

Regelmodifikationen der Arn-Orga

Rüstung und Kampf

Nahkampfwaffen:

Jede Waffe macht einen Punkt Schaden. Langsam geführte Zweihandwaffen können nach Absprache und Abnahme durch die SL 2 Schadenspunkte machen. Monster können, müssen aber nicht höheren Schaden verursachen.

Fernwaffen:

Bögen und Handarmbrüste durchschlagen alle Rüstungen außer Platte und übertragen Gifte. Armbrüste durchschlagen alle Rüstungen außer Platte über Kette und übertragen Gifte. Zauber des Meistergrades (ab Kampfschutz 4, ab Magische Rüstung 2) halten Bögen auf. Zauber des Großmeistergrades (Kampfschutz 6, Magische Rüstung 3-6) halten sowohl Bögen als auch Armbrüste auf.

Egal ob das Geschoss aufgehalten oder durchgegangen ist, verliert der Getroffene einen Schutzpunkt an seiner Rüstung.

Rüstung:

Rüstung zählt nur da, wo sie getragen wird. Übereinandergetragene physische Rüstung addiert sich. Rüstungen, deren Schutzpunkte komplett heruntergeschlagen wurden, haben, bis sie repariert werden, keinen Schutzpunkt mehr. Ein Treffer einer rüstungsdurchschlagenden Fernwaffe beschädigt die Rüstung und überträgt Gifte. Magische Schutzpunkte regenerieren sich nicht.

Kumulativität von Schutzpunkten:

Die Frage, welche Schutzpunktquellen (Rüstung, Kämpferschutz, Zaubersprüche etc.) mit welchen kumulativ sind, d.h. welche Schutzpunkte aufaddiert werden können, wird vom Regelwerk nur unvollständig und verworren beantwortet. Hinweise auf neu eingeführte Schutzpunktquellen (Tränke o.ä.) fehlen gänzlich. Es gibt folgende drei Schutzpunktquellen die kumulativ verwendet werden können:

- Magischer Segen (= klerikaler Segen) ODER Magischer Schutz (= klerikaler Schutz)
- Kampfschutz ODER Magische Rüstung ODER Rüstung
- Kämpferschutzpunkte

Werden die Zauber „Kampfschutz“ oder „Magische Rüstung“ bzw. entsprechende Tränke zusätzlich zu einer getragenen Rüstung auf eine Person gezaubert, dann zählt nur der entsprechend höchste Schutzwert und bei jedem Treffer reduzieren sich sowohl der Rüstwert, als auch der Effekt des Zaubers.

Schutzeffekte von Tränken

Schutzeffekte von Tränken werden wie die entsprechenden Zauber verwendet. Tränke mit anderen Schutzeffekten existieren nicht. (s.a. Kumulativität von Schutzpunkten)

Schutzpunkte aus Kämpferischer Fähigkeit

Diese Schutzpunkte zählen wie zusätzliche Lebenspunkte. Der Charakter hatte Glück und wurde nur leicht verwundet. Dieser Kratzer blutet und muss behandelt werden. Gegebenenfalls kann also mit diesem Treffer Gift übertragen worden sein. Der Unterschied zu den Grundlebenspunkten besteht darin, dass der Verlust eines solchen Schutzpunktes, z.B. einen Arm nicht unbrauchbar macht oder ein Torsotreffer nicht automatisch zur Bewusstlosigkeit führt. Ein Kämpferschutzpunkt wiegt grundsätzlich nur einen Schadenspunkt auf und nicht einen ganzen Treffer (z.B. Feuerball). Sind diese Schutzpunkte aufgebraucht, so verliert die Person mit dem nächsten Treffer Lebenspunkte (siehe ‚Verwundungen‘). Ein direkter Treffer (z.B. durch eine Schreckenshand) umgeht auch die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit.

Schilde:

Schilde werden durch Einhand- und Zweihandwaffen beschädigt. Je nach Beschaffenheit des Schildes halten sie länger (oder auch kürzer):

Schild-Typ	Schildpunkte	max. Größe [cm]
Buckler/ Unterarmschild	5	30
Kleines Holzschild	10	60
Großes Holzschild	15	-
Kleines Metallschild	20	60

Buckler sind Schilde, die in der Hand gehalten werden, Unterarmschilde werden an den Arm geschnallt. Holzschilde und Metallschilde unterscheiden sich durch ihr Aussehen und werden beim Eincheck in die entsprechende Kategorie eingeteilt.

Bei jedem Treffer mit einer Einhandwaffe oder einer Stangenwaffe verliert das Schild 1 Schildpunkt. Bei jedem Treffer mit einer Zweihandwaffe verliert das Schild 5 Schildpunkte. Pfeile und Bolzen beschädigen das Schild nicht. Wenn alle Schildpunkte verbraucht sind, so ist das Schild nicht mehr zu verwenden (gebrochen, verbeult etc.) und bietet keinen Schutz mehr. Verlorene Schildpunkte können mit der Fertigkeit ‚Rüstung reparieren‘ wieder hergestellt werden (Siehe Kapitel Abenteurerfertigkeiten).

Charaktere, die einen Schild tragen, können keine zweihändigen Waffen benutzen (Ausnahme: Buckler). Der magische Effekt einer Schreckenswaffe oder eine Flammenwaffe durchdringt ein Schild – ein blocken des Zaubers ist so also nicht möglich.

Verwundungen:

- Die erste Verwundung auf Arm / Bein, der einen Schadenspunkt verursacht, führt zu Einschränkungen (keine Waffe benutzen / humpeln)
- Die zweite Verwundung auf Arm / Bein, der einen Schadenspunkt verursacht, führt zur Unbrauchbarkeit des Körperteils (abgetrennt, zertrümmert etc.)
- Die dritte Verwundung auf Arm oder Bein, der einen Schadenspunkt verursacht, geht automatisch auf den Torso und führt zur Bewusstlosigkeit (Ausnahme: Schmerzzimmunität)
- Jede Verwundung auf den Torso führt zur Bewusstlosigkeit (Ausnahme: Schmerzzimmunität)

Klingen- und Kontaktgifte:

Klingengifte wirken nur, wenn die vergiftete Klinge beim ersten Schlag auf eine ungerüstete Körperpartie trifft, d.h. Schutzpunkte aus kämpferischen Fähigkeiten (Kämpferschutzpunkte) helfen nicht vor Klingengiften, da es sich bei ihnen um zusätzliche Lebenspunkte handelt. Trifft der erste Schlag eine gerüstete Partie, so wird das Gift, ohne Wirkung zu zeigen, von der Klinge abgestreift. Dies gilt auch für folgende Zaubersprüche: Magische Rüstung, Magischer Schutz, Magischer Segen, Kampfschutz (nicht die Fertigkeit).

