei ihrem Volk einnehmen, ist die regeltechnische Voraussetzung für ihr Wirken die „heilige Weihe“. Dies beschreibt den Initiationsritus, den sie durchlebt haben, um in die Geheimnisse der Geister und Totems eingeweiht zu werden.

Die „heilige Weihe“ erlaubt es den Schaman*innen, Magiepunkte und Zauber zu erwerben. Zudem können sie die Nähe von Geistern erfühlen und deren Gesinnung, ob freundlich oder feindlich, erkennen. Sie sind in der Lage, Rauschmittel herzustellen, die geistige Reisen in die astrale Welt ermöglichen. (eine Portion pro Anwendung) Uneingeweihte werden Schaman*innen nur selten mit auf eine solche Reise nehmen, denn die Welt der Geister ist gefährlich für den Geist der Unerfahrenen.
Jede Anwendung der Fähigkeiten, die Schaman*innen durch die Heilige Weihe erhalten, kostet 1 Magiepunkt.

6.7.2. Zauber für Schaman*innen

Die Magie des Schamanismus ist langsam wirkend und oftmals subtiler als jene von Priester*innen oder Magier*innen, aber um nichts weniger machtvoll. Jedoch benötigt die Anrufung der Geister und des Landes seine Zeit. Hastig und respektlos durchgeführte Anrufungen können schreckliche Konsequenzen für Schaman*innen haben.

Jegliches Wirken von schamanischer Magie bedarf eines Rituals von mindestens 5 Minuten Dauer. Schamanismus kennt keinerlei Spruchmagie.

Durch die ihnen auferlegte Beschränkung der langsamen Magie können Schaman*innen für ihre Zauber die Modifikation „Längere Wirkungsdauer“ und „Erhöhte Wirkung“ um die Hälfte der Kosten erwerben. Des Weiteren sind alle Schamanenzauber automatisch Wurfzauber, d.h. eine erhöhte Reichweite auf Wurf ist kostenlos. Für das Erlernen von Zaubern gelten die Voraussetzungen bei Begabungen und Charaktererfahrung, die in Punkt 6.4.2 beschrieben sind.

6.7.4. Konzentration für Schaman*innen

Da Schaman*innen stets nur Rituale abhalten, besteht für sie keinerlei Risiko, im Kampf zaubern zu müssen. Allerdings kann auch ein schamanisches Ritual unterbrochen werden, indem Feinde das Ritual angreifen und die Ausführenden bis zur Bewusstlosigkeit verletzen oder niederschlagen. In so einem Fall gilt das Ritual als gescheitert. Es gehen keine Magiepunkte verloren, allerdings muss der oder die Schaman*in nun wieder von vorn beginnen.

6.7.5. Magiepunkteregeneration für Schaman*innen

Ähnlich wie Magier*innen können auch Schaman*innen durch Schlaf von zumindest sechs Stunden einmal pro Tag ihre Magiepunkte zurückerhalten.
Schaman*innen können des Weiteren durch die Fähigkeit Meditation in Form von Trance oder sonstigen kultischen Handlungen jederzeit Magiepunkte regenerieren. Genaueres kann der Beschreibung der Fähigkeit Meditation entnommen werden.

Es ist Schaman*innen weder durch Schlaf

noch durch Meditation oder alchemistische Tränke möglich, ihr persönliches Maximum an Magiepunkten zu überschreiten.

6.8. Die Bard*innen

Die Meister*innen der Musen beherrschen eine Vielzahl von Künsten, von Poesie bis Gesang. Mit Hilfe dieser Künste gelingt es ihnen die übernatürlichen Kräfte in ihnen frei zu setzen und beeindruckende Effekte zu erzielen, die ihren Ruhm mehren.
Die Darstellung von Bard*innen wird natürlich durch das Vorhandensein

eines real vorhandenen künstlerischen Talents irgendeiner Art – sei es Gesang, darstellende Kunst oder Poesie - stark unterstützt. Auf der anderen Seite wird keine Spielleitung darauf warten, dass eine falsche Note gesungen wird – es ist keine klassische Gesangsausbildung notwendig, um Bard*innen zu verkörpern.

6.8.1 Voraussetzungen für Bard*innen

Um die besondere Magie der Künstler*innen zu erlernen, benötigt ein Charakter die Fähigkeit Magietheorie. Damit ist möglich, Zauber und die dafür erforderlichen Magiepunkte zu erwerben.

Auch brauchen Bard*innen zumindest ein Medium, über welches ihre Magie wirkt. Dies kann ein offensichtlicher Weg wie Musik oder Gesang sein, aber auch ungewöhnliche Methoden wie Schriftstellerei oder Malerei sind möglich. Bard*innen können auch mehrere Ausdrucksweisen finden und je nach Situationen und ästhetischem Anspruch zwischen ihnen wechseln.

6.8.2. Zauber für Bard*innen

Um einen Bardenzauber zu wirken ist eine künstlerische Darbietung notwendig. Dies kann ein vorgetragenes Gedicht, ein Lied oder eine zum Zweck passende Skizze sein. Der Fantasie und dem Rollenspiel sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Jede Art oder Form der Darbietung ist möglich.
Natürlich sollte der/die Barde*in sich um Publikum bemühen, obsolet ist es jedoch nicht. Das Publikum muss der Darbietung nicht die ungeteilte Aufmerksamkeit widmen. Im Kampf zum Beispiel wäre das gar nicht möglich. Doch die Kunst der Bard*innen muss auf jeden Fall wahrgenommen werden. Dazu reicht es, die Musik zu hören, oder einen Blick auf das fertige Kunstwerk zu werfen. Völlig unmöglich ist es aber, Bardenmagie ganz allein im stillen Kämmerlein zu wirken!

Die Dauer der künstlerischen Tätigkeit muss zumindest 30 Sekunden betragen, d.h. frühestens nach dieser Zeit tritt die Wirkung des Zaubers in Kraft. Es ist jedoch nicht notwendig, dass die Darbietung zu diesem Zeitpunkt bereits vollendet ist.

Gerade die bildenden Künste wie Malerei werden kaum in dieser kurzen Zeit zum Ausdruck kommen.
Auf die weitere Wirkung des Zaubers hat eine Vollendung oder Fortsetzung der künstlerischen Tätigkeit keine Auswirkung.

Bard*innen haben keine Möglichkeit, die Mindestzeit von 30 Sekunden für das Wirken von Zaubern zu verringern oder zu umgehen.

Als Ausgleich für die verlängerte Zauberzeit sind alle Bardenzauber automatisch Rufzauber, benötigen also keine Kosten für die Verbesserung der Reichweite. Ausgenommen hiervon sind nur Zauber, deren Reichweite nicht veränderbar ist. (in der Spruchbeschreibung angegeben). Zusätzlich gelten für das Erlernen von Zaubern die in Punkt 6.4.2 beschriebenen Voraussetzungen für die Begabung im Bereich Seele und die Erfahrung der Charaktere.

6.8.3. Konzentration für Bard*innen

Wenn es die künstlerische Tätigkeit erlaubt, so können sich auch Bard*innen beim Wirken ihrer Zauber in Schrittgeschwindigkeit fortbewegen. Alle anderen Regeln für Konzentration gelten sinngemäß ebenfalls für Bard*innen:

- Der oder die Künstler*in erleidet einen Schadenspunkt. Ein Treffer, der durch Rüstung oder Wunder abgewehrt wird, zählt nicht. Der Angriff muss die Person verletzen. Werden temporäre, zusätzliche Lebenspunkte dem Künstler dadurch abgezogen gilt das ebenfalls als Schaden und er Zauber ist unterbrochen.
- Ein physischer Effekt trifft den oder die Künster*in und beraubt ihn oder sie der Standfestigkeit. Beispiele wären Erdbeben, der Zauber Windstoß oder herabfallende Steinbrocken. Ein Angriff durch eine Person ist NIEMALS ein solcher Effekt. Es nützt also nichts, Bard*innen im Sturmangriff zu Boden zu reißen (Was ohnehin verboten wäre)
- Der Ausführung der künstlerischen Tätigkeit ist fehlerhaft. Es wird gestottert, ausgesetzt oder in der Ausführung ein Schnitzer begangen. Diese Entscheidung trifft ausschließlich die Spielleitung oder die handelnde Person selbst, niemals ein*e andere*r Spieler*in.
- Die oder der Künstler*in beginnt zu laufen oder unternimmt eine andere, hektische Bewegung, z.B. einen Schwerthieb, welche nicht unmittelbar mit der künstlerischen Entfaltung zu tun hat.
- Auch ein freiwilliger Abbruch des Zaubers ist jederzeit möglich.

Bei jeder Unterbrechung einer Zauberhandlung verlieren Bard*innen einen Magiepunkt, egal wie viel Magiepunkte der vollendete Zauber gekostet hätte.

6.8.4. Regeneration von Magiepunkten für Bard*innen

Bard*innen erhalten nach dem Aufwachen alle Magiepunkte zurück, sofern zumindest sechs Stunden Schlaf genossen werden konnten. Es ist auch möglich, diese Zeit in mehreren Etappen zu konsumieren. In diesem Fall regenerieren die Magiepunkte beim ersten Aufwachen nach Verstreichen der sechsten Stunde.

Des Weiteren ist es Bard*innen jederzeit möglich, mittels der Fähigkeit Meditation auf Wunsch Magiepunkte zurückzuerhalten, indem sie inspirierende oder künstlerische Tätigkeiten durchführen. Die dazu notwendige Zeit und die jeweils regenerierten Magiepunkte entnimm bitte dem Eintrag für die Fähigkeit.

Es ist Bard*innen weder durch Schlaf noch durch Meditation oder alchemistische Tränke möglich, ihr persönliches Maximum

an Magiepunkten zu überschreiten.

6.9. Die Chaosmagier*innen

Magie zu erlernen ist langwierig und kompliziert. Magie auch noch zu beherrschen, verlangt zusätzlich starke Willenskraft und Hingabe. Manche sind zwar begabt, haben aber nicht die Geduld oder den Intellekt ihre Kraft unter Kontrolle zu halten. Die meisten von ihnen zerstören sich selbst oder richten ihre Kraft unabsichtlich gegen ihr Umfeld. Diejenigen jedoch, welche überleben, sind gefürchtet und unberechenbar. Denn sie rufen die Magie direkt an und es ist ihnen egal, was dadurch geschieht. Sie sind eine Gefahr und eine Chance zugleich. Sie sind das Chaos in der Magie.

6.9.1. Voraussetzungen für Chaosmagier*innen

Um die rauen Wogen der Magie anzuzapfen, benötigt der Charakter die Fähigkeit „Magietheorie“. Dies erlaubt dem Charakter, Magiepunkte und Zauber nach den Regeln für unbändige Magie zu erwerben.
Es ist durchaus möglich, dass Chaosmagier*innen die Theorie der allgemeinen Magie begriffen haben, jedoch einfach nicht in der Lage sind, diese praktisch umzusetzen. In diesem Fall könnte ein Charakter ganz normal mit seinen Kollegen fachsimpeln – nur in der Umsetzung würde sein besonderes Merkmal dann auffallen. Dies ist in jedem Fall ein Vorschlag, aber kein Zwang. Es bleibt allen selbst überlassen Gründe anzuführen, warum der Charakter Chaosmagie wirkt.

Des Weiteren müssen Chaosmagier zumindest drei Zaubersprüche aus drei verschiedenen Kategorien beherrschen, um überhaupt zaubern zu dürfen.

Chaosmagie ist NICHT kompatibel mit anderen Sparten der Magie (außer spezielle Begabungen). Chaosmagier*innen können keine andere Sparte der Magie erlernen, ohne die Chaosmagie aufzugeben.

6.9.2. Zauber für Chaosmagier*innen

Wer einfach die Magie heraufbeschwört, ohne sich um Resultate zu scheren, hat naheliegenderweise Probleme, die genaue Wirkung der Magie zu bestimmen. Daher wird bei jedem Zauberversuch von Chaosmagie das Ergebnis zufällig bestimmt. Dazu wird jeder Zauber, den der oder die Chaosmagier*in beherrscht, auf eine Karte oder ein ähnliches Medium geschrieben. Beim Zaubern bestimmt der oder die Chaosmagier*in zuerst das betreffende Ziel und zieht im Anschluss aus dem gemischten Kartenstapel. Jener Zauber, welcher auf der Karte steht, wird auf dieses Ziel gewirkt. Möchte der oder die Chaosmagier*in diesen Zauber nicht wirken, so muss ein Magiepunkt geopfert und erneut gezaubert werden. Der dann ermittelte Zauber wird aber auf jeden Fall gesprochen, egal ob die zaubernde Person dies möchte oder nicht. Aus diesem Grund müssen Chaosmagier*innen auch wenigstens drei verschiedene Sprüche aus drei verschiedenen Kategorien beherrschen, ehe sie überhaupt erst zaubern dürfen – dadurch ist zumindest die Untergrenze der Vielfalt festgelegt.
Chaosmagier*innen wirken alle Zauber als Spruchmagie, auch jene Sprüche, die in der Beschreibung eine längere Zauberdauer vorgesehen haben (z.B. Schloss zerstören).

Durch die ihnen auferlegte Beschränkung der unberechenbaren Magie können Chaosmagier*innen für ihre Zauber die Modifikation „Längere Wirkungsdauer“ und „Erhöhte Wirkung“ um die Hälfte der Kosten erwerben. Zusätzlich gelten die in Punkt 6.4.2 beschriebenen Voraussetzungen für Begabungen und Erfahrung.

6.9.3. Konzentration für Chaosmagier*innen

Nachdem für das bloße Entfesseln von ungezielter Energie weit weniger geistige Anstrengung notwendig ist, als für herkömmliche Spruchmagie, sind Chaosmagier*innen auch nicht so leicht aus der Konzentration zu bringen.

Es ist ihnen grundsätzlich möglich, auch im Laufen zu zaubern, sofern sie die entsprechenden Tätigkeiten des Formelsprechens, Zauber Ermittelns und gegebenenfalls die korrekte Geste für aggressive und behindernde Zauber unterbrechungsfrei vollbringen.

Darüber hinaus brechen nur erlittener Schaden, fehlerhafte Ausführung und die aktive Teilnahme an einem Kampf die Konzentration eines Chaosmagiers. Bloße, körperliche Ungemach wie Windstöße oder Erdbeben reichen hierzu NICHT aus, sofern sie keinen Schaden zufügen.

6.9.4. Regeneration von Magiepunkten für Chaosmagier*innen

Chaosmagier*innen erhalten nach dem Aufwachen alle Magiepunkte zurück, sofern zumindest sechs Stunden Schlaf genossen werden konnten. Es ist auch möglich, diese Zeit in mehreren Etappen zu konsumieren. In diesem Fall regenerieren die Magiepunkte beim ersten Aufwachen nach Verstreichen der sechsten Stunde.

Chaosmagier*innen können nicht meditieren. Für diese anstrengende und monotone Tätigkeit fehlt ihnen die Geduld und die geistige Einstellung.

Es ist Chaosmagier*innen weder durch Schlaf noch durch alchemistische Tränke möglich, ihr persönliches Maximum an Magiepunkten zu überschreiten.

6.10. Alchemie

Die Alchemie gilt zwar im Liverollenspiel an und für sich als Wissenschaft, doch die Tränke und Mixturen, die auf

alchemistischem Weg hergestellt wurden, gelten als magisch. Egal ob einfach nur bestimmte Kräuter gemischt wurden, ob chemische Reagenzien destilliert wurden oder mystische Ingredienzien ihre Wirkung entfaltet haben – der fertige Trank ist quasi ein Einmal-Artefakt; Magie in Flaschen. Deshalb können alchemistische Tränke sehr exotische Wirkungen entfalten.

6.10.1. Voraussetzungen für Alchemie

Im Gegensatz zu anderen magischen Sparten sind Alchemist*innen einzig und

allein auf die Fähigkeiten des Geistes eingestellt. Um den Beruf ergreifen zu können, benötigen sie die Basis Fähigkeit „Alchemie“. Damit können Alchemiepunkte erworben und Rezepte analog den Regeln für den Erwerb von Zaubern erlernt werden (siehe Punkt 6.4.2 “erlernen von Zaubern”). Eine alchemistische Substanz, egal ob nun in flüssiger, fester oder gasförmiger Form wird in Signum immer als Trank bezeichnet. Ein Trank kann also auch in Form eines Pulvers auftreten.

6.10.2. Zauber für Alchemist*innen

Durch die einzigartige Weise, auf die Alchemist*innen übernatürliche Wirkungen herstellen, bedürfen sie einer besonderen Betrachtungsweise. So verfügen Alchemist*innen nicht über Magiepunkte, sondern über Alchemiepunkte, welche ebenfalls auf Basis der geistigen Begabung gekauft werden. Diese Punkte stellen die kreative Schaffenskraft der Alchemist*innen dar und begrenzen die maximal pro Tag herstellbaren Substanzen.

Alchemist*innen beherrschen keinerlei Spruchmagie. Jede magische Handlung wird in Form von Tränke brauen dargestellt und abgewickelt. Das Brauen eines Trankes bzw. die Herstellung einer alchemistischen Substanz benötigt so viele Alchemiepunkte, als das Rezept an Generierungspunkten wert ist, sowie 5 Minuten Arbeitszeit pro aufgewendeten Alchemiepunkt.

Zusätzlich benötigten Alchemist*innen zum Brauen noch verschiedene Komponenten. Hier bleibt es den Spieler*innen selbst überlassen, welche Zutaten sie verwenden, wie sie diese verarbeiten und woher sie bezogen werden. Je mehr Mühe sich Alchemist*innen mit der Darstellung ihrer Komponenten und ihrer Arbeit geben, umso mehr Spaß werden sie an der Rolle haben. Die Spielleitung kann jedoch für die Herstellung eines speziellen Trankes besondere Komponenten verlangen, welche im Spiel erarbeitet oder gesucht werden müssen.

Da bestimmte Spruchwirkungen für Alchemist*innen nicht erzielbar sind, sie dafür auf der anderen Seite aber einige einzigartige Effekte hervorrufen können (z.B. die Rückgewinnung von Magiepunkten) gibt es für Alchemist*innen eine eigene Tabelle („Unterschiede Alchemie / Spruchmagie), in welcher vermerkt ist, welche magischen Effekte, wie zum Beispiel Teleportation, Alchemist*innen nicht hervorrufen können und welche Effekte ihnen allein vorbehalten sind. Alle anderen, in dieser Tabelle nicht vermerkten Zaubersprüche können Alchemisten als Trank herstellen.
In der Folge werden nun die Wirkungen angeführt, welche entweder nur Alchemist*innen zur Verfügung stehen oder die Alchemist*innen nicht entfalten können. Die reinen, alchemistischen Wirkungen werden im Anhang beschrieben. Diese Tabelle gilt für alle Zauber mit dieser Wirkung, egal welcher Stufe oder Variation (Modifikation) sie unterliegen.

Wirkung:	**Alchemisten**	**Nicht-Alchemisten**
Rüstungshautsalben	+	-
Elementarschutz (Feuer, Kälte)	+	-
Säuren	+	-
Magiefluid	+	-
Gifte	+	-
Teleportation	-	+
Schutzkreise (aller Art)	-	+
Magie brechen, Magie-raub, Vampiergriff	-	+
Gegenzauber	-	+
Telekinese	-	+
Magische Rüstung	-	+

Legende: + erlernbar / - nicht erlernbar

Auch Alchemist*innen haben die Möglichkeit, Tränke gegenüber dem Standardrezept zu variieren. Hierzu konsultiere die Tabelle „Modifikatoren für Alchemist*innen“.

6.10.3. Herstellung und Anwendung eines Trankes

Zu beachten ist:

- es dürfen nur trinkbare Flüssigkeiten als alchemistischer Trank verwendet werden, zum Beispiel gefärbtes Wasser oder Tee. Andere Substanzen, zum Beispiel Pulver, müssen ebenso harmlos sein und müssen in einem verschließbaren Gefäß aufbewahrt werden können, damit klar hervorgeht, ob der Trank bereits aufgebraucht worden ist oder nicht.
- Nach Fertigstellung des Trankes wird ein Etikett geschrieben auf dem steht, um welchen Trank es sich handelt, wie viele Generierungspunkte das Rezept wert ist und welchen Effekt der Trank hat. Anschließend wird das Etikett eingerollt, mit einer Schnur um den Hals der Flasche gebunden und mit einem Tropfen Wachs versiegelt. Nur dergestalt ausgewiesene Tränke besitzen noch ihre Wirkung. Löst sich das Etikett von einem Trank, gilt er als verdorben und besitzt keinerlei Wirkung mehr. Wichtig: Absichtlich soll diese OT – Beschreibung nicht sichtbar sein, außer das Etikett wird aufgebrochen und gilt dadurch als verbraucht.
- Wer einen Trank zu sich nimmt, schraubt die Flasche auf und simuliert entweder das Trinken (und leert den Inhalt dann weg) oder trinkt den Inhalt tatsächlich (und auf eigene Gefahr). Anschließend wird das Etikett abgelöst die Wirkung gelesen. Sollte das Etikett unleserlich sein, wirkt der Trank nicht.
- Grundsätzlich sind alchemistische Tränke 10 Livetage haltbar. Aus diesem Grund wollen manche Spielleiter Artefaktkarten dafür ausstellen und beim Einchecken sehen, wenn jemand einen Trank auf ein Spiel mitbringen will. Wenn ein*e Spieler*in einen Trank auf einem LARP einchecken will, sollte er oder sie nach Möglichkeit angeben können, wann und wo der Trank hergestellt wurde und wie viele Livetage dieser schon mitgetragen wird.
- Pro Flasche kann nur eine Portion eines alchemistischen Trankes aufbewahrt werden, egal wie groß die Flasche ist.
- Ist der Trank einmal fertiggestellt, ist ein Umfüllen nicht mehr möglich.

6.10.4. Identifizieren von alchemistischen Tränken

Stößt ein*e Alchemist*in auf einen Trank, den er oder sie selbst nicht gebraut hat, kann versucht werden herauszufinden, um welchen Trank es sich handelt.

Handelt es sich um einen Trank, dessen Rezeptur der oder die Alchemist*in selbst beherrscht, so kann dies mit wenig Aufwand erkannt werden (Geruch, Geschmack, Farbe, Konsistenz).

Beherrscht der oder die Alchemist*in den betreffenden Trank selbst nicht, so müssen verschiedene Experimente angestellt werden, um die Wirkung zu analysieren. Dazu werden kleine Mengen des Trankes verbraucht, doch nicht so viel, um ihn wirkungslos zu machen.
Nach erfolgter Analyse erfährt der oder die Alchemist*in, wie viele Generierungspunkte der erforschte Trank wert ist. Nun kann er oder sie sich entscheiden: entweder er oder sie gibt eben so viele Alchemiepunkte aus, dann bleibt der Trank wirksam. Oder es werden keine Alchemiepunkte ausgegeben, dann gilt der Trank als verbraucht.
In beiden Fällen ist nun bekannt, um welchen Trank es sich handelt. Der oder die Alchemist*in kann nun durch ein weiteres Experimentieren versuchen, die Rezeptur des Trankes zu erforschen. Dies ist im Kapitel „Ritualmagie“ genau beschrieben.

6.10.5 Konzentration für Alchemist*innen

Das Herstellen von alchemistischen Substanzen ist eine hochkomplexe und fordernde Tätigkeit, die viel Konzentration erfordert. Während des Brauens können sich Alchemist*innen wohl mit Mitspieler*innen unterhalten oder eine kleine Nebentätigkeit ausführen (zum Beispiel einen Snack essen), doch das Hauptaugenmerk liegt auf dem Trank. Sind Alchemist*innen zu stark abgelenkt oder verlassen sie den Arbeitsplatz für längere Zeit (zum Beispiel wegen eines Kampfes), so ist die Zubereitung gescheitert und die Zutaten sind verloren.

Es empfiehlt sich für Alchemist*innen daher, für das Laboratorium einen geschützten und ruhigen Platz zu wählen.

6.10.6. Regeneration von Alchemiepunkten für Alchemiste*innen

Alchemiepunkte können im Gegensatz zu Magiepunkten nicht während einer laufenden Spielperiode regeneriert werden. Erst nach einer Schlafenszeit von mindestens 6 Stunden verfügen Alchemist*innen wieder über ihre vollen Alchemiepunkte. Finden Alchemist*innen keinen oder weniger Schlaf, findet auch keine Regeneration der Alchemiepunkte statt.

Es ist Alchemist*innen niemals möglich, ihr persönliches Maximum an Alchemiepunkten zu überschreiten.

7. Ritualmagie

Diese unterscheidet sich ganz erheblich von der normalen Spruchmagie, weshalb sie separat behandelt wird. Zwar enthält auch jeder Zauber zur Anwendung eine festgelegte Abfolge von Gesten und Worten, im Sinne dieser Regeln ist ein Ritual jedoch jede Anwendung von Magie, welche nicht der Anwendung eines erlernten Zauberspruches dient.

Rituale sind langsam und aufwändig aber nicht nur unter den geeigneten Umständen wesentlich mächtiger, als es Spruchmagie jemals sein kann, sondern sie sind auch die einzige Möglichkeit, mehrere Teilnehmer*innen für ein und denselben Effekt einzusetzen.

7.1. Grundlagen der Rituale

Das Konzipieren, Leiten und auch die Teilnahme an jeglichem, magischen Ritual ist durch die Fähigkeit „Ritualmagie“ geregelt. Ein Charakter ohne diese Fähigkeit kann nicht aktiv an einem Ritual teilnehmen. Er kann zwar dieses vielleicht bewachen oder mit vorbereiten, aber er kann weder einen direkten Teil übernehmen noch Energie beisteuern.

Für die bloße Teilnahme oder Energiezufuhr zu jeglichem Ritual wird die Fähigkeit Ritualmagie I benötigt, egal wie großartig das Ritual angelegt wurde. Jedes Ritual benötigt außerdem eine Ritualleitung, welche die erforderliche Fähigkeit Ritualmagie II besitzen muss.

Folgende Tabelle gibt Aufschluss, welche Wirkungen erzielbar sind:

Eingesetzte Gesamtenergie	Erzielbare Wirkungen
20	Geringfügige (Zauberspruch bis 3 Generierungspunkte)
40	Erheblich (Zauberspruch bis 5 Generierungspunkte, Regeneration eines Körperteils, Dimensionsportal für wenige Personen)
60	Starke (Jegliche Spruchmagie, Heilung von Vampirismus oder Lykantrophie, Beschwörung einer höheren Wesenheit)
größer 60	Umfassende (Wiederbelebung, Direkter Eingriff einer Gottheit)

Wie in der Tabelle angegeben, kann mit Ritualen auch ein Spruchmagiezauber erzeugt werden, der den Ritualteilnehmer*innen nicht bekannt ist. Das Wirken eines Spruchzaubers, den keine*r der Teilnehmenden beherrscht, kostet die dreifache Anzahl an Magiepunkten des normalen Zaubers. Es ist NICHT möglich, mit magischen Ritualen magische Gegenstände herzustellen. Benutze hierfür die unter Punkt 11. Artefakte beschriebenen Fähigkeiten.

Ein Ritual dauert inklusive der direkten Vorbereitung (Platz reinigen, Gegenstände platzieren, etc...) mindestens 2 Minuten pro eingesetztem Magiepunkt.
Nicht darin eingeschlossen ist die Zeit für die Konzeption und Besprechung.

7.2. Darstellung von Ritualen

Wie immer gilt auch hier: Je fantasievoller, desto besser. Nirgendwo sonst kann sich der Charakter so eindrucksvoll in Szene setzen wie bei einem brillanten Ritual zusammen mit anderen, ebenso überzeugenden Personen.

Signum macht dir keine Vorschriften, wie die Darstellung im Einzelnen auszusehen hat. Jedes gute Konzept, jede interessante oder originelle Idee und jede mitreißende Darstellung kann Erfolg haben. Es ist vollkommen unwichtig, ob ein Ritual irgendwelchen „Vorbildern“ genügt, wichtig ist vielmehr, dass es zu deinem Charakter passt und eine Bereicherung für das Spiel darstellt.

Auch die verwendeten Requisiten, ob Kerzen, Kreide, kleine Pyroeffekte, etc. bleiben den Charakteren und den herrschenden Verhältnissen (Ort, Wetter) überlassen.

7.3. Zusammenarbeit bei Ritualen

Wie erwähnt, sind Rituale die einzige Form von Gruppenmagie, in der mehrere Teilnehmer*innen ihre Fähigkeiten und Kraft bündeln können. Nun ist jedoch nicht jede Art der Magie gleich gut geeignet, um mit allen anderen zusammenzuarbeiten. Die Tabelle „Rituale Kompatibilität“ gibt Aufschluss, welche Ritualleitung mit welchen Teilnehmer*innen die besten Ergebnisse erzielen kann.

Die horizontale Spalte gibt an, welcher Sparte das Ritual bzw. die Ritualleitung angehört. Gehört diese mehreren Sparten an (z.B. gleichzeitig Magier und Priester), so wird die vorteilhaftere Spalte verwendet.

Die vertikale Zeile zeigt an, welcher Sparte die Teilnehmer*innen angehören.

Ohne Einschränkungen bedeutet, dass sich die Fähigkeiten ohne Probleme kombinieren lassen und die gesamte, gemeinsam eingesetzte Energie gezählt wird. Die Aufgabenteilung kann beliebig erfolgen.

Geteilte Arbeit steht für Einschränkungen in der Zusammenarbeit. Die jeweiligen Teilnehmer*innen können nicht dieselbe Aufgabe übernehmen, wie die Ritualleitung, sondern nur eine davon getrennte, z.B. die Ziehung eines Schutzkreises oder Vor- und Nacharbeiten. Die von Teilnehmer*innen investierte Energie zählt nur zu 50 % zu den Gesamtkosten des Rituals hinzu.
„Keine gemeinsamen Rituale möglich“ ist selbsterklärend. Im Rahmen eines Rituals ist keine sinnvolle Zusammenarbeit möglich, da die Auffassungen über Magie und die Kraftquellen zu unterschiedlich sind.

Rituale Kompatibilität:

	Teilnehmer	magisch	priesterlich	schamanisch	bardisch	chaosmagisch
Ritualleiter	**Magier*in**	+	o	+	o	-
	Priester*in	o*	+*	+*	o*	-
	Schaman*in	+*	o*	+*	+*	-
	Bard*in	o	o*	o	+	-
	Chaosmagier*in	-	-	-	-	+

Legende: + ohne Einschränkungen
o nur geteilte Arbeit möglich
- keine gemeinsamen Rituale möglich
* kann je nach Glaubensrichtung abweichen

Bei Priestern kann die Glaubensrichtung einen erheblichen Anteil an der möglichen Zusammenarbeit haben, je nach Zweck des Rituals, weltanschaulichen Unterschieden und Religion. Hier entscheidet die Spielleitung, ob eine Zusammenarbeit möglich ist.

7.4. Ritualmagie für Magier*innen

Hinsichtlich der oben angeführten Tabelle mag es so aussehen, als wären Magier*innen bei Ritualmagie nicht sehr kompatibel. Allerdings darf nicht unterschätzt werden, dass gut 80% aller Rituale auf Rollenspiel Veranstaltungen von Magier*innen durchgeführt werden. Es ist also eher so, dass sich die anderen magischen Richtungen meistens an Magier*innen orientieren, nicht umgekehrt.

7.5. Ritualmagie für Priester*innen

Diese Ritualmagie wird Zeremonie genannt und beinhaltet immer eine Anrufung der Gottheit. Aus diesem Grund ist die Zusammenarbeit mit anderen Priester*innen immer auch von der Religion abhängig. Am besten funktioniert diese bei Priester*innen derselben oder einer ähnlichen Religion.

Bei anderen Sparten sind primär der Ritualzweck und die Weltanschauung der anderen Teilnehmer*innen von Bedeutung. Keine Gottheit wird unter normalen Umständen eine Zusammenarbeit zulassen, wenn das Weltbild der Ritualleitung um mehr als eine Stufe von dem der Gottheit abweicht (z.B. würde eine ausgeglichene Gottheit eine Teilnahme an einem Ritual eines fördernden oder egoistischen Charakters zulassen, nicht aber an dem eines altruistischen oder zerstörerischen)

7.6. Ritualmagie für Schaman*innen

Als auf Rituale spezialisierte Zauberkundige tun sich Schaman*innen selbstverständlich sehr leicht bei jeder Art von magischem Ritual. So sind schamanistische Rituale sehr tolerant, was außenstehende Teilnehmer*innen betrifft und können mit fast allen Sparten der Magie zusammenarbeiten.

7.7. Rituale für Bard*innen

Bardische Rituale sind selten und dann oft auch nicht einmal als solche zu erkennen. Das Vortragen eines Epos oder die Fertigung einer Statue können enorme Energien freisetzen, die der bardische Charakter für sich zu nutzen weiß. Daher können auch nur jene ihn dabei unterstützen, die selbst Magie als etwas Kreatives und Künstlerisches betrachten, also Schamanen. Magier und Priester können ihre Energie nicht in dieser Art und Weise entfalten, also maximal begleitende Aufgaben übernehmen.
Umgekehrt kann die Energie eines Bardencharakters ungehindert in vielerlei Rituale einfließen, da die künstlerische Tätigkeit nur ein Fokus, also eine Ausdrucksform für die Bardinnen sein muss. Sie sind daher als Teilnehmer*innen für magische oder schamanistische Rituale uneingeschränkt geeignet.

