Players©

LiveRollenSpiel

- Grundregelwerk -

Version 1.5

von Bianca Hötzel

0. Vorwort

1. Was ist LARP?
    1.1. Spielleitung (SL) und Orga
    1.2. Grenzen
    1.3. Regelwerke ⇔ In Stein gemeißelte Wahrheiten?

2. Charaktererschaffung
    2.1. Berufe
    2.2. Rassen
    2.3. Spezialisierungen
    2.4. Hintergrund

3. Fähigkeiten
    3.1. Charakterklassen
        3.1.1. Kämpfer
        3.1.2. Abenteurer
        3.1.3. Zauberkundige (Magier, Hexen, Schamanen, Priester und Ähnliches)
        3.1.4. Universal-Charaktere
    3.2. Rassenfähigkeiten
        3.2.1. Elfenfähigkeiten
        3.2.2. Hobbitfähigkeiten
        3.2.3. Kenderfähigkeiten
        3.2.4. Orkfähigkeiten
        3.2.5. Zwergenfähigkeiten
        3.2.6. Katzenwesenfähigkeiten
        3.2.7. Gestaltwandlerfähigkeiten
        3.2.8. Oger- / Trollfähigkeiten

4. Kampf
    4.1. Sicherheit
    4.2. Waffen
    4.3. Kampfregeln

5. Schutz und Rüstung
    5.1. Magie
    5.2. Training
    5.3. Rüstung
    5.4. Fähigkeiten

6. Verletzungen und Heilung
6.1. Heilung von offenen Wunden
6.2. Heilung von inneren Wunden
6.3. Heilung von Brüchen
6.4. Heilung von Vergiftungen
6.5. Heilung von Krankheiten
6.6. Tod

7. Magie
7.1. Verhalten gegen Zauberkundige
7.2. Magie im Kampf
7.3. Magische Gegenstände
7.4. Rüstungen und Waffen

8. Alchemie
8.1. Was sind Gifte, Drogen oder Kräuter?
8.1.1. Gift
8.1.2. Droge
8.1.3. Kräuter
8.2. Allgemeine Wirkungen
8.3. Grenzen der Wirkstoffe
8.4. Magie und Wirkstoffkunde
8.5. Darreichungsform / Verabreichungsmethode
8.5.1. Trank
8.5.1.1. Aufguss
8.5.1.2. Auszug
8.5.1.3. Abkochen
8.5.1.4. Presssaft
8.5.1.5. Kräuterpulver
8.5.1.6. Tinktur
8.5.2. Paste
8.5.2.1. Breiumschlag
8.5.2.2. Kräutersalbe / -öl
8.5.3. Gas / Dampf / Rauch
8.5.3.1. Gas
8.5.3.2. Dampf
8.5.3.3. Rauch
8.5.4. Zwei-Komponenten-Wirkstoff
8.5.5. Tiere oder Pflanzen
8.6. Herstellung – was man real verwenden sollte
8.7. Liste der Wirkstoffe
8.8. Punkteberechnungssystem

8.9. Immunität gegen Wirkstoffe
8.9.1. Angeboren
8.9.2. Erlernt
8.9.3. Selbstversuche
8.10. Wechselwirkungen – Maximaldosis – Nebenwirkungen
8.10.1. Wechselwirkung – Maximaldosis
8.10.2. Nebenwirkungen
8.11. Haltbarkeit der hergestellten Wirkstoffe
8.12. Wirkstoff neutralisieren
8.12.1. Wirkstoff neutralisieren ohne Magie
8.12.1.1. Wirkstoff identifizieren
8.12.1.2. Gegenmittel herstellen
8.12.2. Wirkstoff neutralisieren durch Magie
8.12.2.1. Neutralisieren mit Magie
8.12.2.2. Neutralisieren durch ein Ritual
8.13. Hierarchie — vom Lehrling zum Großmeister
8.13.1. Lehrling: 0-100 Punkte
8.13.2. Geselle: 101-200 Punkte
8.13.3. Meister: 201-500 Punkte
8.13.4. Großmeister: 501-...Punkte
8.14. Spezialisierung
8.14.1. Großmeister der aufbauenden Substanzen
8.14.2. Großmeister der abbauenden Substanzen
8.14.3. Großmeister der beeinflussenden Substanzen

9. Allgemeines
9.1. Fallen
9.2. Schlösser
9.3. Fesseln
9.4. Stehlen kontra Dieben
9.5. Fälschung und Betrug

10. Weiteres Leben
10.1. Erfahrungspunkte
10.2. Erlernen von neuen Fähigkeiten
10.2.1. Lernen durch Lehrer
10.2.2. Lernen durch Meister
10.2.3. Lernen durch Selbststudium

11. Adel?
11.1. Adel <> Adel
11.2. Rechte und Pflichten

12. Fähigkeitenbeschreibung
    12.1. Kämpfer
    12.2. Abenteurer
    12.3. Zauberkundige

13. Konvertierung von Charakteren anderer Systeme nach Players
    13.1. Konvertierung von Fähigkeiten
    13.2. Konvertierung von Zaubern

Tabellenteil

Widmung

Dieses Regelwerk ist all denen gewidmet, denen Spaß und Phantasie wichtiger sind als Gewinne und Verkaufszahlen.

0. Vorwort

Es ist wieder einmal soweit: Einige Zeit ist ins Land gegangen und wieder drängt sich ein neues Regelsystem auf den Markt. Doch, ist es wirklich etwas neues? Oder wieder nur ein Abklatsch eines bestehenden Systems? Ist dies nicht egal? Lassen wir dies einfach die Spieler entscheiden. Denn nur sie können entscheiden ob ein Regelwerk gut ist oder nicht. Ob es sich auf die jeweiligen Charaktere anwenden lässt und ob es den nötigen Spielspaß unterstützt. Wenn jemand das Gefühl haben sollte, er hätte eine Verbesserung oder eine wichtige Erweiterung für dieses Werk, so soll er sich nicht halten lassen und sich SOFORT mit mir in Verbindung setzen.

1. Was ist LARP?

LARP, welch eine seltsame, ja komische Bezeichnung. Diese Abkürzung steht für LiveActionRolePlay, also frei übersetzt ungefähr Lebensnahes Interaktives Spontanes Theater. Also könnte man es auch LIST nennen. Aber da sich der englische Begriff LARP nun einmal eingebürgert hat, bleiben wir auch dabei. Doch was ist dies eigentlich? Nehmen wir es einmal vorsichtig unter die Lupe: Live, das bedeutet Leben, also Realität. Action, ist gleich Aktion, Bewegung, Tat. RolePlay ist Rollenspiel, also das Schlüpfen in eine andere Rolle, ein Alter Ego. Ergo ist LARP das Ausleben einer anderen Facette unseres Selbst unter Zuhilfenahme anderer Personen. Klingt verdammt trocken. Besser lässt es sich anhand eines Beispiels erklären, welches jeder so oder ähnlich schon einmal erleben haben dürfte:
Man liest ein Buch oder schaut sich einen Film an und denkt sich bei einer bestimmten Situation: „So blöd wäre ich jetzt aber nicht, diese Tür aufzumachen." Und im LARP hat man dazu die Gelegenheit, denn man ist nicht nur Zuschauer, nicht nur Leser. Man kann AKTIV in das Geschehen eingreifen und anders als bei Computerrollenspielen, erlebt man alles auch viel intensiver und direkter. Wenn man im Computerspiel einen Fehler macht, was soll's? Man kann ja einfach einen alten Spielstand wieder laden und schon hat man eine andere Wahl. Das geht im LARP nicht, die Entscheidungen sind immer direkt und unwiederbringlich festgelegt.

1.1. Spielleitung (SL) und Orga

Die Spielleitung ist die Institution, welche auf einem LARP das letzte Wort hat. Alle Regelfragen, alle spieltechnischen Probleme, all' dies entscheidet die SL. Ihr Wort ist Gesetz! Selbst wenn in dem entsprechenden Regelbuch etwas anderes steht, die SL ist jederzeit dazu in der Lage, Regeln außer Kraft zu setzen, zu verändern, oder neue hinzuzufügen. Daher ist die Auswahl einer SL für ein LARP eine sehr delikate Angelegenheit. Eine SL sollte intelligent, humorvoll, verantwortungsvoll, phantasievoll, anspruchsvoll, gerecht, improvisationsfähig und gerissen sein. Ups, also wird es nie eine SL geben, denn solche Charakterattribute besitzt kein Mensch in dieser Kombination. Na gut, also sollten wir uns zumindest um eine Annäherung bemühen. Ein Schritt dahin ist es zum Beispiel, wenn mehrere Personen zur SL gehören. Und dort getrennte Aufgabengebiete haben, also z.B. ein SL für die Magie, einer für Waffen und Rüstungen und einer für das Szenario. Zum Glück gibt es neben der SL auf einem LARP auch noch die so genannte Orga. Die ist für die nicht szenariorelevanten Dinge zuständig, das heißt für Bettenverteilung, Bereitstellung von Toilettenpapier, Verschicken der Anmeldungen und der Bestätigungen, Versenden der Punkte, usw. Also könnte man durchaus sagen, dass vor und nach dem LARP die Orga wichtiger ist als die SL und dass während des LARP beide von gleicher Wichtigkeit sind, aber andere Aufgabengebiete besitzen.
Oftmals passiert es während eines LARP, dass die SL eine Anweisung gibt, welche man nicht versteht. Dann sollte man diese dennoch sofort befolgen, auch wenn sie einem unlogisch oder gar verrückt erscheint, denn im Gegensatz zu den Spielern wissen die SL was später während des Szenarios noch geschieht und dass es im späteren Verlauf zu einer logischen Notwendigkeit für diese Anweisung kommt. Also im Zweifelsfall erst einmal mitspielen. Sollte es sich dennoch über eine unlogische, selbstgerechte oder einfach nur willkürliche Anweisung gehandelt haben, redet nach dem LARP mit der SL. Meistens fehlt einem nur eine Information. Und wenn dies nicht der Fall ist, nun, dann wird sich diese SL im Laufe der Zeit über zu viele Spieler auf ihren LARPs nicht Sorgen müssen. Denn wenn so etwas auffällt, hat

das durchaus seine Konsequenzen. Die LARP-Szene ist zwar groß, aber derartige Nachrichten reisen oftmals schneller als das Licht.
Obwohl es sehr gut ist, wenn es mehrere SL als Ansprechpartner auf einem LARP gibt, sollte es dennoch ganz klare Kompetenzrichtlinien geben, da einige Spieler sonst versuchen könnten, die einzelnen SL gegeneinander auszuspielen und sich dadurch unfaire Vorteile zu verschaffen. Es hat sich bewährt, für Regelstreitigkeiten und –fragen eine Art zentrale Anlaufstelle einzurichten, welche rund um die Uhr während des LARP besetzt ist. Oft werden auch NSC mit SL-Befugnissen ausgestattet. Dies ist allerdings nur sinnvoll, wenn die NSC wirklich gut eingewiesen sind und sich ihre SL-Kompetenz auf den Teil des Szenarios beschränkt, in welchem sie notwendig sind.
Die SL legt *vor* dem LARP fest, nach welchem Regelsystem gespielt wird und welche Modifikationen vorgenommen werden. Diese Informationen teilt die Orga den Spielern vor Beginn des LARP, also am Besten schon mit der Einladung mit. Aber dennoch kann die SL *während* des LARP immer noch Regeln ändern, denkt bitte daran.
Und noch etwas: LARP soll *allen* Beteiligten Spaß machen, sowohl den Spielern, als auch den NSC und der SL. Daher ist es selbstverständlich, dass die SL *mit* den Spielern spielt, und nicht gegen sie. Die SL mag zwar manchmal harte Entscheidungen fällen, doch ihr wollt doch sicher ein LARP, welches anspruchsvoll, rätselhaft und spannend ist, und keines das ihr zehn Minuten nach Beginn schon in- und auswendig kennt und daher langweilig wird. Wer dies nicht einsieht, der sollte sich doch bitte überlegen, ob er auf einem LARP überhaupt etwas zu suchen hat.

