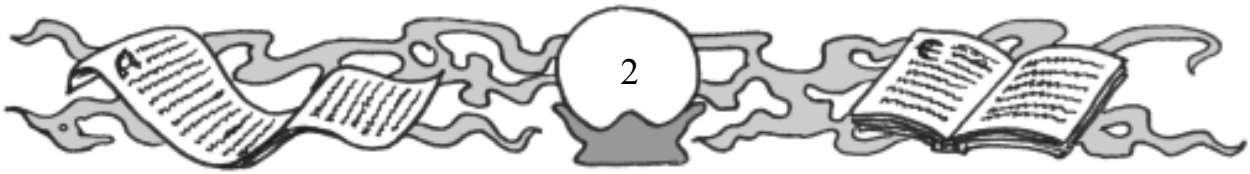


A detailed pencil sketch of an open book. The pages are filled with faint, illegible text. A quill pen is positioned vertically, with its tip resting in a small, round inkwell that sits on top of the book's pages. The drawing uses fine lines and shading to create a sense of depth and texture.

# **Lex Arcana**

**Spieltechnische heiligonische Magieregeln**



## VORWORT

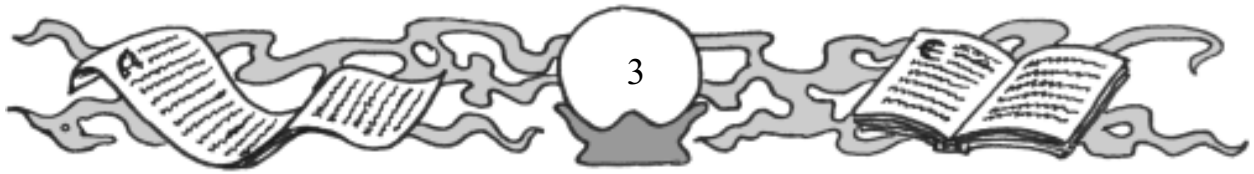
Eine kleine Bemerkung zur Magie gleich zu Anfang. Die hier und in den anderen die Magie betreffenden Publikationen beschriebenen Inhalte beziehen sich auf das Live-Rollenspiel, wobei die Betonung auf Spiel liegt. Es handelt sich hierbei um ein Spiel, das Spaß machen soll und das mit sogenannter „echter“ Magie und Okkultismus nichts zu tun hat. Wer in diese Richtung interessiert ist, der möge dies sein, es aber aus diesem Spiel herauslassen, denn wir reden hier von einer Spielrealität. Also noch einmal explizit: dies ist keine okkultistische Anleitung zu magischen Ritualen in der Wirklichkeit, sondern eine spielerische Regelsammlung zur Inszenierung von zauberhaften Charakteren in einem Rollenspiel.

## Magie im LARP

Im normalen Rollenspiel ist Magie nicht komplizierter und aufwendiger darzustellen als ein anderes Ereignis. Der Spielleiter beschreibt einfach das bewirkte Ergebnis, eventuell kommt noch ein bißchen Würfeler und Nachschlagen im Handbuch dazu, mehr ist im Grunde nicht dabei, obwohl dies schon schwer genug werden kann. Im LARP ist die Darstellung ungleich schwerer. Die SL kann hierbei nicht einfach das Ergebnis schildern, weil sie zum Einen nicht ständig in Reichweite sein kann und zum Anderen eine bloße Formalisierung selten der Atmosphäre zuträglich ist. Die hier vorgestellten Regeln sollen eine Richtlinie sein, das letzte Wort bleibt aber bei der Spielleitung. Das Regelsystem ist „föderativ“ gehalten, d.h. hier sind alle Regeln aufgelistet, die alle Traditionen betreffen. Einzel- und Spezialregeln sind in den entsprechenden Publikationen zu finden. Auf diese Art und Weise wird die Koexistenz von verschiedenartigen Magiesystemen möglich, die sich vielleicht sogar gegenseitig widersprechen, siehe dazu „Kompatibilität“.