7.8. Rituale für Chaosmagier*innen

Das Chaos verträgt sich nicht mit anderen Sparten der Magie. Daher können ausschließlich Chaosmagier*innen ein derartiges Ritual durchführen. Auch die bloße Teilnahme an einem andersartigen Ritual ist für einen chaosmagischen Charakter unmöglich. Nicht, dass ein ernstzunehmende Magier*innen oder Priester*innen dies ohnehin gestatten würden.

Chaotische Rituale benötigen um 50 % mehr Magiepunkte als für den Zweck eigentlich nötig wären, da ein großer Teil der eingesetzten Energie in unberechenbaren Effekten verbraucht wird. Somit kann bei einem solchen Ritual alles Mögliche geschehen und die Spielleitung ist

aufgerufen jegliche Ideen einzubringen, die ihr ansonsten zu absurd erscheinen. Wenn das Chaos angerufen wird, haben Vernunft und Logik keinen Platz mehr.

7.9. Rituale für Alchemist*innen

Es ist Alchemist*innen nicht möglich, bei einem magischen Ritual teilzunehmen oder gar eines zu konzipieren oder zu leiten.

Alchemistische Charaktere haben jedoch die Möglichkeit, experimentelle Alchemie zu betreiben.
Diese kommt zum Einsatz, wenn der Charakter:

- auf neue, ihm unbekannte Komponenten stößt (z.B. Körperteile unbekannter Kreaturen) und mit diesen herumexperimentiert. Er wird dabei etwas über die Natur des Wesens herausfinden, wozu die neue Komponente benutzt werden könnte und vielleicht auf einen neuen Effekt stoßen. All das liegt im Ermessen der Spielleitung.
- aus der Situation heraus gezwungen ist, einen neuen Effekt zu erzielen, der dem Charakter bisher unbekannt war. Dies kann in Kombination mit neuen Komponenten geschehen. Sollte das Experiment gelingen, entscheidet die Spielleitung, welchen Effekt das Produkt hat, wie viele Dosen davon vorhanden sind und ob der Charakter dieses Experiment auf dieser Veranstaltung noch einmal nachstellen kann.
- auf dem Spiel ein ihm unbekanntes aber eventuell spielrelevantes Rezept findet, das nach dieser Anleitung gebraut werden muss.

Die Dauer eines alchemistischen Experimentes bestimmt die Spielleitung.

Sollte ein alchemistischer Charakter durch Zufall oder Absicht ein neues Rezept erforscht haben, so kann dies erst dem üblichen Repertoire hinzufügen, wenn es auch durch Generierungspunkte dem Charakterblatt hinzugefügt wurde. Bis dahin gilt es als noch nicht reproduzierbarer ein so genannter Zufallstreffer.

8. Artefakte und magische Gegenstände

Als Artefakt gilt jeder Gegenstand, der eine besondere Wirkung entfaltet. Dazu gehören so offensichtliche Dinge wie magische Waffen und Rüstungen, aber auch exotische Erfindungen und Spielereien wie mechanische Wunderwerke, die nicht mit der normalen Technologie der Spielwelt erklärbar sind.

8.1. Notwendige Voraussetzungen

Um in die Welt der unbelebten Magie und der hohen Wissenschaft einzudringen, gibt es bei Signum drei verschiedene Fähigkeiten:

Artefaktkunde: Dieses Wissensgebiet beinhaltet Kenntnisse über die Geschichte und Wirkung von Artefakten und besonderen Gegenständen. Dies ermöglicht die Identifikation von unbekannten Artefakten und deren Wirkungsweise. Wichtig: sollte ein magisches Artefakt an ein Codewort oder einen anderen Auslöser gebunden sein, so erlaubt die Artefaktkunde lediglich die Erkenntnis, dass ein solcher Auslöser vorhanden ist. Sie gibt aber keinerlei Auskunft darüber, welcher Auslöser es ist.

Artefaktherstellung I: Hier erlernt der Charakter die notwendigen Kenntnisse, um Schriftrollen und ähnliche Einmalartefakte herzustellen. Er kann geeignete Spruchzauber für eine begrenzte Zeit in einen geeigneten Gegenstand binden.

Artefaktherstellung II: Die Meisterschaft im Artefakthandwerk erlaubt die Konzeption und den Bau von permanent magischen oder fantastischen mechanischen Gegenständen.

8.2. Einmalartefakte und Schriftrollen

Ein Charakter mit der Fähigkeit Artefaktherstellung I ist in der Lage, einen geeigneten Spruchzauber in eine physische Form zu binden und damit seine Auslösung auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben.

Einschränkungen:

- Es können nur solche Zauber als Einmalartefakt hergestellt werden, die eine fix definierte Anzahl von Magiepunkten haben. Zauber, die eine variable Magiepunkteanzahl haben (z.B. „Magie brechen“) können nicht verwendet werden. Ebenso ist es unmöglich Zauber, die Magiepunkte brauchen damit der Zauber aufrechterhalten wird, in Einmalartefakte zu bannen. Des Weiteren können keine Fähigkeiten oder besondere Eigenschaften mit Einmalartefakten verliehen werden.
- Die Grundkosten des Zaubers auf dem Einmalartefakt dürfen nur 5 Generierungspunkte oder weniger sein.
- Um Einmalartefakte (Spruchrollen und Knickartefakte) herzustellen wird Material benötigt, das von Handwerker*innen der Stufe III hergestellt wurde.

Wir unterscheiden zwei Arten von Einmalartefakten:

Schriftrollen: Hier sind alle Gegenstände umfasst, deren Anwendung akademische Kenntnisse und eine bestimmte Zeit benötigen. Nur Charaktere mit der Fähigkeit „Lesen und Schreiben“ können die Wirkung eines derartigen Gegenstands entfalten. Dazu ist es nicht nötig, die Sprache zu verstehen, in welcher die Schriftrolle verfasst wurde.

Um eine Schriftrolle anzuwenden, muss die Rolle geöffnet, laut vorgelesen und die darauf beschrieben Tätigkeiten ausgeführt

werden. Dies dauert im Mindesten zehn Silben pro Magiepunkt, den der Zauber als Spruchmagie kostet. Der Text auf der Schriftrolle muss daher entsprechend lang verfasst sein.

Nach der Ausführung der Rolle ist sie wertlos und sollte entwertet oder vernichtet werden.

Die Herstellung einer Schriftrolle kostet das doppelte der für einen Spruchzauber benötigten Kosten und dauert fünf Minuten pro Magiepunkt der Grundkosten des Zaubers. Es ist durchaus möglich, mit Hilfe eines anderen Charakters eine Schriftrolle für einen Zauber herzustellen, den der Charakter selbst nicht beherrscht. Hierzu müssen aber beide Personen die gesamte Zeit zur Herstellung aufwenden. Die Kosten trägt immer jener Charakter, der den Zauber auf die Rolle wirkt.
Der Text auf der Schriftrolle muss in normaler Schreibschrift verfasst sein, darf aber in einer fremden oder erfundenen Sprache sein. Lediglich das Schlüsselwort (z.B. „Verwurzelung!“) oder eine etwaige Tätigkeit müssen klar verständlich geschrieben sein. Ist eine Schriftrolle unleserlich geworden (zum Beispiel durch Feuchtigkeit), gilt sie als zerstört und ist unbrauchbar.

Knickfokusse: Dies sind mächtigere Gegenstände, deren Anwendung keiner besonderen Kenntnis bedarf und die daher von jeder Person eingesetzt werden können. Es kann sich um einen beliebigen Gegenstand handeln, bei dessen Zerstörung augenblicklich die Zauberwirkung eintritt. Es können nicht mehrere Knickfokusse gleichzeitig ausgelöst werden. Jede Anwendung ist eine aktive und bewusste Handlung. Sollte ein Knickfokus unbemerkt oder irrtümlich zerbrechen, so verpufft seine magische Kraft nutzlos.
Auch beim Einsatz von Knickfokussen müssen die Gesten für Zauber ausgeführt werden. Für die Herstellung eines Knickfokus werden die dreifachen Magiepunkte des Spruchzaubers benötigt. Der Zeitaufwand beträgt fünf Minuten pro Magiepunkt der Grundkosten des zu bindenden Zaubers. Auch hier können Artefakthandwerker*innen und Magienutzer*innen zusammenarbeiten. Es gelten dafür dieselben Regeln wie bei Schriftrollen.

Alle Einmalartefakte müssen von der Spielleitung genehmigt und mit Datum sowie Name des LARP`s unterschrieben werden. Kann dies nicht auf dem Gegenstand direkt gemacht werden, muss das auf einer Artefaktkarte festgehalten werden. Ansonsten hat der Gegenstand keine Wirkung. Jedes Einmalartefakt ist zehn Livetage haltbar. Nach der Veranstaltung sollten die verstrichenen Livetage auf der Rolle oder dem Fokus vermerkt werden, um Missverständnisse auszuschließen. Sollte ein Fokus weitergegeben werden, muss auch die Artefaktkarte weitergereicht werden.

8.3. Permanent magische Artefakte

Charaktere mit der Fähigkeit Artefaktherstellung II sind äußerst gelehrte Handwerker*innen und Wissenschaftler*innen, die in der Fertigung und Verzauberung von machtvollen Gegenständen mit dauerhaften Wirkungen bewandert sind.

Bei Signum ist die Herstellung solcher Gegenstände nicht bis ins Detail geregelt. Signum ist der Ansicht, dass dies der Kreativität und dem Rollenspiel abträglich wäre. Daher gibt Signum nur Richtlinien vor und ersucht die Spielleitung kritisch zu hinterfragen, ob die Erschaffung dieses Artefaktes zum Spiel beiträgt und in aller Sinne ist. Die Spielleitung hat jederzeit das Recht, die Herstellung eines Artefakts zu

untersagen oder scheitern zu lassen.

8.3.1. Voraussetzungen für permanent magische Artefakte

Jeder zu verzauberndem Gegenstand muss von außerordentlich hoher Qualität und Machart sein, um den Prozess zu überstehen. Solche Gegenstände findet man nicht beim Händler um die Ecke, sie müssen von Meister*innen ihres Fachs hergestellt werden oder unter besonderen Umständen gefunden werden, z.B. in einem Verlies oder als Belohnung für ein überstandenes Abenteuer.
Generell sollte dabei berücksichtigt werden, dass mächtige Magie benutzt wird und diese nicht von jedem Material aufgenommen werden kann. Wird das Material eigens für das Artefakt hergestellt, benötigt man Material, das von Handwerker*innen der Stufe III oder IV angefertigt wurde.

Je nach Artefakt müssen besondere Umstände für die Herstellung gegeben sein, sei es eine spezielle Sternenkonstellation oder eine hervorragende Fertigungsstätte. Die Spielleitung entscheidet, ob diese Voraussetzungen gegeben sind.

Jede Herstellung benötigt eine erhebliche Anzahl von Magiepunkten. Als Maßstab mag die Tabelle für Ritualkunde dienen, in der die Wirkung des Artefakts beurteilt wird. Für die Herstellung einer magischen Waffe beispielsweise erscheinen dreißig Magiepunkte angemessen.

Für das Rollenspiel und die Stimmung ist es förderlich, die Herstellung als Ritual oder stilisierten Fertigungsprozess zu gestalten. Hierfür ist aber keine Ritualkunde erforderlich. Alle notwendigen Kenntnisse sind in der Artefaktherstellung II bereits enthalten.

8.3.2. Herstellung von permanent magischen Artefakten

Folgende Regeln gelten für die Herstellung von permanent magischen Artefakten

- Es ist im Regelfall nicht möglich mehr als ein permanent magisches Artefakt pro Veranstaltung herzustellen. Es kann aber durchaus sein das eine Artefaktherstellung über mehrere Veranstaltungen in Teilabschnitten stattfindet. Bitte kläre solche Vorhaben im Vorfeld mit den betreffenden Spielleitungen ab.
- Zauber die Magiepunkte brauchen damit ihre Wirkung aufrechterhalten wird können nicht in einen Gegenstand gebannt werden
- Zusatzeffekte auf Waffen sind einzigartig. Es ist nicht möglich, dass eine Waffe gleichzeitig verschiedene Schadenseffekte trägt.
- Elementare Fähigkeiten können den Platz des Zaubers einnehmen.
- Magische Waffen benötigen spezielles Material. Dieses Material muss eine hohe Reinheit aufweisen damit den Zauber aufnehmen kann und schließlich auch wirken. Eine Kombinationen aus verschiedenen Materialien im Klingenbereich (Axtblatt, Streitkolbenkopf gilt gleiches) sind nicht möglich.
- Spezielle Materialien können bei der Herstellung von der Spielleitung vorausgesetzt werden. Dasselbe gilt für Verbrauchsmaterialien während der eigentlichen Artefaktherstellung.
- Fertigkeiten und Fähigkeiten nicht magischer Natur können gleichzeitig mit Verzauberungen auf der Waffe vorhanden sein. (Persönliche Waffe, heiliges Symbol und dergl.)

Ob die Herstellung erfolgreich war, ist davon abhängig, ob die Voraussetzungen erfüllt sind und die Herstellung selbst fehlerfrei und spielfördernd ist. Die endgültige Entscheidung hierüber obliegt der Spielleitung.

9. Liste der Fähigkeiten

9.1. Körperliche Fähigkeiten

Ausweichpunkt I – VII
Grundkosten: 4, 6, 8, 10, 10, 10, 10
Voraussetzung:
ab Ausweichpunkt IV
Körperbeherrschung/Zähigkeit

Pro Ausweichpunkt, den der Charakter besitzt, darf er einmal pro Tag einem gerade erhaltenen Treffer mit dem Kommando „Ausgewichen!“ entgehen. Dabei ist es unerheblich, wie viel Schaden der Treffer verursacht hätte. Die Voraussetzungen für dieses Ausweichen sind:

- Der Treffer muss physische Ursachen haben, also zum Beispiel ein Schwert, einen Bolzen oder einen Zauber der Kategorie Schaden, sei er geworfen oder gerufen.
- Das Kommandowort „Ausgewichen“ muss laut und deutlich ausgesprochen oder gerufen werden, damit dem Gegenüber klar wird, was gerade geschehen ist und warum der erzielte Treffer keine Auswirkung zeigt. Auch stumme Charaktere müssen auf diese Weise Bescheid geben.
- Das Ausweichen muss zumindest nachträglich durch eine entsprechende Körperbewegung ausgespielt werden; das Kommandowort allein genügt nicht.
- Das Ausweichen (also Kommandowort und Ausspielen) muss direkt nach dem Treffer erfolgen, noch bevor der Charakter zu einer anderen Aktion (zum Beispiel ein neuerlicher Schwerthieb) ansetzt. Nebenbei ausweichen, während gerade ein Angriff geführt wird, ist also nicht möglich; ebenso kann nicht nach einer Schlacht entschieden werden, welcher Treffer rückwirkend ignoriert werden soll.
- Es ist nur möglich einem Effekt auszuweichen, der bemerkt wurde. Einer Attacke, die unbemerkt oder von hinten getroffen hat, kann nicht ausgewichen werden.
- Besonderen Effekten, wie z.B. einer herabstürzenden Höhlendecke oder Umwelteinflüssen wie Erdbeben oder einem Zauber der Kategorie Behinderung kann nicht ausgewichen werden.

Als Faustregel gilt, dass den allermeisten Effekten, die in Schadenspunkten messbar sind, ausgewichen werden kann.

Beidhändigkeit
Grundkosten: 3
Voraussetzung: Körper I oder II

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit darf zwei Waffen gleichzeitig führen. Natürlich muss er für jede der Waffen, die er führt, die entsprechende Waffenfähigkeit besitzen und die Waffen müssen einhändig zu führen sein.

Betäuben
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann andere Charaktere bewusstlos schlagen, ohne dabei Schaden an den Lebenspunkten des oder der Betreffenden zu verursachen. Dies wird ausgespielt, indem mit einem geeigneten, gepolsterten Gegenstand an die Schulter des oder der Betreffenden getippt wird und ein entsprechendes Kommandowort („Betäubt“) gegeben wird. Die betäubte Person wird daraufhin automatisch für 10 Minuten bewusstlos (bis 600 zählen), und kann nur durch heilkundige Charaktere („Heilkunde Wunden“) verfrüht aus dieser Bewusstlosigkeit erweckt werden.
Charaktere, die einen Helm tragen, können nicht betäubt werden.

Blind Kämpfen
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Körperbeherrschung

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Charakter, selbst in völliger Dunkelheit zu kämpfen, indem er sich am Kampfeslärm und an den Bewegungen auf dem Schlachtfeld orientiert. Wird z.B. während einer Schlacht das Schlachtfeld in magische Dunkelheit getaucht, sodass alle Spieler*innen ihre Waffen unterhalb der Hüfte und nicht mehr zielgerichtet führen dürfen, darf der Charakter mit der Fähigkeit „Blind Kämpfen“ ungehindert weiter kämpfen.
Allerdings ermöglicht diese Fähigkeit es nicht, in völliger Dunkelheit zu sehen, also zum Beispiel in dunklen Tunneln oder im finsteren Wald. Ebenso wenig findet sich der Charakter dort besser zurecht als andere.

Dolche
Grundkosten: 0
Voraussetzung: keine

Jeder Charakter hat die Fähigkeit Dolche im Kampf effektiv einzusetzen, die eine Gesamtlänge von 30cm, Knauf bis Spitze, nicht überschreiten.

Diebstahl:
Grundkosten: 4
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hat die offizielle Erlaubnis zu „dieben“. „Dieben“, das nicht zu verwechseln ist mit „Stehlen“ (was eine reale Straftat ist), bedeutet, im Spiel vorhandene Gegenstände aus dem Besitz anderer Charaktere zu entwenden. Dazu zählt nicht, eine bewusstlose Person nach Wertgegenständen zu durchsuchen oder einen herrenlosen Gegenstand an sich zu nehmen – jeder Charakter darf so etwas tun. Dieb*innen dürfen jedoch auch Gegenstände, die ein anderer Charakter bei sich trägt, entwenden – dies muss ausgespielt werden. Ebenso darf ein diebender Charakter fremde Zimmer oder Zelte durchsuchen, indem er sich etwa 10 Minuten (bis 600 zählen) vor die Eingangstüre oder den Zelteingang stellt. Wird er während dieser Zeit von anderen Spieler*innen angesprochen, so gilt der Versuch als gescheitert und die diebende Person muss der oder dem „Entdecker*in“ erklären, dass sie gerade beim Durchwühlen fremden Eigentums erwischt wurde. Glückt der Versuch, so darf der oder die Dieb*in eine Spielleitung holen, mit dem der gemeinsam das Zimmer oder Zelt betreten und dort alles gediebt werden darf, dass die Spielleitung als „intime vorhanden“ bezeichnet.
Egal wer unter welchen Umständen in den Besitz eines Gegenstandes gekommen ist, der ihm oder ihr nicht gehört – sei es durch das Durchsuchen einer bewusstlosen Person, das Einstecken eines herumliegenden Gegenstandes oder bewusstes „dieben“, alle diese Gegenstände müssen ohne Verzögerung direkt zur SL getragen werden, welche die Gegenstände dem oder der wahren Eigentümer*in zurückgibt. Diese Person muss das Diebesgut bei den OT-Sachen verwahren und darf es nicht mehr weiter verwenden.

Einzige Ausnahmen hierbei sind:
- IT Geld (und nur solches – der Beutel in dem das Geld war, muss abgegeben werden! Keine Tavernen Münzen oder Tavernenkarten!)
- Tränke, Spruchrollen, Knickartefakte…

Diese Dinge muss der oder die Dieb*in zwar trotzdem bei der SL melden, darf sie aber bei sich behalten.
Anmerkung: Wer der Meinung ist, einen Gegenstand „verloren“ zu haben sollte immer erst die Spielleitung danach fragen - vielleicht wurde gediebt!

Entfesseln
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist in der Lage, sich aus fast jeder Fesselung herauszuwinden. Je nach Kunstfertigkeit der Fesselung dauert dieser Vorgang zwischen 10 Minuten bei einfachen Handgelenksfesseln aus Seil bis hin zu 30 Minuten für kunstvollere Verschnürungen. Die Spielleitung kann diese Zeitspanne nach eigenem Ermessen erhöhen oder herabsetzen. Wurde beim Fesseln die gleichnamige Fähigkeit eingesetzt, dauert das Entfesseln doppelt so lange. Sobald aber feste Eisenketten mit Schloss benutzt werden, kann sich auch dieser Charakter nicht mehr befreien.
Der Versuch, sich zu entfesseln, muss ausgespielt werden. Die Bewegungen, die es braucht, um eine Fessel abzustreifen sollen erkennbar sein, sodass ein potenzielle Beobachter*innen bemerken können, was der gefesselte Charakter versucht.
Nachdem die erforderliche Zeit verstrichen ist, darf der entfesselte Charakter die symbolischen Fesseln fallen lassen.

Entwaffnen
Grundkosten: 4
Voraussetzung: 20 Livetage

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, dreimal pro Tag direkt nach einem Treffer auf den Schwertarm der gegnerischen Person das Kommandowort „Entwaffnen“ zu geben. Der oder die Gegner*in muss daraufhin die Waffe fallen lassen. Natürlich kann anschließend versucht werden, die Waffe wieder aufzuheben.
Gewöhnliche Rüstung und magische Rüstungen egal welcher Art schützen nicht vor dem Entwaffnen, selbst wenn sie den eigentlichen Treffer abfangen.

Erschütternder Schrei
Grundkosten: 4
Voraussetzung: 20 Livetage

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist in der Lage alle seine Schmerzen in einem markerschütternden Schrei zu verbalisieren der alle im Umkreis verängstigt. Drei Mal am Tag kann der Charakter mit einem Schrei und dem Ansagen des Kommandos: Angst Aura alle Lebewesen im Umkreis von 5 Metern vertreiben.
Ab der Fähigkeit Starker Wille wird dem Schrei automatisch widerstanden!

Fallen bauen I – IV
Grundkosten: 1, 2, 3, 4
Voraussetzung: aufeinander aufbauend

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hat gelernt durch verborgene Konstruktionen andere zu behindern, einzufangen oder ihnen Schaden zuzufügen.
Eine von Spieler*innen gebaute Falle muss stets folgenden Kriterien erfüllen:

- Sie darf keine reale Bedrohung darstellen – so ist es zum Beispiel nicht gestattet, reale Fallgruben auszuheben! Auch gespannte Schnüre müssen eine vorgegebene Reißstelle besitzen oder so gespannt sein, dass sie beim Auslösen der Falle herabfallen, damit niemand darüber stolpern und hinfallen kann.
- Die Falle muss beim Auslösen ein Signal geben, sodass auch klar wird, was gerade geschehen ist. Dies kann ein akustisches Signal sein, zum Beispiel ein klingelndes Glöckchen oder ein kleiner Knall, oder ein optisches Signal wie zum Beispiel ein Zettel, der hervorschnellt und auf dem „Falle!“ steht.
- Bolzen oder andere Geschosse, die aus einer Falle hervorschnellen, müssen den LARPüblichen Sicherheitsbestimmungen entsprechen und entfalten ihre Wirkung nur, wenn sie auch tatsächlich treffen.
- Jede Falle muss zudem einen Zettel

haben, der nach dem Auslösen leicht gefunden werden kann. Auf diesem Zettel steht, welche Art von Falle gerade ausgelöst wurde und welche Auswirkung sie auf einen oder mehrere der Hineingetappten hat.
- Spieler*innen haben der Spielleitung am besten schon vor dem Bauen der Falle, spätestens aber direkt danach mitzuteilen, wo genau die Falle gebaut worden ist, welche Stufe sie hat und was sie bewirkt.

Auswirkungen:
Spieler*innen können entscheiden, ob die Falle, die gebaut wurde, eine Behinderung darstellt oder Schaden verursacht. Generell gilt: eine behindernde Falle hält das Opfer pro Stufe der Falle maximal 10 Min. lang fest. Eine Falle der Stufe 2 würde ihr Opfer demnach für 20 Minuten festhalten, es sei denn, es würde vorher befreit.
Wird durch die Falle Schaden verursacht, so erleidet das Opfer maximal einen Schadenspunkt pro Stufe der Falle. Der Charakter kann aber auch entscheiden, weniger Schaden zu verursachen – demnach kann eine Falle der Stufe 4 auch nur einen Schaden verursachen; dies muss auf dem Zettel bei der Falle vermerkt sein.

Man beachte bitte, dass von der Spielleitung eingebrachte Fallen mitunter anderen Gesetzen folgen – doch dann ist immer eine Spielleitung anwesend, die genaue Anweisungen gibt und erklärt, was geschieht. Auch von der Spielleitung eingebrachte Fallen haben Stufen, die niemals höher sind als 4.

Fallen finden / entschärfen I – IV
Grundkosten: 1, 2, 3, 4
Voraussetzung: aufeinander aufbauend

Zunächst sei gesagt, dass jeder Charakter, egal ob er die entsprechenden Fähigkeiten hat, in der Lage ist eine Falle zu finden, sei es durch Zufall oder einen scharfen Blick. Wer z.B. eine quer gespannte Schnur sieht, die offensichtlich den Abzug einer Armbrust betätigen soll, kann davon ausgehen, dass es sich hierbei um eine Falle handelt und braucht dafür nicht erst einen Fachmann zu fragen.
Ein Charakter, der auf diese Weise eine Falle gefunden hat, darf versuchen, sie zu umgehen, ohne sie auszulösen. Entschärfen kann er sie aber in keinem Fall.
Wenn Spieler*innen auf eigene Faust eine Falle finden und die Fähigkeit „Fallen finden / entschärfen“ besitzen, so dürfen sie sich nach dem Zettel, welcher der Falle beigelegt sein muss, umsehen und zunächst einmal feststellen, welche Stufe die Falle besitzt. Ist die Fähigkeit im Fallen finden / entschärfen gleich hoch oder höher als die Stufe der Falle, so kann diese entschärft werden, indem er zum Beispiel die Schnur durchgeschnitten oder der Knallkörper ausgegraben wird. Wird dabei die Falle ausgelöst, so wurde gepatzt und die volle Wirkung der Falle entfaltet sich.
Wird die Falle erfolgreich entschärft, wird zu dem Zettel „entschärft“ und der Spieler- und Charakternamen hinzugeschrieben.

Auf der anderen Seite ist es natürlich auch möglich, dass ein Charakter, der die Fähigkeit „Fallen finden / entschärfen“ hat, durch Unachtsamkeit in eine solche hineintappt und sie ganz normal auslöst.

Will ein Charakter ganz gezielt an einer Stelle nach Fallen suchen, so holt er sich eine Spielleitung, die mit ihm das betreffende Areal erkunden und entsprechend den Fähigkeiten des Charakters Hinweise geben wird, wo sich Fallen befinden. Findet der oder die Spieler*in dabei tatsächlich Fallen, so können diese wie oben beschrieben entschärft werden.

Fälschen
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann Kopien von Gegenständen oder Schriftstücken anfertigen, die dem Original sehr ähnlich und nur vom geübten Auge als Fälschung zu erkennen sind. Will ein Charakter eine Fälschung herstellen, so muss er dies auch ausspielen, wobei der oder die Spieler*in selbst für die dafür notwendigen Materialien sorgen muss. (zum Beispiel Papier, Siegelwachs, Ton, Metall). Die Kopie muss natürlich in der Realität nicht das ebengleiche Abbild des Originals sein, aber es sollte zumindest erkennbar sein was dargestellt wird (Statue, Geldstück) und den Rest erledigt die SL durch Kennzeichnung.
Wichtig: um ein Schriftstück zu fälschen, muss der Charakter nicht schreiben können: er kann die Buchstaben auch einfach abmalen, ohne zu wissen, was sie bedeuten.

Fesseln
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Der Charakter weiß, wie Fesseln professionell an anderen Personen angebracht werden können. Eine Entfesselung ist dadurch sogar für Charaktere mit der Fähigkeit "entfesseln" sehr schwer und dauert doppelt so lange als normal.

Handwerk (jedes separat)
Grundkosten: 2, 4, 8, 16
(für jedes Handwerk separat)
Voraussetzung: aufeinander aufbauend

Es gibt viele Arten von Handwerk, die Leben und Farbe ins Spiel bringen. Uns interessieren aber nur solche, die tatsächlich Einfluss auf das Spielgeschehen haben.
Diese wären zum Beispiel Metallbearbeitung/ Schmiedekunst, Lederhandwerk sowie Holzbearbeitung.
Es steht jedem natürlich frei, sich nach diesem Muster, ein anderes Handwerk zu generieren.

Handwerk:
Metallbearbeitung/Schmiedekunst:
Schmied*innen sind nicht nur in der Lage, Schwerter, Rüstungen und Schilde aus Eisen herzustellen – sie können diese Dinge auch reparieren. Diese Arbeit muss ausgespielt und durch entsprechendes Werkzeug dargestellt werden – Zange, Hammer, Amboss, Kettenringe, Nieten und dergleichen sollen bei Metallarbeiter/ Schmied*innen zu finden sein.

Handwerk I - einfache Arbeiten
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Beschreibung:
Mit Handwerk I bist du ein Geselle deines Handwerks. Du kennst dich mit den dazugehörigen Materialien aus und kannst Dinge des täglichen Bedarfs herstellen und reparieren.
Pro Rüstungspunkt benötigen Metallarbeiter/Schmied*innen 10 Minuten für die Reparatur; bei einem gebrochenen Schild 10 min. pro 20 cm Durchmesser an der breitesten Stelle. Ein schartiges oder rostiges Schwert kann in 15 min. wieder blank geschliffen werden; ein zerstörtes Schwert aus seinen Einzelteilen wieder herzustellen dauert 10 min. pro 10 cm Klingenlänge. Ebenso wären dafür Esse und Amboss notwendig.
Metallarbeiter/Schmied*innen können nur eiserne Rüstungen reparieren. Bei einem eisenbeschlagenen Lederwams können Metallbearbeiter/Schmied*innen die Hälfte der verlorenen Rüstungspunkte wieder herstellen, die andere Hälfte muss durch Lederhandwerk repariert werden.

Handwerk II Herstellen von komplexen Mechanismen wie zum Beispiel Uhren/ Schlössern/künstlichen Gliedmaßen
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Handwerk I

Beschreibung:
Handwerk II zeigt das du ein Meister deines Faches bist. Du beherrschst dein Handwerk und kannst auch feine Unterschiede im Herstellungsprozess erkennen. Es fällt dir leicht die komplexen Zusammenhänge deines Handwerks zu erkennen und du bist auch ein Meister der Materialkunde. Durch deine Erfahrung arbeitest du genauer und schneller als deine Gesellen. Du benötigst nur mehr die halbe Arbeitszeit eines Gesellen.

Handwerk III - spezielle Materialkunde, herstellen von Gegenständen, die verzaubert werden können
Grundkosten: 8
Voraussetzung: Handwerk II

Beschreibung:
Durch jahrelanges Arbeiten als Meister deines Faches hast du dir die Fähigkeit erlernt jedes Material bis auf seine Zusammensetzung zu bearbeiten. Spezielle Legierungen aus feinstofflichen Materialien sind dir genau so bekannt wir auch die feinen Linien der Magie die vielen anderen deines Faches verborgen bleiben. Somit beherrschst du dein Fach so gut, dass du deine Produkte so vorbereiten kannst, dass Magier diese mit Leichtigkeit verzaubern können.Deine Arbeit geht dir so leicht von der Hand das du bei Reparaturen in 10 Minuten die dreifache Arbeit eines Handwerkers der Stufe I schaffst!

Handwerk IV - der Handwerker ist so handfertig, dass er bereits in der Herstellung Magie in seine Produkte einbinden kann.
Grundkosten: 16
Voraussetzung: Handwerk III

Beschreibung:
Deine Erfahrung im Umgang mit normalen und magischen Materialien macht dich zum Artefaktschmied. Die dafür benötigten Materialen erkennst du meist schon auf den ersten Blick und es fällt dir leicht Magie schon beim Herstellen deiner Produkte tief in das Material zu treiben. Dabei macht es keinen Unterschied, ob du deine eigene Macht oder die eines mitarbeitenden Magiers in das Artefakt bindest. Du kannst Magie bis 3 Generierungspunkte in dein Werkstück binden! Die Voraussetzungen hierfür sind dieselben wie für magische Artefakte, nur dass keinerlei Magiepunkte zur Fertigung erforderlich sind. Dafür wird die Spielleitung mehr Wert auf das Ausspielen der Herstellung und das zugrundeliegende Konzept des Artefakts legen.

Da du Großmeister deines Faches bist gehen dir Reparaturen wie nebenbei von der Hand du benötigst nur mehr ein Viertel der Zeit um dieselbe Leistung wie ein Handwerker der Stufe I zu erledigen.

Handwerk: Lederhandwerk
Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann Leder reparieren, also auch lederne Rüstungsteile oder kaputte Lederschuhe. Dies soll ausgespielt und durch entsprechendes Werkzeug dargestellt werden – Ledernadel, Lederhäute, Nieten und Ösen ergeben ein hübsches Ambiente.

Handwerk I - einfache Arbeiten
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Beschreibung:
Mit Handwerk I bist du ein Geselle deines Handwerks. Du kennst dich mit den dazugehörigen Materialien aus und kannst Dinge des täglichen Bedarfs herstellen und reparieren.
Pro Rüstungspunkt benötigen Lederhandwerker*innen 10 Minuten für

die Reparatur an einer Lederrüstung
Lederhandwerker können nur Rüstungen aus Leder oder Fell reparieren. Bei kombinierten Rüstungen, z.B. einem eisenbeschlagenen Lederwams, können Lederhandwerker*innen nur die Hälfte der Rüstungspunkte wieder herstellen, die andere Hälfte muss durch repariert werden.