Kontaktgifte wirken nur, wenn sie bei der Verwendung in direkten Kontakt mit nackter Haut treten.

Bewusstlos schlagen:

Niederschlagen (Bewusstlos schlagen ohne Schaden) kann nur der, der es sich für 20 Punkte erkauft hat. Diese Fähigkeit ist von jedem Charakter erlernbar. Einfaches Niederschlagen (mit der Folge 1 Schadenspunkt) kann jeder. Schmerzzimmunität hilft gegen die Bewusstlosigkeit, jedoch nicht gegen eventuellen Schaden. Niederschlagen ist nur durch einen **angedeuteten** Hieb mit einem Dolch auf den Hinterkopf / Nacken möglich.

Bewusstlosigkeit:

Charaktere, die auf 0 LP sind oder einen Treffer auf den Torso bekommen haben, werden bewusstlos. Schmerzzimmunität hilft dagegen, Personen mit Reeneration werden bewusstlos und erwachen nach 5 Minuten.

Verbluten:

Ein Charakter, der bei 0 LP ist, stirbt nach 15 Minuten, wenn seine Blutungen nicht gestoppt werden. Ausnahme: Charaktere mit Regeneration. Jeder weitere Treffer vermindert die verbleibende Zeit um 1 Minute. Auch diese erhaltenen Wunden müssen versorgt und geheilt werden. Sollte ein Charakter mit Regeneration mit 0 LP weitere 15 Treffer erhalten, so ist auch er tot.

Tod

Der Tod kann durch folgende Ereignisse eintreten:

- Der Charakter ist verblutet
- Ein Charakter mit Regeneration hat nach seiner Bewusstlosigkeit (0 LP) 15 weitere Schadenspunkte bekommen
- Bei einem bewusstlosen oder hilflosen Charakter mit 0 LP wurde ein Todesstoß gesetzt. Ein Kampfzauber, der bei Berührung mindestens 1 Schadenspunkt verursacht (Energiehand, Schreckenshand), kann in diesem Fall als Todesstoß verwendet werden
- Der Zauber Todeshand bewirkt den sofortigen Tod

Heilung:

Wundheilung

- Eine nicht verbundene Wunde heilt nicht und der Charakter kann an ihr verbluten.
- Jeder kann eine Wunde verbinden. Dadurch kann die Blutung gestoppt werden. Die Wunde ist nicht gereinigt.
- Eine nur verbundene Wunde heilt nach Ende des Cons.
- Ein Heilkundiger (Fertigkeit mindesten 10 EP) kann eine Wunde reinigen.
- Eine verbundene und gereinigte Wunde heilt ohne Behandlung nach 24 Stunden.
- Eine Magische Heilung / Heilung durch Trank dauert 15 Minuten. Auf eine Person können nur drei Körperheilungen je Tag gewirkt werden. Danach wirken für 24 Stunden keinerlei Heilzauber / Heiltränke mehr auf diese Person. Drei Wundheilungen zählen als eine Körperheilung.
- Eine durch den Einsatz der Fähigkeit „Heilkunde“ versorgte Wunde heilt nach 6 Stunden, wenn der Patient nicht weiterhin behandelt wird. Die benötigte Zeit für die Heilung bei Pflege des Patienten ergibt sich aus folgender Tabelle:

Heilkunde	Zeit (je Wunde)
Ab 10	6 Stunden
Ab 30	3 Stunden
Ab 60	90 Minuten
Ab 90	45 Minuten
Ab 120	30 Minuten
Ab 150	15 Minuten

Es wird schon hier ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Heilzauber oder Heiltrank die Wunde zwar schließt, aber nicht reinigt. Eine Wunde, die vor der Heilung nicht gereinigt wurde, hat große Chancen auf eine Wundkrankheit wie Wundbrand o.ä., die im schlimmsten Fall auch tödlich enden kann.

Heilung von Giften

- Die Heilung durch die Fähigkeit ‚Giftkunde‘ erfordert einen genauso hohen Punktwert in der Fähigkeit wie die Giftstärke. Sie dauert 3 Stunden kontinuierliche Beobachtung des Vergifteten / Brauen des Gegengiftes, welches für die Heilung unbedingt erforderlich ist. Die Fähigkeit ‚Giftkunde‘ schließt das Wissen über das richtige Verhalten des Patienten, damit sich das Gift nur noch sehr langsam ausbreiten kann, mit ein.

Giftkunde	Zeit
Ab Giftstärke	3 Stunden
Ab Giftstärke + 30	90 Minuten
Ab Giftstärke +60	45 Minuten
Ab Giftstärke +90	30 Minuten
Ab Giftstärke +120	15 Minuten

- Die Heilung von Giften durch Magie erfordert 30 MP + MP in Höhe der Giftstärke. Dabei ist die Beschränkung für Lehrlinge und Meister bei dem Aufladen von Zaubern zu beachten.

Heilung von Krankheiten

- Die Heilung durch die Fähigkeit ‚Heilkunde‘ erfordert einen genauso hohen Punktwert in der Fähigkeit wie die Krankheitsstärke. Sie dauert 3 Stunden kontinuierliche Beobachtung des Kranken / Herstellung des Heilmittels. Erforderlich ist die Herstellung eines Heiltrankes / Salbe / Medikamentes. Die Fähigkeit ‚Heilkunde‘ schließt das Wissen über das richtige Verhalten des Patienten, damit sich die Krankheit nicht verschlechtert, mit ein.

Heilkunde	Zeit
Ab Krankheitsstärke	3 Stunden
Ab Krankheitsstärke + 30	90 Minuten
Ab Krankheitsstärke +60	45 Minuten
Ab Krankheitsstärke +90	30 Minuten
Ab Krankheitsstärke +120	15 Minuten

- Die Heilung von Krankheiten durch Magie erfordert 30 MP + MP in Höhe der Krankheitsstärke. Dabei ist die Beschränkung für Lehrlinge und Meister bei dem Aufladen von Zaubern zu beachten.

Allgemeine Regelungen

Dieben:

Beute, gediebte Gegenstände oder Fundsachen sind unverzüglich bei der Spielleitung abzugeben. Solange das fremde Eigentum im Besitz des Diebes/der Diebin etc. ist, ist er / sie voll für die Gegenstände verantwortlich und bei Beschädigung oder Verlust haftbar. Bei Gegenständen, die länger als einen Tag nicht bei SL abgegeben werden wird Strafanzeige erstattet. Gegenstände, die von einer Person getragen werden (z.B. Geldbeutel), sind durch das Anknöten eines bei der SL erhältlichen Bandes als gediebt kenntlich zu machen und nicht abzuschneiden.