## Zum Aufbau des Regelwerks

Die in dieser Publikation aufgeführten Regelungen stellen den spiel- und regeltechnischen Hintergrund dar. Sie sagen nichts darüber aus, welche Spielarten der Magie in der Spielrealität möglich sind. Die magische Spielwirklichkeit wird in gesonderten Publikationen veröffentlicht, die verschiedene Arten der Magie, wie zum Beispiel Hermetik, Runenmagie, Artefaktmagie usw., und die arcanen Verhältnisse Helionias, wie die Orden und Gilden, darstellen. Die Regeln stellen eine universelle Basis zur Verfügung, nach denen fast alles möglich ist, was aber nicht heißt, daß es all diese Möglichkeiten auch in Helionia geben wird. In dieser Publikation werden für verschiedene Eigenschaften der Magie spieltechnische Formalisierungen benutzt, diese lauten in der Regeln im Charakterspiel aber anders, denn jeder Orden und magische Tradition hält eigene Worte und Umschreibungen bereit. Aus diesem Grund und um die Atmosphäre nicht zu stören, sollte man auf den Gebrauch von allzu regelbehafteten Worten, wie „Magiepunkte“, im Spiel verzichten.



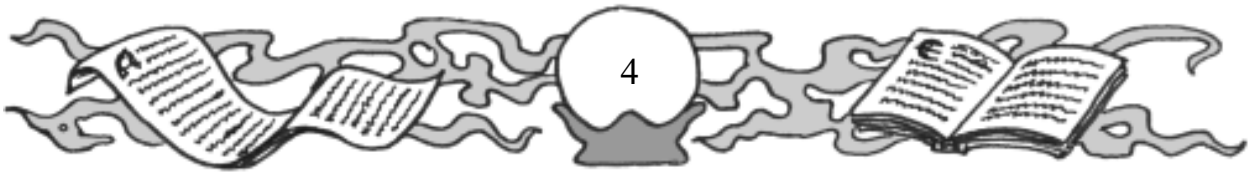
## Ein Wort über Erfahrungspunkte

für erfahreneren Spieler mag dieses Magiesystem ungerecht scheinen, benötigt man doch nun weit mehr Erfahrungspunkte um ein allmächtiger Erzmagus zu werden. Allerdings bieten sich dem Magiebegabten immer noch die alten Möglichkeiten und zusätzlich unzählige neue. Wahrscheinlich kann und soll niemand einmal alle Fertigkeiten besitzen, zum einen, weil dies extrem lange dauern würde und zum anderen weil dies auch unrealistisch wäre. Es empfiehlt sich also seinen Charakter auf wenige Gebiete zu spezialisieren und ihn in diesem Gebiet besonders gut auszugestalten. Wenn dies nicht gefällt und der Flut der neuen Fertigkeiten nicht Herr wird, der mag bei seinen alten Möglichkeiten bleiben, wer dies aber tut ist selbst für seine Einschränkungen verantwortlich.

Die Erfahrungspunkte sollen ein Maß zur Orientierung darstellen. An ihnen kann man ablesen, wie schnell sich ein Charakter im Normalfall entwickelt. Dies ist insbesondere für die Spieler wichtig, die eine Laufbahn eines Magiers von Anfang an spielen wollen. Jedoch ist dies nicht zwingend. Es ist durchaus denkbar, daß man sofort als Magister der Arcanen Künste ins Spiel einsteigt oder aber man achtet einfach nicht auf Erfahrungspunkte und entscheidet über die Geschwindigkeit der persönlichen Entwicklung selbst, jedoch sollte dies dann mit der Spielleitung abgeklärt werden.

Die Regeln, die hier beschrieben sind, wie auch der Umgang mit Erfahrungspunkten und Charakteren ist auf Helicon beschränkt gewährleistet. Andere Veranstalter vertreten vielleicht andere Meinungen, was diese Punkte anbelangt. Dies muß mit der entsprechenden Spielleitung abgeklärt werden, so daß es je nach Fall sein kann, daß ein magischer Charakter nach diesen Richtlinien auf anderen Veranstaltungen nicht akzeptiert wird.