Handwerk II Herstellen von komplexen Gegenständen wie zum Beispiel gehärtete Lederpanzer
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Handwerk I
Beschreibung:
Handwerk II zeigt das du ein Meister deines Faches bist. Du beherrschst dein Handwerk und kannst auch feine Unterschiede im Herstellungsprozess erkennen. Es fällt dir leicht die komplexen Zusammenhänge deines Handwerks zu erkennen und du bist auch ein Meister der Materialkunde. Durch deine Erfahrung arbeitest du genauer und schneller als deine Gesellen. Du benötigst nur mehr die halbe Arbeitszeit eines Gesellen.

Handwerk III - spezielle Materialkunde, herstellen von Gegenständen, die verzaubert werden können
Grundkosten: 8
Voraussetzung: Handwerk II

Beschreibung:
Durch jahrelanges Arbeiten als Meister deines Faches hast du dir die Fähigkeit erlernt jede Leder Art bis auf seine Zusammensetzung zu bearbeiten. Spezielle Ledereigenschaften und deren feinstofflichen Materialien sind dir genau so bekannt wir auch die feinen Linien der Magie die vielen anderen deines Faches verborgen bleiben. Somit beherrschst du dein Fach so gut, dass du deine Produkte so vorbereiten kannst, dass Magier diese mit Leichtigkeit verzaubern können.
Deine Arbeit geht dir so leicht von der Hand das du bei Reparaturen in 10 Minuten die dreifache Arbeit eines Handwerkers der Stufe I schaffst!

Handwerk IV - der Handwerker ist so handfertig, dass er bereits in der Herstellung Magie in seine Produkte einbinden kann.
Grundkosten: 16
Voraussetzung: Handwerk III

Beschreibung:
Deine Erfahrung im Umgang mit normalen und magischen Materialien macht dich zum Artefakt Lederer. Die dafür benötigten Materialen erkennst du meist schon auf den ersten Blick und es fällt dir leicht Magie schon beim Herstellen deiner Produkte tief in das Material zu treiben. Dabei macht es keinen Unterschied, ob du deine eigene Macht oder die eines mitarbeitenden Magiers in das Artefakt bindest. Du kannst Magie bis 3 Generierungspunkte in dein Werkstück binden! Die Voraussetzungen hierfür sind dieselben wie für magische Artefakte, nur dass keinerlei Magiepunkte zur Fertigung erforderlich sind. Dafür wird die Spielleitung mehr Wert auf das Ausspielen der Herstellung und das zugrundeliegende Konzept des Artefakts legen.

Da du Großmeister deines Faches bist gehen dir Reparaturen wie nebenbei von der Hand du benötigst nur mehr ein Viertel der Zeit um dieselbe Leistung wie ein Handwerker der Stufe I zu erledigen.

Handwerk:
Holzbearbeitung
Als Tischler*in im weitesten Sinn kann ein Charakter, der dieses Handwerk beherrscht, mit Holz sehr gut umgehen.

Handwerk I - einfache Arbeiten
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Beschreibung:
Mit Handwerk I bist du ein Geselle deines

Handwerks. Du kennst dich mit den dazugehörigen Materialien aus und kannst Dinge des täglichen Bedarfs herstellen und reparieren.
Du weißt, welche Sorte Holz wofür geeignet ist und kannst dadurch auch Bögen und Speere herstellen oder reparieren, oder neue Stiele für gebrochene Äxte und Hämmer fertigen. Hier gilt: pro 20cm Länge dauert die Herstellung / Reparatur 10 Minuten. Auch Pfeile kann ein Charakter mit dieser Fähigkeit herstellen (10 min. pro Pfeil). Dies muss ausgespielt und durch Werkzeug entsprechend dargestellt werden. Speziell bei der Fertigung neuer Gegenstände wie z.B. Pfeile sind diese selbst mitzubringen und auf jeden Fall einem Waffen Check-in zu unterziehen.

Handwerk II Herstellen von komplexen Gegenständen wie zum Beispiel Bögen und Armbrüste
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Handwerk I

Beschreibung:
Handwerk II zeigt das du ein Meister deines Faches bist. Du beherrschst dein Handwerk und kannst auch feine Unterschiede im Herstellungsprozess erkennen. Es fällt dir leicht die komplexen Zusammenhänge deines Handwerks zu erkennen und du bist auch ein Meister der Materialkunde. Durch deine Erfahrung arbeitest du genauer und schneller als deine Gesellen. Du benötigst nur mehr die halbe Arbeitszeit eines Gesellen.

Handwerk III - spezielle Materialkunde, herstellen von Gegenständen, die verzaubert werden können
Grundkosten: 8
Voraussetzung: Handwerk II

Beschreibung:
Durch jahrelanges Arbeiten als Meister deines Faches hast du dir die Fähigkeit erlernt jedes Holz bis auf seine Zusammensetzung zu bearbeiten. Spezielle Holzeigenschaften und deren feinstofflichen Materialien sind dir genau so bekannt wir auch die feinen Linien der Magie die vielen anderen deines Faches verborgen bleiben. Somit beherrschst du dein Fach so gut, dass du deine Produkte so vorbereiten kannst, dass Magier diese mit Leichtigkeit verzaubern können.
Deine Arbeit geht dir so leicht von der Hand das du bei Reparaturen in 10 Minuten die dreifache Arbeit eines Handwerkers der Stufe I schaffst!

Handwerk IV - der Handwerker ist so handfertig, dass er bereits in der Herstellung Magie in seine Produkte einbinden kann.
Grundkosten: 16
Voraussetzung: Handwerk III

Beschreibung:
Deine Erfahrung im Umgang mit normalen und magischen Materialien macht dich zum Artefakttischler. Die dafür benötigten Materialen erkennst du meist schon auf den ersten Blick und es fällt dir leicht Magie schon beim Herstellen deiner Produkte tief in das Material zu kerben. Dabei macht es keinen Unterschied, ob du deine eigene Macht oder die eines mitarbeitenden Magiers in das Artefakt bindest. Du kannst Magie bis 3 Generierungspunkte in dein Werkstück binden! Die Voraussetzungen hierfür sind dieselben wie für magische Artefakte, nur dass keinerlei Magiepunkte zur Fertigung erforderlich sind. Dafür wird die Spielleitung mehr Wert auf das Ausspielen der Herstellung und das zugrundeliegende Konzept des Artefakts legen.

Da du Großmeister deines Faches bist gehen dir Reparaturen wie nebenbei von der Hand du benötigst nur mehr ein Viertel der Zeit um dieselbe Leistung wie ein Handwerker der Stufe I zu erledigen.

Immunität gegen Betäuben
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Körper 1 oder 2
Ein Charakter mit dieser Eigenschaft kann nicht durch die Fähigkeit „Betäuben“ bewusstlos geschlagen werden.

Immunität gegen Entwaffnen
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Körper 1 oder 2
Ein Charakter mit dieser Eigenschaft kann nicht im Kampf durch die Fähigkeit „Entwaffnen“ entwaffnet werden.

Immunität gegen Giftwirkung Stufe 1-4
Grundkosten: 2, 4, 6, 8
Voraussetzung:
ab Stufe 2 Körperbeherrschung,
für Stufe 4 – Körper auf 1
Ein Charakter mit dieser Eigenschaft ist gegen jegliches Gift der entsprechenden Stufe immun. Ein Charakter mit Immunität gegen Gift der Stufe 1 + 2 könnte demnach nur durch Gifte der Stufen 3 + 4 betroffen werden.

Immunität gegen Krankheiten Stufe 1-4
Grundkosten: 2, 4, 6, 8
Voraussetzung:
ab Stufe 2 Körperbeherrschung,
für Stufe 4 – Körper auf 1
Ein Charakter mit dieser Eigenschaft ist gegen jede Krankheit der entsprechenden Stufe immun. Ein Charakter mit Immunität gegen Krankheiten der Stufe 1 + 2 könnte also nur durch Krankheiten der Stufe 3 + 4 betroffen werden.

Kampftaktik: defensiv
Grundkosten: 3
Voraussetzung: 20 Livetage, Körper 2

Der Charakter kann dreimal am Tag eine defensive Kampfhaltung einnehmen. Währenddessen ist er in der Lage, seine Verteidigung derart zu erhöhen, dass er vier zusätzliche Rüstungsschutzpunkte erhält. Um diese Fähigkeit zu erlernen, benötigt der Charakter 20 LT an Erfahrung.

Defensive Kampftaktik hält genau für einen Kampf an, d.h. so bald zwischen zwei Kampfhandlungen des Charakters mehr als ein paar Minuten vergehen, verpuffen die gewonnen Rüstungspunkte. Pro Kampf kann ein Charakter nur einmal in diese Taktik verfallen.

Um diese Kampftaktik zu aktivieren, nimmt der Charakter eine Verteidigungshaltung ein und verkündet laut und deutlich „Defensiver Kampf“.

Kampftaktik: aggressiv
Grundkosten: 3
Voraussetzung: 20 Livetage, Körper 2

Der Charakter kann dreimal am Tag eine aggressive Kampfhaltung einnehmen. Währenddessen ist er in der Lage, mit zweihändig geführten Waffen einen zusätzlichen Schadenspunkt anzurichten, normalerweise also 2. Hierfür ist das Tragen einer zweihändigen Waffe notwendig (Zweihänder, Zweihandaxt, Großhammer etc..) Um diese Fähigkeit zu erlernen, benötigt der Charakter 20 LT an Erfahrung.

Diese Fertigkeit hält ebenso wie defensive Kampftaktik für genau einen Kampf. Pro Kampf kann ein Charakter nur einmal in diese Taktik verfallen.

Um diese Kampftaktik zu aktivieren, hebt der Charakter die Waffe über den Kopf und verkündet laut und deutlich „Aggressiver Kampf“.

Kampftaktik: präzise
Grundkosten: 3
Voraussetzung: 20 Livetage, Körper 2

Der Charakter kann dreimal am Tag besonders präzise Schläge austeilen, die die Rüstung seiner Gegner ignorieren.

Seine Angriffe haben dadurch, während der Kampfstil aktiv ist die „Direkt“ Qualität. Um diesen Kampfstil auszuführen, darf der Anwender lediglich eine mit nur einer Hand zu führende Waffe in Händen halten und in der zweiten keinerlei Waffe oder Schild, zusätzlich muss der Charakter die entsprechende Waffenfertigkeit für die genutzte Waffe besitzen. Um diese Fähigkeit zu erlernen, benötigt der Charakter 20 LT an Erfahrung und die Fähigkeit, Entwaffnen.

Kampftaktik: Leibwächter
Grundkosten: 3
Voraussetzung: 20 Livetage, Körper 2, Ausweichpunkte

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann sich zwischen einen Angreifer und sein Opfer werfen, um Schaden auf sich selbst zu lenken. Dazu wird Leibwächter ausgerufen und der Charakter muss sich zwischen Opfer und Verursacher stellen. Dies kostet einen Ausweichpunkt. Auf diese Weise kann nur Schaden umgelenkt werden, dem mit Ausweichen entronnen hätte werden können. Der Leibwächter erhält den vollen Schaden vom Angriff.

Kampftaktikmeister
Grundkosten: 5
Voraussetzung: 100 Livetage, mindestens zwei Kampftaktiken

Charaktere mit dieser Fähigkeit sind wahre Meister ihrer Kampftaktiken sie teilen ihre Kräfte so gut ein dass sie 2 Mal pro Kampf in eine Kampftaktik verfallen können. Ein Kampftaktikmeister kann also von einer in eine andere Kampftaktik wechseln und dann auch wieder retour oder gar in eine dritte.

Körperbeherrschung / Zähigkeit
Grundkosten: 2
Voraussetzung: Körper 2

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft ist durch langes Training oder besonderen Körperbau (oder beides) gestählt und zäh. Er hat seine Reflexe im Griff und weiß genau, wie er seine verborgenen Kraftreserven nutzen kann, wenn es darum geht, alles zu geben.

Des Weiteren ist sein Körper auf viele Arten von Beanspruchungen vorbereitet. Dies ermöglicht ihm, dem Tod manchmal von der Schippe zu springen. Einmal pro Tag kann der Charakter, wenn er zu verbluten droht, für fünfzehn Minuten durchhalten anstatt für zehn (Bis 900 weiterzählen). Dies muss nicht im Vorhinein bestimmt werden, sondern tritt automatisch in Kraft, wenn der Charakter ansonsten gestorben wäre.

Lebenspunkt, zusätzlicher I bis VII
Grundkosten: 1, 2, 4, 8, 8, 8, 8
Voraussetzung: ab Stufe 3 Körperbeherrschung/Zähigkeit und Körper 2; ab Stufe 4 30 Livetage und Körper 1
Jeder zusätzliche Lebenspunkt ist genau das, ein weiterer Trefferpunkt, der den Charakter vom Tod trennt.

Meisterschuss I bis IV
Grundkosten: je Stufe 10
Voraussetzung: 60LT, Körper 1, Körperbeherrschung/Zähigkeit

Der Charakter ist im Umgang mit Bögen, Armbrüsten oder Feuerwaffen (nur solche, die Projektile verschießen!) so geübt, dass er es versteht, Gegner*innen mit einem Schuss kampfunfähig zu machen.

Einmal pro Tag kann der Charakter mit einem Treffer durch Pfeil, Bolzen oder Projektil die getroffene Person sofort auf 0 Lebenspunkte bringen („Meisterschuss – auf Null!“ nach dem Treffer ansagen). Normale Rüstung schützt (wie auch bei einem normalen Treffer) nicht. Magische Rüstungszauber halten den Treffer zwar ab, werden aber automatisch gebrochen und verschwinden. Ein Charakter mit

der Fertigkeit „Ausweichen“ kann durch Einsatz der Fähigkeit dem Treffer aber entgehen. In diesem Fall ist die Anwendung von Meisterschuss aber nicht verbraucht.

Meisterschuss kann bis zu viermal erworben werden. Für jeden Erwerb der Fähigkeit darf sie einmal pro Tag angewendet werden. Ein Charakter, der die Fähigkeit „Meisterschuss“ zwei Mal erworben hat, darf also zwei Mal pro Tag einen Meisterschuss ansagen.

Jeder Charakter der 60 LT-Erfahrung und die Fähigkeit „Schnelle Reflexe II“ hat ist immun gegen die Fähigkeit „Meisterschuss“

Meucheln
Grundkosten: 6
Voraussetzung: keine

Indem ein Charakter einen anderen meuchelt, nimmt er ihm sofort alle Lebenspunkte. Der gemeuchelte Charakter wird augenblicklich bewusstlos und beginnt zu verbluten. Will der oder die Meuchler*in daraufhin das Opfer endgültig töten, muss noch ein gezielter Todesstoß gesetzt werden. Voraussetzung für das Meucheln ist:

- Das Opfer muss durch die Meuchelattacke überrascht werden. Das heißt, die Attacke wird entweder aus dem Hinterhalt ausgeführt oder in einer Situation, in der das Opfer davon völlig überrumpelt wird.
- Das Meucheln wird angedeutet, indem die zum Meucheln taugliche Waffe (z.B. kernloses Messer, oder dergl.) entweder auf die Schulter gelegt wird, um einen Stich in den Hals zu simulieren oder an die Nieren des Opfers angesetzt wird (sanft, ohne Druck. Die Attacke gilt auch, wenn das Opfer die Waffe gar nicht spürt.). Je nachdem, wo Meuchler*innen die Attacke ansetzen, gelten überschwere Rüstungsteile oder spezielle Schutzvorrichtungen gegen Meucheln als Schutz vor der Attacke. Aus Gründen der Einfachheit gibt es nur diese beiden Möglichkeiten des Meuchelns und keine anderen.
- Magische Rüstungen und alchemistische Schutztränke schützen vor Meuchelattacken.
- Eine missglückte Meuchelattacke wird als normaler Angriff gewertet und zählt als normaler Treffer.
- Um diese Fähigkeit anwenden zu können muss der Charakter eine Waffe benutzen, für die er eine entsprechende Waffenfertigkeit besitzt.

Regeneration 1 / Schnelle Heilung
Grundkosten: 2
Voraussetzung:
Körperbeherrschung/Zähigkeit

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit verfügt über eine außergewöhnlich schnelle Heilung. Jede Wunde, die er erleidet, heilt doppelt so schnell. Auch alle natürlichen Methoden der Wundheilung wie z.B. durch „Heilkunde Wunden“ zeigen doppelt so schnell ihre Wirkung. Magische Heilungen werden jedoch nicht beeinflusst.

Regeneration 2
Grundkosten: 4
Voraussetzung:
Körperbeherrschung/Zähigkeit

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft ist bestimmt kein gewöhnlicher Mensch mehr und muss diese Fähigkeit in seiner Hintergrundgeschichte begründen. Jede Stunde regeneriert der Charakter einen Lebenspunkt und alle natürlichen Methoden der Wundheilung wie z.B. durch „Heilkunde Wunden“ zeigen ihre Wirkung in einem Viertel der üblichen Zeit. Nur magische Heilungen werden davon nicht beeinflusst.

Regeneration 3
Grundkosten: 6
Voraussetzung:
Körperbeherrschung/Zähigkeit, Körper 1

Ein Spielercharakter, der diese Fähigkeit besitzen möchte, muss dies auf jeden Fall durch seine Hintergrundgeschichte begründen. Natürliche Methoden der Wundheilung, wie z.B. „Heilkunde Wunden“ bringen sofort einen Lebenspunkt zurück und die nachfolgende Lebenspunkte Regeneration verkürzt sich auf ein Viertel der üblichen Zeit. Magische Heilung wird davon nicht beeinflusst.
Sollte ein Charakter mit dieser Fähigkeit drohen zu verbluten und über die 900 Sekunden hinaus zählen, die ihm die Fähigkeit Körperbeherrschung/Zähigkeit gewährt, gestattet ihm Regeneration III die Fähigkeit, nach weiteren fünf Minuten, also insgesamt zwanzig Minuten, einen Lebenspunkt zu regenerieren. In diesen zwanzig Minuten besteht jedoch immer noch die Möglichkeit, dass der Charakter durch einen angesagten Todesstoß getötet wird.
Ist der Charakter durch seine Nemesis (siehe „Regeneration III die Nemesis) auf null Lebenspunkte gebracht worden hat er jedoch nur 600 Sekunden Zeit, mundan oder magisch geheilt zu werden. Geschieht das nicht in der vorgegebenen Zeit stirbt, auch ein Charakter mit Regeneration III nach dieser Zeitspanne.

Des Weiteren ermöglicht es Regeneration III dem Charakter, verlorene Gliedmaßen zu regenerieren. Je nach Größe und Komplexität des verlorenen Körperteils nimmt dies eine entsprechende Zeit in Anspruch, während dieser der Charakter das Körperteil nicht benutzen kann.

Finger, Zeh, Ohr, Nase etc. – etwa 1 Woche
Hand, Fuß, Auge, Zunge – 2 Monat
Arm, Bein, innere Organe – 4 Monate

Regeneration III die Nemesis
Eine derart unnatürlich schnelle Regeneration geht immer mit einer enormen Anfälligkeit gegenüber einem bestimmten Schadenstyp einher. Diese Art von Angriff verursacht normalen Schaden, der nicht mittels Regeneration geheilt wird, sondern normal mittels Heilkunde oder Magie behoben werden muss. Die Art der Anfälligkeit ist auf dem Charakterbogen klar anzugeben. Die Spielleitung hat wie immer das Recht, diese Fertigkeit abzulehnen, wenn sie diese für nicht ausreichend begründet oder die angegebene Anfälligkeit für zu unbedeutend hält. Auch einen Charakter mit Regeneration III kann durch einen Todesstoß endgültig vom Leben zum Tode befördert werden.

Folgende Anfälligkeiten sind möglich:

- Einem bestimmten Element zugeordnet (Feuer, Wasser, Luft, Erde, Magie), egal ob durch Zauber oder Waffe
- Klerikaler Schaden (jeder Priesterzauber der Kategorie „Schaden“ sowie Waffenschaden „geweiht“, „heilig“, „unheilig“)
- Magischer Schaden (jeder Zauberspruch der Kategorie „Schaden“, sowie Waffenschaden „magisch“)
- Licht (sowohl Zauber, als auch Waffenschaden „Licht“, als auch normales Sonnenlicht)
- Eisen
- Silber und Mithril

Die gewählte Anfälligkeit muss unter „besondere Eigenschaften“ -> „ungewöhnlicher Hintergrund“ für null Punkte eingetragen werden.

Rüstung flicken
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Mithilfe dieser Fähigkeit kann ein Charakter, der sich fünf Minuten mit einer beschädigten Rüstung beschäftigt und diese sozusagen notdürftig zusammenflickt, einmalig die Hälfte der Rüstungsschutzpunkte wiederherstellen. Dies funktioniert explizit nur einmal, sobald die zusätzlichen

Rüstungsschutzpunkte verloren sind, muss die Rüstung von einem oder einer geeigneten Handwerker*in repariert werden.

Rüstung tragen
Grundkosten: 2, 3, 5, 6
Voraussetzung: keine
Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, müssen Rüstungen laut „Signum“ nicht notwendigerweise echt sein. Zwar sind echte Kettenhemden und Plattenpanzer ein ambiente fördernder Anblick, doch auch schön gefertigte Requisiten (z.B. aus Teppichfliese) sind anerkannt, da die meisten von uns im realen Leben nicht gelernt haben, wie man sich mit einer schweren Rüstung adäquat bewegt ohne sich und andere zu verletzen. Aus diesem Grund ist das Tragen von Rüstung eine zu erlernende Fähigkeit, deren Darstellung im Großen und Ganzen den Spieler*innen überlassen bleibt.

- Rüstung 1 – gewährt 3 Rüstschutzpunkte und kostet 2 GP
- Rüstung 2 – gewährt 6 Rüstschutzpunkte und kostet 3 GP
- Rüstung 3 – gewährt 10 Rüstschutzpunkte und kostet 5 GP
- Rüstung 4 – gewährt 12 Rüstschutzpunkte und kostet 6 GP

Zusätzlich gewährt Rüstung 4 Immunität gegen die Fähigkeit Meucheln solange der Hals und die Nierengegend geschützt sind und die Rüstung noch mehr als 4 Rüstungsschutzpunkte gewährt.

Helme geben Rüstungspunkte entsprechend ihrer Stufe. Voraussetzung ist die entsprechende Rüstungsfertigkeit.

- Wattierte Haube – 1 Rüstschutzpunkte
- Lederhelm – 1 Rüstschutzpunkte
- Kettenhaube – 2 Rüstschutzpunkte
- Metallhelm – 2 Rüstschutzpunkte

Genauere Informationen über das Tragen und die Wirkungsweise von Rüstung sind im Kapitel „Kampf und Konflikt“ zu finden.

Schild tragen
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, ein Schild beliebiger Größe zu tragen. Es ist ausdrücklich verboten, ein Schild als Waffe einzusetzen, also damit Gegner*innen zu stoßen oder gar gezielt auf Gegner*innen zu schlagen.

Schild zerstören
Grundkosten: 4
Voraussetzung:
Körperbeherrschung/Zähigkeit

Ein machtvoller und präziser Schlag, der ein Schild sofort zerstört. Dieser Schlag muss mit zweihändig geführten Nahkampfwaffen ausgeführt werden und ist 2-mal am Tag anwendbar. Pro Kampf kann ein Charakter maximal ein Schild zerstören.
Trifft der Schlag ein Schild das unzerstörbar ist wird keine Anwendung aufgebraucht. Wird vom selben Charakter im selben Kampf abermals Schild zerstören auf dieses „unzerstörbare Schild“ angewandt muss der Träger entweder das Schild fallen lassen oder sein Arm ist gebrochen.

Schlösser öffnen I – IV
Grundkosten: 2, 4, 6, 8
Voraussetzung: keine

Der Charakter kann Schlösser bis zu der Stufe knacken, die er in dieser Fähigkeit besitzt. Ein Charakter mit „Schlösser öffnen“ I + II könnte also Schlösser dieser Stufen knacken; Schlösser der Stufe III oder IV wären allerdings zu schwer für ihn.
An jedem knackbaren Schloss muss ein Zettel befestigt sein, welcher die Stufe des Schlosses angibt. Will ein Charakter ein Schloss knacken und besitzt die gleiche oder eine höhere Stufe, als das Schloss hat, so kann er sein Werkzeug (Dietriche

o.ä.) auspacken und den Vorgang des Schlösseröffnens darstellen. Hat der oder die Schlossknacker*in die gleiche Stufe wie das entsprechende Schloss, so dauert dieser Vorgang fünf Minuten pro Stufe des Schlosses. Beispiel: Ein Dieb, der selbst „Schlösser öffnen“ bis zur Stufe III besitzt und ein Schloss der Stufe III öffnen möchte, braucht dafür 15 Minuten.
Beherrscht der oder die Schlossknacker*in eine höhere Stufe des Schlösseröffnens als das entsprechende Schloss, so dauert der Vorgang eine Minute pro Stufe des Schlosses. Beispiel: eine Diebin, die selbst „Schlösser öffnen“ bis zur Stufe III besitzt und ein Schloss der Stufe II knacken möchte, braucht dafür 2 Minuten.

Schmerzresistenz
Grundkosten: 3
Voraussetzung:
Körperbeherrschung/Zähigkeit

Ein Charakter, der diese Fähigkeit besitzt, hat gelernt mit Schmerz umzugehen und diesen teilweise sogar auszublenden. Das bedeutet, dass er nach wie vor Schmerz empfindet, jedoch durch diesen nicht die Beherrschung verliert. Ein solcher Charakter wird, wenn er verblutend am Schlachtfeld liegt, nicht bewusstlos, sondern bleibt bis zum bitteren Ende eingeschränkt handlungsfähig. Er könnte also auch einen Heiltrank, den er bei sich trägt, herauskramen und anwenden. Auch ein langsames Wegrobben und vor allem um Hilfe rufen sind denkbar. Ebenso ist es fast unmöglich einem solchen Charakter durch Folter Informationen zu entlocken oder ihn durch Schmerzen von seinem Ziel abzubringen, seine Selbstbeherrschung ist einfach zu stark. Genaue Information darüber findest du bei der Fähigkeit “foltern”

Schnelle Reflexe
Grundkosten: 5
Voraussetzung: 30 Livetage, Ausweichpunkt I

Nicht zu verwechseln mit dem Talent „Ausweichen“ sind Schnelle Reflexe eine Begabung, den eigenen Körper auch in Extremsituationen optimal zu beherrschen. Ein Charakter mit Schnellen Reflexen kann einmal pro Tag der Auswirkung eines körperlichen Scheiterns entgehen.

Er könnte also ein Herunterfallen vom schmalen Felsgrat im Verlies oder ein Missgeschick beim Fallen entschärfen ungeschehen machen. Kurz gesagt können Schnelle Reflexe ein Scheitern von Spieler*innen ausbügeln, wenn diese einfach nicht dieselbe Geschicklichkeit an den Tag legen können wie ihre Charaktere.

Schnelle Reflexe können niemals von Personen gelandete Treffer oder gesprochene Zauber abwehren, hierfür sind ausschließlich Ausweichpunkte verwendbar.

Schnelle Reflexe II
Grundkosten: 5
Voraussetzung: Schnelle Reflexe I, 60 Livetage, Körper 1, Ausweichpunkt I

Mit den erweiterten schnellen Reflexen erhält der Charakter die Fähigkeit Gefahren schon im Ansatz zu erkennen. Sogar bei bereits nahenden Geschoßen wie Pfeile oder Kugeln dreht er sich im letzten Moment weg und verhindert somit den tödlichen Schuss. Der Schaden des Tödlichen Schuss wird von „auf Null“ auf 1 Schadenspunkt reduziert. Der Tödliche Schuss gilt als verbraucht. Charaktere mit Schnelle Reflexe II sind somit immun gegen Tödlicher Schuss.

Tödlicher Schlag I - IV
Grundkosten: 10, 10, 10, 10
Voraussetzung: 60 Livetage, Körperbeherrschung/Zähigkeit

Ein Tödlicher Schlag bringt Gegner*innen

nach einem Treffer sofort auf 0 Lebenspunkte (mit „Tödlicher Schlag – auf Null!“ nach dem Treffer ansagen). Keine normale Rüstung schützt den Charakter davor. Magische Schutzzauber wehren zwar die Wirkung des Treffers ab, brechen aber sofort danach zusammen (automatisch alle Punkte verloren).
Es ist möglich, einem Tödlichen Schlag mit der Fertigkeit „Ausweichen“ zu entgehen. In diesem Fall wird der Tödliche Schlag aber nicht verbraucht und kann weiter angewendet werden.

Tödlicher Schlag kann bis zu viermal erworben werden. Für jeden Erwerb der Fähigkeit darf sie einmal pro Tag angewendet werden. Ein Charakter, der die Fähigkeit „Tödlicher Schlag“ zweimal erworben hat, darf also zweimal pro Tag einen Tödlichen Schlag ansagen.

Charaktere, die mehr als 60 LT-Erfahrung und die Fähigkeit Unverwüstlich II besitzen, sind gegen die besondere Wirkung des Tödlichen Schlags immun.

Unverwüstlich
Grundkosten: 10
Voraussetzung: 40 Livetage, Regeneration I

Ein unverwüstlicher Charakter ist durch und durch trainiert, verfügt über eine fast übermenschliche Konstitution oder ist in seiner zentralen Mitte angekommen. Er ist mit sich im Gleichgewicht und deshalb nahezu unverwüstlich! Einen Charakter mit dieser Fähigkeit mittels eines Todesstoßes zu töten, dauert volle 30 Sekunden. Voraussetzung hierfür ist aber, dass der angegriffene Charakter einen ausgeführten, normalen Todesstoß durch lautes Rufen von „Unverwüstlich!“ quasi abwehrt. Aber auch im Fall, dass dem Angreifer die Fähigkeit des Charakters bekannt ist und dieser somit gleich zum 30 Sekunden Todesstoß ansetzt, kann der unverwüstliche Charakter mit dem Ausruf „Unverwüstlich!“ auf sich aufmerksam machen.
Der Ruf muss immer durchgeführt werden, selbst wenn der Charakter im Spiel dazu eigentlich nicht mehr in der Lage wäre (zum Beispiel, weil er bewusstlos oder geknebelt ist).

Unverwüstlich 2
Grundkosten: 10
Voraussetzung: 60 Livetage, Regeneration I, Körper 1

Ein Charakter mit Unverwüstlich II ist so oft dem Tode nahe gewesen das er ihn beim VORNAMEN kennt. Ihn zu töten bedarf es wahrlich einer großer Anstrengung. Ein Todesstoß dauert 60 Sekunden. Voraussetzung hierfür ist aber, dass der angegriffene Charakter einen ausgeführten, normalen Todesstoß durch lautes Rufen von „Unverwüstlich!“ quasi abwehrt. Aber auch im Fall, dass dem Angreifer die Fähigkeit des Charakters bekannt ist und dieser somit gleich zum 60 Sekunden Todesstoß ansetzt, kann der unverwüstliche Charakter mit dem Ausruf „Unverwüstlich!“ auf sich aufmerksam machen.
Der Ruf muss immer durchgeführt werden, selbst wenn der Charakter im Spiel dazu eigentlich nicht mehr in der Lage wäre (zum Beispiel, weil er bewusstlos oder geknebelt ist).
Gleichzeitig ist es nahezu unmöglich ihn mit einem Schlag zu Boden zu schicken, deshalb prallt der Tödliche Schlag förmlich an ihm ab und mach nur 1 Schadenspunkt. Der Tödliche Schlag gilt trotzdem als verbraucht.

9.2. Geistige Fähigkeiten

Alchemiepunkte
Grundkosten: 1 pro 2 Alchemiepunkte
Voraussetzung: keine

Die Grundkosten für zwei Alchemiepunkte betragen 1. Da die meisten Alchemist*innen jedoch wesentlich mehr Alchemiepunkte

benötigen, wird hier anstelle der Grundkosten eingetragen, wie oft diese Fähigkeit erworben wurde und dann entsprechend multipliziert.
Ein*e Alchemist*in, der oder die 8 Alchemiepunkte erwerben will, trägt also in das Feld „Grundkosten“ eine 4 ein. Diese Grundkosten müssen nun mit dem Wert der Begabung „Wissen“ multipliziert werden. Hat diese Begabung zum Beispiel den Wert 1, muss er oder sie 4 Punkte dafür aufwenden.
Im Spiel geben Alchemiepunkte an, wie viele Tränke Alchemist*innen pro Tag herstellen können. Für jeden Trank, müssen ebenso viele Alchemiepunkte ausgegeben werden, wie das Rezept an LT wert ist.
Alchemiepunkte regenerieren alle 24 Stunden durch sechs Stunden Schlaf vollständig.

Alchemie
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Ein Charakter, der diese Fähigkeit besitzt, kann alchemistische Tinkturen, Salben und Pülverchen herstellen. Er weiß, welche Ingredienzien er für die einzelnen Rezepte benötigt und kann auch alchemistische Experimente durchführen. Der Alchemist kann auch unspezifische Gegengifte herstellen.

Artefaktherstellung I
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann Einmalartefakte wie Schriftrollen und Knickfokusse herstellen. Genaueres hierzu im Kapitel „Artefakte“.