1.2. Grenzen

Grenzen im LARP? Gibt es das denn überhaupt? Ist doch Fantasy! Da gibt es doch keine Grenzen! Oder?
Aber sicher gibt es die. Es wäre ja auch verrückt, alles einfach seinen Gang gehen zu lassen ohne irgendwelche Grenzen festzulegen. Allein dieses Regelwerk stellt ja schon eine solche Grenze dar. Wenn ein friedliches Miteinander im Spiel funktionieren soll, muss es im Vorfeld einige Absprachen geben, welche das Spiel begrenzen. Es mag zwar ganz nett sein, einen Gott zu spielen, der einfach alles kann — für circa 5 Minuten! Danach ist es allerdings langweilig, da es ja keinerlei Herausforderung gibt, der man mit seiner göttlichen Macht nicht beikommen könnte. Gerade die Herausforderungen durch einige Regeln machen das LARP ja erst zu etwas besonderem. Natürlich macht man auch LARP, weil man den engen Grenzen des normalen Seins entkommen möchte, doch ohne Grenzen? Dann wäre LARP immer nur für eine Person interessant. Gerade durch das Zusammenspiel mehrerer Charaktere an einem Problem, und die dadurch einhergehende Interaktivität, kommt gutes Spiel erst zustande. Die Grenzen in den Regeln, in der Geschwindigkeit des Lernens neuer Fähigkeiten und in der Verbesserung der vorhandenen Fähigkeiten ist das, was es interessant macht.
Natürlich gibt es auch noch andere Grenzen, zum Beispiel die des guten Geschmacks. Man macht LARP nicht, um anderen gegenüber Macht auszuspielen oder sich selbst zu profilieren. Wer dazu zu einem LARP kommt, sollte erst einmal an seiner Einstellung arbeiten und sich ganz stark überlegen, ob LARP überhaupt das richtige Hobby für ihn ist. LARP soll ALLEN Beteiligten Spaß machen, nicht nur der eigenen Person. Wer dies berücksichtigt, ist auf dem richtigen Weg. Kein Spieler sollte einen anderen Spieler zu irgendetwas zwingen, zu dem der Spieler nicht bereit ist. Lieber eine Unterbrechung im Spielfluss akzeptieren, als die persönliche Freiheit eines anderen Menschen gegen seinen Willen einzuschränken. Apropos einschränken: Natürlich sollte man auch daran denken, dass es immer ein Spiel ist, also auch wenn ein Charakter seiner Freiheit beraubt wird durch Gefangennahme oder durch Fesseln, so

muss der Spieler jederzeit in der Lage sein, sich selbst aus dieser Situation zu befreien. Also: Fesselungen werden nur angedeutet, und Türen nur *symbolisch* verschlossen, niemals REAL!

1.3. Regelwerk ⇔ In Stein gemeißelte Wahrheiten?

Bitte, macht niemals diesen Fehler. Regelwerke werden auch nur von Menschen geschrieben, auch wenn ein paar meiner Bekannten in meinem Falle gelegentlich eine andere Ansicht vertreten, und das nicht zu meinen Gunsten. Jeder Mensch kann sich noch so sehr anstrengen, er kann dennoch nie alle Eventualitäten berücksichtigen. Daher freue ich mich über jede Con, auf deren Anmeldung *„gespielt wird nach modifiziertem XXX-System“* steht. Denn dies bedeutet, dass die dortige Spielleitung sich Gedanken gemacht und die Regeln für ihr Szenario angepasst und verändert hat. Ob diese Veränderung innerhalb dieser Spielleitung von Bestand ist oder nicht, ist dabei völlig unerheblich. Denn nur durch das Ausprobieren verschiedener Variationen kann man herausfinden, welches System für das jeweilige Szenario am besten funktioniert. Und wenn eine Regeländerung allgemein Anklang findet, so schlägt sie sich eventuell auch in diversen Regelwerken dauerhaft nieder.
Und wenn ein Spieler oder eine Spielleitung eine gute Idee hat, so wäre ich froh, wenn man sie mir mitteilt, denn auch ich bin nicht der Weisheit letzter Schluss und freue mich über jede neue Idee. Wenn ihr allerdings offensichtliche Fehler in diesem System findet, so bringt es mir bitte schonend bei, ich bin allergisch gegen Schläge...

2. Charaktererschaffung

Das Wichtigste für jeden Spieler im LARP ist sein *Charakter*. Damit ist allerdings nicht sein persönlicher Charakter gemeint, sondern die *Spielfigur*, welche er verkörpert. Wenn wir also im Laufe dieses Buches vom Charakter reden, meinen wir damit die Spielfigur des Spielers. Die Wahl des Charakters sollte gut überlegt werden. Denn immerhin stellt der Charakter ja das zweite Ich des Spielers dar. Also macht euch Gedanken darüber was ihr darstellen wollt und was ihr darstellen könnt. Viele Spieler haben schon Schwierigkeiten, ein zweites Ich vernünftig mit Leben zu füllen, also versucht nicht gleich ein Held zu sein, das kommt schon mit der Zeit. Ein neuer Charakter hat nun einmal nur wenig Punkte und weitere Punkte werden erst nach und nach dazu gewonnen. Dadurch kann sich ein Charakter ja entwickeln und gerade dies ist ein großer Teil des Spaßes den man im LARP genießen kann. Solltet ihr also einen Halbgott oder einen Dämonenfürsten, einen unbesiegbaren, unsterblichen Superhelden spielen wollen, so geht dadurch der meiste Spaß an euch vorbei. Abgesehen davon, wer mag schon so ein Überwesen mit in seiner Gruppe haben wollen.

2.1. Berufe

Eine wichtige Wahl bei der Erstellung eures Charakters ist die Wahl des Berufes. Natürlich kann bei einem Charakter der Beruf auch völlig nebensächlich sein, doch er rundet den Charakterhintergrund ab und gibt ihm Tiefe. Ein Charakter der in seiner Jungend den Beruf des Schmiedes erlernt hat, wird ein Stück Erz oder eine Waffe mit anderen Augen sehen als ein Koch, wobei der sich mit Gerüchen von Speisen besser auskennen wird und so eventuell ein Gift schon daran erkennen könnte.

2.2. Rassen

Ebenso ist es wichtig, welche Rasse man im LARP verkörpern möchte. Jede Rasse hat ihre Vor- und Nachteile. Die Wahl der Rasse spielt eine große Rolle für das spätere Werden und Wesen des Charakters. Allerdings sollte man sehr gut darüber nachdenken, welche Rasse man überhaupt darstellen kann. Ein zwei Meter großer Zwerg oder eine 150 Kilo schwere Elfe überanstrengen die Phantasie vieler Spieler.

2.3. Spezialisierungen

Durch die Spezialisierung legt man fest, welche Richtung ein Charakter (siehe Kapitel 3.1) einschlagen wird. Es gibt dabei drei Richtungen: Zauberkundige, Krieger und Abenteurer. Jede dieser Spezialisierungen hat Vor- und Nachteile, daher sollte man es sich gut überlegen, ob man seinen Charakter spezialisiert oder nicht.

2.4. Hintergrund

Durch den Hintergrund gibt man seinem Charakter mehr Tiefe. Man kann dadurch festlegen welche Kindheit er hatte, welche Ziele er hat und wie er zu dem wurde was er heute ist. Der Hintergrund wächst mit dem Charakter. Man kann Erlebnisse von verschiedenen LARPs mit

einfügen und sich so mit der Zeit eine wunderbare Geschichte erarbeiten aus der man noch Jahre später etwas herausziehen kann. Außerdem gibt die Hintergrundgeschichte den Organisatoren von LARPs die Möglichkeit, Szenarien speziell auf den Charakter abzustimmen.

3. Fähigkeiten

Durch die Fähigkeiten des Charakters wird dieser definiert. sie geben ihm ein Gerüst welches man durch sein Spiel mit Leben füllt. Daher sollte man immer darauf achten, welche Fähigkeiten und in welcher Höhe man sie erlernen sollte um seinen Charakter authentisch, also charakterkonform spielen und darstellen zu können.

3.1. Charakterklassen

Die Charakterklassen sind das A und O für jeden Charakter. Damit wird der Werdegang des Charakters festgelegt und die Weichen für die Zukunft gestellt. Jeder kann damit festlegen, wie sich der Charakter entwickeln soll und was aus ihm werden soll. Man sollte sich auch gut überlegen, welchen Weg man im Endeffekt einschlagen möchte. Eine Entscheidung zu Anfang kann nur sehr schwer wieder geändert werden. Sollte man sich nicht ganz sicher sein, dann empfiehlt es sich, einen Universalcharakter zu wählen. Er bekommt zwar weniger Punkte, kann sich aber frei in jede Richtung entfalten. Gerade Anfänger sind mit dieser Klasse gut beraten.

3.1.1. Kämpfer

Reine Kämpfer können keine Magie erlernen. Dies bedeutet, dass sie Magie nur als angeborene Fähigkeit oder als Foki welche von anderen Magiern angefertigt wurden, verwenden können. Beispiele für reine Kämpfer sind zum Beispiel Ritter, Söldner, Krieger oder ähnliches. Dafür erhalten sie bei der Charaktererschaffung auch mit 60 CP. Darüber hinaus erhalten sie einen Bonus in Höhe von 20% auf ihre späteren Erfahrungspunkte. Daher sind sie zwar in der Wahl ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten etwas eingeschränkt, doch lernen sie diese auch etwas schneller.

3.1.2. Abenteurer

Abenteurer sind noch eingeschränkter als Kämpfer oder Zauberkundige, denn sie lassen von diesen beiden Bereichen völlig die Finger. Sie können weder Magie noch reine Kämpferfertigkeiten erlernen, dafür erhalten sie bei der Charaktererschaffung 70 Punkte und darüber hinaus einen Bonus in Höhe von 40% auf später erworbene Erfahrungspunkte. Den können sie auch gut gebrauchen, da die Abenteurerfertigkeiten jene sind, welche nach oben nahezu keine Begrenzung besitzen. Klassische Abenteurer sind zum Beispiel unmagische Heiler, Alchemisten, Waldläufer, Händler, oder ähnliches.

3.1.3. Zauberkundige (Magier, Hexen, Schamanen, Priester und ähnliches)

Zauberkundige dürfen keinerlei Kämpferfähigkeiten erlernen (Ausnahmen sind der Magus Galad und der Paladin). Sie haben sich dem Lernen und Sammeln von magischem Wissen verschrieben. Dafür starten sie bei der Charaktererschaffung mit 60 Punkten und erhalten auf später erworbene Erfahrungspunkte einen Bonus in Höhe von 20%. Klassische Beispiele für diese Charakterklasse sind Magier, Hexen, Schamanen, Priester, Paladine oder ähnliches.

3.1.4 Universalcharaktere

Universalcharaktere sind keinerlei Einschränkung unterworfen, sie dürfen aus allen Bereichen ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten erlernen. Doch dies hat natürlich seinen Preis. Sie erhalten weniger Punkte zu Beginn des Spiels und auch später keinerlei Boni. Sie lernen dadurch langsamer als ihre spezialisierten Mitstreiter, haben dafür aber auch ein weiteres Feld der Möglichkeiten.