## MAGISCHE CHARAKTERKREATION

Am Anfang einer jeden Charaktererschaffung steht die Idee. Bevor man an die Umsetzung denkt, sollte man sich darüber im klaren sein, was man denn spielen und darstellen möchte. Man sollte hier an die Spielbarkeit und an die eigenen schauspielerischen Talente und Ausstattungsmöglichkeiten denken und in einem Rahmen bleiben, der den des Hintergrundes nicht allzu sehr überschreitet.

An dieser Stelle wird beschrieben, wie man den magischen Teil der Charaktergenerierung eines Anfängercharakters bewerkstelligt. Möchte man eine fortgeschrittene Person darstellen, so muß dies mit der Spielleitung abgeklärt werden, verhält sich aber sonst nur bei der Anzahl der Erfahrungspunkte zu Anfang und bei der Menge der Gedanken zum auszuarbeitenden Hintergrund anders.

Nachdem man die Idee zu einem Charakter gefunden hat, sollte man als erstes versuchen, diesen einer Magieart aber nicht notwendigerweise einem Orden zuzuordnen. Zur weiteren Gestaltung kann man sodann die Publikationen zu eben dieser Magieart hinzuziehen und eventuell den Hintergrund der Magieart miteinbeziehen, d.h. die Orden, Silden und Gruppierungen, die damit in Verbindung stehen.

Mit Hilfe dieser Informationen kann man nun daran gehen, entweder magische Befähigungen aus den vorhandenen Listen in diesen Publikationen auszusuchen, diese nach den entsprechenden Regeln abzuwandeln oder komplett neue zu entwerfen. Es empfiehlt sich aus Gründen der Kontinuität des Hintergrundes, die allgemeinen Formen von magischen Fähigkeiten einer Magieart einigermaßen einzuhalten. Wählt man dennoch etwas, was nicht in diese Formen paßt, so muß man damit rechnen, daß diese Dinge als unkonventionell gesehen und behandelt werden.

Um nun den Charakter mit Fertigkeiten und Zaubersprüchen auszustatten, gibt es zwei Möglichkeiten des Vorgehens: zum einen kann man der konventionellen Methoden folgen und sich mit einem Anfangskonto an Punkten ein Repertoire zusammenstellen. Zum anderen kann man die Punkte auch ignorieren und sich an dem Hintergrund für den Charakter orientieren und dazu passend Sprüche und Fertigkeiten aussuchen. In beiden Fällen gilt, daß die Fähigkeiten passend zum Charakter und auch zum Spiel sein sollten, denn sonst mag es geschehen, daß die Spielfigur nicht auf jeder Veranstaltung akzeptiert wird. Auch die Erfahrungspunktemethode ist in keinster Weise ein Garant dafür.

An dieser Stelle sei nun die herkömmliche Punkte-Methode beschrieben. An dieser Stelle wird davon ausgegangen, daß ein Lehrling der Arcanen Künste über **60 Erfahrungspunkte** verfügt, die er sowohl auf „weltliche“ als auch auf magische Fertigkeiten verteilen kann. Beim Kauf dieser Fähigkeiten sind Quellen noch nicht relevant, jedoch kann die Häufigkeit einer Fertigkeit bei der Genehmigung durch die Spielleitung eine Rolle spielen. Je besser diese zum Charakter paßt, desto eher wird sie anerkannt.

Hat man seine Magie und Fertigkeiten erworben, steht es nun an, den Hintergrund der Spielfigur auszuformalisieren, wobei man sich an den einzelnen Publikationen zum Hintergrund orientieren kann.