Artefaktherstellung II
Grundkosten: 4
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann dauerhafte magische Gegenstände oder mechanische Wunderwerke herstellen. Genaueres hierzu im Kapitel „Artefakte“.

Artefaktkunde
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Wissen und Erkennen (Spielleitung entscheidet) von üblichen Artefakten, Wissen über ihre Herstellung und die Besonderheiten oder Gefahren ihrer Handhabung.
Erste Hilfe
Grundkosten: 1
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hat eine rudimentäre Ahnung von erster Hilfe. Ungefähr so wie unsereins nach dem Erste Hilfe Kurs für den Führerschein. Er weiß also, wie man Blutungen notdürftig stillen kann und hat auch schon mal was von Desinfektion gehört – solang er also halbwegs brauchbare Ausrüstung dabei hat (Bandagen, hochprozentigen Alkohol) kann er eine verblutende Person vor dem Tod bewahren und dadurch so lange über Wasser halten, bis jemand kommt, der wirklich was von Heilkunde versteht.
Anmerkung: Wer durch „Erste Hilfe“ versorgt wurde, verblutet nicht weiter – aber er oder sie kann trotzdem nicht gehen oder gar kämpfen. Man kann so einen Charakter vorsichtig transportieren, aber das ist auch schon alles. Sonst reißen die Wunden wieder auf und das Verbluten geht weiter.
Es ist nicht möglich, Erste Hilfe an sich selbst durchzuführen, wenn man sich auf 0 LP befindet, auch nicht wenn der Charakter die Fertigkeit Schmerzresistenz besitzt.

Etikette / Umgangsformen
Grundkosten: 1
Voraussetzung: keine

Diese Fähigkeit äußert sich in einem

instinktiven Gespür dafür, was an einem speziellen Ort als höflich gilt und wodurch einen Fauxpas begangen werden würde. Das gilt für den Hof des Königs ebenso wie für die Hafentaverne – der Charakter sollte sich einige Minuten lang die Szenerie ansehen und dann eine Spielleitung befragen, welche Fettnäpfchen zu meiden sind und wie die agierenden Personen der Szenerie korrekt angesprochen werden können.

Foltern
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Ein Charakter, der im Foltern bewandert ist, kann aus anderen Personen Information oder Geständnisse herauspressen. Dies hat nichts damit zu tun, wie tapfer sich das Folteropfer fühlt – wenn es erst einmal 30 Minuten unter der Knute des Foltermeisters zugebracht hat wird es alles erzählen, was dieser wissen will. Charaktere mit Schmerzresistenz oder starkem Willen II können 60 Minuten durchhalten oder beschließen, dass sie nach dieser Zeit an den Qualen der Folter sterben ohne Information preiszugeben.Achtung: Folter ist eine sehr intensive psychische Erfahrung und es gibt viele Leute, die keinerlei Interesse daran haben, ein Folteropfer zu spielen.

Das bedeutet für das Ausspielen der Folter folgende Regeln:

- Eine Spielleitung hat anwesend zu sein
- Das Folteropfer kann ganz allein entscheiden, ob es die Folter ausspielen möchte, Storytelling bevorzugt oder einfach nur die Zeit im OT aussitzen will. Das ist das Recht jeder einzelnen Person und wird kommentarlos akzeptiert.
- Selbst wenn das Folteropfer sich für ein Ausspielen oder Storytelling entscheidet, hat es jederzeit das Recht, „Stopp“ zu rufen und dadurch die Szene zu unterbrechen.
- Es ist nicht notwendig, noch fördert es gutes Rollenspiel, sich besonders eklige Formen der Folter auszudenken. Letztendlich ist es egal, was dem Opfer angetan wird – da die betreffende Fertigkeit „Foltern“ angewendet wird knickt das Opfer nach Ablauf der Frist ein, auch wenn es „lediglich“ eine halbe Stunde an den Füßen gekitzelt wurde.
- Gespielte Vergewaltigung oder andere sexuelle Übergriffe als Form der Folter sind völlig inakzeptabel und werden zum Ausschluss vom Spiel führen.

Giftkunde I – IV
Grundkosten: 2, 3, 4, 5
Voraussetzung: ab Stufe 3: 20LT, Geist 2; ab Stufe 4: 40LT, Geist 1

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit beherrscht die Herstellung von Giften der jeweiligen Stufe. Die Rezepte müssen nicht einzeln gekauft werden.
Ein Charakter mit Giftkunde I + II könnte also alle Giftrezepte der Stufe 1 und 2 herstellen, aber keine der Stufe 3 oder 4.
Gifte sind in Signum fix vorgegeben und können nicht abgewandelt werden, außerdem können keine individuellen Gifte eingebracht werden. Lediglich die Art der Verabreichung können die Giftmischer*innen verändern (siehe dazu das Kapitel Gifte). Um Gifte herzustellen, werden außerdem noch Alchemiepunkte und eine passende Ausrüstung benötigt, zum Beispiel ein kleines Labor.
Giftkunde beinhaltet nur das Wissen um die Herstellung von Giften aber nicht das Wissen um die Heilung von Vergiftungen. Giftwirkungen können durch „Heilkunde Krankheiten/Gifte“, alchemistische Rezepte oder den Zauber „Gift neutralisieren“ aufgehoben werden.

Heilkunde Krankheiten/Gifte I – IV
Grundkosten: 2, 3, 4, 5
Voraussetzung: aufbauend; ab Stufe 3: 10LT, Geist 2; ab Stufe 4: 20LT, Geist 1

Der Charakter kann Krankheiten kurieren,

welche die gleiche oder eine geringere Stufe haben als seine Fähigkeit „Heilkunde Krankheiten/Gifte“. Beispiel: Heiler*innen mit „Heilkunde Krankheiten/Gifte III“ könnten Krankheiten der Stufen 1, 2 und 3 kurieren, nicht jedoch eine Krankheit der Stufe 4.
Als Krankheit gelten alle durch Bakterien oder Viren hervorgerufenen Krankheiten (selbst wenn die Heiler*innen gar nicht wissen, dass es Bakterien oder Viren gibt), organische Krankheiten und alle Verwirrungen des Geistes (also auch psychiatrische Fälle). Auch Giftwirkungen können nur durch diese Fähigkeit erkannt und behandelt werden.
Heiler*innen können Gifte erkennen, welche die gleiche oder eine geringere Stufe haben als ihre Fähigkeit „Heilkunde Krankheiten/ Gifte“ Für diese können sie auch Gegengifte herstellen, wofür 5 Min. pro Stufe des Giftes benötigt werden. Sind frische Kräuter und gute Salben zur Hand, kann die Wirkung des Giftes auch verzögert werden (Zeit bis die Wirkung völlig eintritt wird verdoppelt) um dadurch Zeit für das Herstellen des Gegengiftes zu gewinnen. Ein derart hergestelltes Gegengift funktioniert dann immer auch nur für das jeweilige Gift und die Giftstufe, für die es gebraut wurde.

Heilkunde Wunden I – IV
Grundkosten: 2, 3, 4, 5
Voraussetzung: aufbauend; ab Stufe 3: 10LT, Geist 2; ab Stufe 4: 20LT, Geist 1

Der Charakter kann Verletzungen behandeln, die durch physische oder magische Gewalteinwirkung entstanden sind, also Schnitte, Knochenbrüche, Prellungen und dergleichen. Die genaue Vorgehensweise hierfür ist im Kapitel „Tod, Krankheit & Heilung“ beschrieben.

Lesen & Schreiben
Grundkosten: 1
Voraussetzung: keine

Der Charakter kann die von ihm beherrschten Sprachen lesen und schreiben. Hierbei unterscheiden sich die Sprachen grob nach Völkern, d.h. menschlich, elfisch, orkisch usw. werden getrennt betrachtet. Ob einzelne Untergruppen besondere Sprachen entwickelt haben die gesondert zu lernen sind, ist dem jeweiligen Spielhintergrund zu entnehmen.

Magietheorie
Grundkosten: 1
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit besitzt grundlegendes, theoretisches Wissen über Magie, ihre verschiedenen Ausprägungen, ihre Funktionsweise, und was damit alles damit angestellt werden kann. Diese Fähigkeit ist unerlässlich für die meisten magisch begabten Charaktere. Sie ermöglicht das Verständnis auch für unterschiedlichste Anwendungen der Magie.
Anmerkung: Je nachdem, welchen Zugang der Charakter zur Magie hat, kann die Magietheorie unterschiedlich aufgefasst werden, um die Grundkenntnisse des Charakters in Sachen Magie zu erklären. Während sie für die „klassischen“ Magier*innen vermutlich wissenschaftliche Formeln beinhaltet, könnten Bard*innen darin eine Gesangsausbildung sehen.

Munition herstellen I-III
Grundkosten: 1, 2, 3
Voraussetzung: aufbauend, ab Stufe 2: 10LT, Geist 2; ab Stufe 3: 20LT, Geist 1

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, Schwarzpulvermunition für Schusswaffen herzustellen. Dafür benötigt der Charakter zusätzlich noch Alchemiepunkte und eine Ausrüstung, um die Herstellung darzustellen.
Der normale Schuss verursacht 1 Schaden und muss nicht extra hergestellt werden. (Das Nachladen muss ausgespielt werden!)

Für alles weitere gilt: Pro Stufe dauert die Herstellung eines Schusses 10 Minuten und kostet 1 Alchemiepunkt.

I: der Schuss verursacht 1 Schaden direkt, Herstellung dauert 10 Minuten und kostet 1 Alchemiepunkte
II: der Schuss verursacht 2 Schaden, Herstellung dauert 20 Minuten und kostet 2 Alchemiepunkte
III: der Schuss verursacht 2 Schaden direkt, Herstellung dauert 30 Minuten und kostet 3 Alchemiepunkte.

Schusswaffenattrappen welche Schaumstoffpfeile verschießen machen, wenn das Geschoss trifft, 1 Schaden direkt. Diese Munition muss nicht extra hergestellt werden.

Danach gilt ebenfalls für Schaumstoffpfeilwaffen Munition herstellen II & III
II: der Schuss verursacht 2 Schaden, Herstellung dauert 20 Minuten und kostet 2 Alchemiepunkte
III: der Schuss verursacht 2 Schaden direkt, Herstellung dauert 30 Minuten und kostet 3 Alchemiepunkte.

Pflanzen & Kräuterkunde I + II
Grundkosten: 1, 2
Voraussetzung: aufbauend

Der Charakter kennt sich mit Pflanzen und Kräutern gut aus und weiß, welches Kraut wie gepflückt werden muss damit es weiter verwertet werden kann, um Heilsalben oder Tränke daraus zu machen. Wie sich die Pflanzenkunde genau auswirkt, ist im Kapitel „Tod, Krankheit und Heilung“ beschrieben.
Grundsätzlich gilt: Pro Portion Wundheilkraut werden 30 min. Suche benötigt, pro Portion Arzneikraut 15 Minuten. Wer Pflanzenkunde / Kräuterkunde auf Stufe II hat, kann in derselben Zeit jeweils zwei Portionen finden.

Ritualmagie I
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Diese Fähigkeit verleiht einem Charakter Wissen über die Funktionsweise von Ritualen. Somit kann er an Ritualen teilnehmen und Energie zu den Gesamtkosten beitragen. Es ist ihm jedoch nicht möglich, selbst ein Ritual auszuarbeiten oder zu leiten.

Ritualmagie II
Grundkosten: 2
Voraussetzung: Ritualmagie 1

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist Ritualmeister*in und in der Lage, jegliche Rituale beziehungsweise Zeremonien auszuarbeiten, durchzuführen und zu leiten.

Schätzen
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann instinktiv schätzen, was ein Gegenstand ungefähr wert ist. Er kann diese Information entweder bei der SL erfragen oder bei seinem Gegenüber, mit dem er Handel treiben will.

Sprache
Grundkosten: 2 pro Sprache
Voraussetzung: keine

Der Charakter beherrscht eine Fremdsprache und auch deren Schrift, sofern er Lesen & Schreiben kann.

Spuren legen / lesen I + II
Grundkosten: 1, 2
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann seine eigenen Spuren verwischen oder sogar eine falsche Fährte legen. Wenn der Charakter versucht, Spuren zu lesen, so soll er einen SL hinzuziehen.

Starker Wille I
Grundkosten: 4
Voraussetzung: keine

Ein Charakter mit starkem Willen kann einmal pro Tag einem Zauber aus der Kategorie Behinderung widerstehen, sofern dieser nicht mehr als drei Generierungspunkte wert ist.

Starker Wille II
Grundkosten: 4
Voraussetzung: aufbauend; Geist 2

Mit besonders starkem Willen (Eiserner Wille) ausgestattete Charaktere können drei Mal am Tag einem Zauber aus der Kategorie Behinderung widerstehen, sofern dieser nicht mehr als vier Generierungspunkte stark ist.

Darüber hinaus sind Charaktere mit Starkem Willen II besonders resistent gegen jegliche Einflüsterungen und Versuchungen. Der Charakter kann im Rollenspiel auch stärksten, nichtmagischen Beeinflussungen und auch Folter widerstehen, wenn er dies wünscht.

Wissen über...
Grundkosten: 1 pro Wissensgebiet
Voraussetzung: keine

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

Astronomie: Der Charakter besitzt Kenntnis über die Sterne, ihre Bahnen und deren Bedeutung. Diese Fähigkeit ist besonders für solche Magier*innen wichtig, die ihre Rituale nach dem Lauf der Sterne erarbeiten und durch günstige Konstellationen besonders machtvolle Zeitpunkte und Orte für ihre Werke finden. Auf der anderen Seite ist es natürlich durch diese Fähigkeit auch erst möglich, die Rituale von Zauber*innen zu verstehen, die mit Hilfe der Sternkunde arbeiten.

Dämonen: Genaues Wissen über die verschiedenen Arten von Dämonen, deren Mächtigkeit und ihre speziellen Fähigkeiten sowie über Mittel und Wege, sich vor ihnen zu schützen oder sie zu bannen.

Geschichte: Der Charakter besitzt Information über die geschichtliche Vergangenheit der Länder, die er bereist. Er kann im Vorfeld von der Spielleitung Informationen einholen.

Heraldik: Der Charakter besitzt Kenntnisse über Wappen und Stammbäume der ansässigen Adelsfamilien.

Legenden: Der Charakter kennt viele alte Legenden und Lieder, in denen oft auch Hinweise oder Weisheiten versteckt sind.

Mystische Kreaturen: Der Charakter kennt eine Vielzahl von sagenumwobenen Kreaturen, wie etwa Drachen, Einhörner oder Phönixe. Über die meisten weiß er etwas zu berichten, etwa wie sie leben oder wo sie schon gesichtet wurden oder wie sie sich verhalten.

Religionen: Der Charakter besitzt allgemeines Wissen über verschiedenste Glaubensrichtungen. Er kann verschiedene Symbole und Zeichen den Religionen zuordnen und wesentlichste Verhaltensregeln der Priester*innen erkennen. Ist der Charakter selbst Diener*in einer Gottheit, so gilt er oder sie innerhalb

seiner oder ihrer Religion als Expert*in in Glaubensfragen.

Runen: Das Wissen um Runen und obskure Schriftzeichen. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter längst vergessene Schriften und arkane Alphabete entziffern. Grundsätzlich kann der Charakter alle toten und okkulten Schriften rekonstruieren, unabhängig von Kulturkreis oder gar Welt, auf der er sich befindet. Die Spielleitung kann aber in einzelnen Fällen entscheiden, dass ein spezielles Schriftstück mit ihm unbekannten Zeichen geschrieben wurde.

Spezielles Volk: Der Charakter besitzt tiefgreifendes Wissen über ein spezifisches Volk, zum Beispiel Elfen, Zwerge, Riesen oder ähnliches. Diese Information ist dann sehr detailliert und beinhaltet Körperbau, soziale Strukturen, die Namen verschiedener Gottheiten, Lebensräume u.ä.

Tiere: Der Charakter besitzt detaillierte Information über die Fauna der Welt, in der er sich gerade befindet. Sollte er genauere Information über ein spezielles Tier wünschen, so kann er diese bei der SL erfragen.

Untote: Vom Zombie bis zum Lich – der Charakter weiß über die verschiedenen Arten von Untoten bescheid und auch, welche Fähigkeiten sie häufig besitzen und wie man sie vernichten kann.

Vortragskunst
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Der Charakter kann sein Wissen über spezielle Kreaturen weitergeben und dadurch seinen Gefährt*innen im Kampf einen Vorteil verschaffen, sodass diese im nächsten Kampf 1 Punkt Schaden mehr gegen diese Kreaturen ausrichten.
Zum Beispiel: Ein Charakter hat „Wissen: Untote“ und die Fähigkeit „Vortragskunst“. Er kann also einen Vortrag über Untote halten und speziell über die Zombies, von denen die Spielercharaktere angegriffen werden. Dieser Vortrag muss mindestens 15 Minuten dauern, währenddessen sich die Zuhörer*innen genau auf den Vortragenden konzentrieren. Eine grobe Störung, zum Beispiel ein Kampf, unterbricht den Vortrag und es muss von vorne begonnen werden.
Wird der Vortrag erfolgreich beendet, können die Zuhörer*innen ihr Wissen einsetzen, indem sie im nächsten Kampf gegen Untote 1 Schaden mehr verursachen (z.B. 2 Schaden mit einem normalen Schwert). Der Effekt hält maximal 3 Stunden oder bis zum ersten Kampf.
Wichtig: der Charakter kann nur über Kreaturen vortragen, wenn er die entsprechende Wissensfähigkeit besitzt. Die häufigsten Sorten von Kreaturen, über die vorgetragen werden kann sind Untote, Dämonen, Orks, Goblins, Trolle, mystische Kreaturen, Elementare. Manche Welten besitzen auch besondere Kreaturen, die es nur dort gibt. In so einem Fall musst du dir das Wissen über diese Wesen erst erspielen und anschließend mit Livetagen kaufen, bevor du es an andere weitergeben kannst.

9.3. Seelische Fähigkeiten

Blutmagie
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Der Charakter ist in der Lage, Lebenspunkte in Magiepunkte umzuwandeln, indem er Blutopfer darbringt. Pro geopfertem Lebenspunkt erhält er 5 Magiepunkte. Wenn er sein eigenes Blut opfert, kann er dies ohne Umschweife und sehr schnell tun. Die dadurch gewonnenen Magiepunkte bleiben, bis sie verbraucht wurden. Es ist nicht möglich, das persönliche Maximum an Magiepunkten mit Blutmagie zu überschreiten jedoch können die Magiepunkte in einen Magiespeicher übertragen werden. Wird fremdes Blut

geopfert, so kann dies im Rahmen eines Rituals geschehen (Ritualkunde erforderlich). Diese Magiepunkte können auch nur für dieses Ritual verwendet werden und verfallen ansonsten. Werden die Punkte außerhalb eines Rituals geopfert müssen diese sofort aufgebraucht werden oder sie verfallen ebenfalls. Nur natürliche Lebenskraft kann geopfert werden, keine temporäre, wie z.B. die durch den Zauber Kampfstärke gewonnene.

Wunden, die durch ein Blutopfer verursacht wurden, können nicht durch Magie verschlossen werden, und auch die verschiedenen Formen der Regeneration und Heilkunde beschleunigen die Wundheilung nicht. Diese Wunden können nur durch natürliche Heilung über Nacht wiedergewonnen werden. Wer durch Blutmagie auf 0 LP gebracht wurde, kann durch „erste Hilfe“ oder „Heilkunde Wunden“ nur vor dem Verbluten bewahrt werden.

Anmerkungen: Aus Gründen der Darstellung ist es laut „Signum“ nur möglich, intelligente Lebewesen als Blutopfer heranzuziehen, d.h. das Opfern von Tieren ist nicht zielführend. Des Weiteren sei hier nochmals speziell darauf hingewiesen, dass es sich hier um ein SPIEL handelt und das einzige Blut, das bei solchen Szenen fließen soll, KUNSTBLUT ist.

Empathie mit Tieren
Grundkosten: 1
Voraussetzung: keine

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

Gefahrensinn
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, Gefahren vorauszuahnen. Dies kann sich im Spiel auf zwei verschiedene Arten äußern: zum einen weiß der Charakter in dem Moment, wenn die SL durch düstere Musik ein Ereignis ankündigt, ganz bewusst, dass sich Gefahr anbahnt und darf dies auch kund tun (z. B.: „Leute, mein Hühnerauge schmerzt! Gleich wird etwas sehr Unangenehmes passieren!“).
Zum anderen kann der Charakter die Spielleitung ganz bewusst 3-mal pro Tag nach der Gefährlichkeit seiner nächsten Aktion befragen. Z.B. „Ich bin im Begriff, mit den anderen ins Verlies hinabzusteigen. Werden mich dort große Gefahren erwarten?“ oder „Ich werde gleich den Raum durchsuchen. Lauern hier große Gefahren auf mich?“
Anmerkung: Diese Fähigkeit kann sich zum zweischneidigen Schwert entwickeln, darum sollte gut überlegt werden, bevor sie eingesetzt wird. Für manche*n Glücksritter*in hat sich ein Gespür für Gefahr schon als sehr wertvoll erwiesen, aber schon so manche*r Spieler*in hat sich durch düstere Vorahnung zu unnötigen Dummheiten hinreißen lassen. Des Weiteren ist diese Fähigkeit eine Möglichkeit für den Charakter und kein verbrieftes Recht. Die Spielleitung hat jederzeit das Recht Information zu verweigern, wenn ihr die Situation oder die Frage unangebracht erscheinen.

Gespür für Magie
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Der Charakter fühlt, wenn an einem bestimmten Ort, bei einem bestimmten Gegenstand oder von einer Person Magie in größerem Ausmaß angewendet wird. Er erkennt nicht, ob jemand Magier ist oder ob jemand (Zauber)Sprüche beherrscht. Vielmehr reagiert er auf die aktuellen Strömungen aktiver Magie. Diese Information wird meist die Spielleitung geben. Der Charakter könnte z.B. fühlen, dass sich in der Burg, in der er sich gerade aufhält, in Richtung Turmzimmer doch wirklich beträchtlich viel Kraft sammelt.

Glück
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Diese Eigenschaft äußert sich mitunter dadurch, dass die Spielleitung dem Charakter sein außergewöhnliches Glück anrechnet und ihm ein kleiner Gunstbeweis des Schicksals zukommt. Bewusst kann der Charakter diese Fähigkeit dazu nutzen, einmal pro Tag eine 50/50 Chance für sich zu entscheiden, zum Beispiel den Wurf einer Schicksalsmünze.
Anmerkung: Natürlich weiß die SL nicht immer auswendig, welche Charaktere „Glück“ besitzen, darum ist es sinnvoll, in einer entscheidenden Situation darauf hinzuweisen. Wer allerdings zehnmal am Tag die Spielleitung damit nervt, dass er oder sie doch eigentlich Glück hätte, muss damit rechnen, dass es ihn oder sie schon bald ganz verlässt.

Heilige Weihe
Grundkosten: 2
Voraussetzung: keine

Die heilige Weihe unterscheidet Priester*innen von Gläubigen. Wer diese Zeremonie durchlaufen und dadurch das eigene Leben einem Gott geweiht hat, ist in der Lage, Gottesdienste durchzuführen, Wasser zu weihen und Tote einzusegnen. Außerdem kann der Zauber „Schutzschild“ als Ritualzauber gewirkt werden. Jede Anwendung dieser Fähigkeiten kostet die oder den Anwender*in 1 Magiepunkt.

Auch Schaman*innen müssen eine heilige Weihe erhalten. Diese ermöglicht es ihnen, heilige Zeremonien ihres Volkes durchzuführen. sie können die Nähe von (Natur)Geistern erfühlen und deren Gesinnung erkennen. Außerdem können sie Rauschmittel herstellen, die geistige Reisen in die astrale Welt ermöglichen. Jede Anwendung dieser Fähigkeiten kostet für Schaman*innen 1 Magiepunkt.

Heiliges Symbol
Grundkosten: 3
Voraussetzung: Heilige Weihe

Das heilige Symbol hat Macht gegen oder über Untote und in geringerem Ausmaß auch gegenüber Dämonen und Sphärenwesen. Es gibt zwei verschiedene Arten und jeder Glaube kann immer nur heilige Symbole einer Art hervorbringen. Je mehr LT ein*e Priester*in bereits an Erfahrung gesammelt hat, umso mächtiger sind die Effekte des heiligen Symbols.
Heilige Symbole sind nur für Charaktere mit einer heiligen Weihe möglich.

Heilige Symbole für Priester*innen, Kleriker*innen oder Paladine

Art eins:
0 – 20 LT: niedere Untote ignorieren die Anwender*innen, auf höhere zeigt sich keine Auswirkung.
20 – 50 LT: niedere Untote weichen vor den Anwender*innen zurück, höhere Untote ignorieren diese. Niedere Dämonen empfinden die Präsenz des Symbols als unangenehm und werden Anwender*innen umgehen, wenn es lohnendere Ziele gibt.

Andere Wesen der Finsternis sind vom Symbol angewidert und werden Anwender*innen umgehen, wenn es einfachere Ziele gibt.
Ab 50 LT: niedere Untote in einem Radius von 3 m können vertrieben oder vernichtet werden, höhere Untote weichen zurück. Niedere Dämonen weichen angewidert zurück und können sich den Anwender*innen nicht nähern. Andere Wesen der Finsternis werden die Anwender*innen ignorieren, solange diese selbst nicht angreifen.

Art zwei:
0 – 20 LT: niedere Untote ignorieren die Anwender*innen, auf höhere zeigt sich keine Auswirkung.
20 – 50 LT: die oder der Anwender*in kann jeweils einen Untoten gleichzeitig unter ihre oder seine Kontrolle bringen. Höhere Untote ignorieren sie oder ihn. Niedere Dämonen empfinden die Präsenz des Symbols als interessant und werden Anwender*innen nicht behelligen, solange diese passiv bleiben. Wesen des Lichts sind vom Symbol angewidert und werden Anwender*innen umgehen, wenn es einfachere Ziele gibt.
Ab 50 LT: niedere Untote in einem Radius von 3 m können von der oder dem Anwender*in vertrieben oder kontrolliert werden. Höhere Untote und Niedere Dämonen zeigen sich interessiert und gesprächsbereit; will die oder der Anwender*in nicht mit ihnen sprechen, so ignorieren diese sie oder ihn. Wesen des Lichts weichen angewidert zurück. Ist dies nicht möglich, greifen sie an.

Heilige Symbole für Schaman*innen oder Druid*innen

Dies symbolisiert die mystische Verbindung zwischen Schaman*innen oder Druid*innen und den Kräften der Natur oder den Geistern ihrer Totems und Ahnen.. Anstatt über Dämonen und Untote gewährt das Heilige Symbol für diese Anwender*innen Macht über Elementare und Naturgeister. Es wird die Tabelle der Priester*innen von negativem Weltbild analog verwendet, d.h. die Geister und Elementare wirken interessiert oder lassen sich evtl. sogar kontrollieren.

0 – 20 LT: Naturgeister und schwache Elementare ignorieren die anwender*innen, auf mächtigere Elementare zeigt sich keine Auswirkung.

20 – 50 LT: Anwender*innen können jeweils einen Naturgeist oder schwaches Elementar gleichzeitig unter die eigene Kontrolle bringen. Mächtigere Elementare ignorieren die Anwender*innen. Andere Naturgeister oder Elementare empfinden die Präsenz des Symbols als interessant und werden Anwender*innen nicht behelligen, solange diese passiv bleiben.

Ab 50 LT: Naturgeister oder schwache Elementare in einem Radius von 3 m können von den Anwender*innen vertrieben oder kontrolliert werden. Mächtigere Elementare zeigen sich interessiert und gesprächsbereit; will der oder die Anwender*in nicht mit ihnen sprechen, so ignorieren diese ihn oder sie.

Die Bedingungen
Das heilige Symbol bündelt große Macht und ist ein Gunstbeweis des Gottes oder der Naturkräfte an den oder die Anwender*in. Deshalb sollten Geweihte es wie einen Augapfel hüten, denn wer es verliert, sinkt natürlich stark in der Gunst des Gottes oder der Ahnengeister oder der Naturgeister. Anmerkung: Die Zerstörung eines heiligen Symbols gilt nicht als Verlust. In diesem Fall behält das Größte Einzelstück seine Macht und es kann wieder repariert werden.

Die Anwendung des Heiligen Symbols kostet pro zerstörtes oder kontrolliertes Wesen ab der 20 LT-Kategorie einen Magiepunkt. Die Anwender*innen können wählen, ob sie die Wesen nur vertreiben möchten (für pauschal 1 MP) oder für 1 Magiepunkt pro Wesen zerstören oder kontrollieren wollen.

Immunität gegen Zauberspruchkategorie
Grundkosten: 4 pro Art
Voraussetzung: keine

Spruchimmunität Schaden
Spruchimmunität Behinderung
Spruchimmunität Sonstiges
Spruchimmunität Wissen

Ein Charakter mit einer Immunität kann einmal pro Tag den Auswirkungen eines Zaubers der entsprechenden Kategorie widerstehen („Ich widerstehe“ ansagen), sofern dieser nicht mehr als vier Generierungspunkte stark ist. Diese Fertigkeit kann auch mehrmals für eine Kategorie erworben werden.

Korrumpieren eingesegneter Körper
Grundkosten: 4
Voraussetzung: heiliges Symbol

Mit dieser Fähigkeit kann man die Wirkung einer Einsegnung umkehren. Erst danach ist es möglich einen bereits eingesegneten Körper als Untoten wieder zu erheben. Mit einem so korrumpierten Körper können ausschließlich niedere Untote erweckt werden. Es ist keinesfalls Möglich nach einer Korrumpierung die Seele des Verstorbenen in diesen Körper zurückzuholen.

Magiepunkte
Grundkosten: 1 pro 2 Magiepunkte
Voraussetzung: Magiekunde

Die Grundkosten für zwei Magiepunkte betragen 1. Da die meisten Magier*innen, Priester*innen etc… jedoch wesentlich mehr Magiepunkte benötigen, wird hier anstelle der Grundkosten eingetragen, wie oft diese Fähigkeit erworben wurde und dann entsprechend multipliziert.
Ein*e Magier*in, der oder die 8 Magiepunkte erwerben will, trägt also in das Feld „Grundkosten“ eine 4 ein. Diese Grundkosten müssen nun mit dem Wert der Begabung „Seele“ multipliziert werden. Hat diese Begabung zum Beispiel den Wert 1, muss er oder sie 4 Punkte dafür aufwenden. Die Magiepunkte sind der Indikator für die magische Macht des Charakters. Jeder Zauberspruch und jedes Wunder kosten beim Aussprechen ebenso viele Magiepunkte, wie sie an LT wert sind. Zur Erinnerung: Der Wert einer Fähigkeit in LT entspricht ihren Grundkosten.

Magischer Spruch
Grundkosten: variable
Voraussetzung: keine

Wie viele Punkte ein magischer Spruch kostet, hängt von seiner Wirkungsweise und anderen Eigenschaften ab. Prinzipiell gilt: ein Zauberspruch ist so stark, als er in GP wert ist. Zur Erinnerung: der Wert einer Fähigkeit in GP entspricht ihren Grundkosten. Es gibt eine Liste vordefinierter Sprüche, welche im LARP am häufigsten gebraucht werden. Wer selbst Zaubersprüche erfinden will, findet in „Signum“ eine Liste, die genaue Auskunft über das Modifizieren von Zaubersprüchen gibt. Wie immer gilt: Spielleitungen können individuelle Zauber-Kreationen beanstanden und diese in Absprache mit der oder dem Spieler*in umgestalten oder auch entscheiden, dass dieser Zauber auf der entsprechenden Veranstaltung nicht zulässig ist.

Meditation I – IV
Grundkosten: 4, 4, 4, 4
Voraussetzung: aufbauend;
ab Stufe 3: 20 Livetage, Seele 2;
ab Stufe 4: 40 Livetage, Seele 1

Durch Meditation kann ein Charakter Magiepunkte regenerieren. Dafür muss er sich 10 Minuten lang in Ruhe zurückziehen. Nach Ablauf der 10 Minuten (bis 600 zählen) erhält der Charakter dieselbe Anzahl an Magiepunkten zurück, als seine Stufe in „Meditation“ ist. Beispiel: Ein Charakter mit Meditation II würde nach 10 Minuten 2 Magiepunkte zurück erhalten.

Anmerkung: die Meditation muss bewusst erfolgen – Schlaf gilt also nicht als Meditation!

Meditation, geführte
Grundkosten: 4
Voraussetzung: Meditation IV
Ein Charakter, der die geführte Meditation beherrscht kann andere durch ihre Meditation führen. Die Auswirkung einer solchen Meditation ist, dass beiwohnende Charaktere ihre Meditationsstufe während der geführten Meditation um eine Stufe erhöhen können. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie die Voraussetzung laut Regelwerk dafür haben. Als Beispiel: ein Magier hat Meditation I und würde in 10 Minuten 1 Magiepunkt regenerieren. Während der geführten Meditation erhält er den Bonus, dass er die Effekte der Meditation II erhält und regeneriert deshalb in 10 Minuten 2 Magiepunkte. Sogar Magier ohne Meditation erhalten für den Zeitraum der geführten Meditation den Bonus von Meditation I.
Anmerkung: auch die geführte Meditation muss bewusst erfolgen – Schlaf gilt also nicht als Meditation!