3.2. Rassenfähigkeiten

3.2.1. Elfenfähigkeiten

3.2.2. Hobbitfähigkeiten

3.2.3. Kenderfähigkeiten

Kender, jene kleinen Wesen, oft mit Hobbits verwechselt, haben dennoch einen ganz anderen Charakter. Sie sind oftmals agiler, schlanker und auch verspielter als die Halblinge. Oft wird ihnen nachgesagt, dass sie elende Diebe seien, doch dies ist völlig falsch. Sie stehlen nicht. Aber sie haben auch keinerlei Sinn für persönlichen Besitz. Wenn sie etwas interessiert, so kann es sein, dass es wie von selbst den Weg in die Taschen eines Kenders findet. Spricht man sie allerdings darauf an, so geben sie es bereitwillig heraus, oft mit den Worten, dass man ja froh sein kann, dass sie es für einen gefunden und aufbewahrt hätten. Sie sind ein fröhliches Volk, ein wissbegieriges Volk. Nichts interessiert sie mehr als verschlossene Türen oder versteckte Gegenstände. Wenn man etwas braucht oder etwas wissen möchte, so ist man gut beraten einen Kender zu fragen. Allerdings sind Kender keine Wesen, welche eine besondere Affinität zur Magie besitzen, daher fällt Kendern Magie eher schwer.
Positive Eigenschaften:

- Sie sind immun gegen jede Art von Furcht
- Sie sind sehr geschickt und beherrschen daher von vornherein Schlösser öffnen mit 50 Punkten
- Aufgrund ihrer Neugierde und ihres Wissens haben sie von Anfang an 20 Punkte in Geschichten & Legenden

Negative Eigenschaften:

- Da sie sehr feingliedrig und klein sind können sie keine Kämpferschutzpunkte erwerben
- Auch können sie keinerlei Klingenwaffen mit einer Länge über 110cm führen
- Magische Fähigkeiten und Zaubersprüche kosten für sie die doppelte Punktezahl da sie ein eher unmagisches Volk sind

3.2.4. Orkfähigkeiten

3.2.5. Zwergenfähigkeiten

3.2.6. Katzenwesenfähigkeiten

Katzenwesen sind sehr mystische Gestalten. Sie sind nicht menschlich, und haben ihre ganz eigenen Moralvorstellungen. Katzenwesen sind in der Regel nachtaktiv. Ihre Fähigkeiten als Kämpfer sind zum einen legendär, zum anderen ist es aber auch bekannt, dass sie oft sehr unzuverlässig sind. Katzenwesen sind menschenähnlich, haben Fell und einen langen Schwanz und sind oft sehr eigensinnig. Sie sind einer vertrauten Person normalerweise treu ergeben, doch kann man sich nie ganz darauf verlassen, denn sie sind nicht ganz Tier und nie ganz Mensch.
Positive Eigenschaften:

- Sie haben sehr gutes Heilfleisch und von daher besitzen sie die Fähigkeit Regenerationspunkt I schon von Anfang an.
- Sie sind zäh und ausdauernd und haben daher von vornherein einen angeborenen Kämpferschutzpunkt mehr als Menschen. Daher können sie theoretisch 7 Kämpferschutzpunkte erreichen.
- Sie neigen dazu, sich auf einen Gegner zu konzentrieren und verfallen daher gezielt in eine Art Berserkerrausch (Berserkerpunkt I als kontrollierte Version) um diesen zu vernichten.

Negative Eigenschaften:

- Sie können aufgrund ihrer Pfoten und Krallen weder Bögen noch Armbrüste benutzen.
- Da sie Wesen mit hoher Affinität zur Magie sind, kosten für sie Immunitäten gegen Magie die doppelte Punktzahl.
- Sie sind nicht gerne eingeengt und daher tragen Katzenwesen keine Rüstungen die schwerer als hartes Leder sind.
- Da es nur wenige geborene Krieger unter den Katzenwesen gibt, konzentrieren sie sich nie genug um ernsthaft zu sein, daher benötigen sie die doppelte Punktzahl um Kämpferschutzpunkte zu erwerben.
- Da sie sich nur schwer auf eine Sache konzentrieren und daher schnell abgelenkt werden können, ist es für Katzen unmöglich sich zu spezialisieren, sie können also nur Universalcharaktere werden.

Katzenwesen können aufgrund ihrer Natur im Laufe ihres späteren Lebens die Fähigkeiten Regeneration II-IV, und Berserker II-IV (kontrolliert) ohne Lehrer erwerben, da dies nur Verstärkungen ihrer natürlich in ihnen verwurzelten Fähigkeiten darstellt.

3.2.7. Gestaltwandlerfähigkeiten

3.2.8. Oger- / Trollfähigkeiten

4. Kampf

4.1. Sicherheit

4.2. Waffen

4.3. Kampfregeln

5. Schutz und Rüstung

5.1. Magie

5.2. Training

5.3. Rüstung

5.4. Fähigkeiten

Tabelle Rüstungsschutz

6. Verletzungen und Heilung

6.1. Heilung von offenen Wunden

6.2. Heilung von inneren Wunden

6.3. Heilung von Brüchen

6.4. Heilung von Vergiftungen

6.5. Heilung von Krankheiten

6.6. Tod

7. Magie

7.1. Verhalten gegen Zauberkundige

7.2. Magie im Kampf

7.3. Magische Gegenstände

7.4. Rüstungen und Waffen

8. Alchemie

8.1 Was sind Gifte, Drogen oder Kräuter?

8.1.1. Gift:
Substanz, schädlicher Stoff für Organismen, hat meist auch Nach- oder Nebenwirkungen. (Duden: "Gabe", (lebens-) zerstörender Stoff)

8.1.2. Droge:
a) Rauschgift - wird im Allgemeinen als Suchtmittel bezeichnet. Im Spiel jedoch soll dieses Wort nur als Bezeichnung für eine Wirksubstanz gelten. (Duden: Rohstoff für Heilmittel, Narkotikum)
b) (durch Trocknen haltbar gemachter) pflanzlicher oder tierischer Stoff, der als Arznei- oder Gewürzmittel und für technische Zwecke verwendet wird.

8.1.3. Kräuter:
Das sind in der Natur gewachsene Pflanzen, sie bedeuten im Spiel Heilung, Linderung, Natürlichkeit. (Literatur-Empfehlung für alle Heiler: "Heilpflanzen" von Elfrune Wendelberger, BLV Naturführer)

8.2. Allgemeine Wirkungen

8.2.1. Aufbauend
Wirkstoffe können heilend, ermunternd oder stärkend wirken

8.2.2. Abbauend
Die Wirkung kann schwächend, einschläfernd, lähmend, schmerzhaft, zersetzend oder tödlich wirken.

8.2.3. Verändernd
Dazu gehören Wirksubstanzen zur Wahrheitsfindung oder solche, die zum Wahnsinn führen. Geist (und dadurch auch der Körper) sind durch sie beeinflußbar.

8.3. Grenzen der Wirkstoffe
Grundsätzlich gilt: Wirkungen der Magier- oder Priesterzauber können nicht durch Wirkstoffkunde simuliert werden und umgekehrt. Das heißt nicht, daß es im einen oder anderen Fall möglich ist, dennoch sollte die Logik an erster Stelle stehen. Beispiel: Der Rüstungsschutz Steinhaut. Die Haut wird hart wie Stein, so daß ein Schwerthieb wirkungslos an ihr abprallen würde. Aber: Haut atmet bekanntlich (tatsächlich auch im Live-Rollenspiel!), und nach 15 Minuten würde ein Körper mit Steinhaut ersticken. Es ist vieles möglich, aber auch hier sind Grenzen gesetzt. Da im Mittelalter kaum jemand Kenntnisse von Hautatmung hatte, heißt es daher: Learning by doing!

8.4. Magie und Wirkstoffkunde
Die Verbindung von Magie und Wirkstoffkunde ist durchaus möglich. Dazu muß entweder der Alchemist magiebegabt sein oder die Hilfe eines Magiers in Anspruch nehmen. Will man die Magie mit dem Wirkstoff in Verbindung bringen, sollte der Spruch "Zauber binden" angewandt werden.

8.5. Darreichungsform / Verabreichungsmethode

8.5.1. Trank:
Aufguß, Auszug, Abkochen, Preßsaft, Kräuterpulver in Flüssigkeit gelöst. Diese Verabreichungsform ist wohl die bekannteste und gebräuchlichste Form. Das Mittel wird eingenommen: trinken oder essen.

8.5.1.1. Aufguß
Hier wird Gift/Droge/Kraut mit kochendem Wasser übergossen, danach 20 - 30 Min. ziehen lassen. Für den Aufguß werden meist zarte Pflanzenteile wie Blüten oder Blätter verwendet. Um den Verlust an ätherischen Ölen zu vermeiden, empfiehlt sich die Zubereitung in einem schließenden Gefäß mit Deckel. Der Aufguß sollte sofort verwendet werden.

8.5.1.2. Auszug
Hier läßt man eine Wirksubstanz ca. 8 Std. im kalten Wasser ziehen), wird danach abgeseiht (durchgesiebt) und vor der Einnahme leicht erwärmt. Auszüge macht man aus Pflanzen, deren wirksame Inhaltsstoffe sich nur kalt lösen oder bei denen man vermeiden will, daß sich unerwünschte Inhaltsstoffe zusätzlich im kochenden Wasser lösen. (Beispiele: Baldrian oder Waldmeister)

8.5.1.3. Abkochen
Hier wird der Grundstoff meist kalt angesetzt, eventuell auch kalt ausgesogen und dann 2 -10 Min. gekocht. Abkochen empfiehlt sich bei härteren Pflanzenteilen wie Wurzeln, Rinden oder auch Samen.
Aufguß, Auszug und Abkochen können getrennt zubereitet und sodann gemischt werden, wenn man von einer Pflanze Blüten, Blätter und Wurzeln verwenden will.

8.5.1.4. Presssaft
Um Ihn herzustellen, benötigt man eine Presse. (Fantasie, Leute!) Er wird ausschließlich aus frischen Pflanzen zubereitet und eignet sich nicht zum Aufbewahren. Preßsaft gebraucht man sowohl äußerlich zur Wundbehandlung als auch innerlich.

8.5.1.5. Kräuterpulver
Man trocknet den Grundstoff und pulverisiert ihn sehr fein. Kräuterpulver kann in Wein oder Wasser gelöst werden oder direkt auf die Wunde aufgetragen werden.

8.5.1.6. Tinktur
Hier setzt man z. B. eine zerkleinerte, frische Pflanze mit hochprozentigem Alkohol oder Branntwein in einem gut schließenden Gefäß an, wobei in der Regel auf 1 Teil Pflanze 5 Teile Alkohol kommen. Man läßt das Ganze 2-10 Wochen in der Sonne ziehen und filtert dann ab. Tinkturen bewahren die Wirkung besser als das getrocknete Kraut. Innerlich mit Wasser verdünnt oder äußerlich anwendbar.

8.5.2. Paste
Breiumschlag, Kräutersalbe, Kräuteröl
Pasten sind z. T. cremeartige Wirksubstanzen, die z. B. an Schwertern, Dolchen oder an... haften können, sie eignen sich bestens zum Auftragen auf die Haut.

8.5.2.1. Breiumschlag
Der zerkleinerte Grundstoff wird immer frisch auf die erkrankte Stelle gegeben. Um den Breiumschlag besser haften zu lassen, kann man den Grundstoff auch mit Mehl oder Kleie vermischen.

8.5.2.2. Kräutersalbe/-öl
Der Grundstoff wird in frischem Fett abgekocht. Allerdings hat dies den Nachteil, daß empfindliche Zutaten zerstört werden können. Schonender ist: Ansetzen des Grundstoffs im Verhältnis 1:3 in Alkohol (s. Tinktur), danach mit Fett so lange im Wasserbad erhitzt, bis der Alkohol gänzlich verdampft ist.

8.5.3. Gas/Dampf/Rauch: Einatmen

8.5.3.1. Gas
Gas entweicht beim Abkochen oder Erhitzen eines Grundstoffes, es ist ein Stoff, der sich bei normaler Lufttemperatur nicht verflüssigt oder verfestigt.