## Grundlegendes

### Ablauf eines Zaubers

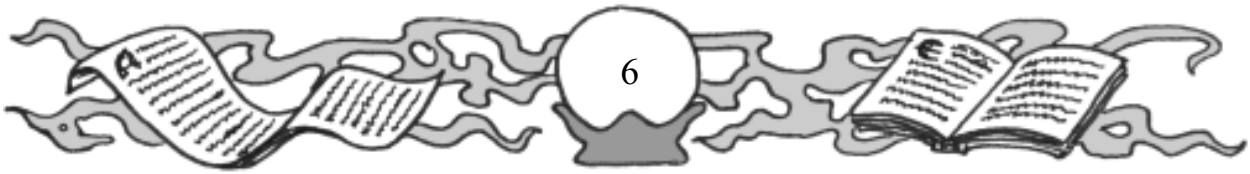
Die Vollführung eines Zaubers beginnt mit der sogenannten Zaubertechnik. Hierbei muß der Spieler das Zaubern an sich darstellen und Komponenten verbrauchen, so, wie es in der Beschreibung des entsprechenden Zaubers beschrieben ist. Wird die Technik unterbrochen, z.B. durch einen Schwerthieb, Erschrecken oder eine ähnliche Störung, dann gilt die Konzentration als gebrochen und der Zauber als gescheitert, dennoch muß der Zauberer die Zauberkosten ausgeben. Ist die Technik korrekt und vollständig ausgeführt worden, dann folgt der Kurzbefehl und das Einsetzen der Wirkung. Diese Wirkung kann vom Magier vor dem Sprechen abgemindert werden, so daß z.B. ein Kampfzauber weniger Schaden anrichtet, kürzer wirkt usw., die Kosten bleiben die gleichen (s.u.).

### Der Kurzbefehl

Der Kurzbefehl bildet den Kern der LARP-Magie. Durch ihn teilt der Zauberer seinem Opfer mit, was der Zauber bewirkt und wie das Opfer darauf reagieren soll. Er sollte stets am Ende der ausgespielten Zaubertechnik stehen, wird diese unterbrochen, ist der Befehl auch nicht mehr nötig, da die Konzentration abgebrochen wurde. Der Kurzbefehl enthält in jedem Fall die Art des Zaubers, dessen Stärke und schließlich die Wirkung, z.B. „Dezaubern-20-Du bist mein Freund“. Details der Wirkungsweise können bei Bedarf anschließend geklärt werden, dies aber dann möglichst so, daß die Atmosphäre nicht gestört wird. Anschließend spielt das Opfer die Wirkung aus. Ein Kurzbefehl sollte kurz und prägnant formuliert, wie auch klar und deutlich ausgesprochen werden, wird er wegen mißlichen Umständen überhört, so gilt der Zauber als gescheitert. In manchen Fällen mag es vorkommen, daß insbesondere die Stufe des Zaubers nicht genannt wird, sei es aus Vergeßlichkeit oder aus Wahrung der Atmosphäre einer besonderen Szene, auch mag die Art des Zaubers weggelassen werden. In einem solchen Fall muß der betroffene Spieler selbst abwägen, mit welcher Stärke und Art von Magie er es zu tun hat. Hier bietet sich insbesondere die inszenierte Zaubertechnik als Entscheidungshilfe an. Natürlich ist letztere Vorgehensweise mit Fehlermöglichkeit behaftet und extrem auf die Ehrlichkeit der Spieler angewiesen.

### Das Maß der Magie

Jeder Magiebegabte verfügt über ein Potential, das bestimmt, wieviel Magie er wirken kann, bevor er zu erschöpft ist, um zu zaubern. Dieses Reservoir wird spieltechnisch durch Magiepunkte ausgedrückt, was in der Spielrealität aber nicht unbedingt in dieser Form bekannt sein muß, sie stellen nur ein regeltechnisches Maß dar. Dieses Reservoir kann mit der Zeit von selbst oder durch Anwendung bestimmter Techniken steigen und vergrößert werden. Standardregel ist, daß sich in einer Ruhephase von etwa **8 Stc. 60 mp** regenerieren. In dieser Ruhephase muß der Zauberer schlafen oder ausruhen und darf dabei nicht wesentlich gestört werden, z.B. durch einen Kampf, Anwendung von Magie oder Ähnlichem.



Jeder Zauber oder magische Fähigkeit verfügt über ein Maß seiner Stärke in Magiepunkten. Jede gescheiterte oder gescheiterte Anwendung des Zaubers kostet den Magier die entsprechende Anzahl an Magiepunkten. In Ausnahmefällen kann die **Stärke** des Spruches von seinen **Anwendungskosten** verschieden sein, z.B. wenn der Zauber so konstruiert wurde, daß er möglichst hohe Resistenzen durchschlägt und die MP-Anwendungskosten durch andere Details gesenkt wurden.