Persönliche Waffe
Grundkosten: 6
Voraussetzung: 40 Livetage

Es gibt Waffen, die so perfekt an ihre Benutzer*innen angepasst sind, dass es schon fast an Magie grenzt. Die Herstellung einer solchen Waffe bedarf einer ausgezeichneten Schmiedekunst und gilt als besonderes Meisterwerk. Deswegen benötigt der/die Schmied*in mindestens die Handwerkskunst III. Manchmal müssen die späteren Besitzer*innen sogar eigene Questen erfüllen, um die Materialien für eine persönlichen Waffe zu beschaffen. Die Bindung zwischen der Waffe und dem Charakter hat etwas gleichsam Überirdisches und er vermag sie im Kampf so gekonnt zu führen, dass er dadurch einen Trefferpunkt zusätzlichen Schaden verursacht.

Sechster Sinn
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Ein sechster Sinn vermag dem Charakter so manchen Geistesblitz zu bescheren, entweder weil die Spielleitung aus eigenem Antrieb auf den Charakter zukommt und ihm eine Erleuchtung einflüstert oder weil der Charakter von seiner Seite aus davon Gebrauch macht – was er 3 mal pro Tag darf. So könnte zum Beispiel an einer Kreuzung der sechste Sinn den richtigen Weg weisen oder bei einer Entscheidungsfrage behilflich sein.
Anmerkung: der sechste Sinn unterscheidet sich wesentlich vom „Gefahrensinn“, da er nicht auf potentielle Gefahren, sondern eher auf den „richtigen“ Weg hinweist. (Richtig im Sinne des Schicksals). Er ist eine Möglichkeit, aber kein verbrieftes Recht; die SL kann jederzeit Information verweigern, wenn sie die Situation oder die Frage für unangebracht hält.

Seelenstärke
Grundkosten: 4
Voraussetzung: keine

Manche Charaktere verfügen über eine ungewöhnlich starke Verankerung der Seele in ihrem Körper. Sei es durch ihren Glauben, durch Magie oder auch einfach vom Schicksal begünstigt, diese Charaktere sind nur schwer in ihren Grundfesten zu erschüttern.
Seelenstärke schützt vor allen übernatürlichen Fähigkeiten, die sich gegen die Seele und die Bestimmung des Charakters richten. In jedem Fall ist der Charakter immun gegen den Zauber „Weltbild verändern“. Darüber hinaus wehrt sich seine Seele gegen Versuche sie vom Körper zu trennen, sie zu schwächen, zu beherrschen oder zu pervertieren.
Die genaue Auslegung der Widerstandskraft bleibt der Spielleitung überlassen. Als Richtlinie sei gesagt, dass es für Dämonen,

Untote und ähnliche Wesen sehr schwierig und aufwändig sein wird, dem Charakter die Seele zu entreißen oder sie zu pervertieren. Sollte die Seelenstärke laut Spielleitungs Entscheid nicht ausreichen, um den Charakter vor dem Verlust seiner Seele zu bewahren, so haben Spieler*innen immer die Möglichkeit für den eigenen Charakter zu bestimmen, dass dieser anstatt des Seelenverlustes sofort stirbt.
Gegen nichtmagische Beeinflussungen wie z.B. Folter oder herkömmliche Behinderungszauber wie „Fesselung“ bietet Seelenstärke jedoch keinen Schutz.

Wahrsagen / Prophezeiung / Weissagung
Grundkosten: 3
Voraussetzung: keine

Der Charakter hat die Fähigkeit, kleine Blicke in die Zukunft zu werfen. Ob er aus dem Kaffeesatz liest, Karten legt, ein Medium ist oder die Sterne deutet, bleibt dabei den Spieler*innen überlassen. Bevor der Charakter eine Weissagung machen will, möge er eine SL zu Rate ziehen, die ihm dann entsprechende Information gibt.

10. Spruchlisten

10.1. Spruchliste Schaden

Mögliche Modifikationen für Schadenszauber:
Wirkung, Direkter Schaden, Reichweite, Wirkungsdauer (nicht bei Sofort)

Name: Blitzstrahl
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 1 Blitzschaden

Beschreibung: Erzeugt einen Blitz, der sein Opfer mit Schaden aus Elektrizität überzieht.

Name: Eisbolzen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 1 Eisschaden

Beschreibung: Schleudert einen eisigen Bolzen, der Kälteschaden verursacht.

Name: Energiebolzen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 1 Magieschaden

Beschreibung: Schleudert einen Bolzen aus Energie, der Magieschaden verursacht.

Name: Erdbolzen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 1 Erdschaden

Beschreibung: Schleudert einen steinigen Bolzen, der Erdschaden verursacht.

Name: Feuerbolzen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 1 Feuerschaden

Beschreibung: Schleudert einen flammenden Bolzen, der Feuerschaden verursacht.

Name: Instabilität
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 2 Schaden (nur auf Untote)

Beschreibung: Erzeugt bei Untoten durch Erschütterung ihres Existenzgefüges zwei Trefferpunkte Schaden.

Name: Schockgriff
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 1 Blitzschaden direkt

Beschreibung: Verursacht beim Berührten direkten Schaden durch nichtmagische Rüstung hindurch. Achtung: die Berührung wird durch ein Auflegen der Hand dargestellt, keinesfalls durch Festhalten!

Name: Magische Waffe
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Eine Stunde
Wirkung: Waffe wird magisch

Beschreibung: Verzaubert die berührte Waffe so, dass sie für die kommende Stunde auch Wesen verletzen kann, die von gewöhnlichen Waffen nicht getroffen werden. Mehr Schaden verursacht die Waffe

allerdings durch die Verzauberung nicht. Eine Waffe, die mit “Magische Waffe” verzaubert wird, kann nicht gleichzeitig von einer anderen übernatürlichen Verbesserung betroffen sein. Das heißt auf eine heilige, gesegnete, magische oder elementare Waffe wirkt der Zauber nicht.

Name: Starke Instabilität
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 3 Schaden (nur Untote)

Beschreibung: Die stärkere Variante der Instabilität schädigt jegliche Untote für drei Lebenspunkte.

Name: Starker Blitzstrahl
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 2 Blitzschaden

Beschreibung: Ein leuchtender Blitz wird beschworen und trifft das Ziel mit elektrischem Schaden.

Name: Starker Eisbolzen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 2 Eisschaden

Beschreibung: Mit diesem mächtigeren Bolzen kann mehr Kälteschaden verursacht werden.

Name: Starker Energiebolzen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 2 Magieschaden

Beschreibung: Mit diesem mächtigeren Bolzen kann mehr Magieschaden verursacht werden.

Name: Starker Erdbolzen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 2 Erdschaden

Beschreibung: Mit diesem mächtigeren Bolzen kann mehr Erdschaden verursacht werden.

Name: Starker Feuerbolzen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 2 Feuerschaden

Beschreibung: Schleudert einen weitaus stärkeren Bolzen, der Feuerschaden verursacht.

Name: Großer Blitzstrahl
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 3 Blitzschaden

Beschreibung: Ein mächtiger Blitz entsteht und trifft das Ziel für 3 Schadenspunkte durch Elektrizität.

Name: Großer Eisbolzen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 3 Eisschaden

Beschreibung: Eine Lanze aus Eis durchbohrt den getroffenen Gegner.

Name: Großer Energiebolzen

Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 3 Magieschaden

Beschreibung: Erzeugt einen großen Energieball, der dem Gegner großen Magieschaden zufügt.

Name: Großer Erdbolzen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 3 Erdschaden

Beschreibung: Erzeugt einen großen Ball aus Gestein, der dem Gegner großen Erdschaden zufügt.

Name: Großer Feuerbolzen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 3 Feuerschaden

Beschreibung: Erzeugt einen großen Feuerball, der dem Gegner großen Brandschaden zufügt.

Name: Vampirgriff
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Transferiert Lebenskraft vom Opfer zur anwendenden Person

Beschreibung: Pro Sekunde wird vom Opfer ein Lebenspunkt auf die anwendende Person des Zaubers übertragen. Rüstung gleich welcher Art (auch magischer Natur) schützt nicht dagegen. Die gewonnen Lebenspunkte können auch das Maximum des oder der Anwender*in übersteigen und verfallen nach zehn Minuten. Ein Opfer kann nicht unter 0 LP reduziert werden. Wichtig: Die Berührung darf nur durch das Auflegen der Hand dargestellt werden, keinesfalls durch Festhalten. Sollte das Maximum an Lebenspunkten der anwendenden Person überstiegen werden, so gelten diese Lebenspunkte als temporär und können nicht für Blutmagie oder Ähnliches benutzt werden. Auch Verletzungen, die durch magische Heilung nicht versorgt werden können, heilen durch Vampirgriff nicht!

Name: Zerbrechen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Gegenstand zerbricht

Beschreibung: Zerstört einen max. 5 kg wiegenden, nicht magischen Gegenstand (z.B. ein Schwert, einen Stab oder eine kleine Truhe), so dass dieser nur mit dem geeigneten Handwerk wieder repariert werden kann.

Name: Krankheiten verursachen
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Variabel
Wirkung: Verursacht eine Krankheit der Stufen 1 - 3

Beschreibung: Dieser heimtückische Zauber verursacht beim berührten Opfer eine Krankheit, die von Schnupfen bis zu schwerwiegenden Krämpfen reichen kann. Einmal gestartet, nimmt die Krankheit den normalen Verlauf und kann auch durch Heilkundige normal behandelt werden. Die Spielleitung entscheidet, welche Krankheit verursacht wird.

Name: Rüstung zerstören
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden

Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Bringt eine Rüstung sofort auf 0

Beschreibung: Getroffene Gegner*innen verlieren sofort alle noch vorhandenen Rüstungsschutzpunkte. Es ist aber nicht notwendig, die Rüstung abzulegen. Die Rüstungspunkte können wie bei im Kampf beschädigten Rüstungen nur durch ein geeignetes Handwerk wieder hergestellt werden. Dieser Zauber wirkt nicht gegen verzauberte Rüstungen oder Schutzzauber.

Name: Untote vernichten
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Vernichtet einen niederen Untoten oder verursacht 5 Schaden

Beschreibung: Die Macht dieses Zaubers beendet die Existenz niederer Untote wie Zombies, Skelette, Ghule und ähnliches sofort. Reicht die Kraft nicht aus, ein Wesen augenblicklich zu zerstören, so verursacht der Zauber bei diesen fünf Schadenspunkte.

Name: Waffe erhitzen
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Wirkung: jede Waffe wird heiß

Beschreibung: Erhitzt jede Waffe so stark, dass der oder die Träger*in sie fallen lassen muss, wenn er oder sie nicht gegen Hitze resistent ist. Mit Schmerzresistenz könnte die Waffe zwar in der Hand gehalten werden, aber dann verursacht der Zauber einen Schadenspunkt wegen den Verbrennungen.

Name: Vernichtender Blitzstrahl
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 4 Blitzschaden
Beschreibung: Erzeugt ein zerstörerischen Strahl aus Blitzen, der vier Schadenspunkte Blitzschaden erzeugt.

Name: Vernichtender Eisbolzen
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 4 Eisschaden

Beschreibung: Erzeugt eine große Lanze aus Eis, welche vier Schadenspunkte Frostschaden erzeugt.

Name: Vernichtender Energieball
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 4 Magieschaden

Beschreibung: Erzeugt einen zerstörerischen Ball aus Energie, der vier Schadenspunkte Magieschaden erzeugt.

Name: Vernichtender Feuerball
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 4 Feuerschaden

Beschreibung: Erzeugt ein zerstörerischen Ball aus Feuer, der vier Schadenspunkte Brandschaden erzeugt.

Name: Vernichtendes Steingeschoß
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: 4 Erdschaden

Beschreibung: Erzeugt einen zerstörerischen

Ball aus Stein, der vier Schadenspunkte Erdschaden erzeugt.

Name: Durchdringende Waffe
Kosten: 5 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Der nächste Kampf oder maximal 1 Stunde
Wirkung: Verleiht einer Waffe die Fähigkeit, direkten Schaden zu verursachen

Beschreibung: Eine derart verzauberte Waffe wird für den kommenden Kampf direkten Schaden verursachen, also normale Rüstungen ignorieren. Nach Beendigung des Kampfes oder nach maximal einer Stunde erlischt der Zauber. Als Ende des Kampfes gilt hierbei, wenn für länger als eine Minute kein Hieb gegen Feind*innen geführt wurde.
Eine Waffe, die mit Durchdringende Waffe verzaubert wird, kann nicht gleichzeitig von einer anderen übernatürlichen Verbesserung betroffen sein. Das heißt auf eine heilige, gesegnete, elementare oder magische Waffe (auch Zauber) wirkt der Zauber nicht.

Name: Herr der Seuchen
Kosten: 5 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Verursacht beim Opfer eine beliebige Krankheit

Beschreibung: Anwender*innen können dem Opfer eine Krankheit ihrer Wahl auferlegen. Auch tödliche Krankheiten der Stufe IV sind hierbei möglich. Die Heilung dieser Krankheit ist nur entsprechend mächtigen Heilkundigen oder mit geeigneten Heilzaubern möglich.

Name: Gewitterruf
Kosten: 6 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Fläche
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Verursacht bei allen Feinden in einer Zone 1 Blitzschaden direkt

Beschreibung: Ruft die Mächte der Wolken an und sendet Blitze gegen alle Feinde der zaubernden Person. Sie erleiden allesamt einen direkten Schaden durch Blitz, gegen den keine normale Rüstung schützt. Gegen diesen Zauber ist auch die Fertigkeit Ausweichen nutzlos.

Name: Todeshand
Kosten: 6 GP
Kategorie: Schaden
Reichweite: Berührung (keine Modifikation möglich)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Bringt das Opfer auf 0 Lebenspunkte

Beschreibung: Dieser vernichtende Zauber reduziert das Opfer augenblicklich auf Null Lebenspunkte, egal wie viele es vorher gehabt haben mag. Normale oder auch magische Rüstung bieten keinen Schutz gegen die verheerende Wirkung. Getroffene sinken bewusstlos zu Boden und beginnen zu verbluten.
Achtung: die Berührung wird durch das Auflegen der Hand dargestellt, keinesfalls durch Festhalten!

10.2.Schutzzauber:

Mögliche Modifikationen für Schutzzauber: Wirkung, Reichweite, Wirkungsdauer (außer sofortige Wirkung)

Name: Kampfstärke
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis zum Ende des nächsten Kampfes bzw. maximal 1 Stunde
Wirkung: Verleiht empfangenden Charakter einen zusätzlichen Lebenspunkt.
Beschreibung: Für die Dauer des nächsten Kampfes erhält der Charakter einen zusätzlichen Lebenspunkt, der bei einem Treffer zuerst abgezogen wird. Dieser Punkt kann auch das Maximum des Charakters übersteigen.
Kampfstärke wirkt nicht auf Personen mit 0 LP.
Nach Beendigung der Feindseligkeiten (nachdem für eine Minute kein Hieb gegen Feind*innen erfolgte) oder nach maximal einer Stunde erlischt der Zauber.

Name: Kleines Schutzsiegel
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Legt einen Behinderungs- oder Schadenszauber auf ein Objekt.
Beschreibung: Durch das Markieren eines Gegenstands mit einer Rune oder einem Symbol wird ein Schutzsiegel geschaffen, welches mit einem Schadens- oder Behinderungszauber aufgeladen werden kann. Dieser Zauber muss extra gesprochen werden und darf maximal einen Magiepunkt kosten. Der gebundene Zauber wird automatisch auf die Person gewirkt, welche Siegel bricht, also z.B. den versiegelten Gegenstand öffnet. Um Missverständnisse zu vermeiden, muss ein deutlich erkennbarer Zettel mit der ausgelösten Wirkung am Gegenstand angebracht werden. Ein Schutzsiegel kann mit geeigneter Gegenmagie (siehe Magie brechen) aufgehoben werden. Auch der oder die Anwender*in kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden.

Name: Magische Rüstung 1
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Wirkung: Fängt einen Schadenseffekt auf die geschützte Person ab.
Beschreibung: Schützt eine Person mit einem schwachen, magischen Feld, das einen Treffer abfängt.
Diese Treffer können von einer Waffe oder einem Schadenszauber herrühren und beliebig stark sein. Magische Rüstung schützt weder vor Behinderungszaubern noch vor Umgebungseffekten wie einstürzenden Wänden. Die Magische Rüstung befindet sich zu jeder Zeit auf der Haut der geschützten Person. Das heißt, Schutzpunkte durch gewöhnliche Rüstung werden zuerst abgebaut und dann erst ist die magische Rüstung betroffen.
Zusätzlich gewährt eine Magische Rüstung mit einer Stärke ab vier Punkten Immunität gegenüber der Fähigkeit „Meucheln“. Entscheidend hierfür sind die übriggeblieben Punkte zum Zeitpunkt des Meuchelns und nicht die ursprünglichen Schutzpunkte.

Name: Schutzschild
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Konzentration, max. 5 Minuten (nicht modifizierbar)
Wirkung: Hüllt die zaubernde Person in einen Schutzschild ein.
Beschreibung: Die Person wird von einem Schutzschild umhüllt, welches vor jeglichen Angriffen schützt, sowohl physisch als auch magisch.
Während der Schutzschild aktiv ist, kann sich die Person nicht bewegen oder bewegt

werden und muss sich auf den Zauber konzentrieren. Dadurch kann sie nicht kämpfen, zaubern, oder sonst auf ihre Umwelt Einfluss nehmen.
Nach fünf Minuten kann die zaubernde Person entscheiden, einen weiteren Magiepunkt zu investieren und dadurch den Schutzschild für weitere fünf Minuten aufrecht zu erhalten.
Der Zauber kann auch vorzeitig auf Wunsch der anwendenden Person beendet werden.

Name: Unsichtbarkeit gegen Untote
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: die so bezauberte Person wird für niedere Untote unsichtbar. (Faust vor Stirn halten)
Beschreibung: Die zaubernde Person kann den Zauber auf sich oder ein Ziel, das berührt wird, legen. Die Wirkung erstreckt sich auf alle klassischen niederen Untoten wie Skelette, Zombies, Ghule etc… Mächtige Wesen wie Vampire oder untote Zauberer (Lich) sind hiervon nicht betroffen. Um die Unsichtbarkeit darzustellen, hält wird die Faust vor die Stirn gehalten. Ist dem Gegenüber, das einen niederen Untoten darstellt, unklar ob es die bezauberte Person sieht kann diese das auch mit der Aussage: „Unsichtbarkeit gegen Untote“ klarstellen.

Name: Auratarnung
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Blockt auf die Person gerichtete Wissenszauber bis 3 GP ab.
Beschreibung: Macht die bezauberte Person resistent gegen Wissenszauber wie Aura Lesen. Der oder die Anwender*in solcher Zauber wird in diesem Fall kein Ergebnis (keine Aura) erzielen. Auch gegen Zauber wie Untote entdecken wäre Auratarnung wirksam.

Name: Gegenzauber
Kosten: 2 GP (Anwendung kostet das Doppelte des abgewehrten Zaubers)
Kategorie: Schutz
Reichweite: Anwender
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Wehrt einen auf den oder die Anwender*in gerichteten Zauber ab.
Beschreibung: Der Gegenzauber erlaubt dem oder der Anwender*in, einem gegen ihn oder sie gerichteten Zauber der Kategorien Schaden, Information oder Behinderung zu widerstehen. Dazu hebt wird eine Hand zu einer Abwehrgeste gehoben und deutlich vernehmbar verkündet „Ich widerstehe!“. Es ist keine weitere Formel oder Ritual notwendig. Diese Verteidigung kostet das Doppelte des abgewehrten Zaubers. Fairerweise teilt die angreifende Person diese Kosten kurz per Handzeichen mit, falls diese von hier in dieser Liste angegebenen Standardkosten abweichen. Unterbleibt diese Mitteilung, kann der oder die Anwender*in davon ausgehen, dass es sich um einen Standardzauber handelt. Die Abwehr von Zaubern muss unmittelbar nach dem Angriff erfolgen.
Versucht der oder die Anwender*in einen Zauber zu kontern, der eine Modifikation anwendet, die mehrere Ziele beeinträchtigt, kann nur für sich selbst gekontert werden. Dies kostet dann nur die Grundkosten des gekonterten Zaubers.

Name: Magie brechen
Kosten: 2 GP (Wirkungskosten variabel)
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort (Anwendung dauert fünf Minuten) – nicht modifizierbar
Wirkung: Beendet eine laufende magische Wirkung.
Beschreibung: Dieser Zauber kann benutzt werden, um einen Zauber oder eine magische Wirkung dauerhaft zu beenden. Er kann gegen alle Zauber mit einer Wirkungsdauer, die länger ist als sofort, angewendet werden.

Gegen permanent magische Gegenstände ist er hingegen wirkungslos.
Die Anwendung kostet 2 Magiepunkte plus einen weiteren Magiepunkt für jeden Punkt, den der nun beendete Zauber ursprünglich gekostet hat und dauert fünf Minuten. Im Anschluss zählt die zaubernde Person laut die eingesetzten Magiepunkte hoch (Eins, Zwei, Drei,...) bis die Spielleitung anzeigt, dass der Zauber gebrochen ist. Sollten der anwendenden Person die Magiepunkte ausgehen oder de Zauber abgebrochen werden, bevor der zu beendende Zauber gebrochen wurde, dann schlägt „Magie brechen“ fehl. Alle bis dahin investierten Magiepunkte sind verloren.

Name: Schutzaura gegen Geschosse
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Bis zum Ende des laufenden Kampfes
Wirkung: Blockt jegliche nichtmagischen Geschosse ab.
Beschreibung: Die Person wird für die Dauer des aktuellen Kampfes unempfindlich gegen normale Geschosse. Jegliche Wurfdolche, Pfeile und Bolzen prallen harmlos ab.
Bei Missverständnissen durch einen Schützen kann mit der Aussage: „Schutzaura!“ bestätigt werden.
Verzauberte Projektile sind hiervon nicht betroffen. Diese durchdringen die Schutzaura mühelos. Auch Nahkampfwaffen werden nicht abgewehrt. Jegliche aggressive Handlung, wie das Ausführen eines Angriffs oder eines Zaubers der Kategorien Schaden oder Behinderung beendet die Schutzaura augenblicklich.
Ein Charakter kann immer nur von einer Art der Schutzaura gleichzeitig umgeben sein, also zum Beispiel nicht gleichzeitig von einer Schutzaura gegen Geschosse und einer gegen Nahkampfwaffen (siehe dazu auch „Schutzaura gegen Nahkampfwaffen).
Dieser Zauber kann nur während eines Kampfes bzw. unmittelbar vorher gewirkt werden. Als Wirkungsdauer gilt hierbei der laufende Kampf, jene Zeitspanne in welcher zumindest in Hörweite der Anwender*innen eine gewaltsame Auseinandersetzung stattfindet. Sobald für ca. 60 Sekunden keine Kampfhandlungen mehr unternommen werden, endet der Zauber.

Name: Unsichtbarkeit
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Macht die Person unsichtbar.
Beschreibung: Die Person wird für maximal fünf Minuten unsichtbar, aber nicht unhörbar. Für genauere Informationen über Unsichtbarkeit ziehe bitte den Abschnitt 9.3.3. Unsichtbarkeit heran. Die Darstellung erfolgt durch das Platzieren der rechten Faust über dem Kopf. Jegliche aggressive Handlung beendet den Zauber augenblicklich.

Name: Verbesserte Kampfstärke
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis zum Ende des nächsten Kampfes oder 1 Stunde
Wirkung: Verleiht der bezauberten Person 2 temporäre Lebenspunkte.
Beschreibung: Eine stärkere Version der normalen Kampfstärke, welche zwei Lebenspunkte verleiht. Wirkt ansonsten exakt so wie der schwächere Zauber.

N**ame: Zauberschloss**
Kosten: 2 GP (Anwendung kostet 2 MP + 1 MP pro Stufe des Schlosses)
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Verschließt eine Tür oder einen Gegenstand auf magische Weise.
Beschreibung: Mit Hilfe dieses Zaubers kann eine Tür oder sonstiger verschließbarer

Gegenstand versperrt werden. Hierzu wird der Gegenstand mit einem Band und einem Zettel markiert, auf welchem die Stufe des Zauberschlosses vermerkt ist. Dieses kann nur mit Hilfe des Zaubers Magie brechen oder von einem Charakter mit der entsprechend hohen Fertigkeit im Schlösser öffnen überwunden werden. Bestimmte Gegenstände können aber natürlich aufgebrochen oder zertrümmert werden. Dies soll bitte nur angedeutet werden, keinesfalls sollen real Türen oder Gegenstände beschädigt werden!

Name: Aurawandlung
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Gibt der Person eine veränderte Aura.
Beschreibung: die zaubernde Person oder ein*e willige*r Empfänger*in erhalten für die Dauer des Zaubers eine beliebige, gefälschte Aura. So könnte eine untote Person mit dem Weltbild zerstörend sich eine menschliche Aura mit dem Weltbild ausgeglichen verschaffen, um der Entdeckung zu entgehen.

Name: Höheres Schutzsiegel
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkung: Bindet einen Behinderungs- oder Schadenszauber auf einen Gegenstand.
Beschreibung: Wie beim kleineren Schutzsiegel kann ein Behinderungs- oder Schadenszauber auf einem Schloss oder einem Siegel angebracht werden. Der zu bindende Zauber muss separat gewirkt werden und darf bis zu 4 Magiepunkte kosten.

Name: Nebelgestalt
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Macht die zaubernde Person zu einer Nebelwolke.
Beschreibung: Verwandelt die Person in einen gasförmigen Zustand, in welchem durch Ritzen und kleinste Zwischenräume geschlüpft werden kann. Die entstehende Wolke ist normal sichtbar. Nur magische Angriffe (verzauberte Waffen oder Magie) vermögen ihr zu schaden. Jedoch kann die Nebelgestalt sich nur in Schrittgeschwindigkeit fortbewegen und es ist ihr nicht möglich, Objekte zu manipulieren. Zur Darstellung legen Spieler*innen beide Fäuste über den Kopf.

Name: Schutzaura gegen Nahkampfwaffen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Bis zum Ende des laufenden Kampfes.
Wirkung: Blockt jegliche nichtmagische Nahkampfwaffe ab.
Beschreibung: Wirkt ähnlich wie die Schutzaura gegen Geschosse, blockt jedoch jegliche Treffer von Nahkampfwaffen ab. Schusswaffen wie Bögen und Armbrüste können die Aura durchschlagen und verursachen normalen Schaden. Wurfwaffen und damit auch zweckentfremdet geworfene Gegenstände wie Schwerter sind jedoch wirkungslos. Magische und geweihte Waffen durchdringen die Schutzaura mühelos, beenden den Zauber jedoch nicht. Jegliche aggressive Handlung, wie das Ausführen eines Angriffs oder eines Zaubers der Kategorien Schaden oder Behinderung beendet die Schutzaura augenblicklich. Ein Charakter kann immer nur von einer Art der Schutzaura gleichzeitig umgeben sein, also zum Beispiel nicht gleichzeitig von einer Schutzaura gegen Geschosse und einer gegen Nahkampfwaffen (siehe dazu auch „Schutzaura gegen Geschosse“).

Dieser Zauber kann nur während eines Kampfes bzw. unmittelbar vorher gewirkt werden. Als Wirkungsdauer gilt hierbei der laufende Kampf, jene Zeitspanne in welcher zumindest in Hörweite der Anwender*innen eine gewaltsame Auseinandersetzung stattfindet. Sobald für ca. 60 Sekunden keine Kampfhandlungen mehr unternommen werden, endet der Zauber.

Name: Schutzkreis
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Aura (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Konzentration, max. 5 Minuten (nicht modifizierbar)
Wirkung: Schützt einen Bereich.
Beschreibung: Mit diesem Zauber kann die zaubernde Person eine Energiesphäre errichten und alle zu diesem Zeitpunkt darin befindlichen Personen wirkungsvoll abschotten. Sobald der Zauber aktiv ist, kann kein Wesen mehr in irgendeiner Richtung die Grenze des Bereichs passieren. Auch Zauber und Geschosse jeglicher Macht werden abgewehrt. Umgekehrt haben jedoch die Geschützten ebenfalls keine Möglichkeit, die Außenwelt zu beeinflussen. Nur der Zauber Magie brechen kann die Kuppel auflösen, wobei der oder die Erschaffer*in der Kuppel jederzeit zusätzliche Magiepunkte zur Verstärkung der Sphäre investieren kann.
Die Sphäre ist stationär, und der oder die Anwender*in muss sich auf den Zauber konzentrieren. Dadurch kann er oder sie sich nicht bewegen, kämpfen, zaubern oder anderweitig auf die Umwelt Einfluss nehmen.
Nach fünf Minuten kann die zaubernde Person entscheiden, einen weiteren Magiepunkt zu investieren und dadurch den Schutzkreis für weitere fünf Minuten aufrecht zu erhalten.
Der Zauber kann auch vorzeitig beendet werden.

Name: Starke Magische Rüstung
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Wirkung: Fängt 3 Angriffe ab.

Beschreibung: Schützt vor den nächsten drei Attacken, egal wie stark diese sein mögen nach denselben Regeln wie das schwächere Pendant. Auch die starke magische Rüstung schützt nicht vor Behinderungszaubern und vor schwerwiegenden Effekten wie zum Beispiel einem Sturz in eine Schlucht.

Name: Wahre Kampfstärke
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis zum Ende des nächsten Kampfes oder 1 Stunde
Wirkung: Verleiht 3 temporäre Lebenspunkte.

Beschreibung: Eine stärkere Version der normalen Kampfstärke, welche 3 Lebenspunkte verleiht. Wirkt ansonsten exakt so wie der schwächere Zauber.

Name: Magiespiegel
Kosten: 4 GP (Anwendung kostet das Dreifache des gespiegelten Zaubers)
Kategorie: Schutz
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Wirft einen auf den oder die Anwender*in gewirkten Zauber auf den oder die Urheber*in zurück.

Beschreibung: Mit dieser verbesserten Variante des Gegenzaubers wird der abgewehrte Zauber nicht neutralisiert, sondern sogar auf den oder die Angreifer*in zurückgeworfen. Dies funktioniert durch den Ausruf von „Magiespiegel“ oder „gespiegelt“ und einer Abwehrgeste. Es ist keine weitere Formel oder Ritual notwendig. Die Kosten betragen hierfür das Dreifache

des ursprünglichen Zaubers. Sollte die angreifende Person keine besonderen Kosten mitteilen, kann der oder die Anwender*in davon ausgehen, dass der Zauber den Standardkosten entspricht. Wie der Gegenzauber muss auch der Magiespiegel unmittelbar nach dem Angriff erfolgen.
Versucht der oder die Anwenderin einen Zauber zu spiegeln der eine Modifikation anwendet, die mehrere Ziele beeinträchtigt kann er dieser nur für sich gespiegelt werden. Dafür sind nur die Grundkosten des Gespiegelten Zaubers aufzuwenden.
Ausgenommen ist der Zauber Gewitterruf, hier wird der Zauber für alle Betroffenen zu vollen Kosten gekontert. Zauber deren Schaden durch eine Sekundärhandlung entsteht, wie zum Beispiel Gewitterruf, können nicht mir Magiespiegel gekontert werden.
Ein Zauber, der einmal gespiegelt wurde, kann nicht mehr zurückgeworfen werden. Es besteht lediglich die Möglichkeit in Gegenzaubern, allerdings für die versechsfachten Kosten des Grundzaubers (Das Spiegeln verdreifacht die Kosten, der Gegenzauber verdoppelt diese zusätzlich)

Name: Sphäre der Macht
Kosten: 5 GP
Kategorie: Schutz
Reichweite: die zaubernde Person und 5 Meter Radius (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Konzentration plus 5 Minuten (nicht modifizierbar)
Wirkung: Riegelt einen Bereich gegen jegliches Eindringen ab.

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann der oder die Anwender*in eine Energiesphäre errichten und alle zu diesem Zeitpunkt darin befindlichen Personen wirkungsvoll abschotten. Sobald der Zauber aktiv ist, kann kein Wesen mehr in irgendeiner Richtung die Grenze des Bereichs passieren. Auch Zauber und Geschosse jeglicher Macht werden abgewehrt. Umgekehrt haben jedoch die Geschützten ebenfalls keine Möglichkeit, die Außenwelt zu beeinflussen. Nur der Zauber Magie brechen kann die Sphäre auflösen, wobei der oder die Erschaffer*in jederzeit zusätzliche Magiepunkte zur Verstärkung der Sphäre investieren kann.
Wie beim Schutzkreis muss sich der oder die Anwender*in auf die Aufrechterhaltung des Zaubers konzentrieren. Nach Beendigung der Konzentration hält die Sphäre noch fünf Minuten an. In dieser Zeit kann der oder die Anwender*in innerhalb der Sphäre frei handeln.
Der Zauber auch vorzeitig durch den oder die Anwender*in beendet werden.

10.3. Heilzauber

Mögliche Modifikationen für Heilzauber:
Reichweite, Stärke

Name: Untote heilen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Heilt bei einer untoten Person sofort 2 Lebenspunkte.

Beschreibung: Dieser einfache, aber sehr praktische Zauber regeneriert bei untoten Charakteren jeglicher Art augenblicklich zwei Lebenspunkte. Wie bei allen Heilzaubern kann aber das Maximum an Lebenspunkten der Empfänger*innen niemals überschritten werden.