8.5.3.2. Dampf
Dampf entsteht auch bei großer Hitze, gerät er in kühlere Luft, so wird er wieder flüssig oder fest, so wie vor der Erhitzung. (z. B. Wasserdampf)

8.5.3.3. Rauch
Rauch dagegen ist ein fester Stoff, der bei Verbrennung entsteht. Es sind winzige, feste Teilchen. (z. B. Ruß)

8.5.4. Zwei-Komponenten-Wirkstoff
Es müssen zwei verschiedene Substanzen hergestellt werden, mit denen Betroffene in Berührung kommen, so daß eine Reaktion entsteht. Der potentielle Betroffene wird zunächst mit einer Komponente versehen, wenn die zweite Komponente auf ihn trifft, tritt in diesem Moment die Wirkung des Mittels ein. Hier ist die Absprache mit der Spielleitung besonders wichtig!

8.5.5. Tiere oder Pflanzen
Es gibt natürlich auch die Verabreichung durch einen Schlangenbiß, einen Tatzenhieb, Kontakt mit einer giftabsondernden Haut (z. B. Kröten, Quallen) oder auch Blütenstaub einer Blume kann giftig sein, der Duft von Schwarzem Lotus z. B. wirkt berauschend etc.

8.6. Herstellung - was man real verwenden sollte
Es empfiehlt sich nicht unbedingt, Knoblauch, extrascharfen Senf, echte Krötenaugen, Tabasco oder Spinnenbeine zu verarbeiten. Im Rezept kann dies spieltechnisch verwendet werden, aber irgendwann wird kein Abenteurer Tränke bei eben jenem Alchemisten kaufen oder freiwillig zu sich nehmen. Ein einmal erworbener Ruf eilt eben schneller voraus als man denkt! Besser ist es, Brausepulver, Tee, Saft oder ähnliches zu verwenden. Man sollte auch bedenken, daß gewisse Stoffe Allergien oder Unverträglichkeiten (Diabetes) hervorrufen können, das gilt auch bei Alkohol! Also: erst mal fragen, dann verabreichen. Reale Drogen sind streng verboten!!!

8.7. Liste der Wirkstoffe

Besonderes	Name	Grundkosten ohne Modifikation	Mindestwirkdauer
°*	Alchemistisches Feuer	150	permanent
	Alterung		
*	Belladonna	150	1 Ritual/max. 5 Std.
*	Engelsüß	150	1 Ritual/max. 5 Std.
*	Freundschaft	30	1 Std.
	Furchtlosigkeit	40	1 Std.

	Heilung einer Wunde	20	permanent
	Heilung mehrerer Wunden	20 pro Wunde	permanent
	Körperheilung	100	permanent
	Konservierung	40	3 Wochen
	Knochenheilung	100	permanent
	Kollaps	40	5 Min.
	Koma	70	1 Std.
	Konzentration	40	1 Std.
	Lähmung	30	15 Min.
	Leichengift	50	permanent
	Liebe	30	1 Std.
	Regeneration	150	8 Std.
+	Rüstungsschutz Eisenhaut	40	20 Min.
+	Rüstungsschutz Lederhaut	60	40 Min.
+	Rüstungsschutz Steinhaut	90	10 Min.
	Schlaf	20	1 Std.
	Schmerz	20	5 Min.
°*	Säure	100	-
	Schutz vor beeinflussender Magie	200	1 Zauber/max. 1 Tag
	Schutz vor einem Wirkstoff	30	1 Std.
+	Schutz vor normalem Feuer	50	20 Min.
+	Schutz vor normaler Kälte	50	20 Min.
	Schwäche	30	1 Std.
	Sinn des Tieres	60	10 Min.
	Tod	100	permanent
	Übelkeit	10	20 Min.
	Vergessen	50	3 Std.
	Wahnsinn 1	40	1/2 Std.
	Wahnsinn 2	150	permanent
	Weibersinn	60	40 Min.
	Willenskraft	70	1 Std.
*	Zerstören von Erinnerungen	150	permanent

* nur Sofortwirkung möglich, keine zus. Punkteaufwendung für "Sofortwirkung" nötig
° keine Immunität möglich
+ nur als Paste herzustellen
Beachte auch das Punkteberechnungsystem auf Seite XXX.
Im Regelwerk wird nicht festgelegt, wie man die einzelnen Wirkstoffe herstellt. Das sollte im Spiel erarbeitet werden.

8.7.1. Beschreibung der Wirkstoffe

Alchemistisches Feuer
Das alchemistische Feuer entzündet jeden organischen Stoff, mit dem es in Berührung kommt. Das Feuer kann auf herkömmlichem Wege nicht gelöscht werden, wenn es sich einmal entzündet hat. Die maximale Brenndauer einer Portion ist 5 Minuten und verursacht 5 Schadenspunkte durch schwere Verbrennungen. Bei Berührung mit Haut erleidet ein Wesen sofort 1 Schadenspunkt durch Verbrennung. Der Grundstoff für das alchemistische Feuer findet sich bei Leuchtpilzen, die in lichtlosen, unterirdischen Grotten und Höhlen wachsen. (Ja, wer wohnt denn dort?)

Alterung
Dieser Wirkstoff beschleunigt den natürlichen Regenerationsprozeß eines Körpers derart, daß dieser innerhalb kürzester Zeit rapide altert und schließlich an Altersschwäche stirbt (1 Jahr pro 1/2 Stunde). Besitz der Betroffene Regeneration 1, verdoppelt sich die Alterungsgeschwindigkeit (Regeneration 2 vervierfacht sie, Regeneration 3 verachtfacht sie usw.) Tja, manche Fähigkeit hat eben ihre Schattenseiten!

Belladonna
Gewonnen aus der Tollkirsche; Rauschmittel. Bei ständiger Einnahme kommt es zur Abhängigkeit. Rituale von Schwarzmagiern oder -priestern werden günstig beeinflußt, die Verbindung zur Finsternis kann sich verstärken.

Engelsüß
Zu finden in schattigen Wäldern und Schluchten, oft auf Felsen wachsend. Vertreibt Angst und Schwäche ebenso wie leichte Verwirrtheit. Bei Ritualen kommen Magier oder Priester dem Licht näher, böse/finstere Kreaturen nähern sich nur widerwillig. Bei ständiger Einnahme kommt es zur Abhängigkeit.

Freundschaft
Der Betroffene hält sein Gegenüber für seinen besten Freund, dem er vertraut. Solange die Wirkung anhält, wird er seinem vermeintlichen Freund zur Seite stehen und ihn auch (je nach Gesinnung) zu beschützen versuchen. Läßt die Wirkung nach, sind Kopfschmerzen wie bei einem Kater die Folge.

Furchtlosigkeit
Für die angegebene Dauer ist der Betroffene von seiner Stärke und seinen Fähigkeiten so überzeugt, daß er sich fast jedem Gegner entgegenstellt. Das heißt nicht, daß er in einen aussichtslosen Kampf ziehen wird. Er ist gegen eine Furchtaura immun und durchschaut ebenso den Zauberspruch "Furcht".

Heilung einer Wunde
Eine Wunde wird durch die Anwendung vollständig geheilt, dennoch ist das verheilte Gewebe noch für 1 Stunde ein wenig anfälliger gegen Schläge oder zu starke Belastungen. Sollte in dieser Zeit ein weiterer Treffer (nicht Wunde!) auf das entsprechende Körperteil treffen, bricht die Wunde wieder auf. Gebrochene Knochen können durch dieses Mittel nicht geheilt werden.

Heilung mehrerer Wunden
Wirkung wie zuvor beschrieben, nur daß diesmal beliebig viele Wunden geheilt werden können, die Kosten erhöhen sich um 20 Pkte. pro Wunde. (3 Wunden = 60 Pkte.) Sollte in dieser Zeit ein weiterer Treffer (nicht Wunde!) auf die/das entsprechende(n) Körperteil(e) treffen, bricht die Wunde wieder auf. Auch hier gilt: Keine Knochenheilung.

Körperheilung
Der gesamte Körper wird durch dieses Mittel geheilt, Wirkung wie zuvor beschrieben. Keine Knochenheilung möglich. Nach Verabreichung des Wirkstoffes sind zwar alle Wunden verschlossen, dennoch ist eine Ruhepause von 1 Stunde nötig, damit sich die Heilung korrekt abgeschlossen werden kann.

Konservierung

Der Wirkstoff wird durch Zugabe dieses Mittels spieltechnisch mindestens 4 Wochen haltbar gemacht, hier können 2 Portionen gleichzeitig hergestellt werden. Pro weitere Woche Konservierung müssen 40 Punkte investiert werden. Achtung: Die reale Flüssigkeit/Pulver o. ä. kann durchaus verschimmeln, achtet darauf!

Knochenheilung
1-5 Knochenbrüche werden durch diesen Wirkstoff geheilt. Auch hier gilt: 1 Stunde Ruhepause, bis die Gliedmaßen wieder normal gebraucht werden können.

Kollaps
Der Betroffene empfindet Schmerzen und leidet unter Schwächeanfällen bis zum Zusammenbruch. Außer leisem Sprechen ist ihm nichts möglich.

Koma
Der Betroffene wird müde und schwach, bricht dann ohnmächtig zusammen. Seine Körperfunktionen reduzieren sich auf ein Minimum. Herzschlag pro Minute: ca. 1-3 Schläge, Körpertemperatur sinkt, Puls kaum wahrnehmbar. Ein Untersuchender ohne die Fähigkeit Heilkunde I wird den Betroffene für tot halten.

Konzentration
Hier kann die Konzentrationsfähigkeit merklich gesteigert werden. Der Betroffene läßt sich weniger schnell ablenken. Nicht nur bei Ritualen können Zusammenhänge klarer erkannt werden, auch die Wirkung berauschender Drogen verringert sich. Göttliche Weisheiten oder Visionen werden erschwert.

Lähmung
Der Körper des Betroffenen beginnt langsam zu erstarren, beginnend vom Kopf bis zu den Beinen. Seine Wahrnehmung ist nicht getrübt. Läßt die Wirkung nach, löst sich die Lähmung wiederum beginnend beim Kopf, zuletzt die Beine. Der Körper ist nicht steif, sondern bewegungsunfähig, er verharrt in derselben Position, die er hatte, als das Mittel vollständig zu wirken begann.

Leichengift
Leichengift entsteht bei beginnender Verwesung eines toten Körpers. Es vergiftet einen lebenden Körper sehr langsam, aber wirkungsvoll. Kommt ein verletztes Körperteil mit Leichengift in Berührung, beginnt eine Art Blut- und Gewebevergiftung, die das betroffene Körperteil absterben läßt (verwesen). Dabei entsteht wiederum neues Leichengift, das nach und nach den ganzen Körper bis zum Tod vergiftet. Ist z. B. ein Arm bereits abgestorben, so ist er verloren und sollte abgetrennt werden. Hier ist dann nur noch der Zauber "Wiederkehr" möglich, um ihn nachwachsen zu lassen.

Liebe
Ein Liebestrank oder Aphrodisiakum bringt den Betroffenen dazu, sich unsterblich in sein Gegenüber zu verlieben. Es ist auch möglich, jdn. dazu zu bringen, sich in eine bestimmte Person zu verlieben. Dazu benötigt man jedoch von dieser Person (z. B.) einen Tropfen Blut oder Schweiß o. ä. Die Wirkung entfaltet sich beim ersten Blick auf die gewünschte Person. (Bedenkt, daß z. B. ein Elf sich meist nicht in einen Zwerg oder Ork verliebt!)

Regeneration
Die Wirkung ist gleichzusetzen mit der Fähigkeit "Regeneration 1", jedoch zeitlich begrenzt. Die Herstellung erfolgt nur mit Trollblut, das speziell verarbeitet werden muß.

Rüstungsschutz Lederhaut
Der Wirkstoff muß als Paste auf die Haut aufgetragen werden und diese wird dann so widerstandsfähig wie Leder. (plus 1 Rüstungsschutzpunkt) Keine Nachwirkungen.