Farbcodes:

Farbige Bänder oder Markierungen an Waffen, Gegenständen etc. sind grundsätzlich keine Intime-Informationen. Intime Bänder an Waffen oder Gegenständen ohne Outtime-Aussage sind von diesen zu entfernen. Die Bänder an Waffen sollten eine Länge von ca. 30 cm haben und gut sichtbar angebracht sein. Bedeutung der Farben:

- rot = magisch
- weiß = gesegnet
- grün = vergiftet
- gelb = unsichtbar (außer für Personen mit 2. Gesicht)

Time-Out:

Wenn nichts anderes festgelegt wird, dann gibt es keine Time-Out-Zeiten oder -Zonen. Ausnahme: Im Toiletten-/Duschbereich! Wer sich im Time-Out unterhalten möchte, ist gehalten, dies auf eine Art und Weise zu tun, die den Spielablauf und die Atmosphäre nicht beeinträchtigt.

Kämpferfähigkeiten:

Allgemeine Klarstellungen

- Berserker: Berserker dürfen Rüstung bis zum Rüstwert 4 tragen.
- Seelenschutz kostet einmal 50 EP (kein Stufensystem)! Seelenschutz schützt gegen Beeinflussungszauber. Die betroffenen Zauber stehen in der Spruchliste. ACHTUNG: "Furcht" zählt bei uns als Beeinflussungszauber! Es ist möglich, dass gegen mächtige Wesenheiten Seelenschutz nicht hilft (SL Entscheidung).
- Die Stufen 4 – 6 des Kämpferschutzes stehen nur spezialisierten Kämpfern zur Verfügung
- Die Stufen 3 – 4 der Regeneration stehen nur spezialisierten Kämpfern zur Verfügung.

Abenteurerfähigkeiten

Allgemeine Klarstellungen

- Giftimmunität: Wird ein Charakter mit einem Gift oberhalb seiner Immunität betroffen, so wirkt das Gift voll
- Für 10 EP in Lesen und Schreiben kann der Charakter seine Muttersprache lesen und schreiben. Weitere Schriften und Sprachen muss er sich Intime erspielt haben. Hierbei sind je nach Schwierigkeitsgrad der Sprache 10 – 30 EP zu veranschlagen (Drowsprache und Schrift dürfte aufgrund der mangelnden Lehrer schwer zu erlernen sein und 30 EP kosten; Runenschrift ist leicht erlernbar = 10 EP). Je höher der Wert dieser Fähigkeit ist desto wahrscheinlicher ist es, das der Charakter eine fremde Schrift entziffern und Hilfestellungen durch die SL erwarten kann.

Fähigkeit : Rüstung reparieren

Je besser ein Charakter diese Fähigkeit hat, desto schneller kann er Rüstungen reparieren. Die benötigte Zeit ist der Tabelle zu entnehmen. Bei Rüstungen aus mehr als 50% Metall muss entsprechendes Schmiedewerkzeug (Amboss, Hammer, Zangen) vorhanden sein.

Beschädigte Schilde werden mit der Fähigkeit ‚Rüstung reparieren‘ repariert. Je besser ein Charakter diese Fähigkeit hat, desto schneller kann er Schilde reparieren. Die Zeit zur Wiederherstellung eines verlorenen Schildpunktes ist der Spalte ‚Schilde‘ zu entnehmen. Bei Metallschilden muss entsprechendes Schmiedewerkzeug (Amboss, Hammer, Zangen) vorhanden sein.

Rüstung reparieren	Leder	Kette	Platte	Schilde
Ab 20	30 Minuten	45 Minuten	60 Minuten	20 Stunden
Ab 50	20 Minuten	30 Minuten	30 Minuten	10 Minuten
Ab 100	10 Minuten	20 Minuten	20 Minuten	5 Minuten
Ab 150	5 Minuten	10 Minuten	10 Minuten	5 Minuten
Ab 200	5 Minuten	5 Minuten	5 Minuten	5 Minuten

Die Fähigkeiten :

Alchemie (Trankkunde) / Heilkunde / Kräuterkunde / Giftkunde:

- **Alchemie** bezieht sich auf das Brauen von Tränken mit magieähnlichen Wirkungen. Folgende Zauber sind nicht als Trank herstellbar: Gift neutralisieren (nur durch Giftkunde), Krankheiten heilen (nur durch Heilkunde), Magie aufheben, Magie zerstören, Zerstören, Magie spüren, Magie übertragen und Magie analysieren.
- **Heilkunde** bezieht sich auf die Behandlung von Wunden und Krankheiten. (Siehe auch Heilung von Krankheiten.)
- **Kräuterkunde** befähigt dazu, in der Natur wirksame Pflanzen zu erkennen, einzuordnen und diese dadurch zu sammeln.
- **Giftkunde** bezieht sich ausschließlich auf die Herstellung von Giften und Gegengiften, für andere Tränk ist die Fähigkeit nicht nutzbar. (Siehe auch Heilung von Giften.) Vergiftungen mit tödlicher Absicht sind vorher unter Angabe von Gründen bei der Spielleitung anzumelden.

Meucheln:

Alle geplanten Meuchelangriffe sind vorher unter Angabe von Gründen bei der Spielleitung anzumelden. Dies gilt auch für Vergiftungen mit tödlicher Absicht.

Die Fähigkeit Meucheln ist eine steigerbare Fertigkeit, die im Spiel erlernt und mit EP erworben werden muss. Sie ist nur von spezialisierten Abenteurern erlernbar. Die Meuchelattacke gelingt nur, wenn der Meuchler vom Opfer nicht bemerkt wird bzw. dieses nicht damit rechnet.

Meucheln - Stufe	EP - Kosten
1	20
2	weitere 30
3	weitere 50
4	weitere 80
5	weitere 120
6	weitere 150
7	weitere 180
8	weitere 200

Es zählt nur der Schutz mit den meisten Schutzpunkten. Rüstung zählt nur an den Stellen, an denen sie auch getragen wird. Wenn die Meuchelstufe gleich hoch oder höher ist als die Schutzpunkte und der Angriff nicht rechtzeitig bemerkt wurde, dann ist das Opfer bei 0 LP und wird ggf. bewusstlos (Siehe Kapitel Kampf). Ist die Meuchelstufe geringer als die Schutzpunkte oder der Versuch wurde rechtzeitig bemerkt, so ist der Meuchelversuch gescheitert. Ab diesem Zeitpunkt gelten die allgemeinen Regeln des Kampfes, was Schutzpunkte und Treffer angeht. Der Meuchelangriff zählt dabei wie ein normaler Angriff mit einem Dolch (d.h. das Opfer verliert 1 Schutzpunkt)

Tödlich wirkt eine erfolgreiche Meuchelattacke nur, wenn nach dem Meuchelangriff noch ein Todesstoß hinterher gesetzt wird. Ansonsten verbleibt 1 Minute Zeit, um das Opfer zu retten. Der Angriff gilt für Zauber wie ‚Kampfschutz‘ als Kampf (dieser Schutz endet nach der Auseinandersetzung).