Die Anzahl der permanenten Magiepunkte, also die Maximalzahl an MP, beträgt die für Zauber und magische Fähigkeiten ausgegebenen Punkte, sowie die dazugekauften Magiepunkte. Zauber kosten ihre Stärke in Erfahrungspunkten, zwei zusätzliche Magiepunkte einen Erfahrungspunkt und andere magische Fähigkeiten unterschiedlich, siehe dazu die entsprechenden Kapitel. Im Klartext: Man erhält für jeden EP, den man für magische Sprüche oder Fertigkeiten ausgibt einen MP automatisch. Gibt man einen EP nur für MP aus, so erhält man darüber zwei.

Ein Charakter verfügt über eine Höchstgrenze an Magiepunkten, die sein Körper verträgt. In der Regel lassen sich durch gewöhnliche Mittel, wie Ausruhen, die MP nicht über die Maximalzahl steigern, doch gibt es spezielle Umstände, z.B. Tränke, die solches bewirken können. Steigt dadurch die MP-Zahl über das Doppelte des Maximums, so leidet der Charakter unter Kopfschmerzen, Orientierungslosigkeit, Schwächeanfällen und eventuell sogar über Anfälle von Wahnsinn. Er verliert außerdem einen Lebenspunkt pro 8 Std. in diesem Zustand. für Personen, die Magie wahrnehmen können, ist er besonders auffällig.

### Die Magieart

Schamanismus, Hermetik und Runenmagie sind Beispiele für Magiearten. Die Art der Magie oder auch die arcane Tradition enthält den „Stil“ der magischen Fähigkeiten, d.h. ob es so etwas wie Zaubersprüche gibt, ob diese in Latein gehalten sind, oder ob ekstatischer Tanz bevorzugt wird. Oftmals beschränkt sich eine Beschreibung einer Magieart auf den reinen Spielhintergrund, ohne regeltechnische Auswirkungen. Allerdings kann es auch sein, daß die erlernbaren Fähigkeiten eingeschränkt werden, wie z.B. durch ein Verbot von Kampfmagie. Ein Charakter dieser Tradition darf Sprüche dieser Spielart der Magie dann nicht erlernen. Auf der anderen Seite hält solch eine Magieart mit Einschränkungen auch Vorteile bereit, ähnlich wie das Vor- und Nachteilsystem der Zauberspruchkreation. Eigene Magiearten sind theoretisch möglich, müssen aber mit der Spielleitung abgeklärt werden.

## Weitere Regeln

### Magieresistenz

Die Magieresistenz einer Person oder eines Objektes wird durch drei Eigenschaften charakterisiert. Die erste bezeichnet, ob es sich bei der Resistenz um eine **willentliche** oder eine **instinktive** handelt. Im Falle einer willentlichen muß der Magier die Resistenz willentlich einsetzen, d.h. er kann entscheiden, wann sie zum Einsatz kommt. Ein Nachteil ist jedoch, daß der Magier auch willentlich darüber verfügen können muß, Schlaf oder tiefe Konzentration z.B. setzen sie außer Kraft. Eine instinktive Resistenz ist immer aktiv, d.h. der Zauberer muß sich nicht gesondert auf sie konzentrieren



können, allerdings wirkt sie in jedem Fall, auch, wenn der Charakter dies gar nicht will, weil die Folgen des Zaubers positiv wären. Außerdem ist eine instinktive Resistenz nicht mit der entsprechenden Magieform vereinbar, d.h. der Träger kann Magie der Art, gegen die er resistent ist nicht oder nur mit Schwierigkeiten ausführen. "Mit Schwierigkeiten" bedeutet, daß alle Kosten von Zubern in dieser Richtung um die Stufe seiner Resistenz erhöht werden.