Rüstungsschutz Eisenhaut
Der Wirkstoff muß als Paste auf die Haut aufgetragen werden und diese wird dann so widerstandsfähig wie Metall. (plus 2 Rüstungsschutzpunkte) Nebenwirkung: Das Atmen fällt schwerer als sonst, Kondition eingeschränkt. Nach Abklingen der Wirkung muss eine Ruhepause von mindestens 1 Stunde eingehalten werden, da sonst ein Atemstillstand eintritt.

Rüstungsschutz Steinhaut
Der Wirkstoff muß als Paste auf die Haut aufgetragen werden und diese wird dann so widerstandsfähig wie Stein. (plus 3 Rüstungsschutzpunkte) Nebenwirkung: Eingeschränkte Bewegungsfreiheit durch relative Unbeweglichkeit der Haut. Aber: Schutz gegen normales Feuer. Vorsicht: Bei Überdosierung kann es zu Atmungsstillstand kommen. Nach Abklingen der Wirkung muss eine Ruhepause von mindestens 2 Stunden eingehalten werden, da sonst ein Atemstillstand eintritt.

Schlaf
Das Betroffener fällt in einen tiefen Schlaf, aus dem es kurzfristig geweckt werden kann (kaltes Wasser, Ohrfeigen usw.), aber es wird immer wieder einschlafen, so lange die Wirkung des Schlafmittels anhält oder bis das Gegenmittel verabreicht wird.

Schmerz
Bei Herstellung der Wirksubstanz sollte festgelegt werden, welche Bereiche des Körpers vom Schmerz betroffen sind und wie stark der Schmerz ist.

Säure
Säure kann gesondert hergestellt werden oder von Pflanzen oder Tieren stammen, sie wirkt jedoch immer zersetzend auf organische Materie (oder bestimmte anorganische Materialien). Glas- oder Stein/Tongefäße werden nicht von Säure angegriffen.

Schutz vor beeinflussender Magie
Dieser Wirkstoff stärkt den Geist, die Konzentration und auch die seelische Stärke des Betreffenden, ähnlich wie das Mittel "Furchtlosigkeit". Es versetzt den Geist in die Lage, Illusionen zu durchschauen. Freundschafts-, Liebes- oder Wahrheitszauber können als solche erkannt werden und verfehlen ihre Wirkung. Es gelten alle Wirkungen entsprechend der Fähigkeit Seelenschutz.

Schutz vor einem Wirkstoff
Dieser Wirkstoff bewahrt den Betroffenen vor der Wirkung einer bestimmen Wirksubstanz, bevor sie verabreicht wird. Ein gewisser Anteil dieser speziellen Substanz muß in diesem Wirkstoff enthalten sein.

Schutz vor normalem Feuer
Der Körper hat nach Auftragen einer Paste die besondere Fähigkeit, Hitze zu absorbieren. Normales Feuer kann die Haut nicht verbrennen, sondern gleitet an ihr ab. Die Augen müssen extra geschützt werden.

Schutz vor normaler Kälte

Der Körper hat nach Auftragen einer Paste die besondere Fähigkeit, Kälte zu absorbieren. Normale Kälte kann die Haut nicht gefrieren, sondern gleitet an ihr ab.

Schwäche
Alle Bewegungen kosten mehr Kraft, jeder Schlag mit einer Waffe erzielt nur den halben Schaden, Magieausübung benötigt die doppelte Punktzahl. Die Erschöpfung bei jeglicher Anstrengung (Laufen, Klettern etc.) sollte deutlich ausgespielt werden. Hierbei helfen nicht nur ein spezielles Gegenmittel, sondern auch als Stärkungsmittel deklarierte Substanzen.

Sinn des Tieres (tierisches Handeln)
Der Betroffene verhält sich wie ein Tier (Bedürfnisse wie Essen und Trinken stehen im Vordergrund), er kann nicht sprechen oder lesen und bewegt sich möglicherweise auf allen Vieren.

Tod
Jedes Todesgift führt den Tod immer erst nach ca. 3 Minuten herbei, selbst wenn man 50 Pkte. für "Sofortwirkung" ausgegeben wurden.

Übelkeit
Symptome sind leichtes bis starkes Unwohlsein und leichter Schwindel, danach folgen evt. Würgen und Erbrechen.

Vergessen
Die Wirkung läßt der Betroffene Erinnerungen oder gerade Erlebtes komplett vergessen. Nach einer gewissen Zeit (Stärke des Wirkstoffes) kommen die Erinnerungen lückenlos zurück. Diese Definition unterliegt dem Alchemisten.

Wahnsinn 1
Hier kann eine bestimmte (bekannte oder unbekannte) Geisteskrankheit wie z. B. Schizophrenie oder Verfolgungswahn erzeugt werden. Symptome wie wirres Reden, unkontrollierte Handlungen, Sprachstörungen, Angstzustände, visionäre Gesprächspartner, Visionen, Geräusche hören, Zuckungen, Lachen/Weinen u.v.m. sollten dargestellt werden. Auch hier normalisiert sich der Geisteszustand wieder von selbst oder durch ein Gegenmittel.

Wahnsinn 2
Die erzeugte Geisteskrankheit (s. Wahnsinn 1) bleibt permanent bestehen, sofern kein Gegenmittel verabreicht wird.

Weibersinn
Das Mittel betrifft nur männliche Lebewesen. Es versetzt einen Mann in einen Zustand, in dem er sich für eine Frau hält. Wichtig: Er denkt, fühlt und bewegt sich weiblich und ist sich dessen bewußt. Beispiel: Theodor, der Schmied, hält sich für den Größten und läßt das auch die Frauen und Männer des Dorfes spüren. Nach einigen Bierchen in der Dorfschenke beginnt er, zwei Mägde von Großbauer Günni zu beschimpfen. Da beschließt die Wirtin, Theodor endlich einmal einen Denkzettel zu verpassen. Sie mischt ihm "Weibersinn" in sein nächstes Bier. Theodor zecht weiter und etwas später geht mit ihm eine seltsame Veränderung vor: Er wird immer schweigsamer, da er plötzlich das Wesen einer Frau begreift. Da sich seine Bewegungen und seine Redeweise (Achtung: Nicht tuntenhaft!) ändert, sucht er möglichst schnell sein Heim auf. Die Erinnerung an das Erlebte bleibt nach Wirkungsende in seinem Gedächtnis haften.

Willenskraft
Wie "Konzentration" kann hierbei die Willenskraft verstärkt werden. Der Betroffene läßt sich weniger schnell von seinem Glauben oder seiner Überzeugung abbringen.

Zerstören von Erinnerungen
Symptome wie bei "Vergessen", allerdings bleibt der Gedächtnisverlust permanent bestehen, Erinnerungen werden dauerhaft zerstört. Durch Gespräche mit Freunden, Bekannten oder durch Zufälle können Fähigkeiten wiedererlangt werden, da der Verlust nur auf das Gehirn wirkt, nicht jedoch auf den Körper. Erinnerungen wie Geschichten oder geistige Erfahrungen bleiben unwiederbringlich verloren. Beispiel: Goliath Panzerklaue wird Betroffener dieser Wirksubstanz. Er verliert alle Erinnerungen der letzten 3 Tage. Unglücklicherweise hatte er am vorigen Tag gelernt, den Schmerz einer erlittenen Wunde zu ignorieren. Jetzt jedoch weiß er nichts mehr davon. Da sein Körper diese Fähigkeit immer noch besitzt, muß er nur von einem seiner Freunde darauf hingewiesen werden, und die Fähigkeit kehrt alsbald zurück. Allerdings weiß er nun nichts mehr von dem Gespräch mit einem Magier, der ihm vor zwei Tagen eine derbe Lügengeschichte erzählt hatte.

8.8. Punkteberechnungssystem

Bei der Herstellung eines Wirkstoffes sollte man sich folgende Begriffe einprägen:
Wirkungsart: Welche Wirkung hat das Mittel?
Wirkungsbeginn: Wann entfaltet das Mittel seine volle Wirkung?
Einsetzen der Symptome: Wann setzen die ersten Symptome ein?
Verabreichungsart: Auf welche Art gelangt das Mittel in den Körper?
Wirkungsdauer: Jeder Alchemist kann entscheiden, ob ein Wirkstoff permanent, für eine Minute, 1 Stunde, einen Tag oder länger wirken soll.
Definition des Standardwirkstoffes:
Das ist der Wirkstoff, der geschluckt wird (Trank), 10 Minuten nach Einnahme setzen die Symptome ein und nach einer Stunde wirkt das Mittel für die Zeit der Mindestwirkdauer. (Siehe Mindestwirkdauer auf der Liste der Wirkstoffe S. 9 - 13)
Beispiel: Lähmung, Verabreichung durch Trank
Nach 10 Minuten beginnt das Betroffener, sich langsamer zu bewegen. 50 Minuten später kann sich das Betroffener für die Dauer von 15 Minuten nicht mehr rühren. Es sieht, riecht und hört alles während dieser Zeit. Kosten: 30 Pkte.
Für alle Abweichungen von der Standarddefinition müssen zusätzlich Punkte aufgewendet werden. Die Summe aller benötigten Punkte darf den Wert der Fähigkeit "Alchemie" nicht überschreiten.

Wirkungsbeginn	Punkte
sofort (keine Symptome)	+ 50
nach 10 Min.	+ 40
nach 20 Min.	+ 30
nach 30 Min.	+ 20
nach 40 Min.	+ 10
nach 1 Std.	+/- 0
nach 2 Std.	+ 10
nach 12 Std.	+ 20

Einsetzen der Symptome	Punkte
sofort	+ 50
nach 1 Min.	+ 40
nach 5 Min.	+ 30
nach 10 Min.	+/- 0

nach 20 Min.	+ 30
nach 30 Min.	+ 40
nach 1 Std.	+ 50
nach 12 Std.	+ 60

Verabreichungsart	Punkte
Trank, Verzehr	+/-0
Auf Klinge	+ 30
Einatmen	+ 50
Kontakt	+ 70
2-Komponenten	+ 100

Wirkungsdauer	Punkte
Mindestwirkdauer	+/-0
Mindestwirkdauer + 15 Min.	+ 20
Mindestwirkdauer + 1/2 Std.	+ 40
Mindestwirkdauer + 8 Std.	+ 60
Mindestwirkdauer + 1 Woche	+ 80
permanent	+ 100

8.9. Immunität gegen Wirkstoffe

8.9.1. Angeboren
Bei der Erschaffung eines Charakters können maximal 50 Punkte Immunität erkauft werden. Diese Immunität sollte durch den Charakterhintergrund begründet sein. Beispiel: Siegfried, der Müllergeselle besucht immer wieder seinen Onkel, den Großalchemisten Johannes Güldenstein. Seit Siegfried laufen kann, fasziniert ihn das Blubbern der Flüssigkeiten, die vielen farbigen Rauchschwaden und die interessanten Behälter im Regal. Immer wieder kommt es vor, daß seinem Onkel ein Mittel in die Luft geht und das ganze Haus von dichtem Qualm erfüllt ist, so daß Siegfried husten und spucken muß. Seine Neugier überwiegt trotz unangenehmer Nebenwirkungen, aber mit der Zeit gewöhnt sich sein Körper daran. Auch nichtmenschliche Lebewesen haben möglicherweise von Natur aus eine gewisse Resistenz gegen bestimmte Substanzen.

8.9.2. Erlernt
Der Charakter besucht/kennt einen Meister der Alchemie, einen Kräuterkundigen oder Giftkundigen, der ihm auf Wunsch ab und an ein Mittel verabreicht (das kann Gold und Silber kosten), um den Körper zu immunisieren. An 3 aufeinanderfolgenden Tagen nimmt der Charakter einen Wirkstoff zu sich, um seinen Körper nach und nach daran zu gewöhnen. (10 Punkte pro 3 Tage). Hierbei sind das Ausspielen von Nebenwirkungen, Fehlschlägen usw. ausdrücklich erlaubt, jedoch ist erst nach Ablauf von 3 Tagen die erwünschte Immunität wirksam. Zu unterscheiden sind die Immunisierung gegen ein bestimmtes Mittel oder gegen Wirksubstanzen allgemein.
Grundsätzlich gilt:
Pro Immunisierungsversuch können maximal 10 Erfahrungspunkte eingesetzt werden.
Es ist nicht mehr als eine Immunisierung in 3 Tagen möglich.