Immunität gegen Magie

Es gibt keine Immunität gegen elementare Effekte oder Elemente. Bei einer Immunität gegen Magie ist nur die Person (der Körper der Person) immun, die Immunität geht nicht auf Dinge über, die er berührt oder bei sich trägt. Folgen:

- Feuerball verursacht keinen Schaden, aber die Kleidung steht in Flammen (Eisball : Kleidung gefriert, Haut kann Kälteschaden erleiden) und muss ausgeklopft (Eisball: warm reiben der Haut) werden, sonst kann es doch noch zu einem Schaden kommen
- Bei einem Windstoß wird ein bei sich getragenes Schild vom Zauber betroffen. Auch ein kurzes Entgegenstämmen des betroffenen Charakters wird gerne von der SL gesehen.
- Ein Charakter kann nur ‚nackt‘ (also bis auf Unterwäsche) durch ein Energiefeld / Energiebarriere etc. d.h. Waffen, Rüstung, Taschen und so weiter müssen abgelegt werden.
- Der Charakter kann Foci und magische Gegenstände (z.B. magische Waffe) benutzen
- Magische Gegenstände, die der Charakter trägt, können mit magischer Suche gefunden werden

Die Immunitätsstufen sind:

Magieimmunität	EP - Kosten
Einzelne Zauber	Kosten des Zaubers
bis 20 MP	50
bis 50 MP	weitere 150
Alle Magie	weitere 500

Angeborene Vorteile:

Diese Fähigkeiten (Furchtlosigkeit, Schmerzzimmunität und zweites Gesicht) sind – wie der Name schon sagt – angeboren und können nur bei der Charaktererschaffung erworben werden. Wenn ein Charakter mehr als Einen dieser Vorteile hat, so muss er eine entsprechende (erspielte) Begründung in der Hintergrundgeschichte liefern.

- Furchtlosigkeit: Der Charakter verspürt keinerlei Angst. Furchtlosigkeit macht immun gegen Zauber Furcht.
- Schmerzzimmunität: Der Charakter spürt Schmerzen weitaus schwächer als andere. Dadurch kann er Schmerzen besser ertragen, bemerkt aber auch leichte Verletzungen nicht (Nadeln, leichte Kratzer).Schmerzzimmunität macht immun gegen den Zauber Schmerz.

Magie

Regeneration von Magiepunkten

- Magiepunkte oder klerikale Kräfte regenerieren sich am Morgen, wenn der Magier nach einem erholsamen Schlaf von mindestens 6 Stunden erwacht. Bei Klerikern erfolgt dies auch erst nach dem Morgengebet oder der Andacht. Auch durch weitere Maßnahmen (Magieübertragung, Meditation oder Manatrank) können Magiepunkte regeneriert werden.
- Durch ausgespielte Meditation können MP regeneriert werden (1 MP pro Minute). Dieses erfordert jedoch mindestens 20 Minuten Meditation.
- Manatränke machen süchtig!
- Zu keiner Zeit liegen die Magiepunkte über der natürlichen Kapazität des Magiers.
- Ein Charakter kann je Tag nur so viele MP zusätzlich regenerieren wie er gesamt an MP hat. Beispiel: Ein Magier hat Zauber für 240 MP, er kann maximal 240 MP aktiv durch Meditation (Manatrank, Magieübertragung) regeneriert bekommen, d.h. er kann innerhalb von 24 Stunden maximal 480 MP umsetzen.
- Sollte er innerhalb kürzester Zeit fast alle seine MP verloren haben so fällt er in Ohnmacht.
- Sollte er seine gesamten MP's in kürzester wiederbekommen, so hat er Kopfschmerzen, kann in Ohnmacht fallen, eine Wunde erhalten, sich total Überschätzen oder high fühlen (ist Euch oder der SL überlassen :-).

Allgemeine Klarstellungen

- Es ist nicht möglich zu Zaubern, wenn man eine Rüstung aus Metall trägt. Dies gilt auch für Paladine!
- Klerikale Zauber, wie z-B. Waffe segnen I, unterscheiden sich nur der Bezeichnung nach von denen der Magier, also magische Waffe I. (siehe auch unter Magie : Kleriker)
- Mit Magie belegte Waffen können weder durch ein Energiefeld noch durch einen Totalen Magieschutz schlagen.
- Alle Zauber, die in Stufen angegeben sind, müssen in Reihe gelernt werden. Weiterhin gibt es Zauber, die aufeinander aufbauen, d.h. Energiehand vor Schreckenshand; Wunden heilen vor Körperheilung vor Wiederkehr; Energiebolzen vor Mentaler Bolzen vor Mentaler Dolch, Magischer Segen vor Magischer Schutz vor Meisterschutz; Zauber binden vor Magischer Gegenstand; Magie aufheben vor Magie zerstören vor Zerstören; Binden vor Einfangen. Sollte sich ein Zauberer gegen einen der Zauber, der die Voraussetzung für einen weiteren bildet, immunisieren, so kann er den Folgezauber trotzdem lernen.
- Alle Zauber mit einer begrenzten Wirkungsdauer enden beim nächsten Tag/-Nacht- bzw. Nacht/Tag-Wechsel.
- Zaubersprüche, deren Dauer mit „1 Kampf“ angegeben ist (Magischer Segen, Magische Waffe I, Kampfschutz, Flammenwaffe, Berserker), verfallen nach diesem. Dies ist auch der Fall, wenn ein Teil der Wirkung nicht aufgebraucht ist, wenn z. B. von dem Zauberspruch Kampfschutz III, der drei Schutzpunkte verleiht, nur einer heruntergeschlagen wurde. Wenn man nicht in den Kampf eingegriffen hat (keine Waffe gezogen oder keine Zauber für den Kampf bereitgestellt hat) sind die Zauber noch aktiv. Aber diese Sprüche enden spätestens beim nächsten Tag/Nacht (oder Nacht/Tag)-Wechsel.
- Sämtliche Heilzauber, die Wunden heilen, schließen diese, reinigen sie aber nicht. Siehe Kapitel ‚Heilung‘.
- Bei allen Zaubern bei denen eine outtime Wurfkomponente auf ein Opfer geworfen werden muss, kann diese Komponente nicht weggelassen werden und sie muss eine Person treffen, damit der Zauber Erfolg hat. **Dies gilt auch für Foci, Skills und Priester!** Schilde schützen, wenn das Opfer dadurch nicht getroffen wird, erhalten aber den Schaden.