Die zweite Eigenschaft sagt etwas darüber aus, gegen welche Art der Magie oder Energie die Resistenz ausschließlich wirkt. Elemente wie Feuer, Wasser, Erde und Luft können hier ebenfalls genannt sein wie allgemeine oder bestimmte Formen von Magie.

Die letzte Charakteristik schließlich drückt die Stärke aus, mit der die Resistenz der Intensität der Magie entgegenwirkt. Damit der Zauber Wirkung zeigt, muß dessen Stärke größer sein als die der Resistenz.

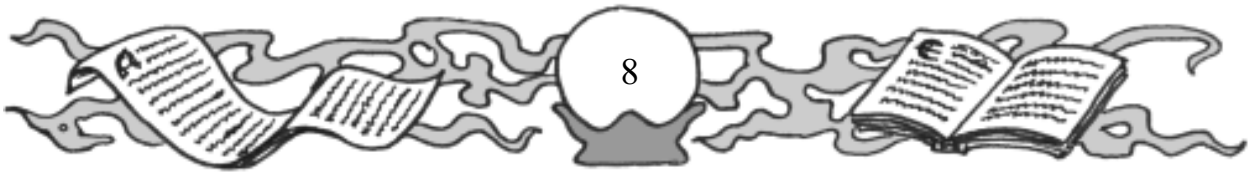
Beispiel: Instinktive Resistenz gegen Feuermagie 30 schützt vor Feuermagie bis zu Stufe 30, d.h. diese zeigt keine Wirkung.

Instinktive Resistenz gegen Magie 10 schützt gegen jegliche Art der Magie, erschwert dem Träger aber gleichzeitig das eigene Zaubern, indem die Kosten eines jeden Zaubers um 10 erhöht werden.

### **Lernen und forschen**

Um einen neuen Zauber, eine neue Resistenz oder Magietechnik zu erhalten, gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste ist, man sucht sich jemanden, der über diese Fähigkeit verfügt und dessen Magieart sich nicht zu sehr von der eigenen unterscheidet (siehe Kompatibilität). Von diesem kann die Fähigkeit zu den regulären EP-Kosten erlernt werden, was auf jeden Fall ausgespielt werden sollte. Die Fähigkeit ist erst auf dem nächsten Rollenspiel einsetzbar, man erlernt solch komplizierte Dinge schließlich nicht an einem Nachmittag. Die zweite Möglichkeit kann langwieriger sein, sie eröffnet aber auch weit mehr Möglichkeiten: das Erforschen. Hierbei können nicht nur existierende Zauber erforscht, sondern auch eigene kreiert werden. Der erste Schritt hierbei ist die Festlegung des zu erforschenden Zaubers, der, wie gesagt, ein Alter oder neuer sein kann. Diese Festlegung sollte schon seine gesamte Wirkungsweise mit all seinen Vor- und Nachteilen sein (siehe Vor- und Nachteilsystem). Dann muß die Stärke des Zaubers geschätzt werden, indem man ihn mit existierenden Zubern vergleicht und das Geschätzte mit der Spielleitung abspricht. Für jeden angebrochenen 5-Punkte-Schritt ist zum Erforschen nun eine „Quelle“ notwendig. Diese Quelle kann ein ähnlicher Zauber, ein Teil einer magischen Kreatur mit einer entsprechenden Fähigkeit, ein Buch über das Thema, Erlebnisse, Vorführungen etc. sein. Diese Quellen werden zwischen den Spielen analysiert und umgesetzt. Wenn genügend Quellen vorhanden sind, gibt es nur noch die EP-Kosten zu bezahlen und der Zauber gilt als einsetzbar. Durch Einsatz von weiteren EP und Quellen kann der Zauber später weiter verbessert werden.

Eine Quelle muß etwas enthalten, das Ähnlichkeiten mit dem Zauber hat und für diesen von einer gewissen Wichtigkeit ist, im Zweifelsfalle die Spielleitung fragen. Es empfiehlt sich, den Zauber und seine



Wirkungsweise auszugestalten, also je nach Tradition eine Theorie zu entwerfen. Je ausgefeilter diese ist, desto einfacher wird sich ein ausreichender Bezug zu einer Quelle herstellen lassen.