8.9.3. Selbstversuche
Ohne einen Meister kann sich ein Charakter, der die Fähigkeit Alchemie beherrscht, selbst immunisieren, sobald er den Status des "Gesellen" erreicht hat. Dabei verabreicht er sich selbst das Mittel, dessen Stärke höher sein muß als seine bisherige Giftimmunität. Der Wert

des Mittels darf aber nicht seine Fähigkeit in Alchemie überschreiten. Beispiel: Geselle Franz hat gerade seine Prüfung hinter sich und möchte sich nun selbst immunisieren. Er besitzt nun mindestens 100 Pkte. Alchemie, hat schon eine Immunität von 20 Punkten und noch mindestens 10 freie Erfahrungspunkte. Er braut sich ein Mittel, das maximal 30 Punkte stark sein darf und führt nach 10.2 die Prozedur durch. Es gelingt und er kann sich nun weitere 10 Pkte. Immunität gutschreiben. Da Franz kein Meister ist, wird das Brauen der Wirksubstanz doppelt so viel Zeit in Anspruch nehmen, d. h. 60 Minuten, dabei sind Fehlversuche, Fehleinschätzung der Konzentration etc. einkalkuliert. Selbstimmunisierung ist immer riskant, da Erfahrung meist fehlt. (Spielt es aus, har har!)
Achtung: Es gibt kein Gegenmittel, das vor allem schützt!

8.10. Wechselwirkungen – Maximaldosis – Nebenwirkungen

8.10.1. Wechselwirkung - Maximaldosis

Hierbei gilt: 1 Mittel verabreicht heißt volle Wirkung = 1 Dosis. Das nächste Mittel wirkt ebenfalls, aber nach Gabe der 3. Dosis stellen sich gewisse Nebenwirkungen ein. Nach Verabreichung der 4. Dosis kommt es zum Kollaps. Der Körper ist nun nicht mehr in der Lage, aufgenommene Substanzen erfolgreich zu verarbeiten. Nach Gabe eines 5. Mittels kann es durch Überdosis zum Tod kommen. Diese Regelung gilt für den Zeitraum eines Tages, d. h. innerhalb von 12 Stunden.
Beispiel: Der Krieger Eiswolf steht in einem Kampf erfolgreich seinen Mann und besiegt seine Gegner. Er hat eine Verletzung davongetragen und ein Heiler flößt ihm einen Trank "Heilung einer Wunde" ein. Aber da erscheint abermals ein Gegner und Eiswolf stürzt sich wieder in den Kampf. Auch jetzt wird er verletzt und erhält einen Heiltrank. Die Wunde heilt und Eiswolf fühlt sich frisch und stark. Nach einem weiteren Kampf wird er so schwer verletzt, daß ein Heiler ihm abermals einen Trank einflößt. Eiswolf kommt zu Bewußtsein und fühlt sich leicht und frisch - aber seine Gliedmaßen gehorchen ihm nicht mehr so ganz... er sieht Farben und hört möglichereise imaginäre Stimmen und eine gewisse Schwäche macht sich breit - dennoch kämpft er weiter - bis er wieder getroffen zu Boden sinkt. Das nächste Heilmittel hat fatale Folgen: Er verliert das Bewußtsein und ist durch nichts aufzuwecken - die Wunden heilen allerdings, welch ein Glück!
Achtung: Jede Heilwirkung bei Wunden ist erst nach ca. 1 Std. soweit abgeschlossen, daß der Betroffene sich wieder normal bewegen kann. Keiner, der ein Heilmittel erhält, kann sich nach kurzer Zeit normal bewegen. Das verletzte Gewebe benötigt eine gewisse Zeit, um sich zu stabilisieren.

8.10.2. Nebenwirkungen:

diese treten immer dann auf, wenn
a) die Haltbarkeit eines Mittels abgelaufen ist,
b) die Maximaldosis überschritten wird,
c) unbekannte Zutaten verwendet werden,
d) die körperliche Verfassung des Lebewesens es nicht zuläßt,
e) wenn übernatürliche oder magische Gründe dies erfordern.

8.11. Haltbarkeit der hergestellten Wirkstoffe

Ein Wort zur Haltbarkeit einer Wirksubstanz: Oft wird an die Spielleitung die Frage gestellt, wie lange ein hergestelltes Mittel oder Gift etc. verwendet werden darf (Spieltage). Grundsätzlich gilt, daß ein Mittel, sei es nun Trank, Paste oder etwas anderes nur für die Dauer eines Cons verwendbar ist, danach versagt seine Wirkung. Ebenso sollte das Mittel während eines Cons hergestellt werden. Wird das Mittel jedoch mit "Konservierung" haltbar gemacht, können Wirkstoffe über längere Zeit verwendet werden, pro angefangene 100

Punkte ist ein Mitel 1 Monat Realzeit haltbar. (Bei Risiken und Nebenwirkungen fragt Euren Spielleiter)
Haltbarkeit: 1 - 100 Pkte.: 1 Monat, 101 - 200 Pkte.: 2 Monate.
"Konservierung" mit längerer Haltbarkeit kann nur von einem Großmeister hergestellt werden.

8.12. Wirkstoffe neutralisieren

8.12.1. Wirkstoff neutralisieren ohne Magie

8.12.1.1. Wirkstoff identifizieren
Der "Giftkundige/Heiler/Kräuterkundige" kann die endgültige Wirkung eines Mittels hinauszögern - je mehr Punkte, um so länger. Das tut er jedoch nicht durch sein bloße Anwesenheit. Um eine Wirksubstanz zu identifizieren, könnte eine Gewebe- oder Blutprobe entnommen werden. Dann kann der Kundige ein entsprechendes Gegenmittel herstellen.

8.12.1.2. Gegenmittel herstellen
Der Kundige kann ein Gegenmittel entsprechend seiner Punkte in der Fähigkeit "Giftkunde" herstellen. Ist ein Charakter z. B. mit einem Lähmungsgift der Stärke 50 (Grundpunkte) vergiftet worden, so muß der Kundige ein Gegenmittel der Stärke 50 oder höher herstellen, um das verabreichte Gift zu neutralisieren.

8.12.2. Wirkstoff neutralisieren durch Magie

8.12.2.1. Neutralisieren mit Magie
Der Magier/Priester/Schamane sollte die Stärke eines verabreichten Mittels kennen oder einschätzen können, bevor er seine Magie erfolgreich einsetzt. Wird also ein vergifteter Charakter magisch behandelt, so wirkt dies so, als wäre ein Gegenmittel verabreicht worden, das die Wirksubstanz vollkommen neutralisiert. Beispiel: Der Schneider Flinkhand liegt mit Krämpfen am Boden. Magier Krummnase vermutet, daß er vergiftet wurde, und ein Giftkundiger wird gerufen. Dieser stellt fest, daß es sich um ein Schlangengift handelt, das schmerzhafte Krämpfe auslöst. Es besitzt die Stärke 20. Krummnase wirkt nun sein "Gift neutralisieren" (Kosten: 30 Pkte.) plus 20 Pkte. Giftstärke in Magiepunkten, und der Betroffene erholt sich schnell. Achtung: Sollte der Magiekundige die Stärke nicht kennen, kann es passieren, daß er zuwenig Punkte einsetzt. Diese werden verbraucht, ohne das Gift zu neutralisieren. Sollte der MK alle seine Punkte einsetzten (und es reicht nicht aus), so werden auch diese verbraucht.
Die Höhe der erforderlichen Magiepunkte ergibt sich durch den Spruch "Gift neutralisieren" (z. B. 30 Pkte.) und der Stärke des Giftes.
Beispiel bei Wirkstoffstärke 20:
Gift neutralisieren (30 Pkte.) + 20 Magiepunkte = 50 Magiepunkte

8.12.2.2. Neutralisieren durch ein Ritual
Es ist grundsätzlich möglich, einen Körper durch ein Ritual zu entgiften. Dabei müssen mindestens so viele Ritualpunkte eingesetzt werden, wie es die Stärke des Giftes vorschreibt. Voraussetzung ist jedoch, daß Stärke und Wirkung vorher erkannt worden sind, um geeignete Maßnahmen dagegen zu ergreifen. Allerding gilt es, den Zeitfaktor bei einem Ritual zu bedenken (1 Min./Punkt) - manche Wirksubstanzen wirken schon nach kürzester Zeit, und die dafür aufzuwendende Ritualzeit könnte möglicherweise darüber hinausgehen. Auch hier gilt:
Ritual "Gift neutralisieren"
(30 Pkte. + Giftstärke-Grundpunkte = Ritualpunkte)

8.13. Hierarchie – vom Lehrling zum Großmeister

8.13.1. Lehrling: 0 - 100 Punkte
Ein Charakter kann bis zum Großmeister aufsteigen. Dazu benötigt er natürlich Erfahrung, die in Erfahrungspunkten gemessen wird. Er beginnt mit 0 - 70 EP, die er maximal bei der Erschaffung in die Fähigkeit "Giftkunde" investieren kann. Will er sich Lehrling nennen, muß er bei einem Meister als Lehrling angenommen werden. Die Zubereitung erfordert 100% der Zeit zur Herstellung eines Wirkstoffes (1 Minute/Punkt).
Selbstimmunisierung: -

8.13.2. Geselle: 101 - 200 Punkte
Mit über 100 Punkten kann der Lehrling den Status des Gesellen erlangen. Er benötigt 100% der Zeit zur Herstellung eines Wirkstoffs (1 Minute/Punkt). Um Geselle zu werden, ist eine Prüfung nötig, die ihm sein Meister abnimmt. Ab sofort ist der Geselle in der Lage, seine Immunität durch Selbstversuche zu steigern.
Selbstimmunisierung: 200% Brauzeit (s. S. 15, 10.3)

8.13.3. Meister: 201 - 500 Punkte
Beim Überschreiten von 200 Punkten kann der Geselle die Meisterprüfung erlangen, die ihm von seinem Meister abgenommen wird. Er kann nun selbst Gesellen und Lehrlinge ausbilden und benötigt nur noch 75% der Zeit zur Herstellung von Wirkstoffen (Beispiel: Ein Mittel der Stärke 100 kann in 75 Minuten zubereitet werden). Jetzt erst ist es ihm gestattet, ein tödliches Mittel herzustellen.
Außerdem kann er ab sofort neue Wirkstoffe erfinden, benötigt jedoch dafür immer noch 125% der Zeit (Beispiel: Die Zubereitung eines neuartigen Mittels mit der Stärke 40 (100%) würde 50 Minuten (125%) in Anspruch nehmen)
Selbstimmunisierung: 100% Brauzeit (s. S. 15, 10.3)

8.13.4. Großmeister: 501 - ...Punkte
Zur Abnahme der Großmeisterprüfung müssen mindestens 1 Großmeister und 1 Meister anwesend sein. Der Großmeister kann Gesellen und Lehrlinge ausbilden und benötigt nur noch 50% der Zeit, um Wirkstoffe herzustellen (Beispiel: Ein 100 Punkte-Wirkstoff ist in 50 Minuten hergestellt). Er kann neuartige Substanzen in 100% der Zeit zubereiten und erhält 20 Punkte zusätzliche Immunität gegen Wirksubstanzen.
Selbstimmunisierung: 50% Brauzeit (s S. 15, 10.3)

8.14. Spezialisierung
Spezialisierung (ab 501 Punkte)
Der Großmeister kann sich nun spezialisieren.
(siehe auch Punkt 2, Seite 5: Allgemeine Wirkungen)

8.14.1. Großmeister der aufbauenden Substanzen
Alle Heilmittel, die Anatomie des Körpers und Grundkenntnisse über Krankheiten sind ihm bekannt. In seinem Spezialgebiet erkennt er unbekannte Substanzen und kann Heilmittel gegen einfache Krankheiten herstellen. Er ist der große "Mediziner". Wunden, Brüche oder Verbrennungen zu heilen sind für ihn das tägliche Brot, aber auch kleineren Wehwehchen wie z. B. Schnupfen, Wassersucht oder Blutarmut etc. nimmt er sich gerne an. Er kennt das Geheimnis der Regeneration, sein Körper kann nicht verbluten und seine Wunden heilen schneller. (Regeneration1)

8.14.2. Großmeister der abbauenden Substanzen

Fast alle Mittel, die abbauend auf den Körper wirken, sind weitgehend bekannt. Insbesondere Krankheiten, deren Herkunft und Wirkungsweise sind sein Wissensgebiet. Durch diese Kenntnisse erwirbt er sich Immunität gegen die meisten bekannten Krankheiten. Er kennt das Geheimnis des körperlichen Verfalls und ist in der Lage, ihn aufzuhalten oder zu beschleunigen.