- Bei allen Zaubern bei denen eine Intime- Komponente auf ein Opfer geworfen werden muss, kann auch eine andere entsprechende alternative Komponente benutzt werden (statt Reis kann Mehl genutzt werden, oder ein Kühlungsgel bei Eisatem; aber kein Salz oder Zucker werfen). Die Komponente muss aber treffen, damit der Zauber Erfolg hat. Es reicht auch die Berührung mit einer Hand auf der z.B. Mehlstaub verteilt ist.
- Bei allen Zaubersprüchen (Gift neutralisieren, Krankheiten heilen, etc.), bei denen zusätzlich zu den eigentlichen Kosten des Zaubers Magiepunkte ausgegeben werden müssen, gilt, dass ein Lehrling nur bis zu 30 Punkte + die Zauberkosten und Meister nur bis zu 50 MP + die Zauberkosten geben können. Will ein Großmeister ein Gift über 100 EP neutralisieren, so muss er hierfür ein Ritual durchführen. Mit Beginn der Ritualvorbereitung schreitet das Gift nicht weiter voran.
- Der Kopf ist auch für Zaubersprüche keine Trefferzone. Wenn jemand aus versehen Kopf sagt, ist der Torso gemeint. Genauso wenig ist es möglich, eine Zone genauer als z.B. "Oberkörper" oder "Arm" zu definieren.
- Es ist nicht möglich mittels eines Schadenszaubers auf Entfernung einen Todesstoß zu setzen (Siehe Kapitel Tod).
- Es gibt nur Foci die zum Auslösen zerbrochen oder zerrissen werden müssen. Es ist also nicht möglich, durch diesen Zauber einen Zauber in ein Schmuckstück zu binden.
- Zauber, die nur auf sich selbst gewirkt werden können, können nicht über einen Focus auf andere wirken (Bsp. Kampfschutz). Analog gilt dieses für Zauber, die nur auf andere Personen gewirkt werden können (Magischer Segen / Magischer Schutz). Sollten ein solcher Focus falsch ausgelöst werden, so ist er verbraucht, hat aber keine Wirkung.
- Zauber die ein durch eine Komponenten (Mehl / Kreide) gezogene Struktur voraussetzen (z.B. Magischer Zirkel) lassen sich, nachdem sie zu ende gewirkt wurden nicht dadurch brechen, dass die gezogene Struktur verwischt wird. Die Komponente ist ein integraler Bestandteil des Zaubers und kann nach Wirken nicht mehr verändert werden.
- Es ist nur möglich, mehr als einen Focus zur gleichen Zeit auszulösen, wenn sie alle dasselbe Ziel haben.
- Bezüglich Immunität / Seelenschutz und Zielbeschreibung ist die Spruchliste Referenz. Die Kosten für magische Immunität stehen im Kapitel 'Immunität gegen Magie'.
- Ein Magier kann einen Zauber den er selbst gewirkt hat durch Konzentration und Berührung des verzauberten Gegenstandes/Person ohne Magiepunkte-Verlust aufheben.
- Magische Schutzpunkte regenerieren sich nicht.

Angeborene magische Fähigkeiten:

Angeborene magische Fähigkeiten befähigen ihren Besitzer/ihre Besitzerin, einen bestimmten Zauberspruch ohne Worte, Gesten und Spruch-Komponenten zu wirken. Sie kosten um sie 1x am Tag wirken zu können, das **dreifache des Zauberspruchs an EP**. Was beim Empfänger/der Empfängerin bzw. beim Opfer ankommt, ist regeltechnisch mit dem Zauber identisch, d.h. den gleichen Effekten von Immunitäten und Spiegelungen unterworfen. Außerdem gilt, dass bei angeborenen Fähigkeiten, welche Zaubersprüche mit Wurfkomponenten betreffen, selbstverständlich die Komponente geworfen werden und treffen muss (Näheres siehe: allgemeine Klarstellungen für Magie).

Wer gegen einen Zauber immun ist, kann ihn auch nicht als angeborene magische Fähigkeit erlernen.

Zur Klärung: Auch angeborene magische Fähigkeiten sind Magierfähigkeiten und stehen **nur universellen Charakteren und spezialisierten Magiern zu**.

Variation von Zaubern:

Es ist prinzipiell möglich, Zauber in der Art ihrer Durchführung zu variieren. Die im Liber Magicae angegebenen Informationen gelten vielmehr als Mindestanforderungen, d.h. durch die Variation darf der Zauber nicht leichter werden. Ein Zauber "Regeneration", der mit Schweineblut funktioniert, ist z. B. nicht möglich, genauso wenig wie ein "Feuerball II" mit einer Formel von nur zwei Worten Länge. Niemand ist gezwungen, die Zaubersprüche nach dem Liber Magicae auszuführen. Jedoch gilt, wer die Worte aus dem DragonSys zum Zaubern nimmt, der muss auch exakt die Formeln aus dem DragonSys nehmen.

Allgemein gelten folgende Parameter zur Variation:

- Die nicht DragonSys- Formel muss die doppelte Anzahl von Worte bzw. Silben als das Original haben.
- Ein Zauber, der im Original Komponenten benötigt, muss in der Variation auch Komponenten haben. Diese Komponenten dürfen nicht leichter zu beschaffen und/oder zu handhaben sein als die Originalkomponenten.
- Wurfkomponenten sind nicht abänderbar!
- Priester müssen in ihr Gebet auf den gewünschten Effekt hinweisen.

Priester, Schamanen, Hexen und ähnliche

- Priester müssen zur Anmeldung eine vollständige Beschreibung ihres Gottes bzw. Glaubens abgeben. Dazu gehören Namen, Erscheinungsform, Ideale etc. Auch Schamanen Hexen u. ä. müssen ihre Vorstellungen in der Anmeldung mitteilen. Für Priester u. ä. gelten die Regelungen die unter 'Variation von Zaubern' stehen. Um Unklarheiten zu vermeiden stehen sie hier noch einmal explizit:
- Priester u.ä. müssen sich jeden Tag um die Gunst ihres Gottes bemühen. Dazu gehören z.B. Morgen-, Mittag-, Abend- UND Nachtgebet oder Gottesdienst. Sollten sie gegen die Ideale ihres Gottes verstoßen, so hat dies Konsequenzen, die durch die SL festgelegt werden.
- Sie müssen in einem Gebet, welches auf einen magischen Effekt ausgerichtet ist, auf den gewünschten Effekt hinweisen
- Die Formel muss mindestens die doppelte Länge haben
- Bei Zaubern bis 30 Punkte sind keine Komponenten zur Durchführung notwendig. Ausnahmen sind hierbei alle Arten von intime als auch outtime Wurfkomponenten (Bsp. Softball oder Mehl)
- Bei Zaubern über 30 Punkte sind Komponenten erforderlich, diese müssen einen Bezug zum Zauber haben
- Bitte auch den nächsten Punkt „Hierarchie der Magiebegabten“ lesen!