Name: Stabilisierung
Kosten: 1 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Wirkung: Stoppt temporär Verbluten, alle Gifte und Krankheiten.

Beschreibung: Für eine halbe Stunde wird die Wirkung aller Gifte und Krankheiten unterbrochen und ermöglicht eine längere Frist zur Bekämpfung schwerwiegender Probleme der Gesundheit. Patient*innen müssen jedoch während der Wirkungsdauer Ruhe halten. Aufstehen oder gar laufen, kämpfen oder zaubern bricht den Zauber und lässt sämtliche Wirkungen wieder aufleben.

Name: Heilung
Kosten: 2 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort (Lebenspunkt regeneriert nach 10 Minuten)
Wirkung: Heilt nach Ablauf von 10 Minuten zwei Lebenspunkte.

Beschreibung: Die anwendende Person startet beim Ziel des Zaubers einen übernatürlichen Heilungsprozess, der nach 10 Minuten zwei Lebenspunkte erneuert. Die zaubernde Person muss sich nicht die gesamte Zeit um den oder die Verletzte*n kümmern, sondern kann sich nach Wirken des Zaubers anderen Aufgaben widmen. Verblutende werden durch Anwendung dieses Zaubers auch vor dem Tod bewahrt und erwachen nach Regeneration des Lebenspunktes. Körperlicher Schaden wird geheilt jedoch hat dieser Zauber keinen Effekt auf Krankheiten oder Vergiftungen.

Name: Behinderung aufheben
Kosten: 2 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Beendet einen auf das Ziel wirkenden Behinderungszauber.

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein auf einer Person liegender Zauber der Kategorie Behinderung vorzeitig beendet werden, d.h. er betrifft die geheilte Person nicht länger. Bei Flächenzaubern kann immer nur ein Opfer nach dem anderen geheilt werden.

Name: Gift neutralisieren
Kosten: 3 GP (Sprechen des Zaubers kostet 3 + Stufe des Giftes in Magiepunkten)
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Beendet die Wirkung von Giften.

Beschreibung: Stoppt augenblicklich die Wirkung eines Giftes im Opfer. Die Kosten des Zaubers betragen 3 Magiepunkte plus 1 Magiepunkt pro Stufe des Giftes, also zum Beispiel: 6 Magiepunkte für ein Gift der dritten Stufe. Wird die falsche Giftstufe geheilt, zum Beispiel Gift neutralisieren

Stufe 3 auf eine vergiftete Person die mit Stufe 2 Gift vergiftet ist, verpufft der Zauber wirkungslos. Die Magiepunkte sind in diesem Fall trotzdem verbraucht.

Name: Krankheiten heilen
Kosten: 3 GP (Sprechen des Zaubers kostet 3 + Stufe der Krankheit in Magiepunkten)
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Beendet den Verlauf einer Krankheit.

Beschreibung: Der weitere Verlauf einer Krankheit wird gestoppt. Alle bisher entstandenen Schäden bestehen jedoch weiter und müssen separat geheilt werden. Die weitere Genesung verläuft wie im Kapitel „Heilung von Krankheiten“ beschrieben, je nach Stufe der Erkrankung.
Die Kosten des Zaubers betragen 3 Magiepunkte plus einen Magiepunkt pro Stufe der Krankheit, also zum Beispiel: 6 Magiepunkte für eine Krankheit der dritten Stufe. Wird die falsche Krankheitsstufe geheilt, zum Beispiel Krankheit heilen Stufe 3 auf eine erkrankte Person, die mit einer Krankheit Stufe 2 erkrankt ist, verpufft der Zauber wirkungslos. Die Magiepunkte sind in diesem Fall trotzdem verbraucht.

Name: Schnelle Heilung
Kosten: 3 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Heilt sofort 1 LP.

Beschreibung: Dieser in Notfällen sehr praktische Zauber regeneriert augenblicklich einen Lebenspunkt bei einer verletzten Person, ohne jegliche Wartezeit. Die Verwundung verschwindet auf magische Weise und der oder die Betroffene ist sofort wieder einsatzbereit. Daher ist der Zauber wesentlich aufwändiger zu wirken als ein Standardheilzauber.

Name: Große Heilung
Kosten: 4 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort (Lebenspunkte regenerieren nach 10 Minuten)
Wirkung: Heilt nach Ablauf von 10 Minuten 4 Lebenspunkte.

Beschreibung: Wirkt wie die normale Heilung, nur dass nach 10 Minuten gleich vier Lebenspunkte regeneriert werden und der Charakter damit rascher wieder einsatzbereit ist.

Name: Vollständige Heilung
Kosten: 6 GP
Kategorie: Heilung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Heilt nach Ablauf von 10 Minuten jegliche Verletzungen.

Beschreibung: Mit diesem machtvollen Zauber können alle verlorenen Lebenspunkte auf einmal regeneriert werden. Nach zehn Minuten heilt der Zauber alle Verletzungen, selbst wenn der bezauberte Charakter bereits verblutend am Boden lag.

10.4. Behinderungszauber

Mögliche Modifikationen für Behinderungszauber:
Reichweite, Wirkungsdauer

Name: Angst
Kosten: 1 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf (nicht Modifizierbar)
Wirkungsdauer: 30 Sek.
Wirkung: Das Opfer flieht vor dem oder der Anwender*in.

Beschreibung: Das Opfer flieht etwa 30 Sekunden lang vor dem oder der Anwender*in. Wenn es keine Fluchtmöglichkeit hat, wird es den größtmöglichen Abstand einhalten.

Name: Befehl
Kosten: 1 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 30 Sek.
Wirkung: Opfer führt eine Anweisung aus.

Beschreibung: Die anwendende Person kann dem Opfer einen Befehl erteilen, der nur aus einem Wort bestehen darf. Sofern das Opfer die Sprache versteht, in welcher der Befehl gegeben wird, muss es den Befehl ausführen. Achtung: es dürfen keine Befehle erteilt werden, die zu einer realen Gefahr führen könnten, zum Beispiel Liegestütze in einem Kampfgetümmel oder welche die das Opfer real bloßstellen würden wie zum Beispiel ausziehen. Wir der Befehl „stirb“ auf das Opfer gesprochen fällt der Betroffene jedoch nur in einen kurzen Schlaf aus der er einfach wieder aufgeweckt werden kann.

Name: Befragung
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Frage
Wirkung: Das Opfer beantwortet eine Ja/ Nein Frage wahrheitsgemäß.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in darf dem Opfer eine einfache Frage stellen, welche mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Der/die Bezauberte muss wahrheitsgemäß darauf antworten.

Name: Schlaf
Kosten: 1 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 min.
Wirkung: Das Opfer fällt 10 Minuten lang in einen natürlichen Schlaf.

Beschreibung: Das Opfer schläft ein. Der Schlaf ist natürlich und kann durch gewöhnliche Methoden (z.B. Rütteln, Lärm) von außen unterbrochen werden.

Name: Windstoß
Kosten: 1 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 5 Sekunden
Wirkung: Das Opfer wird von der zaubernden Person weg geschleudert.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in erzeugt einen Windstoß, der das Opfer etwa 5 Meter weg schleudert, allerdings nicht von den Füssen weht.

Name: Blendung
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 10 Sek.
Wirkung: Das Opfer ist 10 Sekunden lang geblendet.

Beschreibung: Ein heller Lichtblitz blendet das Opfer 10 Sekunden lang, sodass es blind ist und keine gezielte Aktion mehr durchführen kann. Für lichtempfindliche Wesen (z.B. Drow) ist dies außerdem sehr schmerzhaft.
Die Fähigkeit „Blind kämpfen“ gewährt

die Möglichkeit, während Wirkungsdauer weiter aktiv am Kampf teilzunehmen.

Name: Fesselung
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Wurf
Wirkungsdauer: 30 Sek.
Wirkung: Die Arme des Opfers werden 30 Sekunden lang an den Körper gefesselt.

Beschreibung: Die Arme des Opfers werden durch unsichtbare Seile für 30 Sekunden an den Körper gefesselt, die Beine jedoch bleiben frei. Dieser Effekt wird durch Schaden nicht unterbrochen und die unsichtbaren Seile können nicht durchschnitten werden.

Name: Kommando
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 30 Sek.
Wirkung: Das Opfer führt ein Kommando aus.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann dem Opfer ein Kommando erteilen, das maximal 5 Wörter lang sein darf und eine klar formulierte Anweisung enthalten muss. Sofern das Opfer die Sprache, in der das Kommando gegeben wird versteht, wird es das Kommando ausführen und sich dabei 30 Sekunden lang ganz auf diese Ausführung konzentrieren. Wird das Opfer dabei gestört, verliert das Kommando seine Wirkung. Die Aufstufung der Wirkung ermöglicht es dem Magier für jede +1 Erhöhung ein zusätzliches Wort in das Kommando einzubauen.
Achtung: es dürfen keine Kommandos erteilt werden, die zu einer realen Gefahr führen könnten wie zum Beispiel Liegestütz im Kampfgetümmel oder welche die das Opfer real bloßstellen würden wie zum Beispiel „zieh dich aus.

Name: Naturgeist befehligen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein Naturgeist gehorcht dem Charakter.

Beschreibung: Der Charakter kann einem beliebigen Naturgeist eine einfache Anweisung erteilen. Der Naturgeist wird diesen Befehl ausführen, solange er dessen Existenz nicht gefährdet oder seinem Weltbild widerspricht.

Name: Vertreibe Niederen Dämon
Kosten: 1 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Wirkung: Ein niederer Dämon weicht zurück

Beschreibung: Der betroffene Dämon niederer Macht zieht sich aus der Gegenwart der wirkenden Person zurück und kann sich für 10 Minuten nicht weiter als 5 Meter nähern.

Name: Vertreibe Höheren Dämon
Kosten: 4 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Wirkung: Höherer Dämon weicht zurück

Beschreibung: Lässt einen höheren Dämon vor der anwendenden Person zurückweichen. Für zehn Minuten kann er sich nicht mehr als fünf Meter nähern und der anwendenden Person des Zaubers auch nicht in direkter Weise schaden.

Name: Verbanne Niederen Dämon
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort

Wirkung: Niederer Dämon verschwindet

Beschreibung: Wirft einen schwächeren Dämon direkt in seine Heimatebene zurück und entfernt ihn damit aus dem Kampf. Diesem Zauber zu widerstehen, kostet einen niederen Dämon die doppelte Anzahl der normalen Magiepunkte. Auf Gegner*innen, die keine niederen Dämonen sind, ist der Zauber völlig wirkungslos. Wird versucht der Zauber auf einen Dämon in dessen Heimatebene zu wirken verpufft dieser Zauber dann ebenfalls. Die Magiepunkte werden aber trotzdem verbraucht.

Name: Verbanne Höheren Dämon
Kosten: 5 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Schleudert einen höheren Dämon von dieser Ebene

Beschreibung: Dieser Zauber wirft einen hohen Dämon zurück in seine Heimatsphäre. Diesem Zauber zu widerstehen, kostet den Dämon das Doppelte der normalen Magiepunkte. Je nach Macht des Dämons kann die Spielleitung bestimmen, dass dieser Zauber mehr Magiepunkte als üblich kostet. Auf Gegner, die keine Dämonen sind, hat dieser Zauber keine Wirkung. Wird versucht der Zauber auf einen Dämon in dessen Heimatebene zu wirken verpufft dieser Zauber dann ebenfalls. Die Magiepunkte werden aber trotzdem verbraucht.

Name: Schmerz
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Sek
Wirkung: Das Opfer wird von Krämpfen geschüttelt.

Beschreibung: Das Opfer erleidet 30 Sekunden lang starke Schmerzen, die es ihm unmöglich machen zu kämpfen oder zu zaubern. Erleidet das Opfer, währenddessen Schaden durch einen Treffer, erlischt die Wirkung sofort. Charaktere mit der Fähigkeit „Schmerzresistenz“ sind gegen diesen Zauber automatisch immun.

Name: Stummheit
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Wurf
Wirkungsdauer: 10 Min.
Wirkung: Das Opfer ist 10 Minuten lang stumm

Beschreibung: Das Opfer kann 10 Minuten lang nicht mehr sprechen. Zaubern wird dadurch unmöglich.

Name: Verwurzelung
Kosten: 2 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Wurf
Wirkungsdauer: 30 Sek.
Wirkung: Das Opfer wird verwurzelt.

Beschreibung: Aus dem Boden wachsen Wurzeln, die sich um ein Bein des Opfers schlingen und es fest halten. Die Arme bleiben frei. Die Wurzeln können nicht zerschnitten werden, da sie ständig nachwachsen. Egal welche Art von physischer oder magischer Gewalteinwirkung die Wurzeln treffen, diese können nicht komplett vernichtet werden. Lediglich mit dem Zauber Behinderung aufheben kann die Wirkung frühzeitig beendet werden.

Name: Blindheit
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Wurf
Wirkungsdauer: 5 Min
Wirkung: Das Opfer wird blind.

Beschreibung: Das Opfer verliert für 5 Minuten sein Augenlicht (Augen schließen, außer in real gefährlichen Situationen).

Charaktere ohne die Fähigkeit „Blind Kämpfen“ können nicht mehr zielgerichtet kämpfen oder Zauber mit Wurfkomponente anwenden.

Name: Hochnotpeinliche Befragung
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: drei Fragen
Wirkung: Das Opfer beantwortet drei Fragen wahrheitsgemäß

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann dem Opfer drei Fragen stellen, die einfach und klar sein müssen. Das Opfer wird wahrheitsgemäß und ausführlich antworten. Die zaubernde Person bemerkt nicht, wenn der Befragung mithilfe der Fähigkeit „Starker Wille“ widerstanden wird.

Name: Magieraub
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Sekunden pro Magiepunkt
Wirkung: Der oder die Anwender*in entzieht dem Opfer Magiepunkte.

Beschreibung: Dem Opfer werden durch Berührung Magiepunkte entzogen, die direkt auf den oder die Anwender*in übergehen. Alle drei Sekunden wird ein Magiepunkt übertragen. Solange das Opfer berührt wird, können so viele Magiepunkte entzogen werden wie gewünscht, doch niemand kann das eigene Magiepunktemaximum überschreiten (d.h. überschüssige Magiepunkte verfallen). Der Zauber endet, sobald das Opfer keine Magiepunkte mehr hat oder losgelassen wird. Die Darstellung erfolgt durch das Berühren des Opferns, auf keinen Fall durch Festhalten.

Name: Niederen Dämon kontrollieren
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein niederer Dämon gehorcht dem Charakter.

Beschreibung: Der Charakter kann dem Dämon eine einfache Anweisung erteilen. Der Dämon wird diesen Befehl ausführen, ohne Wenn und Aber. Ein Dämon, der von dem oder der Anwender*in selbst beschworen wurde, wird nach Ablauf der Stunde oder nach Beendigung der Aufgabe in seine Heimatebene zurückkehren. Ein Dämon, der bereits auf derselben Ebene wie der oder die Anwender*in war und lediglich unter Kontrolle gebracht wurde, ist nach Ablauf der Stunde oder Beendigung der Aufgabe wieder frei.
Ein*e Zauberkundige*r, der oder die diesen Spruch beherrscht kann versuchen, Priester*innen Einhalt zu gebieten, die ihr Heiliges Symbol auf die von ihm oder ihr kontrollierte Wesenheit anwenden wollen (egal ob der oder die Priester*in eine positive oder negative Gesinnung hat). Sollte dieser Fall eintreten, geben sich die beiden Zauberkundigen in einen Willenswettstreit. Der oder die Magier*in beginnt, indem er oder sie ankündigt dem Wirken des priesterlichen Charakters entgegenzuwirken, die Initiation des Kampfes um die Kontrolle kostet den magiekundigen Charakter 1 MP.
Nun gibt der oder die Priester*in bekannt wie viel Kraft er oder sie in sein Heiliges Symbol investiert (eine gewisse Anzahl an Magiepunkten). Dies sollte mit der Gottheit entsprechenden Gebeten, Gesten und Sprüchen unterstrichen werden. Danach gibt der magische Charakter bekannt, ob er mit dem geweihten Charakter weiter um die Vorherrschaft kämpft und muss hierfür mindestens einen Magiepunkt mehr nennen als der oder die Priester*in, auch dies muss mit entsprechenden Zaubergesten und Formeln unterstrichen werden. Das Duell ist entschieden, wenn eine*r der beiden Kontrahent*innen keine Kraft mehr hat oder das Duell freiwillig aufgibt.

Name: Elementar befehligen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein Elementarwesen gehorcht dem Charakter

Beschreibung: Der Charakter kann einem Elementarwesen eine einfache Anweisung erteilen. Das Elementar wird diesen Befehl ausführen, sofern er nicht gegen seine Natur oder sein Weltbild verstößt. Ein Elementarwesen, das vom Charakter selbst beschworen wurde, wird sich nach Ablauf der Stunde oder nach Beendigung der Aufgabe wieder auflösen. Ein Elementarwesen, das bereits Bestand hatte und lediglich unter Kontrolle gebracht wurde, ist nach Ablauf der Stunde oder nach Beendigung der Aufgabe wieder frei.

Name: Tierherrschaft
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein Tier oder Tierwesen gehorcht dem Charakter

Beschreibung: Der Charakter kann ein Tier oder Tierwesen völlig kontrollieren. Das Opfer wird jeden Befehl nach Möglichkeit ausführen. Nach Ablauf einer Stunde ist das Opfer wieder frei.

Name: Vergessen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Wirkung: Das Opfer vergisst einen Sachverhalt.

Beschreibung: Ein Sachverhalt, der sich am selben Tag ereignet hat und nicht länger als eine halbe Stunde angedauert hat, wird im Unterbewusstsein des Opfers vergraben. Es kann sich selbstständig nicht mehr daran erinnern und ist sich auch nicht bewusst, dass es etwas vergessen hat.

Name: Niederen Untoten kontrollieren
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein niederer Untoter gehorcht dem Charakter.

Beschreibung: Der Charakter kann einen niederen untoten Charakter eine Stunde lang völlig kontrollieren. Nach Ablauf der Stunde endet diese Beherrschung und der untote Charakter wird wieder seine vorherigen Ziele verfolgen.

Ein*e Zauberkundige*r, der oder die diesen Spruch beherrscht kann versuchen, Priester*innen Einhalt zu gebieten, die ihr Heiliges Symbol auf die von ihm oder ihr kontrollierte Wesenheit anwenden wollen (egal ob der oder die Priester*in eine positive oder negative Gesinnung hat). Sollte dieser Fall eintreten, geben sich die beiden Zauberkundigen in einen Willenswettstreit. Der oder die Magier*in beginnt, indem er oder sie ankündigt dem Wirken des priesterlichen Charakters entgegenzuwirken, die Initiation des Kampfes um die Kontrolle kostet den magiekundigen Charakter 1 MP.
Nun gibt der oder die Priester*in bekannt wie viel Kraft er oder sie in sein Heiliges Symbol investiert (eine gewisse Anzahl an Magiepunkten). Dies sollte mit der Gottheit entsprechenden Gebeten, Gesten und Sprüchen unterstrichen werden. Danach gibt der magische Charakter bekannt, ob er mit dem geweihten Charakter weiter um die Vorherrschaft kämpft und muss hierfür mindestens einen Magiepunkt mehr nennen als der oder die Priester*in, auch dies muss mit entsprechenden Zaubergesten und Formeln unterstrichen werden. Das Duell ist entschieden, wenn eine*r der beiden Kontrahent*innen keine Kraft mehr hat

oder das Duell freiwillig aufgibt.

Name: Höheren Untoten kontrollieren
Kosten: 4 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein höherer untoter Charakter gehorcht dem oder der Anwender*in

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann einen höheren untoten Charakter eine Stunde lang völlig kontrollieren. Nach Ablauf der Stunde endet diese Beherrschung und untote Charakter wird wieder seine vorherigen Ziele verfolgen.
Diesem Zauber zu widerstehen, kostet den untoten Charakter das Doppelte der üblichen Magiepunkte.

Ein*e Zauberkundige*r, der oder die diesen Spruch beherrscht kann versuchen, Priester*innen Einhalt zu gebieten, die ihr Heiliges Symbol auf die von ihm oder ihr kontrollierte Wesenheit anwenden wollen (egal ob der oder die Priester*in eine positive oder negative Gesinnung hat). Sollte dieser Fall eintreten, geben sich die beiden Zauberkundigen in einen Willenswettstreit. Der oder die Magier*in beginnt, indem er oder sie ankündigt dem Wirken des priesterlichen Charakters entgegenzuwirken, die Initiation des Kampfes um die Kontrolle kostet den magiekundigen Charakter 1 MP.
Nun gibt der oder die Priester*in bekannt wie viel Kraft er oder sie in sein Heiliges Symbol investiert (eine gewisse Anzahl an Magiepunkten). Dies sollte mit der Gottheit entsprechenden Gebeten, Gesten und Sprüchen unterstrichen werden. Danach gibt der magische Charakter bekannt, ob er mit dem geweihten Charakter weiter um die Vorherrschaft kämpft und muss hierfür mindestens einen Magiepunkt mehr nennen als der oder die Priester*in, auch dies muss mit entsprechenden Zaubergesten und Formeln unterstrichen werden. Das Duell ist entschieden, wenn eine*r der beiden Kontrahent*innen keine Kraft mehr hat oder das Duell freiwillig aufgibt.

Name: Werwesen kontrollieren
Kosten: 3 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Ein Werwesen in Wergestalt gehorcht dem Charakter

Beschreibung: Der Charakter kann ein Werwesen in Wergestalt völlig kontrollieren. Das Opfer wird jeden Befehl nach Möglichkeit ausführen. Nach Ablauf einer Stunde ist das Opfer wieder frei.

Name: Weltbild verändern
Kosten: 4 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Wirkung: Dem Opfer wird ein Weltbild aufgezwungen

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann dem Opfer ein Weltbild nach Wahl des zaubernden aufgezwungen.

Name: Wirbelsturm
Kosten: 4 GP
Kategorie: Behinderung
Reichweite: Aura
Wirkungsdauer: 1 Min.
Wirkung: Eine Windhose entsteht um den Anwender herum.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in erzeugt eine Windhose, in deren Zentrum er oder sie selbst steht. Alle Personen in einer Aura um das Zentrum herum werden weggeschleudert und können sich 1 Minute lang nicht mehr nähern. Jegliche Art von Pfeilen oder Wurfgeschossen werden abgelenkt. Dieser Zauber muss aufrechterhalten werden, der oder die Anwender*in muss sich also auf diesen Zauber konzentrieren und kann

währenddessen keine anderen Aktionen ausführen außer sich im Schritttempo bewegen. Er oder sie kann also weder kämpfen noch sprechen.

10.5. Wissenszauber

Mögliche Modifikationen für Wissenszauber:
Wirkungsdauer, Reichweite

Name: Astralsicht
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Min.
Wirkung: Das Ziel kann in den Astralraum blicken.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann den Zauber auf sich selbst oder eine andere Person sprechen. Das Ziel kann 5 Minuten lang in den Astralraum blicken und dort Astralreisende und Geister erkennen. Auch magische Kraftlinien können entdeckt werden. Es ist nicht möglich mittels Astralsicht die Aura einer Person zu lesen oder jene Leute zu entdecken auf denen die Zauber „Unsichtbarkeit gegen Untote“ oder „Unsichtbarkeit“ liegen.

Name: Sprache verstehen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Das Ziel versteht eine vorher festgelegte Sprache

Beschreibung: Der Charakter kann den Zauber entweder auf sich selbst oder eine andere Person sprechen. Das Ziel versteht 30 Minuten lang eine Sprache, die der oder die Anwender*in beim Zaubern bestimmt. Achtung: das Ziel kann die Sprache verstehen, aber nicht sprechen!
Wenn das Ziel in irgendeiner Sprache lesen kann, so kann es für die Dauer des Zaubers auch die festgelegte Sprache lesen.
Voraussetzung für das Gelingen das Zaubers ist, dass das Ziel geistig in der Lage ist, die entsprechende Sprache zu verstehen (so ist es zum Beispiel nicht möglich, dass ein Grottenolm elfisch versteht). Gebrechen wie Taubheit bleiben bestehen jedoch kann der Bezauberte, wie schon oben erwähnt, sofern er lesen kann, dann die Sprach lesen.

Name: Fährte erkennen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der oder die Anwender*in kann Spuren lesen

Beschreibung: Der Zauber ist örtlich begrenzt. Der oder die Anwender*in kann die Spuren einer Szenerie lesen und deuten wohin diese führen, sie jedoch nicht weiter verfolgen.

Name: Gift entdecken
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: ein Objekt
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter erkennt Gift

Beschreibung: Der Zauber muss auf ein bestimmtes Objekt gewirkt werden, und der Charakter erfährt nur, ob dieses Objekt vergiftet ist, aber nicht, auf welche Art. Auch kann nicht festgestellt werden, ob eine Person vergiftet ist. Jedoch würde der Anwender das Gift in einer Blutprobe erkennen.

Name: Magie entdecken
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter kann aktive Magie erkennen

Beschreibung: Beim Zaubern bestimmt der Charakter, wohin er genau blickt, und erhält dann von der Spielleitung Information darüber, was in seinem Sichtfeld alles magisch ist. Achtung: Magier*innen

gelten nicht per se als magisch. Personen auf denen magische Effekte , wie zum Beispiel magische Rüstung, wirken jedoch schon. Ebenso kann es passieren, dass die Spielleitung beim Blick auf mehrere Spieler*innen nicht auswendig aufzählen kann, welche der Gegenstände nun alle magisch sind.

Name: Naturgeistersprache sprechen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Das Ziel versteht die Sprache von Naturgeistern

Beschreibung: Der Charakter kann den Zauber auf sich selbst oder auf eine andere Person Sprechen. Das Ziel kann für die Dauer des Zaubers Naturgeister verstehen und ihre Sprache sprechen. Ansonsten gelten dieselben Bedingungen wie für den Zauber „Sprache sprechen".

Name: Pflanze erkennen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: 1 Pflanzensorte
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter erfährt Name und Art einer Pflanzensorte

Beschreibung: Der Zauber kann entweder auf bereits gepflückte oder noch im Erdreich wachsende Pflanzen angewendet werden. Der Charakter erfährt den Namen der Pflanze in seiner Muttersprache sowie eventuelle Eigenschaften wie heilend, giftig, magisch…

Name: Tiersprache sprechen
Kosten: 1 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Das Ziel kann sich mit einem beliebigen Tier unterhalten.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann den Zauber auf sich selbst oder auf eine andere Person sprechen. Beim Zaubern muss definiert werden, mit welcher Tierart die Verständigung erfolgen soll. Das Ziel kann sich anschließend mit dem entsprechenden Tier in dessen Sprache unterhalten. Voraussetzung ist das die Tierrasse genügend Intelligenz besitzt, um eine verständliche Kommunikation zu betreiben.

Name: Sprache sprechen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Das Ziel kann eine vorher festgelegte Sprache verstehen, sprechen und eventuell lesen.

Beschreibung: Der Charakter kann den Zauber auf sich selbst oder eine andere Person sprechen. Das Ziel versteht 30 Minuten lang eine Sprache, die der oder die Anwender*in beim Zaubern festlegt. In dieser Zeit kann das Ziel sowohl in dieser Sprache sprechen als auch zuhören. Sofern das Ziel in irgendeiner Sprache lesen kann, kann es für die Dauer des Zaubers auch in der festgelegten Sprache lesen.
Voraussetzung für das Gelingen des Zaubers die geistige Fähigkeit des Ziels, die festgelegte Sprache sprechen zu können. Körperliche Gebrechen bleiben weiterhin bestehen. Stumme Personen oder Personen diene die Zunge fehlt werden trotzdem nicht sprechen können.

Name: Aura lesen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter kann die Aura eines Ziels erkennen

Beschreibung: Der Charakter erkennt die Aura eines Lebewesens und erfährt etwas über das Weltbild desselben. Auch physische Verwandlungen werden erkannt – der oder die Anwender*in könnte zum Beispiel bei einem Werwesen die Urform, also die natürliche Gestalt erkennent. Veränderungen, die durch Zauber bewirkt wurden oder Zauber, welche die Aura verändern, werden nicht wahrgenommen.

Name: Dämonen entdecken
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Dämonen oder dämonische Auren werden erkannt.

Beschreibung: Der Charakter kann den Zauber auf sich selbst oder auf eine andere Person sprechen. Das Ziel kann erkennen, ob die Personen in seinem Sichtfeld dämonischer Herkunft sind. Auch dämonische Auren von Gegenständen werden erkannt. Zauber, die Dämonen tarnen oder deren Auren verbergen, werden jedoch nicht durchdrungen.

Name: Kleines Orakel
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter kann dem Schicksal eine Frage stellen.

Beschreibung: Dieser Zauber ist ein kurzes Ritual, an dessen Ende der oder die Anwender*in dem Schicksal (= der Spielleitung) eine Frage stellen darf, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet wird. Die Spieler*innen sind im eigenen Interesse angehalten, eine sinnvolle Frage zu stellen.

Name: Lebenskraft entdecken
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Wirkung: Das Ziel erkennt für 10 Minuten Lebenskraft und kann diese auch deuten.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann den Zauber auf sich selbst oder eine andere Person sprechen. Die so bezauberte Person erkennt die Lebenskraft eines Lebewesens und erfährt etwas über dessen Zustand. Der/die Bezauberte erkennt deutlich den Unterschied zwischen Schwelle des Todes, verletzt und unverletzt. Wurde die Lebenskraft magisch verborgen dringt der Zauber Lebenskraft entdecken nicht durch.
Um mit dem Zauber Lebensenergie zu erkennen, muss direkte Sicht auf die/das Lebewesen bestehen. Gebüsche und Nebel werden durchdrungen bereits Wände ab einer Stärke von 1cm Holz verhindern komplett eine Sicht auf die Lebensenergie.
Zauber erstellt von Magister Interscriptor Major Ertai Trevis und Quell Faeruk Shri'Tyrr Alea'n'dar

Name: Magische Suche
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Ein Objekt oder eine Person kann gefunden werden.

Beschreibung: Der Charakter kann ein Objekt oder eine Person finden, welches oder welche er sehr gut kennt und gut beschreiben kann. In diesem Fall wird er nach Beendigung des Zaubers die Richtung spüren, in welcher das Gesuchte sich befindet.
Wenn ein Bruchstück des gesuchten Gegenstandes vorhanden ist oder ein persönlicher Gegenstand der gesuchten Person, so wird der oder die Anwender*in genaue Angaben über den Aufenthaltsort des Gesuchten erhalten.

Sollte die gesuchte Person bereits tot sein, so findet der Zauber die entsprechende Leiche.
Wurde das Gesuchte magisch getarnt oder befindet es sich sehr weit weg (oder gar in einer anderen Ebene), wird der Zauber nur diffuse oder gar keine Ergebnisse liefern.

Name: Tote befragen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter kann einem oder einer Toten eine Frage stellen.

Beschreibung: Um den Zauber wirken zu können, muss ein sinnvoller Teil der Leiche vorhanden sein (also wenigstens der Oberkörper samt Kopf). Der oder die Tote darf nicht priesterlich eingesegnet worden sein.
Nach einem kurzen Ritual belebt der Geist des oder der Toten kurz den Körper und beantwortet eine Frage. Gibt der oder die Anwender*in 2 zusätzliche Magiepunkte aus, so stellt er die tote Person zusätzlich unter Wahrheitszwang. Der Zauber kann öfters auf denselben Leichnam gewirkt werden, solange dieser nicht eingesegnet oder unbrauchbar gemacht wurde.

Name: Untote entdecken
Kosten: 2 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Wirkung: Das Ziel kann Untote erkennen.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann den Zauber auf sich selbst oder auf eine andere Person sprechen. Das Ziel kann erkennen, ob die Personen in seinem Sichtfeld untot sind oder nicht. Zauber, die untote Charaktere oder deren Auren tarnen, werden jedoch nicht durchdrungen.

Name: Großes Orakel
Kosten: 3 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter kann dem Schicksal eine Frage stellen.

Beschreibung: Dieser Zauber soll als Ritual durchgeführt werden. Anschließend darf der oder die Anwender*in dem Schicksal/ Spielleitung eine Frage stellen, die sinngemäß beantwortet werden wird. Die Spieler*innen sind im eigenen Interesse angehalten, eine sinnvolle Frage zu stellen.

Name: Völkerverständigung
Kosten: 3 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Eine Personengruppe kann sich ohne Sprachbarrieren verständigen.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in definiert eine Personengruppe, die in den Zauber mit einbezogen wird. Ab der vierten Person muss für jede weitere einen zusätzlicher Magiepunkt aufgewendet werden.
Für die Dauer des Zaubers können sich die betroffenen Personen ohne Sprachbarrieren miteinander verständigen, doch es können keine fremden Sprachen gelesen werden. Es gelten dieselben Bedingungen wie für den Zauber „Sprache verstehen“.

Name: Wahrer Blick
Kosten: 4 GP
Kategorie: Wissen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Das Ziel erkennt jede Form von Illusion, Tarnung und Täuschung.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann den Zauber auf sich selbst oder auf eine andere Person sprechen. Das Ziel

kann bei jeder Person innerhalb seines Sichtfeldes dessen wahre Gestalt erkennen. Zauber, welche Auren verändern oder verbergen oder die Gestalt verändern, werden durchdrungen.