8.14.3. Großmeister der beeinflussenden Substanzen

Alle Drogen, Wirkstoffe und Gifte, die nur annähernd den Geist eines Lebewesens beeinflussen, sind sein Spezialgebiet. Dabei ist es unerheblich, ob die Wirkstoffe abbauend oder aufbauend wirken. Durch gewisse Selbstversuche hat er seinen eigenen Geist soweit studiert, daß er die magische Beeinflussung durch Magier oder übernatürliche Wesen durchschaut. Illusionen, Freundschaft,- Liebes oder Wahrheitszauber können ihm nichts anhaben.

9. Allgemeines

9.1. Fallen

9.2. Schlösser

9.3. Fesseln

9.4. Stehlen kontra Dieben

9.5. Fälschung und Betrug

10. Weiteres Leben

10.1. Erfahrungspunkte

10.2. Erlernen von neuen Fähigkeiten

10.2.1. Lernen durch Lehrer

10.2.2. Lernen durch Meister

10.2.3. Lernen durch Selbststudium

11. Adel?

Tabelle Titel

11.1. Adel <> Adel

11.2. Rechte und Pflichten

12. Fähigkeitenbeschreibung

12.1. Kämpfer

Berserker sind immun gegen beeinflussende Zauber, da sie in einer Art Besessenheit gefangen sind. Furcht, Freundschaft oder ähnliche Zauber verpuffen wirkungslos.

Berserkerpunkt I

Berserkerpunkt I (kontrolliert)

Berserkerpunkt II

Berserkerpunkt II (kontrolliert)

Berserkerpunkt III

Berserkerpunkt III (kontrolliert)

Berserkerpunkt IV

Berserkerpunkt IV (kontrolliert)

Kämpferschutzpunkte

Kämpferschutzpunkte sind eine Art Training, welche der entsprechende Charakter beherrscht. Sie verhindern, dass ein Treffer eine Wunde schlägt oder die Rüstung durchstößt. Natürlich wird man dennoch getroffen, doch ist der Treffer so gering, dass es zu keiner echten Behinderung kommt. Dies bedeutet, dass bei einem Schnitt es zwar zu einem Kratzer kommt, dieser aber nicht tief genug ist um eine echte Wunde darzustellen. Allerdings sollte man diesen Kratzer trotzdem behandeln und verbinden, da durch diesen Kratzer auch ein Klingengift in den Körper gelangen könnte. Wenn der Charakter Rüstung trägt, völlig gleich ob magische oder physische, dann verhindert der Kämpferschutz, dass die Rüstung durchschlagen wurde, also entsteht zwar ein Kratzer oder eine Delle, aber die kann dann nachher relativ schnell wieder ausgebeult werden und muss nicht großartig repariert werden. Warum Kämpferschutz auch die Rüstung schützt ist logisch, da der Kämpferschutz theoretisch nur zu Beginn eines Kampfes schützt, da jeder Kämpfer ab einer bestimmten Dauer des Kampfes seine Ausdauer verliert und das beste Training ihn nicht mehr vor Treffern schützen kann. Daher „verbraucht“ sich ein Kämpferschutz auch vor der Rüstung. Bei langen Kämpfen ist das selbst mit LARP-Waffen ersichtlich.

Kämpferschutzpunkt I

Kämpferschutzpunkt II

Kämpferschutzpunkt III

Kämpferschutzpunkt IV

Kämpferschutzpunkt V

Kämpferschutzpunkt VI

Regenerationspunkt I

Regenerationspunkt II

Regenerationspunkt III

Regenerationspunkt IV

Seelenschutz

12.2. Abenteurer

Adel

Alchemie

Angeborene magische Fähigkeiten

Aurawächter

Aurawächter ist eine Art absichtlicher Besessenheit. Mit der Aura des Trägers wird ein dämonenähnliches Wesen verwoben. Dadurch werden die unten erwähnten Wirkungen erreicht.

Aurawächter I
Ein Wesen welche die Aura einer Person lesen oder erkennen will, die einen Aura-Wächter besitzt, sieht zuerst nur Schwärze. Es bemerkt allerdings, daß da noch etwas hintersteckt. Versucht es diese Schwärze zu durchdringen, hört es ein mentales Knurren. Wenn es dieses ignoriert, durchstößt es die Schwärze und kann die Aura normal wahrnehmen. Allerdings kann es durch den erfolgten Angriff des Aura-Wächters für eine Stunde keine magischen Aktionen durchführen. Der Träger des Wächters bemerkt davon nichts.

Aurawächter II
Hierbei passiert das gleiche wie beim Aurawächter I, das Knurren wird allerdings von starken Kopfschmerzen begleitet. Der Lesende wird für 10 Minuten bewusstlos und kann den Rest des Tages / der Nacht keine magischen Aktionen mehr durchführen. Der Träger bemerkt diesen Vorgang, kann aber den Ursprung nicht lokalisieren.

Aurawächter III
Auch hier geschieht das gleiche wie bei Stufe I, doch das Knurren ist bereits der Angriff. Wenn der Lesende nicht 100 freie Magiepunkte an Energie zur Verfügung hat und sie in diesem Augenblick freigibt, erkennt er nichts und hat trotzdem die gleichen Auswirkungen wie bei Stufe 2. Sollte er die 100 Magiepunkte ausgeben, erhält er die Information und erleidet dann erst den Auswirkungen der Stufe II.
Der Träger erkennt aus welcher Richtung der Versuch unternommen wurde.

Aurawächter IV
Der Aura-Wächter entzieht dem Lesenden schlagartig seine noch zur Verfügung stehenden Magiepunkte für diesen Tag. Diese Person versinkt SOFORT in einen komatösen Zustand aus

dem ihn nur der Spruch Körper heilen erwecken kann. Nur ein gleichzeitiges Auralesen von mindestens 2 Personen kann diesen Schutz durchdringen. Wobei die zweite und auch die weiteren Personen immer noch gegen Stufe III arbeiten müssen.
Der Träger weiß sofort wer die erste Person war (und natürlich auch die Richtungen der anderen Personen).

Fallen stellen

Feuer machen

Geschichten und Legenden

Heilkunde I

Heilkunde II

Heilkunde III

Heilkunde (Nervengriff)

Immunität gegen Gift

Immunität gegen Magie

Magischer Gegenstand

Schlösser öffnen
Schlösser öffnen ist die Fähigkeit, ein mechanisches Schloss, ohne Beschädigung oder dem Auslösen einer damit verbundenen Falle, zu öffnen. Da man nicht erwarten kann, dass die Orga jedem Spieler manipulierbare Schlösser verschiedener Schwierigkeitsstufen zur Verfügung stellt, wird diese Fähigkeit mit einem Punktewert versehen. Ein einfacher Riegel, welcher eine Tür hält, kann mit dieser Fähigkeit bereits mit einem Punktewert von 5 geöffnet werden, wobei bei jedem Schloss eine gewisse Zeitspanne benötigt wird. Man geht einfach davon aus, dass ein Charakter ohne diese Fähigkeit gar nicht in der Lage ist, ein Schloss unbemerkt zu öffnen. Sollte der Charakter einen Punktwert in dieser Fähigkeit besitzen der gleich oder höher dem Punktwert des Schlosses ist, so kann er es unbemerkt öffnen, allerdings benötigt er dazu Zeit, und zwar 60 Minuten, abzüglich dem Punktwert seiner Fähigkeit die er ÜBER dem benötigten Wert besitzt, mindestens jedoch immer 5 Minuten.

Spuren lesen

12.3. Zauberkundige

Einzelne Zauber

Meisterprüfung

Großmeisterprüfung

13. Konvertierung von Charakteren anderer Systeme nach Players

13.1. Konvertierung von Fähigkeiten

13.2. Konvertierung von Zaubern

Tabellensammlung

Anfangspunkte

Charakter	EP	Fähigkeiten			
		Kämpfer	Abenteurer	Zauberkundige	EP-Bonus
Universell	50	Ja	Ja	Ja	keiner
Spezialisierte Zauberkundige	60	Nein	Ja	Ja	+20%
Spezialisierte Kämpfer	60	Ja	Ja	Nein	+20%
Spezialisierte Abenteurer	70	Nein	Ja	Nein	+40%

Kämpferfähigkeiten

Fähigkeit	Punkte-kosten	Beschreibung
Kämpferschutzpunkt I	30	Ein zusätzlicher Schutzpunkt und besserer Umgang mit Wunden
Kämpferschutzpunkt II	50	Zwei zusätzliche Schutzpunkte und besserer Umgang mit Wunden
Kämpferschutzpunkt III	70	Drei zusätzliche Schutzpunkte und besserer Umgang mit Wunden
Kämpferschutzpunkt IV	100	Vier zusätzliche Schutzpunkte und besserer Umgang mit Wunden
Kämpferschutzpunkt V	200	Fünf zusätzliche Schutzpunkte und besserer Umgang mit Wunden
Kämpferschutzpunkt VI	400	Sechs zusätzliche Schutzpunkte und besserer Umgang mit Wunden
Berserkerpunkt I	20	Kann für die Dauer eines Kampfes eine Wunde ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt II	30	Kann für die Dauer eines Kampfes zwei Wunden ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt III	50	Kann für die Dauer eines Kampfes drei Wunden ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt IV	100	Kann für die Dauer eines Kampfes vier Wunden ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt I (kontrolliert)	40	Kann für die Dauer eines Kampfes gegen einen bestimmten Gegner eine Wunde ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt II (kontrolliert)	60	Kann für die Dauer eines Kampfes gegen einen bestimmten Gegner zwei Wunden ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt III (kontrolliert)	100	Kann für die Dauer eines Kampfes gegen einen bestimmten Gegner drei Wunden ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Berserkerpunkt IV	200	Kann für die Dauer eines Kampfes gegen einen

(kontrolliert)		bestimmten Gegner vier Wunden ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als weiches Leder tragen!
Regenerationspunkt I	50	Heilt eine Wunde pro Tag. Verbluten ausgeschlossen
Regenerationspunkt II	100	Regeneriert eine Wunde pro Stunde. Verbluten ausgeschlossen
Regenerationspunkt III	150	Regeneriert alle Wunden innerhalb einer Stunde. Verbluten ausgeschlossen
Regenerationspunkt IV	200	Regeneriert alle Wunden in Sekundenschnelle
Seelenschutz	50	Immunität gegen bestimmte Zauber