Hierarchie der Magiebegabten: Lehrlinge, Adepten, Meister und Großmeister

- Diese Ausführungen gelten für alle magiefähigen Charaktere, also auch für Priester, Schamanen, Hexen, etc., jedoch sind bei ihnen andere Bezeichnungen der Stufen in der Hierarchie gebräuchlich
- Jeder magiefähige Charakter beginnt mit dem Status des Lehrlings
- Ab 200 MP erhält er, wenn er alle Lehrlingszauber aus dem Liber Magicae erlernt hat, den Status eines Adepten.
- Jeder Meistermagier muss vor seiner Großmeisterprüfung eine Meisterprüfung abgelegt haben, die durch die jeweilige SL bestätigt worden sein muss. Die Bestätigung(en) der Prüfung(en) ist beim Eincheck vorzulegen.

Ein Meistermagier benötigt für eine Anerkennung seines Titels auf unserem Con 600 MP zum Zeitpunkt seiner Prüfung. Der neue Titel bewirkt, dass die Punkte, die **bis zu dem Zeitpunkt der Prüfung gelernt**, 5 MP Zauber wieder frei werden und das Sprechen dieser Zauber keine Magiepunkte kostet. Großmeister müssen mindestens 1200 MP zum Zeitpunkt ihrer Großmeisterprüfung vorgewiesen haben. Der neue Titel bewirkt, dass die Punkte, die **bis zu dem Zeitpunkt der Prüfung gelernt**, Zauber bis 20 MP wieder frei werden und das Sprechen dieser Zauber keine Magiepunkte kostet. Die benötigten Sprüche und Komponenten sind weiterhin Voraussetzung.

Akademiemagier

Für Akademiemagier gelten folgende Regelungen:

- Sie müssen aus einer Intime bespielten Akademie kommen.
- Sie können allgemeine Zauber ohne Begrenzung lernen.
- Um den Meisterstatus zu erlangen müssen sie eine Prüfung in ihrer Akademie ablegen, die durch die jeweilige SL bestätigt worden sein muss und 50 EP kostet. Voraussetzung dafür ist, dass sie alle Zauber aus der Sparte Allgemeinmagie gelernt und erworben haben. Nach ihrer Meisterprüfung dürfen sie aus ihrem neuen Spezialgebiet die gesamten Sprüche lernen.
- Sie müssen für den Großmeisterstatus 100 EP bezahlen, hierfür müssen sie alle Zauber aus ihrem Spezialgebiet erlernt haben.
- Sie bekommen keine Fähigkeiten geschenkt.
- Sie können keine Kämpferfähigkeiten lernen.

Meisterschutz

Der Meisterschutz schützt vor Zaubern bis einschließlich 30 MP und existiert in zwei Varianten: Einmal als Zauberspruch und dann als Fähigkeit eines Großmeisters. Die Fähigkeit des Großmeisters ist nicht wirksam, wenn der Träger ohnmächtig ist oder schläft. Der Zauberspruch ist bis zum nächsten Sonnenaufgang oder -untergang wirksam, auch wenn der Träger ohnmächtig ist. Wenn der Träger es ausdrücklich wünscht (hierzu muss er bei Bewusstsein sein), kann er Zauber zulassen – diese haben dann die normale Wirkung.

Zaubersprüche:

- Zeitkontrolle, Teleportation, Unsichtbarkeit gibt es nicht.
- Die Zauber **Vergessen**, **Götterfluch** und **Auftrag** können durch die Zauber Erwachen, Magie Zerstören oder Zerstören gebrochen werden, jedoch NICHT durch Magie aufheben.
- **Dämonenauftrag**: Je nach Stärke des Dämons müssen zusätzlich Magiepunkte aufgewandt werden.
- **Dämon beschwören**: Je nach Stärke des Dämons müssen zusätzlich Magiepunkte aufgewandt werden.
- **Energiefeld**: Das Energiefeld ist so lange aktiv, wie die Konzentration gehalten wird (das Seil kreist). Das Seil (OT-Komponente) darf maximal 150 cm lang sein, also einen maximalen Durchmesser von 3 Metern. Die Größe kann nach dem Wirken nicht mehr verändert werden. Sollte die OT-Komponente an der Umgebung hängen bleiben, so ist der Zauber weiterhin aktiv, jedoch muss die Kreisbewegung des Seils schnellstmöglich wieder aufgenommen werden. Ein Lehrling kann nur sich selbst mit einem Energiefeld schützen, ein Adept kann eine, ein Meister zwei und ein Großmeister drei weitere Personen mit in das Feld nehmen.
- **Energiewall**: Der Energiewall kann nicht in seiner Form (Kugel, Käfig etc.) oder anderen Parametern variiert werden. Er hat eine maximale Ausdehnung von 5*3 Metern. Es gibt keine Fenster oder Türen im Energiewall. Es gibt keine Passwörter o.ä. die ein Durchschreiten ermöglichen. Er endet wie alle zeitlich begrenzten Zauber spätestens bei dem nächsten Sonnenwechsel.
- **Erwachen**: Dieser Zauber bricht Beeinflussungszauber mit beliebiger Wirkungsdauer (also auch permanente Zauber). Somit ist er in der Lage die Zauber Vergessen, Götterfluch und Auftrag aufzuheben.
- **Exorzismus**: Je nach Stärke des Wesens müssen zusätzlich Magiepunkte aufgewandt werden.
- **Feuerball I und II**: Feuerball I macht 3, Feuerball II macht 5 Schadenspunkte. Zusätzlich steht die Kleidung in Flammen und muss gelöscht werden, z.B. durch ausklopfen, sonst droht körperlicher Schaden. Bei Eisball ist die Kleidung gefroren und es droht ein Kälteschaden, wenn man sich nicht warm klopft. **Dies gilt auch für Charaktere mit Magieimmunität!** Prallt der Ball ab und hat noch nicht den Boden berührt, erhält jeder der ihn abbekommt beim Feuerball I einen Trefferpunkt und beim Feuerball II 2 Trefferpunkte.
- **Gift neutralisieren**: Die Stärke des Giftes muss mit Magiepunkten bezahlt werden. Die Kosten und Grenzen sind im Kapitel Heilung beschrieben.
- **Kampfschutz I – VI, Magiespiegel**: Die Zauber können nur auf den Anwender gelegt werden. Dies kann auch nicht durch einen Focus / mag. Gegenstand umgangen werden.
- **Krankheit**: Der Zauber Krankheit ist ein 30 + MP Zauber. Die Stärke der Krankheit richtet sich nach den zusätzlich hineininvestierten MP.
- **Magie aufheben**: Dieser Zauber kann alle nicht-permanenten Zauber aufheben. Auf Zauber mit permanenter Wirkung (Versteinern, Verwandeln, Auftrag etc.) hat er keine Auswirkung.
- **Magiespiegel**: Nur Zauber, die direkt auf den Träger/die Trägerin des Magiespiegels gewirkt werden, werden gespiegelt. Zauber, die gezielt auf seine Ausrüstung gewirkt werden ("Magische Waffe") oder Masseneffekte (Erdbeben) haben vollen Effekt. Bereits abgeschlossene Zauber (z.B. Schreckenswaffe oder Flammenwaffe) haben keinen Einfluss auf den Magiespiegel – somit bietet der Magiespiegel keinen Schutz. Alle Berührungszauber durchdringen den Magiespiegel, lösen ihn aber auch nicht aus.
- **Magischer Schutz, Magischer Segen**: Der Zauber kann nicht auf den Anwender gelegt werden. Dies kann auch nicht durch einen Focus / mag. Gegenstand umgangen werden. Die Schutzpunkte aus diesen Zaubern befinden sich in der Zählung vor denen der Rüstung, d.h. sie werden zuerst weggeschlagen.
- **Magische Suche**: Geht nur auf Gegenstände, zu dem eine besondere Verbindung zu finden ist, z.B. ein persönlicher Gegenstand oder ein Teil eines größeren Gegenstandes von dem man ein Teil besitzt.
- **Mentaler Dolch**: Für die Komponente muss ein eigenes Feuer gemacht werden. Es ist nicht möglich, die Hölzer und die anderen Zutaten in ein bestehendes Feuer zu werfen und aus diesem dann ein Stück Kohle zu nehmen. Für jedes Anwenden des Zaubers muss der Kreis auf der Stirn neu gezeichnet werden.
- **Schreckenswaffe**: Falls der erste Treffer durch die Schreckenswaffe eine Person trifft, werden alle seine Schutzpunkte und Rüstungselemente umgangen. Eine Schreckenswaffe deren erster Treffer auf ein Schild trifft, entfaltet ihre Wirkung auf den das Schild haltenden Arm. Wird sie jedoch von einem Schwert pariert, verfliegt die Wirkung des Zaubers. Eine Schreckenswaffe die am Körper getragen wird