10.6. Sonstiges

Mögliche Modifikationen für sonstige Zauber: Stärke, Wirkungsdauer, Reichweite

Name: Licht
Kosten: 1 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Erzeugt ein diffuses Licht.

Beschreibung: Aus der Hand des Charakters entspringt ein diffuses, magisches Licht, das eine halbe Stunde lang anhält und nach Belieben abgedeckt werden kann. Achtung: die Darstellung dieses Zaubers muss durch ein Knicklicht oder eine ähnliche, nicht zielgerichtete Lichtquelle erfolgen – Taschenlampen sind nicht gestattet. Dieser Zauber ist dazu gedacht, in dunkler Umgebung für das Spiel relevante Tätigkeiten durchzuführen, zum Beispiel einen Hinweis zu suchen, eine Schriftrolle zu lesen oder ein Schloss zu knacken.
Solltest du dich, während eines LARPs in einer finsteren Umgebung befinden und Sorge haben, dass du stolperst, dich verletzt oder eine andere reale Gefahr befürchten, so darfst du immer und jederzeit eine Taschenlampe nutzen, um aus der Szene zu gehen und/oder in eine real sichere Umgebung zu kommen.

Name: Magischer Bote
Kosten: 1 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: speziell
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der Charakter kann eine Botschaft auf magischem Weg übertragen.

Beschreibung: Der Charakter schreibt eine Botschaft auf, die maximal 150 Worte umfassen darf. Anschließend wirkt er ein kurzes Ritual, durch welches die Botschaft verschwindet und bei dem oder der Empfänger*in wieder auftaucht.
Diese Person muss dem Charakter bekannt sein und sich in derselben Existenzebene befinden. Die Botschaft manifestiert sich in unmittelbarer Nähe der Person, z.B. auf Pergament, einer Wand oder einem Fenster. Hinweis: es ist grundsätzlich möglich, so eine Botschaft auch einem Charakter zu schicken, der gar nicht auf dem LARP anwesend ist. Das könnte zum Beispiel eine Hintergrundfigur sein, die in der bespielten Hintergrundwelt existiert. Die Spieler*innen sollten sich aber immer fragen, wie sinnvoll so eine Botschaft ist, insbesondere wenn dadurch eine Queste gelöst werden soll. Du kannst davon ausgehen, dass die Spielleitung alles, was zur erfolgreichen Auflösung einer Queste oder eines Plots nötig ist, direkt am Spiel zur Verfügung hat.

Name: Telekinese
Kosten: 1 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: solange der oder die Anwender*in sich konzentriert
Wirkung: Ein Gegenstand wird durch Gedankenkraft bewegt.

Beschreibung: Der Charakter kann durch seine Konzentration einen Gegenstand langsam bewegen, der nicht schwerer sein darf als etwa 1 kg. Der Zauber endet, sobald der Charakter die Konzentration verliert oder jemand den Gegenstand festhält.

Name: Baumtor
Kosten: 2 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der oder die Anwender*in teleportiert sich von einem Baum zum nächsten.

Beschreibung: Durch das Berühren eines Baumes und das Sprechen des Zaubers öffnet der oder die Anwender*in ein Portal,

das zu einem bis zu 100 Meter entfernten Baum führen kann, wo er oder sie wieder erscheint.

Name: Helles Licht
Kosten: 2 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: 30 Min.
Wirkung: Ein helles, zielgerichtetes Licht wird erzeugt.

Beschreibung: Aus der Hand oder einem von dem/der Anwender*in bestimmten Gegenstandes entspringt ein heller Lichtstrahl, der 30 Minuten lange leuchtet. Das Licht kann durch Abdecken gedämpft oder durch den/die Anwender*in abgebrochen werden. Das Benutzen von Taschenlampen zur Darstellung ist erlaubt. Auch hier gilt: um dich aus einer realen Gefahrensituation zu entfernen darfst du immer eine Taschenlampe benutzen, dafür brauchst du keinen Zauber.

Name: Leichnam beleben
Kosten: 2 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: eine Stunde, kann erneuert werden
Wirkung: Erweckt einen untoten Charakter.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in hält ein kurzes Ritual über dem Körper eines oder einer Toten ab, der oder die noch nicht eingesegnet wurde. Dadurch ersteht der Leichnam als Zombie auf, der sich unter völliger Kontrolle des Charakters befindet und dessen Befehle wortwörtlich befolgt. Der Zombie verfügt über keine Trefferpunkte und kann nicht kämpfen. Sobald der Zombie Schaden erleidet, erlischt der Zauber. Der Leichnam kann aber erneut belebt werden, solange er nicht eingesegnet wurde oder einen Masseverlust von mehr als 50% erlitten hat.

Name: Magie übertragen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Sek. pro Magiepunkt
Wirkung: Der oder die Anwender*in überträgt die eigenen Magiepunkte auf einen anderen Charakter.

Beschreibung: Durch Berührung überträgt der Charakter seine eigenen Magiepunkte auf einen anderen Charakter. Beide Magier müssen sich während der Übertragung konzentrieren. Eine Nebentätigkeit wie sprechen oder kämpfen ist nicht möglich. Das Magiepunkte Maximum des empfangenden Charakters darf nicht überschritten werden. Die Übertragung kann nur zwischen gleichen Klassen passieren. Also zum Beispiel Magier/Magier aber nicht Magier/Priester oder Magier/Barde.

Name: Naturgeist rufen
Kosten: 2 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: bis zu einer Stunde
Wirkung: Der Charakter ruft einen Naturgeist herbei.

Beschreibung: Dieser Zauber wird als Ritual durchgeführt und ruft einen Naturgeist herbei. Dieser ist der zaubernden Person keineswegs untertan und wird sich entsprechend seiner Natur verhalten.

Name: Schloss zerstören
Kosten: 2 GP (Anwendung kostet 2 MP + 2 MP pro Stufe des Schlosses)
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Öffnet ein nicht magisches Schloss.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in berührt das Schloss und spricht den Zauber.

Die Anwendung kostet 2 Magiepunkte plus 2 Magiepunkte pro Stufe des Schlosses und dauert 1 Minute pro investierten Magiepunkt. Magische Schlösser können mit diesem Zauber nicht geöffnet werden. Etwaige Fallen am Schloss werden durch diesen Zauber automatisch ausgelöst und betreffen den oder die Anwender*in. Das Schloss ist nach dem Öffnen zerstört und sollte entfernt werden (Bitte der nächsten Spielleitung übergeben)

Name: Astralwandeln
Kosten: 3 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Selbst (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Speziell
Wirkung: Der Körper des Charakters wird in die Astralebene versetzt.

Beschreibung: Dieser Zauber bewirkt eine vollständige Versetzung des Körpers der anwendenden Person in die Astrale Welt. Dort muss alle 5 Minuten 1 Magiepunkt aufgewendet werden, sonst erlischt der Zauber. Natürlich kann der Zauber willentlich jederzeit beendet werden. In jedem Fall erscheint der Körper des Charakters an derselben Stelle wieder in der normalen Welt, an deren Gegenstück er sich in der astralen Welt befunden hat.

Name: Astrale Reise
Kosten: 4 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Speziell
Wirkung: Der Körper eines Charakters wird in die Astralebene versetzt.

Beschreibung: Dieser Zauber bewirkt eine vollständige Versetzung des Körpers und der anwenden Person in die Astrale Welt. Dort muss alle 5 Minuten 1 Magiepunkt aufgewendet werden, sonst erlischt der Zauber. Natürlich kann der Zauber willentlich durch den/die Zaubernde*n jederzeit beendet werden. In jedem Fall erscheint der Körper des bezauberten Charakters an derselben Stelle wieder in der normalen Welt, an deren Gegenstück er sich in der astralen Welt befunden hat.

Name: Elementarwesen rufen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: bis zu 1 Stunde
Wirkung: Ruft ein Elementarwesen herbei.

Beschreibung: Dieser Zauber wird als Ritual durchgeführt. Durch das Einbinden von speziellen Komponenten kann der oder die Anwender*in die Art des Elementars bestimmen, anderenfalls erscheint ein zufälliges. Das Elementar wird sich entsprechend seiner Natur verhalten.

Name: Niederen Dämon beschwören
Kosten: 3 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: bis zu 1 Stunde
Wirkung: Ruft einen beliebigen niederen Dämon herbei.

Beschreibung: Dieser Zauber ist als Ritual durchzuführen. Die zusätzliche Anwendung von Schutz- bzw. Bannkreisen wird empfohlen. Bindet der oder die Anwender*in den wahren Namen eines speziellen niederen Dämons in den Zauber ein, so erscheint genau dieser Dämon. Ansonsten erscheint irgendein zufälliger Dämon, der sich entsprechend seiner Natur verhalten wird.

Name: Niederen Untoten erschaffen
Kosten: 3 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: eine Stunde
Wirkung: Ein niederer untoter Charakter wird erschaffen.

Beschreibung: Der Zauber wird als Ritual gewirkt und funktioniert nur bei Toten, die nicht eingesegnet wurden und noch genügend sinnvolle Masse besitzen. (Ein fehlender Arm wäre kein Hindernis, aber ein einzelnes Bein oder einen Kopf zu beleben ist nicht möglich.) Der oder die Anwender*in kann bis zu 5 Magiepunkte in Trefferpunkte für den Zombie umwandeln. Zusätzlich trägt der Zombie sämtliche Rüstung, mit der er gestorben ist oder begraben wurde und kann alle Waffen benutzen, die er auch zu Lebzeiten führen konnte.
Der Zombie steht unter völliger Kontrolle des Charakters. Seine Trefferpunkte können nur durch den Zauber „Untote heilen“ wieder hergestellt werden. Sinken die Trefferpunkte des Zombies auf 0, so ist er für 5 Minuten lang handlungsunfähig. Wird er in dieser Zeit nicht eingesegnet oder in kleine Teile zerlegt, erhebt er sich wieder, ist allerdings kampfunfähig, bis er geheilt wurde.

Name: Teleport
Kosten: 3 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Berührung (Nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der oder die Betroffene wird an einen anderen Ort teleportiert

Beschreibung: Nachdem der Zauber gesprochen ist, kreuzt der oder die Betroffene die Arme und begibt sich an einen bis zu 100 Meter entfernten Ort, wo er oder sie wieder erscheint. Beim Verschwinden und wieder erscheinen muss der oder die Teleportierte in die Hände klatschen oder laut „Teleport“ rufen. Dies symbolisiert das Knallen der Luft, wenn er oder sie (ent)materialisiert.
Achtung: der oder die Anwender*in muss den Ort kennen, an den teleportiert werden soll oder ihn zum Zeitpunkt des Verschwindens sehen können. Niemand kann unfreiwillig teleportiert werden. Nur Personen können teleportiert werden, bewusstlose Ziele oder Gegenstände können nicht teleportiert werden!

Name: Wergestalt
Kosten: 3 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Selbst (Nicht Modifizierbar)
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Der oder die Anwender*in nimmt eine kontrollierte Wergestalt an.

Beschreibung: Durch das Annehmen der Wergestalt kann der Körper des Charakters gestärkt werden.
Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:
Fledermaus: besseres Gehör
Wolf: besserer Geruchssinn
Adler: scharfer Blick
Katze: Klauen (1 mag. Schaden pro Hand)
Bär: 2 zusätzliche Lebenspunkte
Beliebig: Regeneration (1 LP alle 10 Minuten).
Es können keine Körperteile nachwachsen!
Es kann nur eine Form und Verstärkung gewählt werden. Die Wergestalt muss durch ein entsprechendes Kostüm dargestellt werden. Etwaige Klauen müssen den geltenden Sicherheitsstandards von LARP-Waffen entsprechen.

Name: Große Wergestalt
Kosten: 4 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Selbst (Nicht Modifizierbar)
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Der oder die Anwender*in nimmt eine kontrollierte Wergestalt an.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in nimmt eine beliebige Wergestalt an, und darf 3 der unter „Wergestalt“ beschriebenen körperlichen Stärkungen auswählen, die während dieser Zeit aktiv sind. Die Wergestalt ist durch ein entsprechendes Kostüm darzustellen. Etwaige Klauen müssen den geltenden Sicherheitsstandards von LARP-Waffen entsprechen.

Name: Höheren Dämon beschwören
Kosten: 4 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: bis 1 Stunde
Wirkung: ein höherer Dämon erscheint.

Beschreibung: Dieser Zauber ist als Ritual durchzuführen. Die zusätzliche Anwendung von Schutz- bzw. Bannkreisen wird empfohlen. Bindet der oder die Anwender*in den wahren Namen eines speziellen höheren Dämons in den Zauber ein, so erscheint genau dieser Dämon. Ansonsten erscheint irgendein zufälliger Dämon, der sich entsprechend seiner Natur verhalten wird.

Name: Höheren Untoten erschaffen
Kosten: 4 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Ruf
Wirkungsdauer: bis Mitternacht
Wirkung: Belebt einen höheren Untoten.

Beschreibung: Dieser Zauber ist als Ritual durchzuführen. Der oder die Anwender*in kann ihn auf einen Leichnam wirken, der noch nicht eingesegnet wurde und noch genügend sinnvolle Masse zum Beleben besitzt (es gelten die gleichen Bestimmungen wie für niedere Untote). Der oder die Tote ersteht als höhere*r, intelligente*r Untote*r auf, dessen oder deren Fähigkeiten die SL festlegt. Zusätzlich kann der oder die Anwender*in bis zu 10 Magiepunkte aufwenden, die in Trefferpunkte des oder der Untoten umgewandelt werden.
Der oder die Untote steht bis Mitternacht unter der Kontrolle des Charakters, danach ist er oder sie frei.

Name: Gruppenteleport
Kosten: 6 GP
Kategorie: Sonstiges
Reichweite: Gruppe
Wirkungsdauer: Sofort
Wirkung: Der oder die Anwender*in kann mehrere Personen gleichzeitig teleportieren.

Beschreibung: Der oder die Anwender*in kann eine Gruppe von beliebig vielen Personen teleportieren. Werden mehr als vier Personen teleportiert muss für jede weitere Person ein zusätzlicher Magiepunkt vom Zaubernden investiert werden. Vor dem Zauber muss durch Berührung Körperkontakt zur zaubernden Person hergestellt werden oder zu einer Person, die bereits durch Körperkontakt mit dem oder der Anwender*in verbunden ist.
Nachdem der Zauber gesprochen ist, kreuzen alle die Arme und gehen an einen Ort, den der oder die Anwender*in kennt und bestimmt und der maximal 100 Meter weit entfernt ist. Dort erscheint die Gruppe wieder.

11. Alchemistische Tränke

Im Folgenden sind all jene Tränke erklärt, deren Effekte den Alchemist*innen vorbehalten sind. Wichtig: Alchemistische Tränke der Kategorie „Schutz“ sind nur einzeln anzuwenden. Die Einnahme eines Schutztrankes hebt die Wirkung des Vorhergehenden auf.

Name: Elementarschutz gegen ...
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkung: Elementarer Schaden wird halbiert.

Beschreibung: Der Trank macht widerstandsfähig gegen ein Element, das beim Brauen festgelegt wird. Möglich sind: Feuer, Wasser (Eis), Erde, Luft (Blitz). Eine Stunde lang verursachen Zauber der Kategorie Schaden, die dem entsprechenden Element zugeordnet werden können, nur den halben Schaden an den Lebenspunkten des Charakters. Achtung: Rüstungsschutz ist davon nicht betroffen!

Name: Fluid der Meditation
Kosten: 1 GP
Kategorie: Magiefluide
Wirkungsdauer: 10 min.
Wirkung: ermöglicht eine Meditation der Stufe 2.

Beschreibung: Dieser Trank erlaubt es dem Charakter, 10 Minuten lang auf Stufe 2 zu meditieren, auch wenn er diese Fähigkeit gar nicht besitzt.
Die Meditation beginnt direkt nach Einnahme des Trankes. Wird sie unterbrochen, kann sie nicht mehr fortgesetzt werden.
Die Anwendung des Tranks „Fluid der Meditation“ ist auf eine Wirkung von 50 Punkten pro Tag beschränkt. Nach der Rückgewinnung von 50 Magiepunkten durch die Einnahme von Magiefluiden wird durch das Trinken von weiteren Fluiden kein weiterer Effekt erzielt.

Name: Gegengift
Kosten: 2 GP
Kategorie: Heilung
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: Stoppt die Wirkung eines Giftes der Stufe 1.

Beschreibung: Die Wirkung eines Giftes, das 1 GP wert ist, wird gestoppt und das Gift neutralisiert. Voraussetzung dafür ist, dass das Opfer den Trank auch zu sich nehmen kann. Schäden, die das Gift bereits angerichtet hat, bleiben bestehen.

Name: Ewiges Feuer
Kosten: 1 GP
Kategorie: Säuren
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: ein hoch entzündliches Öl.

Beschreibung: ein kleiner Funken genügt, um dieses Öl zu entzünden. Das Ewige Feuer selbst verursacht zwar keinen Schaden, doch die Anwendungsmöglichkeiten reichen vom Fackelbau bis zum Abfackeln. Es können damit keine IN-Time Wurffeuerbomben gebaut werden.

Name: Lederhaut
Kosten: 1 GP
Kategorie: Schutz
Wirkungsdauer: 6 Stunden oder bis verbraucht
Wirkung: Gewährt einen zusätzlichen Rüstschutzpunkt.

Beschreibung: Dieser Trank macht die Haut zäh wie Leder. Dadurch wird ein zusätzlicher Rüstschutzpunkt gewährt. Wichtig: Wird über der Lederhaut noch gewöhnliche Rüstung getragen, so werden Trefferpunkte erst von dieser Rüstung abgezogen und dann erst von der Lederhaut. Eine Kombination mit anderen magischen Rüstungen wie zum Beispiel magische Rüstung oder Diamant-, Eisen-, Steinhaut ist nicht möglich.

Die Lederhaut schützt vor direkten Treffern und Meuchelattacken, jedoch nicht gegen Betäuben.

Name: Leichter Rosttrank
Kosten: 1 GP
Kategorie: Säuren
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: Metall beginnt zu rosten.

Beschreibung: Wie jede Säure sollte dieser Trank nicht getrunken, sondern auf dem Zielobjekt angewendet werden. Diese Säure bringt rostfähiges Metall sofort zum Rosten. Dadurch wird es zwar nicht völlig zerstört, doch beschädigt. Durch herkömmliche Methoden (Schleifen, Polieren) kann das Metall wieder vom Rost befreit werden.
Ein Trank kann Metall bis zur Größe eines Einhandschwertes beschädigen.

Name: Leichte Säure
Kosten: 2 GP
Kategorie: Säuren
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: verursacht Schaden.

Beschreibung: Die leichte Säure verursacht 1 Schaden an den Lebenspunkten des Opfers, in flüssiger Form durch Trinken, in Salbenform durch Einreiben, und in Pulverform durch Einatmen. (Achtung: ein Pulverform kostet das Rezept 3 GP.)

Name: Starkes Fluid der Meditation
Kosten: 2 GP
Kategorie: Magiefluide
Wirkungsdauer: 10 min.
Wirkung: ermöglicht eine Meditation der Stufe 3.

Beschreibung: Dieser Trank erlaubt es dem Charakter, 10 Minuten lang auf Stufe 3 zu meditieren, auch wenn er diese Fähigkeit gar nicht besitzt.
Die Meditation beginnt direkt nach der Einnahme des Trankes. Wird sie unterbrochen, kann sie nicht mehr fortgesetzt werden.
Die Anwendung des Tranks „Fluid der Meditation“ ist auf eine Wirkung von 50 Punkten pro Tag beschränkt. Nach der Rückgewinnung von 50 Magiepunkten durch die Einnahme von Magiefluiden wird durch das Trinken von weiteren Fluiden kein weiterer Effekt erzielt.

Name: Steinhaut
Kosten: 2 GP
Kategorie: Schutz
Wirkungsdauer: 6 Stunden oder bis verbraucht
Wirkung: gewährt zwei zusätzliche Rüstschutzpunkte.

Beschreibung: Dieser Trank macht die Haut hart wie Stein. Dadurch werden zwei zusätzliche Rüstschutzpunkte gewährt. Wichtig: Wird über der Steinhaut noch gewöhnliche Rüstung getragen, so werden Trefferpunkte erst von dieser Rüstung abgezogen und dann erst von der Steinhaut. Eine Kombination mit anderen magischen Rüstungen wie zum Beispiel magische Rüstung oder Diamant, Eisen-, Lederhaut ist nicht möglich.
Die Steinhaut schützt vor direkten Treffern und Meuchelattacken, jedoch nicht gegen Betäuben.

Name: Eisenhaut
Kosten: 3 GP
Kategorie: Schutz
Wirkungsdauer: 6 Stunden oder bis verbraucht
Wirkung: Gewährt 3 zusätzliche Rüstschutzpunkte

Beschreibung: Dieser Trank macht die Haut hart wie Eisen. Dadurch werden drei zusätzliche Rüstschutzpunkte gewährt. Wichtig: Wird über der Eisenhaut noch gewöhnliche Rüstung getragen, so werden Trefferpunkte erst von dieser Rüstung abgezogen und dann erst von der Eisenhaut. Eine Kombination mit anderen magischen

Rüstungen wie zum Beispiel magische Rüstung oder Diamant-, Stein-, Lederhaut ist nicht möglich.
Die Eisenhaut schützt vor direkten Treffern und Meuchelattacken, jedoch nicht gegen Betäuben.

Name: Magiefluid
Kosten: 3 GP
Kategorie: Magiefluide
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: Regeneriert bis zu 10 Magiepunkte.

Beschreibung: Dieser Trank bringt sofort bis zu 10 Magiepunkte zurück. Dabei kann das Magiepunktemaximum des Anwenders nicht überschritten werden.
Die Anwendung des Tranks „Magiefluid“ ist auf eine Wirkung von 50 Punkten pro Tag beschränkt. Nach der Rückgewinnung von 50 Magiepunkten durch die Einnahme von Magiefluiden wird durch das Trinken von weiteren Fluiden kein weiterer Effekt erzielt.

Name: Starke Säure
Kosten: 3 GP
Kategorie: Säuren
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: zersetzende Wirkung oder Schadenswirkung.

Beschreibung: Die starke Säure zersetzt so ziemlich alles außer Glas und hoch magische Objekte. Eine Dosis der Säure kann etwa 1 dm3 Materie zersetzen. Sie kann auch geworfen werden (durch Softball darstellen) und verursacht dann in einem Umkreis von 1 Meter Radius 2 Punkte Schaden bei allen Betroffenen.

Name: Starker Rosttrank
Kosten: 3 GP
Kategorie: Säuren
Wirkungsdauer: 2 Minuten
Wirkung: lässt rostanfällige Metalle völlig verrosten.

Beschreibung: Dieser Trank zerstört Metalle bis zur Größe eines Einhandsschwertes binnen 2 Minuten vollständig.
Magische Metalle beginnen ebenfalls zu rosten, allerdings nur zu den Bedingungen eines leichten Rosttrankes. Solange die Beschädigung durch den Rost nicht behoben wurde, ist das magische Metall nicht mehr magisch.

Name: Starkes Gegengift
Kosten: 3 GP
Kategorie: Heilung
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: stoppt die Wirkung eines Giftes der Stufe 2.

Beschreibung: Die Wirkung eines Giftes, das 2 GP wert ist, wird sofort gestoppt. Voraussetzung dafür ist, dass das Opfer den Trank auch zu sich nehmen kann. Bereits angerichteter Schaden bleibt bestehen.
Hinweis: das starke Gegengift wirkt auch nicht gegen Gifte, die 1 GP wert sind!

Name: Diamanthaut
Kosten: 4 GP
Kategorie: Schutz
Wirkungsdauer: 6 Stunden oder bis verbraucht
Wirkung: Gewährt 4 zusätzliche Rüstschutzpunkte

Beschreibung: Dieser Trank macht die Haut hart wie Diamant. Dadurch werden vier zusätzliche Rüstschutzpunkte gewährt. Wichtig: Wird über der Diamanthaut noch gewöhnliche Rüstung getragen, so werden Trefferpunkte erst von dieser Rüstung abgezogen und dann erst von der Diamanthaut. Eine Kombination mit anderen magischen Rüstungen wie zum Beispiel magische Rüstung oder Leder-, Eisen-, Steinhaut ist nicht möglich. Die Diamanthaut schützt vor direkten Treffern und Meuchelattacken, jedoch nicht gegen Betäuben.

Name: Sehr starkes Gegengift
Kosten: 4 GP
Kategorie: Heilung
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: die Wirkung eines Giftes der Stufe 3 wird gestoppt.

Beschreibung: Die Wirkung eines Giftes, das 3 GP wert ist, wird sofort gestoppt. Voraussetzung dafür ist, dass das Opfer den Trank auch zu sich nehmen kann. Bereits angerichteter Schaden bleibt bestehen.
Hinweis: das sehr starke Gegengift wirkt nicht gegen Gifte, die 1 oder 2 GP wert sind!

Name: Großes Antidot
Kosten: 5 GP
Kategorie: Heilung
Wirkungsdauer: sofort
Wirkung: Stoppt sofort die Wirkung eines Giftes der Stufe 4

Beschreibung: Die Wirkung eines Giftes, das 4 GP wert ist, wird sofort gestoppt. Voraussetzung dafür ist, dass das Opfer den Trank auch zu sich nehmen kann. Bereits angerichteter Schaden bleibt bestehen.
Hinweis: das große Antidot wirkt nicht gegen Gifte, die 1, 2 oder 3 GP wert sind!

Name: Allumfassendes Antidot
Kosten: 10 GP
Kategorie: Heilung
Wirkungsdauer: sofort
Voraussetzung: Kenntnis von Gegengift, starkes Gegengift, sehr starkes Gegengift und großes Antidot
Wirkung: Stoppt sofort die Wirkung jedes Giftes bis zu Stufe 4

Beschreibung: Die Wirkung jedes Giftes bis zur Stufe 4 wird sofort gestoppt. Voraussetzung dafür ist, dass das Opfer den Trank auch zu sich nehmen kann. Bereits angerichteter Schaden bleibt bestehen.
Hinweis: das allumfassende Antidot wirkt gegen alle nicht magischen Gifte!

12. Modikationen

Grundsätzliches zu Modifikationen:

Die Zauber, die im Signum Regelwerk vorgegeben sind, werden in den meisten Fällen vollkommen ausreichen, ein ganzes Charakterleben zu bestreiten. Manche Spieler*innen möchten aber bestimmte, besondere Effekte erzielen oder ihrem Charakter eine besondere Portion Einzigartigkeit bescheren. Nachdem wir uns maximale Flexibilität zum Ziel gesetzt haben, tragen wir diesen Wünschen mit den Modifikatoren für Magie Rechnung.

Mit diesen Tabellen kann ein Zauber nach den eigenen Vorstellungen verbessert werden, zum Preis von höheren Kosten. Bitte behalte folgende Punkte im Auge, wenn du dich daran machst, einen Zauber zu modifizieren:

- Es können nur die Zauber aus dem Signum Regelwerk modifiziert werden. Eigens entworfene und von der Spielleitung für die Veranstaltung zugelassene Zauber können nicht noch weiter verändert werden.
- Mit diesen Tabellen können die vorhandenen Standardzauber nicht immer nachvollzogen werden. Einen Zauber zu modifizieren ist absichtlich oftmals teurer als die Standardzauber im Regelwerk.
- Es sind nur die in der Tabelle angegebenen Änderungen zulässig, insbesondere wenn es darum geht, Zauber nach unten zu modifizieren.
- Es ist es nicht möglich Zauber zu generieren die mehr als 10 GP kosten würden.
- Des Weiteren wird je nach Begabung in Seele die Fähigkeit zur Generierung von Zaubern beschränkt.
  - Seele 3
    maximal 5 Generierungspunkte
    Grundkosten für Zauber
  - Seele 2
    maximal 8 Generierungspunkte
    Grundkosten für Zauber
  - Seele 1
    maximal 10 Generierungspunkte
    Grundkosten für Zauber

Diese Beschränkungen beziehen sich explizit auch auf die Kosten von Modifikationen.

Eine genaue Erklärung der modifizierbaren Reichweiten (Wurf, Ruf, Gruppe, Aura und Fläche) findest du im Kapitel „Übernatürliche Begabungen“ im Bereich „Magische Effekte, Magie für Nicht-Magier“

Erlernen und Wirken von modifizierten Zaubern:

Einen veränderten Zauber zu erlernen, kostet die Basiskosten des zugrunde liegenden Zaubers plus die Summe aller Veränderungen. Diesen Zauber kann man nun entweder als Basiszauber ohne Modifikationen zu den Basiskosten oder in der maximal gesteigerten Variante zu den Gesamtkosten anwenden.

Beispiel: Der Magus Abraxas möchte einen besonders mächtigen Rüstungszauber erlernen, um seine Kamerad*innen zu stärken. Dazu nimmt er den Zauber „Starke magische Rüstung“ (Kosten 3 GP) und wählt dafür die Modifikation Erhöhte Reichweite auf Fläche – 4 Personen (3 GP von Berührung auf Fläche). Somit bezahlt er 6 GP, um diesen Zauber zu erlernen.
Nun kann er wahlweise 3 Magiepunkte ausgeben, um den Zauber auf sich oder ein berührtes Ziel zu wirken oder 6 Magiepunkte opfern, um bis zu 4 Personen auf einmal zu schützen.

Es ist also nicht erforderlich, den Zauber noch einmal zu lernen, wenn er normal angewendet werden soll. Für eine dritte Variante des Zaubers muss er allerdings noch einmal erlernt und modifiziert werden.

Beispiel: Abraxas möchte zusätzlich den Zauber auch noch auf Rufweite auf ein Ziel wirken. Dafür müsste er erneut den Basiszauber „Starke magische Rüstung“ für 3 GP kaufen und mit der erhöhten Reichweite Ruf zu Gesamtkosten von 5 GP modifizieren.

Die Anwendung eines Zaubers dauert immer so lange, wie es den Gesamtkosten entspricht, also 8 Silben pro investiertem Magiepunkt.
Ein als Kurzritual modifizierter Zauber dauert in der Anwendung 5 Minuten.

Nur als Ritual zu wirken
Erwirbt ein*e Magier*in zu einem Zauber die Modifikation „Nur als Ritual zu wirken“, so kann dieser AUSSCHLIESSLICH als Kurzritual gezaubert werden. Diese Modifikation ist immer wirksam. Ein Zauber kann niemals weniger als 1 GP beziehungsweise 1 MP kosten.

Rufzauber der Kategorie Schaden als Wurfzauber zu wirken
Wird ein Zauber von Rufzauber auf Wurfzauber modifiziert muss der Zaubernde eine LARP taugliche Wurfkomponente auf sein Ziel werfen. Erst wenn mit dieser Wurfkomponente das Ziel getroffen wird, gilt der Schaden als verursacht.
Trifft der Zaubernde sein Ziel nicht sind die Magiepunkte trotzdem verbraucht.

Erhöhte Wirkung (+1 Schaden / Heilung / Rüstung / Ziele)
Der/die Schaden / Heilung / Rüstung oder die Anzahl der Ziele, auf die der Zauber wirkt, erhöht sich um +1 je 2 GP. Zusätzlicher Schaden ist ausschließlich auf Spruchzauber anzuwenden bei Verzauberungen wie Magischer Waffe oder ähnlichem ist kein zusätzlicher Schaden möglich!

Direkter Schaden (keine normale Rüstung)
Wird der Zauber mit ‚Direkter Schaden‘ modifiziert durchdringt der Zauber jede nichtmagische Rüstung. Magische Rüstung schützt nach wie vor.

Verlängerte Wirkungsdauer
Ein modifizierter Zauber mit ‚Verlängerter Wirkungsdauer‘ hält je 2 GP um 1, 3, 5, oder 7 Stunden länger.

Erhöhte Reichweite

- **Wurf statt Berührung** - Wird ein Zauber auf Wurfzauber modifiziert muss der Zaubernde eine LARP taugliche Wurfkomponente auf sein Ziel werfen. Erst wenn mit dieser Wurfkomponente das Ziel getroffen wird, gilt der Schaden als verursacht. Trifft der Zaubernde sein Ziel nicht sind die Magiepunkte trotzdem verbraucht
- **Ruf statt Wurf** – Zauber, die eine Wurfkomponente voraussetzen können durch die ‚Ruf statt Wurf‘ Modifikation dem Ziel zugerufen werden. Der Zaubernde ist verantwortlich das der Bezauberte seinen Ruf auch wahrnimmt. Ist der Zauber gesprochen und der Bezaubernde hat den Zuruf nicht mitbekommen gelten die Magiepunkte nicht als verbraucht. Ziele von Rufzaubern haben immer die Option durch den Ausruf: ‚Ausgewichen‘ dem Rufzauber auszuweichen. In diesem Fall sind die Magiepunkte des Zaubers verbraucht.
- **Gruppe:** (max. 4 Pers.) statt Ruf – Die Gruppen Modifizierung dient dazu einen Zauber auf vier verschiedene Personen oder Gegenstände anzuwenden. Die Anwendung des Zaubers viermal auf nur eine Person oder einen Gegenstand ist dabei nicht möglich.
- **Aura:** Alle im Radius von 3 m mit dem oder der Anwender*in als Zentrum statt Gruppe – Alle Personen, inklusive des/der Zaubernden, die sich freiwillig in der Aura des Zaubernden befinden erhalten die Wirkung des Zaubers. Für jede betroffene Kreatur, nach der vierten, muss der Zaubernde zusätzlich zum

Zauber +1 Magiepunkt aufwenden.