Abenteurerfähigkeiten

Fähigkeit	Punkte-kosten	Beschreibung
Adel	30-1000	Charakter darf Titel führen und erhält am Anfang des Spieles mehr Geld
Alchemie	10-XXX	Charakter kann Tränke, Gifte und Gegengifte brauen
Angeborene magische Fähigkeit	10-XXX	Charakter hat seit Erschaffung magische Fähigkeit
Aurawächter I	100	Aura des Charakters ist erschwert zu lesen
Aurawächter II	150	Aura des Charakters wehrt sich gegen Leseversuche
Aurawächter III	200	Aura des Charakters wehrt sich stark gegen Leseversuche
Aurawächter IV	250	Aura des Charakters wehrt sich sehr stark gegen Leseversuche
Fallen stellen	10-XXX	Charakter darf Fallen entschärfen oder selber bauen
Feuer machen	10	Spieler darf Feuerzeug verwenden
Geschichten und Legenden	10-XXX	Charakter erhält von der Spielleitung zusätzliche Informationen
Heilkunde I	30	Charakter kann auf nichtmagischem Weg Wunden versorgen
Heilkunde II	50	Charakter kann Knochen einrenken und Brüche ordnungsgemäß versorgen
Heilkunde III	100	Charakter kann Operationen durchführen
Immunität gegen Gift	10-XXX	Charakter ist gegen gewisse Gifte immun
Immunität gegen Magie	5-XXX	Charakter ist gegen einen bestimmten Zauber immun
Immunität gegen niedere Magie	50	Charakter ist gegen Magie bis 20 MP immun
Immunität gegen mittlere Magie	150	Charakter ist gegen Magie bis 50 MP immun
Immunität gegen hohe Magie	250	Charakter ist gegen Magie bis 100 MP immun
Immunität gegen eine Spruchgruppe	25-1000	Charakter ist gegen eine Spruchgruppe immun
Immunität gegen alle Magie	500	Charakter ist gegen alle Magie immun
Magischer Gegenstand	5-XXX	Charakter erhält bei Erschaffung einen magischen Gegenstand
Schlösser öffnen	10-XXX	Charakter kann Schlösser öffnen und konstruieren
Spuren lesen	10-XXX	Spielleitung informiert den Spieler über eventuelle Fährten

Zauberfähigkeiten

Fähigkeit	Punkte-kosten	Beschreibung
Einzelne Zauber	5-XXX	Anwendung eines bestimmten, erlernten Zaubers
Meisterprüfung	50	Charakter erhält größere Kontrolle über die Magie
Großmeisterschaft	100	Charakter erhält umfassende Kontrolle über die Magie
Erzmagierschaft	250	Charakter erhält unbegrenzte Kontrolle über die Magie

Waffen

Waffentyp	max. Länge	davon mind. Griff	Kampfstil	Wunden	Wundart
	(in cm)				
Dolch	50	15	einhändig	1	Stich / Schnitt
Einhandschwert	110	20	einhändig	1	Stich / Schnitt
Anderthalbhänder	130	30	einhändig zweihändig	1 2	Stich / Schnitt
Zweihänder	180	45	zweihändig	2	Stich / Schnitt
Keule	100	—	einhändig	1	Bruch
Axt	100	—	einhändig	1	Schnitt
Schlachtaxt	160	45	zweihändig	2	Schnitt
Streitkolben	100	—	einhändig	1	Bruch
Kampfstab	200	—	zweihändig	1	Bruch
Stangenwaffe	200	—	zweihändig	1	Stich / Schnitt

Weiches Leder, Felle oder Pelze, Stoffrüstungen

Art	Fläche	Schutzpunkte
Jacke	O + A	0,75
Weste	O	0,50
Wams	O + U	0,75
Hose	U + B	0,50
ganzer Körper	O + U + A + B	1,25

Hartes Leder, weiches metallverstärktes Leder, Blechteile

Art	Fläche	Schutzpunkte
Brustpanzer	O	1,00
Unterleibsschutz	U	0,50
Rüstung	O + U	1,50
Beide Arme	A	0,50
Beide Beine	B	0,50
Unterarmschienen	Ua	0,25
Schienbeinschutz	Sb	0,25
Ganzer Körper	O + U + A + B	2,50

Kettengeflecht, Schuppenpanzer, hartes metallverstärktes Leder

Art	Fläche	Schutzpunkte
Brust	O	2,00

Körper	O + U	3,00
lange Ärmel	A	1,00
kurze Ärmel	Oa	0,50
Beinlinge	B	1,00
Ganzer Körper	O + U + A + B	5,00

Plattenpanzer

Art	Fläche	Schutzpunkte
Brustplatte	Br	1,50
Kürass	O	3,00
Bauchringe + Beintaschen	U	2,00
Ganze Arme	A	2,00
Oberarme	Oa	1,00
Ganze Beine	B	2,00
Oberschenkel	Os	1,00
Ganzer Körper	O + U + A + B	9,00

Zusatzrüstung

Art	Fläche	Schutzpunkte
Schuhe	—	0,00
Lederstiefel	Sb	0,00
Fellmütze	S	0,00
Lederhelm	S	0,25
Kettenhaube	S + H	0,50
Stahlhelm	S	1,00
Großer Helm	S + H + G	2,00
Lederhandschuhe	Hä	0,00
Kettenhandschuhe	Hä	0,50
Plattenhandschuhe	Hä	1,00

Mittelalterlicher Adel

Punkte	Titel	Anrede	Mindestgefolge
0	Page	keine besondere	keines
	Zofe		
	Diener		
30	Knappe		
	Kammerzofe		
50	Ritter	Herr	
	Dame	Dame	
70	Reichsritter	edler Herr	ein Page oder Knappe
	Edeldame	edle Dame	eine Kammerzofe
100	Baron (Freiherr)	euer Gnaden	ein Ritter
	Baronesse (Freifrau)		eine Hofdame
200	Graf		ein Herold und ein Ritter
	Gräfin		eine Dame und eine Kammerzofe
250	Markgraf	euer Hoheit	ein Herold, ein Diener und ein Ritter
	Markgräfin		eine Hofdame, ein Diener oder Page und eine Kammerzofe
300	Fürst	eure fürstliche Hoheit	ein Herold, ein Diener und zwei Ritter

	Fürstin		zwei Damen, ein Diener oder Page und eine Kammerzofe
500	Herzog	euer Durchlaucht	ein Reichsritter, ein Herold, ein Diener, ein Bannerträger und zwei Ritter
	Herzogin		eine Edeldame, ein Herold, ein Diener oder Page, eine Kammerzofe, ein Ritter und eine Dame
1000	Prinz	euer königliche Hoheit	ein Reichsritter, vier Ritter, ein Herold, ein Bannerträger und zwei Diener
	Prinzessin		eine Edeldame, ein Herold, zwei Diener oder Pagen, eine Kammerzofe, zwei Damen und ein Ritter

Kosten für Immunitäten

Art	Beschreibung	Kosten
Immunität gegen niedere Magie	Immun gegen Zauber bis 20 Magiepunkte	50
Immunität gegen mittlere Magie	Immun gegen Zauber bis 50 Magiepunkte	150
Immunität gegen hohe Magie	Immun gegen Zauber bis 100 Magiepunkte	250
Immunität gegen alle Magie	Immun gegen alle Arten von Magie	500

Kleine Fallen

Fallen bauen	Mögliche Wirkung
10-39	Alarm
40-99	Alarm, Nadel
100-199	Alarm, Nadel, Verletzung I
200-XXX	Alarm, Nadel, Verletzung II, Gas

Mittlere Fallen

Fallen bauen	Mögliche Wirkung
10-39	Alarm, Nadel, Verletzung I
40-99	Alarm, Nadel, Verletzung II, Gefangennahme I
100-199	Alarm, Nadel, Verletzung III, Gefangennahme II, Gas
200-XXX	Alarm, Nadel, Verletzung IV, Gefangennahme III, Gas

Große Fallen

Fallen bauen	Mögliche Wirkung
10-39	Verletzung II, Gefangennahme I
40-99	Verletzung III, Gefangennahme II, Flächenwirkung I
100-199	Verletzung IV, Gefangennahme III, Flächenwirkung II, Amputation
200-XXX	Verletzung V, Gefangennahme III, Flächenwirkung III, Amputation, Tod

Schlösser

Objekt	max. Punktewert
Buchdeckel	10
Ledertasche	20
kleine Holzkiste	30
große Holzkiste	50

normale Holztür	
Geldkassette mit Eisenbeschlägen	100
Schwere, eisenbeschlagene Truhe oder Tür, Burgtor, Gitter	unbegrenzt

Spuren lesen

Punktewert	Informationen
10-49	Anzahl der Personen
50-99	Anzahl, Rasse oder Personen, genaue Beschreibung des Herganges
100-149	Anzahl, Rasse und Geschlecht der Personen und genaue Beschreibung des Geschehens
150-XXX	Anzahl, Rasse, Geschlecht, Größe, Gewicht und Haarfarbe der Personen. Kleinste Details werden erkannt

Aufbauende Fähigkeiten und Zauber

Fähigkeit / Zauber	benötigt
Astralsicht	Aura lesen
Aura lesen	Aura spüren
Aurawächter II	Aurawächter I
Aurawächter III	Aurawächter II
Aurawächter IV	Aurawächter III
Berserker II	Berserker I
Berserker III	Berserker II
Berserker IV	Berserker III
Berserkerpunkt II	Berserkerpunkt I
Berserkerpunkt III	Berserkerpunkt II
Berserkerpunkt IV	Berserkerpunkt III
Berserkerpunkt II (kontrolliert)	Berserkerpunkt I (kontrolliert)
Berserkerpunkt III (kontrolliert)	Berserkerpunkt II (kontrolliert)
Berserkerpunkt IV (kontrolliert)	Berserkerpunkt III (kontrolliert)
Eisball I	Eisatem
Eisball II	Eisball I
Erzmagierschaft	Großmeisterschaft
Feuerball I	Feuerfinger
Feuerball II	Feuerball I
Gift neutralisieren	Gift spüren
Großmeisterschaft	Meisterprüfung
Heilkunde II	Heilkunde I
Heilkunde III	Heilkunde II
Kämpferschutzpunkt II	Kämpferschutzpunkt I
Kämpferschutzpunkt III	Kämpferschutzpunkt II
Kämpferschutzpunkt IV	Kämpferschutzpunkt III
Kämpferschutzpunkt V	Kämpferschutzpunkt IV
Kämpferschutzpunkt VI	Kämpferschutzpunkt V
Kampfschutz II	Kampfschutz I
Kampfschutz III	Kampfschutz II
Kampfschutz IV	Kampfschutz III
Kampfschutz V	Kampfschutz IV
Kampfschutz VI	Kampfschutz V

Körper heilen	Wunde heilen
Magie identifizieren	Magie spüren
Magie zerstören	Magie aufheben
Magische Rüstung II	Magische Rüstung I
Magische Rüstung III	Magische Rüstung II
Magische Rüstung IV	Magische Rüstung III
Magische Rüstung V	Magische Rüstung IV
Magische Rüstung VI	Magische Rüstung V
Magische Waffe II	Magische Waffe I
Magischer Gegenstand	Magische Waffe II
Magisches Schloss	Magischer Riegel
Metall erhitzen II	Metall erhitzen I
Orkanböe	Windstoß
Regenerationspunkt II	Regenerationspunkt I
Regenerationspunkt III	Regenerationspunkt II
Regenerationspunkt IV	Regenerationspunkt III
Schutz vor magischen Waffen	Schutz vor normalen Waffen
Schutz vor heiligen / göttlichen Waffen	Schutz vor magischen Waffen
Seelenrüstung II	Seelenrüstung I
Seelenrüstung III	Seelenrüstung II
Seelenrüstung IV	Seelenrüstung III
Seelenrüstung V	Seelenrüstung IV
Seelenrüstung VI	Seelenrüstung V
Traum des ewigen Lebens	Wiederbeleben
Wunde heilen	Blutung stoppen
Wunde übertragen	Wunde verschieben
Zerstören	Magie zerstören