(z.B. in ihre Scheide gesteckt wird) entfaltet durch diese Berührung ihre Wirkung auf das entsprechenden Körperteil (im Falle der Scheide: am Bein des Trägers oder bei einer Rückenscheide auf den Rücken).

- **Vergessen:** Der Zauber „Vergessen“ (20) blockiert die betroffene Erinnerung, löscht sie aber nicht. Wenn der Vergessenszauber aufgehoben wird, kehrt die Erinnerung langsam zurück.
- **Versteinern:** Der als Komponente geworfene "Steinstaub" muss treffen. Das versteinerte Wesen ist nicht zerstörbar.
- **Verwandeln:** ist ein Berührungszauber. Es ist nicht möglich, durch eine Verwandlung Schaden zuzufügen, oder gar zu töten, d.h. eine Verwandlung z. B. an Land in einen Fisch ist unmöglich, ebenso die Verwandlung in Insekten, Schnecken u. ä. die dann zertreten werden. Die Mindestgröße des Tieres ist die einer Maus und die Maximalgröße die eines Bären. Die Verwandlung in Fabelwesen ist nicht möglich.
- **Waffe erhitzen:** Dieser Zauber ist ein Illusionszauber und wirkt auf den Träger einer Waffe. Der Träger glaubt, dass die vom Zaubernenden bestimmte Waffe unerträglich heiß ist und lässt sie daraufhin automatisch fallen. Solange der Zauber aufrecht erhalten wird, kann **der Verzauberte diese Waffe nicht aufheben**. Seelenschutz oder Magieimmunität helfen gegen den Zauber, Schmerzzimmunität jedoch nicht.
- **Windstoß:** Hierdurch können keine Gegenstände bewegt werden. Magieimmunität hilft (ein kurzes Entgegenstemmen fürs schöne Spiel :-). Trägt ein magieimmuner Charakter ein Schild bei sich, so wird dieses von dem Zauber betroffen.

Regelungen für Zauber, die nicht im "Liber Magicae" stehen:

- Gegenzauber bzw. Antimagie gibt es bei uns nicht.
- Alle nicht DragonSys Zauber die zusätzliche Schutzpunkte verleihen sollen, wie z.B. Lederhaut, Hornhaut, Steinhaut, Eisenhaut, Kristallhaut werden auf unseren Cons nicht zugelassen.
- Erkenntnismagie "Aura lesen" und "Gesinnung spüren" gibt es bei uns nicht. Priester können gerne versuchen in einem entsprechenden Gebet zu ihrem Gott Erkenntnis zu gelangen.
- Eisball u.ä.: Diese Zauber werden exakt wie ihre feurigen Vorbilder "Feuerball I", "Feuerball II" und "Flammenwaffe" gehandhabt, d.h. "Eisball I" kostet 30 Punkte und verursacht 3 Treffer, "Eisball II" kostet 50 Punkte und verursacht 5 Treffer und "Eisklinge" kostet 100 Punkte und ignoriert Rüstungen. Bei einem Treffer muss der Getroffene seine kokelnde Kleidung ausklopfen oder beim Eisball seine kalten Glieder warm klopfen. Eine Immunität gegen Elemente ist nicht möglich.

Grundsätzlich gibt es bei uns nur die folgenden Zauber die nicht im "Liber Magicae" stehen:

Krankheit spüren (5 MP)

Der Zaubernde berührt die zu untersuchende Person und spricht die magischen Worte. Durch diesen Zauber kann der Zaubernde spüren, ob die untersuchte Person an einer Krankheit leidet.

Magische Worte: Carzumtheruc

Asche zu Asche (30 MP)

Der Zaubernde benötigt ein Stück Holzkohle aus einem Feuer das mit Weihwasser gelöscht wurde. Mit dieser Komponente malt er sich, während er die Formel spricht, ein Symbol auf eine Handfläche. Wenn der Zaubernde einen niederen Untoten mit dem Symbol berührt, zerfällt dieser zu Asche (Höhere untote bekommen 1 direkten Schaden). Sollte das Symbol verwischen oder ein lebendes Wesen berührt werden so löst sich der Zauber ohne Wirkung auf.

Magische Worte: Arragh Tatzul Perdo Corporem Nonmortis Creatura

Fluch brechen (20+ MP)

Der Zaubernde kann durch diesen Zauber eine verfluchte Person von dessen Fluch befreien.

Magische Worte:

Gesegnetes Schild (30 MP)

Der Zaubernde berührt mit einem gesegneten Gegenstand den Schild und spricht die magischen Worte. Durch diesen Zauber verdoppeln sich die Schildpunkte eines Schildes für einen Kampf.