- **Fläche** Alle im Radius von 3m mit einem von dem oder der Anwender*in definierten Zentrum statt Aura.
  Für jede betroffene Kreatur, nach der vierten, muss der Zaubernde zusätzlich zum Zauber +1 Magiepunkt aufwenden.

Modifikatoren für Magier*innen:		
Modifikation:		**Kosten:**
Nur als Ritual zu wirken		- 1 GP
Rufzauber der Kategorie Schaden als Wurfzauber zu Wirken		- 1 GP
Erhöhte Wirkung (+1 Schaden / Heilung / Rüstung / Ziele)		+ 2 GP pro +1
Direkter Schaden (keine normale Rüstung)		+ 2 GP
Verlängerte Wirkungsdauer (Faktor 2)		+ 2 GP pro Verdoppelung
Erhöhte Reichweite: Wurf statt Berührung		+ 1 GP
	Ruf statt Wurf	+ 1 GP
	Gruppe (max. 4 Pers.) statt Ruf	+ 1 GP
	Aura: (Alle im 3 m Umkreis mit dem oder der Anwender*in als Zentrum) statt Gruppe	+ 1 GP
	Fläche (Alle im 3 m Umkreis mit einem von dem oder der Anwender*in definierten Zentrum) statt Aura	+ 1 GP

Modifikatoren für Priester*innen:		
Modifikation:		**Kosten:**
Als Spruchmagie verwendbar		+ 1 GP
Erhöhte Wirkung (+1 Schaden/ Heilung / Rüstung)		+ 2 GP pro +1
Direkter Schaden (keine normale Rüstung)		+ 1 GP
Verlängerte Wirkungsdauer (Faktor 2)		+ 1 GP pro Verdoppelung
Erhöhte Reichweite: Wurf statt Berührung		+ 1 GP
	Ruf statt Wurf	automatisch
	Gruppe (max. 4 Pers.) statt Ruf	+ 1 GP
	Aura: (Alle im 3 m Umkreis mit dem oder der Anwender*in als Zentrum) statt Gruppe	+ 1 GP
	Fläche (Alle im 3 m Umkreis mit einem von dem oder der Anwender*in definierten Zentrum) statt Aura	+ 1 GP
Priester*innen können als Spruchmagie (Stoßgebet) gelernte Zauber immer wahlweise weiterhin als rituelles Gebet anwenden und dafür 1 MP weniger aufwenden, AUCH zusätzlich zu bestehenden anderen Modifikationen. Dies gilt als Ergänzung zu den Basisregeln für modifizierte Zauber. Alle Wurfzauber sind für Priester*innen automatisch Rufzauber. Dies ist eine Gnade ihrer Gottheit, die den Zauber sicher ins Ziel lenkt.		

Modifikatoren für Schaman*innen:		
Modifikation:		**Kosten:**
Erhöhte Wirkung (+1 Schaden/ Heilung / Rüstung)		+ 1 GP pro + 1
„Direkter“ Schaden (keine normale Rüstung)		+ 2 GP
Verlängerte Wirkungsdauer (Faktor 2)		+ 1 GP pro Verdopplung
Erhöhte Reichweite: Wurf statt Berührung		automatisch
	Ruf statt Wurf	+ 1 GP
	Gruppe (max. 4 Pers.) statt Ruf	+ 1 GP
	Aura: (Alle im 3 m Umkreis mit dem oder der Anwender*in als Zentrum) statt Gruppe	+ 1 GP
	Fläche (Alle im 3 m Umkreis mit einem von dem oder der Anwender*in definierten Zentrum) statt Aura	+ 1 GP
Schaman*innen wirken keine Spruchmagie und haben daher auch keine Modifikationsmöglichkeit in diese Richtung.		

Modifikatoren für Bard*innen:		
Modifikation:		**Kosten:**
Erhöhte Wirkung (+1 Schaden/ Heilung / Rüstung)		+ 2 GP pro +1
Direkter Schaden (keine normale Rüstung)		+ 1 GP
Verlängerte Wirkungsdauer (Faktor 2)		+ 2 GP pro Verdoppelung
Erhöhte Reichweite: Wurf statt Berührung		automatisch
	Ruf statt Wurf	automatisch
	Gruppe (max. 4 Pers.) statt Ruf	+ 1 GP
	Aura: (Alle im 3 m Umkreis mit dem oder der Anwender*in als Zentrum) statt Gruppe	+ 1 GP
	Fläche (Alle im 3 m Umkreis mit einem von dem oder der Anwender*in definierten Zentrum) statt Aura	+ 1 GP

Modifikatoren Chaosmagier*innen:		
Modifikation:		**Kosten:**
Erhöhte Wirkung (+1 Schaden/ Heilung / Rüstung)		+ 1 GP pro +1
Direkter Schaden (keine normale Rüstung)		+ 2 GP
Verlängerte Wirkungsdauer (Faktor 2)		+ 1 GP pro Verdoppelung
Erhöhte Reichweite: Wurf statt Berührung		+ 1 GP
	Ruf statt Wurf	+ 1 GP
	Gruppe (max. 4 Pers.) statt Ruf	+ 1 GP
	Aura: (Alle im 3 m Umkreis mit dem oder der Anwender*in als Zentrum) statt Gruppe	+ 1 GP
	Fläche (Alle im 3 m Umkreis mit einem von dem oder der Anwender*in definierten Zentrum) statt Aura	+ 1 GP

Modifikatoren für Alchemist*innen:		
Modifikation:		**Kosten:**
Erhöhte Wirkung (+1 Schaden/ Heilung / Rüstung)		+ 2 GP pro +1
Erhöhte Wirkung (+5 zusätzliche Magiepunkte)		+ 1 GP pro + 5
Direkter Schaden (keine nomale Rüstung)		+ 2 GP
Verlängerte Wirkungsdauer (Faktor 2)		+ 2 GP pro Verdoppelung
Anderes Medium	Salbe statt Trank	automatisch
	Pulver statt Trank	+ 1 GP
	Erzeugt magische Wirkung (zum Beispiel: Blizstrahl schleudern)	+ 1 GP

13. Liste der Gifte

Die folgende Liste enthält alle Gifte, die von Spieler*innen auf einer Veranstaltung nach Signum Regeln hergestellt werden können. Anders als bei Zaubern oder Tränken ist das Erfinden neuer Gifte durch Spieler nicht möglich, da für jedes Gift zumindest theoretisch ein Gegengift existieren muss.

Name	Stufe	Symtome treten auf nach	Art der Symtome	Wirkung tritt ein nach + hält bis	Wirkung
Durchfall	1	sofort	Bauchschmerzen, Unwohlsein	10 min; 1 Stunde	starker Durchfall begleitet von Bauchkrämpfen
Halluzination	1	10 min	Das Opfer sieht immer wieder Schemen	30 min; 1 Stunde	Das Opfer halluziniert und sieht nicht vorhandene Dinge – welche das sind, hängt vom Opfer ab.
Kopfschmerz	1	10 min	Ziehen hinter den Augen, Stechen an den Schläfen	30 min; 1 Stunde	Das Opfer erleidet einen Migräneanfall. Magier können sich nicht mehr konzentrieren, es sei denn, das Opfer hat Schmerzresistenz. Zaubern oder Ritualisieren ist dadurch unmöglich.
Leichter Schlaf	1	sofort	Müdigkeit, Unkonzentriertheit	10 min; 1 Stunde	Das Opfer wird sehr müde und sucht sich einen Schlafplatz. Nach 10 min. verfällt es in einen Schlummer, durch den es leicht wieder geweckt werden kann. Die Symptome verbleiben, und das Opfer wird sich eine Stunde lang immer wieder schlafen legen.
Schwäche	1	5 min	Zittern der Gliedmaße	30 min; 1 Stunde	Das Opfer wird schwach, kann keine schweren Gegenstände mehr heben und keine Metallrüstung tragen. Langes gehen oder gar schnelles Laufen, Kämpfen oder langes Ritualisieren sind nicht möglich.
Epilepsie	2	20 min	Zucken, Nervosität	45 min; 6 Stunden	Das Opfer erleidet einmal pro Stunde einen epileptischen Anfall (Zucken, Krämpfe) Wenn ihm nicht geholfen wird, dann verletzt sich das Opfer dabei jedes Mal für 1 Schadenspunkt. Sinkt es dabei auf 0 LP, wird es ohnmächtig und beginnt zu verbluten.
Erbrechen	2	sofort	Übelkeit, Magenkrämpfe	10 min; 1 Stunde	Das Opfer erliegt seinem Brechreiz und muss sich alle 5 min übergeben.
Heiserkeit	2	keine Symtome	keine Symtome	sofort; 30 min	Der Anwender verliert die Stimme und kann bestenfalls noch Flüstern. Zaubern wird unmöglich.
Lähmung	2	sofort	Gliedmaße schlafen ein	10 min; 30 min	Das Opfer verliert die Kontrolle über seine Gliedmaße und ist nach 10min bewegungsunfähig aber sehr wohl noch aufnahmefähig.
Paranoia	2	10 min	Opfer fühlt sich beobachtet	30 min; 6 Stunden	Das Opfer fühlt sich verfolgt und vermutet hinter allem und jedem eine Verschwörung. Angstzustände und irrationale Handlungen sind die Folge.
Tiefer Schlaf	2	sofort	Müdigkeit	10 min; 1 Stunde	Das Opfer wird sehr müde und sucht sich einen Schlafplatz. Dort schläft es ein und kann aus diesem Schlaf nur schwer geweckt werden. Selbst dann ist es desorientiert und schläft bei der ersten Gelegenheit wieder ein.
Amnesie	3	15 min	Gedächnislücken	1 Stunde; 6 Stunden	Das Opfer verliert sein Kurzzeitgedächtnis. Es kann sich noch an alles erinnern, was vor der Einnahme passiert ist, doch alles, das danach passiert, wird innerhalb von 10 min. vergessen. Erst nach 6 Stunden kehrt das Kurzzeitgedächtnis zurück. Der Zeitraum innerhalb der Giftwirkung bleibt jedoch eine Gedächtnislücke.
Gehörsturz	3	10 min	Pfeifen in den Ohren	45 min - 3 Stunden	Das Opfer verliert auf einem Ohr sein Gehör fast vollständig. Der Gleichgewichtssinn des Opfers ist stark beeinträchtigt. Darstellung: Watte in ein Ohren stopfen.

Name	Stufe	Symtome treten auf nach	Art der Symtome	Wirkung tritt ein nach + hält bis	Wirkung
Herzinfarkt	3	10 min	Herzrasen, Einschlafen der Gliedmaße, Herzschmerz	30min - speziell	Das Opfer erleidet einen Herzinfarkt und stirbt, wenn es nicht stabilisiert wird, nach 10 min. Hierbei reicht „Erste Hilfe“ nur aus, um das Opfer in ein stabiles Koma zu befördern - um einen Heilungsprozess zu veranlassen braucht man ein Gegengift und anschließend medizinische Betreuung durch einen Charakter mit „Heilkunde Krankheiten“ der Stufe 1 oder höher.
Kollaps	3	15 min	Schwindelanfälle, Herzrasen	30 min	Das Opfer kollabiert. Erhält es 30 Minuten lang keine Hilfe, dann stirbt es. Ein Charakter mit „Heilkunde Krankheiten 1“ oder höher kann durch stabilisierende Maßnahmen den Tod verhindern. Um die Ohnmacht zu beenden ist jedoch ein Gegengift erforderlich.
Koma	3	5 min	Schwindelanfälle, Müdigkeit	15 min; 3 Stunden	Das Opfer fällt in ein Koma, aus dem es erst nach Abklingen der Giftwirkung erwacht.
Murmeltier	3	keine Symtome	keine Symtome	sofort; 30 min	Das Opfer schläft sofort ein und ist durch nichts mehr zu wecken. Erst nach 30 Minuten geht der Giftschlaf in einen normalen Schlaf über und das Opfer kann geweckt werden. Ansonsten schläft es weiter.
sofortige Lähmung	3	keine	keine	sofort; 10 min	Das Opfer verliert sofort die Kontrolle über seine Gliedmaßen und die Gesichtsmuskeln. Dieser Zustand hält 10 Minuten an und kann nur durch ein Gegengift oder einen entsprechenden Zauber vorzeitig beendet werden.
Bindheit	4	5 min	schwarze Punkte vor den Augen, unscharfes Bild	15 min - 6 Stunden	Das Opfer erblindet
Scheintot	4	30 min	Einschlafen der Gliedmaße, Konzentrationsstörungen	1 Stunde - 1Stunde	Das Opfer fällt in einen scheintoten Zustand. Nur ein Charakter mit „Heilkunde Krankheiten 3“ oder „Heilkunden Wunden 4“ kann den Scheintod als solchen erkennen.
Tod	4	keine Symptome	keine Symptome	sofort	Das Opfer wird bewusstlos und stirbt nach 10 Min., sollte es keine Hilfe bekommen. (bis 600 zählen)

99. GLOSSAR

LARP ist ein Hobby, das mit den Jahren gewachsen ist und sich immer weiter entwickelt. Viele Begriffe wurden aus dem Englischen übernommen und zum Teil brutal eingedeutscht. Gewöhnlich dauert es nur kurz, bis man diese Spezialausdrücke kennen gelernt hat und richtig versteht, doch besonders Neulinge fühlen sich anfangs unsicher, wenn sie einen Ausdruck nicht erkennen. Auch dieses Regelwerk bedient sich der geläufigen Begriffe, um Spielabläufe und Regeln zu erklären. Wer sich selbst als Neuling betrachtet oder im Laufe des Textes auf ihm unbekannte Wortkreationen stößt, kann im Glossar Antworten finden.

Ambiente gerecht: Je nach Spielhintergrund gibt es verschiedene Gegenstände, die in die Umgebung passen und somit das Ambiente unterstreichen, aber auch solche, welche nicht gerade stimmungsfördernd sind. Auf einer Rollenspiel Veranstaltung mit Fantasy Hintergrund zählen zum Beispiel Holzgeschirr, Pfeifen, Lederbeutel und Felldecken zu Ambiente gerechter Ausrüstung, wohingegen Aluminiumdosen, bunte Sportschuhe und Plastikflaschen zu den Ambiente Killern zählen. Zigaretten und Bierflaschen halten sich in einer Grauzone auf, aber besser wenn sie fehlen.

ambientig: Eine Szenerie, die ein stimmungsvolles Ambiente vermittelt; beziehungsweise Gegenstände, die dieses Ambiente unterstreichen. Siehe auch: Ambiente gerecht.

anspielen: Ein Teilnehmer tritt im Rahmen seiner Rolle mit einem anderen Teilnehmer in Interaktion (z.B. durch Ansprechen, einen Angriff,...). Der Angespielte sollte seinem eigenen Rollenspiel Charakter entsprechend darauf reagieren.

Artefakt: Ein wertvoller Gegenstand mit besonderen magischen Eigenschaften. Artefakte können von unterschiedlichster Beschaffenheit und Form sein. Aber Vorsicht: nicht jedes von ihnen ist seinem Träger wohl gesonnen. Artefakte müssen vor Spielbeginn immer bei der Spielleitung eingecheckt (siehe: einchecken) werden. Wenn sie während des Spieles erworben wurden, müssen sie, bei Spielende, ausgecheckt (siehe: auschecken) werden.

auschecken (aus-checken): Sich nach dem Ende des Spiels eine schriftliche Bestätigungen für im Spiel erhaltene Gegenstände von der Spielleitung abzuholen, nennt man auschecken. Diese Bestätigungen nennt man „Artefaktkarten“ und sie werden vor allem für besondere Gegenstände ausgestellt, die man während der Veranstaltung errungen hat, zum Beispiel ein magisches Schwert.

ausspielen: Eine Rollenspiel Veranstaltung ist ein Spiel und fast alles was hier passiert, ist simuliert. Kämpfe werden mit Polsterwaffen ausgetragen, Magie verlangt nach Vorstellungsgabe und auch Fallen sind mitunter nur gespannte Schnüre, an denen ein Glöckchen hängt. Da diese Simulationen keine echten Effekte bewirken können, sollen diese von den Teilnehmern möglichst glaubhaft und in schön anzusehender Weise ausgespielt werden. Wer etwa im Kampf getroffen wurde, soll den Schmerz dementsprechend ausspielen, wie auch die folgende Wunderversorgung und mögliche körperliche Einschränkungen (z.B. eine halbe Stunde Ruhepause). Besonders die Magie gewinnt durch schönes Ausspielen an Reiz.

casten: Engl. Wort für zaubern, die Zauberformel aufsagen

Check-in: Bevor die Veranstaltung beginnt, werden vor Ort noch einmal alle Charaktere kontrolliert. Auch die Ausstattung wird überprüft, besonders die mitgebrachten LARP - Waffen (Waffen Check-in).

Check-out: Nach Beendigung der Veranstaltung können die Spieler sich von der Spielleitung schriftliche Bestätigungen geben lassen, falls sie ein Artefakt oder eine besondere Fähigkeit erworben haben. Manche Spielleitungen bestätigen auch die generelle Teilnahme am Spiel und dessen Dauer. Siehe auch: auschecken

Con: Anderer Ausdruck für eine Liverollenspiel Veranstaltung. Ursprünglich eine Abkürzung für Convention (deutsch: Zusammenkunft, Tagung).

Con Tag: Anderer Ausdruck für Livetag (Live-Tag).

Communitybeitrag: Üblicherweise wird direkt vor Beginn der Veranstaltung, beim Check-IN, der Communitybeitrag von der SL eingehoben. Teilnehmer, die sich nach Spielende am allgemeinen Aufräumen beteiligen, erhalten diese Kaution noch vor Ort zurückerstattet. Diejenigen, welche aus verständlichen oder unverständlichen Gründen nicht mithelfen können oder wollen, erhalten diese Kaution nicht zurück.

dieben: Es gibt Rollenspiel Charaktere, die zwielichtigen Gemüts sind und vielleicht sogar lange Finger haben. Dieben bedeutet, in Rolle einem anderen Charakter Gegenstände oder Geld zu entwenden. Die „gediebten“ Gegenstände werden aus dem Spiel entfernt, entweder indem der Besitzer sie selbst verwahrt und nicht mehr benutzt oder indem die Spielleitung sie bis zum Ende der Veranstaltung aufbewahrt. Der Begriff „dieben“ wird verwendet, um eine klare Abgrenzung zum realen Stehlen herzustellen und allen Teilnehmern klar zu machen, dass „gediebte“ Gegenstände ihrem eigentlichen Besitzer nicht dauerhaft weggenommen werden.

Dungeon: Engl. Wort für „Kerker“ oder „Verlies“ – gebräuchlicher Ausdruck für jede Art von Hindernissparcour, den die Spieler überwinden müssen, um einen Teil ihrer großen Aufgabe zu schaffen oder den Plot zu lösen. Klassischer weise befindet sich das Dungeon tatsächlich in einem finsteren Gewölbe, es kann aber auch ein Teil einer Burg, eines Waldes oder ein einziger Raum sein.

einchecken (ein-checken): Ein Charakterblatt beim Check-in der Spielleitung vorlegen, damit diese überprüfen kann, ob der Charakter gemäß der geltenden Regeln gestaltet wurde. Auch Waffen und Gegenstände sowie mitgebrachte Artefakte werden eingecheckt.

Einladungsspiel: Eine Veranstaltung, bei der nur Teilnehmer erwünscht sind, die von der Spielleitung persönlich eingeladen wurden.

Ein-Punkte-Krieger: Immer wieder treten auf Rollenspiel Veranstaltungen Teilnehmer auf, die stets noch einen Trefferpunkt übrig haben, obwohl sie bereits auffallend oft im Kampf getroffen wurden oder durch andere Ereignisse, wie das Auslösen einer Falle, Schaden davon getragen haben. Wem so ein Teilnehmer auffällt, der ist angehalten der Spielleitung darüber Bescheid zu geben, die diesen dann ein bisschen genauer beobachten und im Zweifelsfall auch zur Rede stellen kann. Auf keinen Fall sollten andere Teilnehmer einen Mitspieler auf so ein Verhalten selbst ansprechen, da sie einerseits nicht wissen, ob der Mitspieler vielleicht tatsächlich noch wenigstens einen Trefferpunkt übrig hat (vielleicht hat er einen starken magischen

Schutz oder sehr viele Trefferpunkte?) und andererseits eine solche Unterstellung zu unnötigen Auseinandersetzungen zwischen den Teilnehmern führen kann. Die Spielleitung hat hier mehr Autorität und Hintergrundwissen.

GSC: Ein GSC, gecasteter Spieler Charakter, der nur teilweise in den Plot eingeweiht ist, weil er in bestimmten Szenen eine Schlüsselrolle spielt, ansonsten aber vom Plot nichts weiß und daher, wie ein Spieler agieren kann und darf.

hardcore: Wer im Zuge einer LARP Veranstaltung von „hardcore" spricht, meint damit Liverollenspieler, die sehr extreme Umstände in Kauf nehmen, um ihre Rolle möglichst ambientegerecht auszuspielen. Dazu gehört zum Beispiel, (im Winter) mehrere Kilometer zu Fuß anzureisen, bei schlechtem Wetter im Freien zu übernachten oder einen Kilt auf traditionelle Art zu tragen. Solche Aktionen sind das Vergnügen einiger, was viele zwar gutheißen und bewundern, selbst aber niemals tun würden.

in Rolle sein: Alle Teilnehmer einer Veranstaltung sollten sich bemühen, sich in den Rollenspiel Charakter, den sie verkörpern, hineinzuversetzen und dementsprechend auf Ereignisse zu reagieren. Ein Teilnehmer, der das macht, ist in Rolle.

intime (in-time) vorhanden, beziehungsweise intime nicht vorhanden: Nicht immer können alle Zeichen der Zivilisation von einer Rollenspiel Veranstaltung entfernt werden. Strommasten zum Beispiel werden für die Dauer eines Fantasy Spiels von den Teilnehmern einfach ignoriert und sind somit intime nicht vorhanden. Sollte ein Teilnehmer Zweifel haben, ob ein Gegenstand intime vorhanden ist, kann er sich bei der Spielleitung danach erkundigen.

jemanden briefen: Die Spielleitung brieft NSC, indem sie ihnen spielrelevante Information gibt, wie z.B. Hintergrund, geplanter Verlauf und Rollenbeschreibung. Diese Infos benötigen die NSC, um während des Spiels entsprechend agieren zu können. Kaffeezombie: ein Teilnehmer, der gerade aufgewacht ist, und noch keinen Kaffee getrunken hat.

LARP: Kurzform für Live Adventure Role Play oder Live Action Role Play

Live: Kurzform für Liverollenspiel
liven: Kurzform für liverollenspielen

Livetag (Live-Tag): jeder Tag, der während einer Rollenspiel Veranstaltung begonnen wird, zählt als ein Livetag. Viele Regelsysteme vergeben Erfahrungspunkte auf der Basis solcher Livetage („Signum" zum Beispiel einen Generierungs Punkt pro Tag).

LP: Abkürzung für Lebenspunkt. Manche Liverollenspieler benutzen auch den Ausdruck HP (aus dem engl. Hitpoint)

Newbie/Neuling: jemand, der zum ersten Mal an einer Rollenspiel Veranstaltung teilnimmt. Anders als beim Computerspielen ist „Newbie" im LARP kein Schimpfwort, im Gegenteil! Wer sich als Newbie zu erkennen gibt kann mit Verständnis und Unterstützung seitens der anderen Teilnehmer rechnen. Schließlich haben alle mal als Newbies angefangen.

NSC oder NPC: alte Bezeichnung für Darsteller, Kurzform für Nicht Spieler Charakter (englisch: Non Player Character)

ORGA: (von „Organisation") ein Team von Leuten, das eine Rollenspiel Veranstaltung organisiert. Die ORGA kümmert sich um das Gelände, die Verpflegung und

die Ausstattung sowie die Anmeldung. Meistens ist die ORGA auch gleichzeitig Teil der Spielleitung.

out-time (OT) Blase: Manchmal kommt es vor, dass einzelne Spieler oder auch ganze Spielergruppen während des Spiels ins out-Time rutschen, ohne es richtig zu wollen; zum Beispiel, weil sie auf eine Szene warten, spät nachts noch am Lagerfeuer sitzen oder einfach eine kurze Auszeit brauchen. Dann erzeugen sie eine sogenannte out-time Blase, denn so gut wie jeder Teilnehmer, der sich hinzugesellt, wird durch diese Mitspieler ebenfalls ins Time-out gezogen, bis etwas passiert, das die Teilnehmer wieder ins in-Time Geschehen zurückholt.

Pappnase: Ein Teilnehmer bezeichnet einen anderen als Pappnase, wenn er dessen Spielweise als störend oder nicht Ambiente gerecht empfindet. Da aber die Meinungen darüber, was GUTES Liverollenspiel ausmacht, stark auseinander gehen, gibt es auch sehr unterschiedliche Ansichten darüber, wann ein Spieler einen anderen als Pappnase bezeichnen darf und wann nicht.

ploppen: Bezeichnet das plötzliche Auftauchen oder Verschwinden von Personen und Gegenständen im Spiel, zum Beispiel durch einen Teleportationszauber. Man spricht in diesem Zusammenhang auch von herploppen und wegploppen.

Plot: Die von der Spielleitung vorgesehene Handlung, das Drehbuch, des Spiels. Da die Spieler diesen Plot nicht kennen und ihre Reaktionen nur bedingt vorhersehbar sind, kann der letztlich gespielte Plot eines Spiels mitunter stark von dem abweichen, was die SL ursprünglich geplant hatte. Aber das gehört dazu und macht das Rollenspielen eigentlich erst wirklich interessant.

pömpfen: Andere Bezeichnung für „betäuben“ sollte das vom Laut her nicht bömpfen heißen?

Powergamer: Ein Liverollenspieler, der sehr darauf bedacht ist seinen Spieler Charakter möglichst mächtig zu gestalten und möglichst schnell und leicht viele Livetage zu sammeln, um noch mächtiger zu werden.

Putzkaution / Putzpauschale: siehe Communitybeitrag

Regelfuchser: Ein Liverollenspieler, der das benutzte Regelwerk in- und auswendig kennt und es für die letzte Wahrheit hält. Der Regelfuchser wird im Zweifelsfall mit der Spielleitung über die Auslegung einzelner Regeln diskutieren oder sogar streiten in der Hoffnung die Aktion, die er gerade durchführen will, nach seinem Willen genehmigt zu bekommen. Doch merke: die Spielleitung hat zwar nicht immer Recht, doch stets das letzte Wort.

rollenspieltauglich (auch LARP-tauglich): Bezeichnet vor allem Waffen, die für den Rollenspielkampf tauglich sind. Diese Waffen bestehen aus Schaumstoff und sind mit Latex überzogen, sodass sie sowohl gut aussehen als auch beim Kampf größtmögliche Sicherheit bieten. Diese Waffen sind also gepolstert, trotzdem darf nicht mit voller Wucht zugeschlagen werden. Treffer auf den Kopf oder im Genitalbereich sind verboten (siehe das Kapitel „Kampf“). Beim Waffen Check-in wird kontrolliert, ob eine verwendete Waffe noch allen Sicherheitsbestimmungen entspricht oder ob sie durch vorhergehende Veranstaltungen bereits so abgenutzt ist, dass sie nicht mehr verwendet werden kann. Verantwortlich für den Zustand seiner Ausrüstung ist allerdings immer der Besitzer, vor allem während der Veranstaltung.

rosa Wölkchen: Ein Begriff für einen Teilnehmer, der sich aus irgendwelchen Gründen gerade im Time-out befindet, die Szenerie nicht stören möchte und deshalb

mit vor der Brust gekreuzten Armen an der Seite wartet, bis er wieder in Rolle gehen kann.

SC oder PC: Kurzform für Spieler Charakter (englisch: Player Character)

Schaden ansagen:
Normalerweise verursacht jeder Treffer im Rollenspiel Kampf einen Trefferpunkt Schaden. Ist das aber bei einer speziellen Waffe anders oder ist dieser Schaden von einer besonderen Art (magisch, heilig, direkt...), dann sagt der Teilnehmer, der die Waffe führt, bei jedem Treffer den Schadenswert an. (z.B. „Zwei!“)

Schnetzel Monster: Eine Kategorie von Gegnern, welche die Spieler recht häufig angreifen und im Allgemeinen ohne größere Probleme zu besiegen sind. Auch die ethische Komponente hält sich bei klassischen Schnetzel Monstern in Grenzen – zum Beispiel gibt es nur selten in-Time Diskussionen darüber, ob es moralisch vertretbar ist Zombies zu töten.

Semi-NSC: siehe GSC

Setting: Die Hintergrundszenerie einer Rollenspiel Veranstaltung. Die häufigsten Settings sind Fantasy, Science-Fiction, historische Settings (z.B. Rokoko), keltische Settings, Jetzt-Zeit oder Vampire.

SL: Kurzform für Spielleitung

Slo-Mo: Abkürzung für „Slow-Motion“. Mitunter kann die Spielleitung entscheiden, dass eine Situation zu gefährlich ist, um einen Kampf in normaler Geschwindigkeit auszutragen (z.B. abfallendes Gelände, Treppen, Dunkelheit). In diesem Fall ruft sie für den Kampf „Slo-Mo“ aus, was bedeutet, dass alle Bewegungen mit halber Geschwindigkeit ausgeführt werden. Obwohl dies dem Kampf ein wenig von seiner Dynamik nimmt, erhöht es massiv die Sicherheit der Teilnehmer und ermöglicht außerdem weit epischere und schönere Kämpfe.

Storytelling: Manche Effekte sind zu kostspielig und/oder aufwendig, um von der Spielleitung durch Kostüme oder Aufbauten dargestellt zu werden. Wieder andere sind im Bereich des Übersinnlichen anzusiedeln, wie zum Beispiel der Fluss magischer Energien. Auch Gefühlsempfindungen oder Visionen werden den Spielern meistens von der Spielleitung erklärt, wobei sich die Spielleitung hier um einen möglichst stimmungsvollen Text bemühen sollte.

Time-in: Der eigentliche Beginn der Veranstaltung sowie die Zeitspanne, in der aktiv gespielt wird. Während des Time-in sollten sich alle Teilnehmer möglichst durchgehend in Rolle befinden und anspielbar sein.

Time-Freeze: Das Freeze, das Einfrieren, ist ein Kunstgriff der Spielleitung, mit dem NSCs oder Ausstattung an Spielern vorbei gebracht werden sollen, ohne gesehen zu werden. Auf den Befehl „Freeze“ hin schließen alle Spieler die Augen und beginnen zu summen. Der Ruf „Time-in“ beendet das Freeze und alle Spieler machen da weiter, wo sie aufgehört haben. Das Freeze wird prinzipiell nur von der Spielleitung ausgerufen und niemals von Spielern oder NSCs. Wenn gefährliche Situationen zu klären sind, ist als Signal „Time-out“ zu verwenden.

Time-out: Der Endpunkt der Veranstaltung, an dem die Spielleitung alle Teilnehmer auffordert, wieder aus ihrer Rolle zu schlüpfen. Während des Spiels kann von jedem Spieler kurzfristig ein Timeout ausgerufen werden, um gefährliche Situationen zu klären. Time-out Zone: Auf den meisten Veranstaltungen gibt es während der gesamten Spielzeit, dem Time-in, Zonen in denen definitiv nicht

gespielt wird, zum Beispiel die Sanitärbereiche. Solche Time-out Zonen werden vor jeder Veranstaltung von der SL gesondert bekannt gegeben.

Touridämon:
Da Rollenspiel Veranstaltungen mitunter an Orten stattfinden, die für jedermann frei zugänglich oder sogar beliebte Ausflugsziele sind, kann es schon mal passieren, dass während der Veranstaltung plötzlich „Zivilisten“ auf dem Gelände auftauchen. Diese, liebevoll „Touridämonen“ genannten, Randerscheinungen der Zivilisation werden zumeist von der SL freundlich gebeten das Spiel nicht zu stören und, wenn überhaupt, nur unauffällig das Geschehen zu verfolgen.

Veranstaltung: Kurzform für Rollenspiel Veranstaltung.

Weitere Informationen über den Verein Inkognito und die Larpschmiede sowie das fiktive Fantasie Land Whenua findest du unter folgenden Links:

http://www.inkognito.at
https//www.larpschmiede.at
https://www.whenua.at

Unseren Charaktergenerator zum Regelwerk Signum findest du über die Larpschmiede Homepage oder unter dem Link:
http://chargen.larp.at

Den österreichischen Larpkalender findest du unter:
http://www.larpkalender.at

Urheberrechtlich geschütztes Material

Das Signum Regelwerk bietet Dir alle Informationen zum Thema LARP!

Worum geht es dabei?
Was brauche ich dafür?
Wie gestalte ich meinen Charakter?
Welche Regeln werden im Spiel verwendet?

Signum wurde nach einer Idee von Jürgen Leiche gemeinsam mit dem Team der Larpschmiede entwickelt und wird auf vielen österreichischen LARPs verwendet. Es bietet Dir zusätzlich zu diesem Regelwerk einen gratis online Charaktergenerator und einen gut administrierten Discord Server. Über diesen kannst Du mit anderen Spielern und sogar mit den Machern Kontakt aufnehmen.

Signum ist ein Regelwerk, das es Einsteigern leicht macht ins Hobby zu finden und Fortgeschrittenen die Möglichkeit bietet, ihren Charakter immer weiter zu entwickeln.

9 783950 548037
€ 39,90