Magische Worte:

Krankheit heilen (30+ MP)

Die Kosten für die Heilung einer Krankheit richtet sich neben den Grundkosten des Zaubers zusätzlich nach deren Stärke und muss mit Magiepunkten bezahlt werden. Die Kosten und Einschränkungen sind im Kapitel Heilung beschrieben.

Magische Worte: Creo Corporem Perdo Carzum Medicam Magia

Magie identifizieren (20+ MP)

Lehrlinge können nur Lehrlingszauber identifizieren, die sie selbst beherrschen. Bei allen übrigen Lehrlingszaubern kann er nur Spruchgebiet und Spruchstärke herausfinden. Alle weiteren Zauber übersteigen seine Fähigkeiten.

Meister können alle Lehrlingssprüche genau ermitteln. Er kann nur diejenigen Meisterzauber erkennen, die er selbst beherrscht. Bei allen übrigen Meisterzaubern kann er nur Spruchgebiet und Spruchstärke herausfinden. Alle weiteren Zauber übersteigen seine Fähigkeiten.

Großmeister können alle Lehrlings- und Meistersprüche genau ermitteln, jedoch Großmeisterzauber nur, wenn sie diese selbst beherrschen. Bei allen ihm unbekanntem Großmeisterzaubern kann er nur Spruchgebiet und Spruchstärke herausfinden.

Magische Worte: Magia Mentem Corporem Intellex

Magie übertragen (10+ MP)

Dieser Zauber überträgt Magie bei Berührung von Haut zu Haut. Um z.B. 50 MP zu übertragen müssen insgesamt 60 Punkte ausgegeben werden. Er dauert eine Sekunde pro übertragenem Magiepunkt bei der Beteiligung eines Lehrlings und eine Sekunde pro übertragene zehn Magiepunkten zwischen Meistern oder Großmeistern. Das Übertragen von Zaubersprüchen ist nicht möglich. Während dieser Zeit sind die Beteiligten Personen in einer starken Konzentration und nehmen ihre Umgebung nicht mehr wahr. Beide Personen müssen während der Übertragung bei Bewusstsein sein. Werden sie unterbrochen so ist der Zauber missglückt und alle MP, die bis dahin übertragen werden sollten, entweichen in den Astralraum. Ein Überladen ist nicht möglich. Sollte der Empfänger mehr als die Hälfte seiner Magiepunkte wiederbekommen, so hat er so hat er Kopfschmerzen, kann in Ohnmacht fallen, eine Wunde erhalten, sich total überschätzen oder high fühlen (ist Euch oder der SL überlassen :-).

Magische Worte: Movo Magia

Magischer Blick (10 MP)

Der Zaubende konzentriert sich etwa 1 Minute lang auf eine Person / Gegenstand, der sich nicht weiter als 1m entfernt befinden darf. Der Zauber enthüllt ob das beobachtete Ziel magisch oder unmagisch ist.

Magische Worte:

Ogerstärke (30 MP)

Dieser Zauber verleiht für 15 Minuten eine übermenschliche Stärke. Diese kann benutzt werden, um Türen aufzubrechen, jemanden festzuhalten, Verwundete zu tragen etc. Sie verursacht keinen zusätzlichen Schaden. Der Zauber hat einen starken Muskelkater für eine halbe Stunde zur Folge.

Magische Worte:

Untote vertreiben (20 MP)

Der Zauber ist wie der Zauber Furcht, nur das hierdurch 1 niederer Untoter durch das zeigen eines heiligen Symbols vertrieben wird. Der Zauber wirkt solange wie der Zaubende betet.

Magische Worte:

Weitere Zauber

Sollten wir uns entschließen weitere Nicht-DS Zauber zuzulassen so werden wir diese extra aufführen

Foci

Knickfoci / Zerreißfoci

Lehrlinge können mit dem Zauberspruch "Zauber binden" Einweggegenstände (Foci) herstellen, deren **Zerstörung** den gespeicherten Zauberspruch freisetzt. Der Focus wird durch Zerstörung, d.h. zerreißen des Blattes oder knicken des Holzstäbchens ausgelöst. Es ist nicht möglich, einen Zauber in ein Schmuckstück zu binden. Ein Focus kostet keine permanenten Erfahrungs-, sondern nur temporäre Magiepunkte in Höhe des zu speichernden Zauberspruches, zuzüglich den 30 Punkten für den Spruch "Zauber binden".

Magische Gegenstände :

Magische Gegenstände müssen im Beisein einer SL angefertigt und durch ein Zertifikat von dieser bestätigt worden sein. Beim Einscheck muss dieses Original vorgelegt werden. Wir behalten uns vor, das Spiel störende Artefakte abzuschwächen oder ganz vom Spiel auszuschließen.

Einfache magische Gegenstände

Meistermagier können Gegenstände mit einer oder mehreren Anwendung pro Tag herstellen. Diese gelten als permanent magische Gegenstände. Die Kosten betragen je tägliche Anwendung genauso viele permanente Erfahrungspunkte, wie der Zauber, den der Gegenstand wirken kann, am Magiepunkten kostet. Das Auslösen des Zaubers erfolgt durch eine bei der Herstellung festgelegte Prozedur, die mindestens eine aktive und auf den Gegenstand bezogene Handlung des Anwenders einschließt.

Zauberspeicher: Ein spezieller permanenter Gegenstand ist der Zauberspeicher. Dieser kann einen Zauber aufnehmen und bei Auslösung des Gegenstandes freisetzen. Es handelt sich dabei um eine permanente Version des Zaubers ‚Zauber binden‘. Die Kosten betragen 30 permanente Erfahrungspunkte für den Zauberspruch „Zauber binden“ plus doppelt so viel permanente Erfahrungspunkte wie der höchste Spruch kostet, der von dem Gegenstand aufgenommen werden kann. Das Auslösen des Zaubers erfolgt durch eine bei der Herstellung festgelegte Prozedur, die mindestens eine aktive und auf den Gegenstand bezogene Handlung des Anwenders einschließt – sie muss bei Erschaffung des Zauberspeichers festgelegt werden.

Von diesen Schemata abzuweichen oder sie zu ergänzen oder abzuwandeln, ist einem Meistermagier nicht möglich.

Permanent magische Gegenstände

Großmeister können permanente magische Gegenstände, d.h. Gegenstände, die ihre Wirkung ständig aufrechterhalten und nicht erst aktiviert werden müssen, herstellen. Außerdem haben sie die Möglichkeit, ihre Kreationen mit zusätzlichen Raffinessen auszustatten sowie die gängigen Schemata fast nach Belieben zu variieren. Die Kosten für einen solchen Gegenstand werden von der Spielleitung festgelegt, wobei der Spieler ein Vorschlagsrecht besitzt. Sie betragen **in der Regel den 3 - 10-fachen Wert des gewirkten Zaubers.**