Eine Theorie eines Zauberspruches beschreibt seine Wirkung in einem pseudo-wissenschaftlichen oder auch -religiösen System, sie stellt den "Bauplan", die Seele eines Zaubers dar. findet man eine solche Theorie z.B. in einem magischen Buch, so kann diese den Wert von mehreren Einzelquellen haben, denn schließlich ist auch eine große Fülle an Informationen enthalten. Außerdem ist wichtig, wie intensiv man sich mit der Theorie beschäftigen kann. Dies hängt von den zur Verfügung stehenden Untersuchungsmitteln und der Untersuchungszeit ab. Kann man diese eingehend studieren, so ersetzt dies alle benötigten Quellen, man kann den Spruch sozusagen aus der vorliegenden Theorie ableiten. Kann man diese aber nur mit jemandem diskutieren, dem diese bekannt ist, oder sie nur unzureichend untersuchen, so ersetzt dies die Hälfte aller benötigten Quellen. Wieviel Ähnlichkeit der zu erforschende Spruch mit der Theorie hat (siehe Kompatibilität) ist nun von großer Wichtigkeit. Ist die Theorie ähnlich, vermindert dies den obengenannten Wert um die Hälfte, gibt es mittelgroße Unterschiede ein weiteres Mal um die Hälfte und gravierende Unterschiede lassen sie völlig nutzlos für diesen Zauber werden.

### Das Labor

Ein Magier kann eventuell über eine Laboreinrichtung verfügen. Diese Ausstattung wird wohl nur in Ausnahmefällen und dann auch nur in Ausschnitten auf Veranstaltungen vorhanden und nötig sein. Dies ist auch sinnvoll, spielt sich das meiste der Laborarbeit doch zwischen den Veranstaltungen ab. Die Qualität eines Labors beeinflusst die Möglichkeit, Quellen auszuwerten und diese in die Forschung miteinzubeziehen. Es ist nicht notwendig, alle Einzelteile der Ausstattung aufzuführen, vielmehr genügt es, die Qualität in nicht vorhanden, schlecht, durchschnittlich, gut, sehr gut und hervorragend einzuteilen und eventuelle Besonderheiten aufzuzeigen. Die genauen Auswirkungen können mit der Spielleitung abgeklärt werden, z.B. kann beim Auschecken die Analyse einer Quelle mit Hilfe des Labors erfragt werden.



### Kompatibilität

In verschiedenen Situationen, z.B. beim Lernen und Erforschen oder wenn mehrere Magier zusammenarbeiten sollen, spielt die Ähnlichkeit der beteiligten Magiearten eine Rolle. Bei dieser wird in vier Stufen unterschieden: gleich, ähnlich, mittlere Unterschiede und gravierende Unterschiede. Bei der Einschätzung sollte man auf verschiedene Eigenschaften der Magiearten achten: intuitive oder berechnende Magie, selbständige oder von bestimmten Wesen abhängige Magie, Verhältnis dieser Wesen untereinander, Weltssysteme, usw. Bei entsprechenden Vorhaben sollten die Spieler dies in Betracht ziehen. Die Spielleitung entscheidet über die Verträglichkeit und wendet diese auf den Ablauf der Magie an. Im Wesentlichen kann man die Auswirkungen





von Unverträglichkeiten im Spiel beim Erlernen von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten von anderen Charakteren, bei Ritualen oder der Neukreation von Zaubern erleben. In einem jeden solchen Fall sollte aber die Spielleitung hinzugezogen werden, wenn Unsicherheiten bestehen, basiert diese Regel doch im Wesentlichen auf Schätzungen.

### **Magietechnik**

Die Magietechnik beschreibt die Mechanismen hinter einem Zauber oder Ritual. Alle hier angeführten Fertigkeiten sind besondere Techniken, keine Zauber an sich, so daß ihre Anwendung keine MP sondern nur die Konzentration des Anwenders erfordert. Sie beeinflussen alle vorhandenen Zaubersprüche und magischen Effekte, oder versuchen diese durch Kooperation und besonderen Aufwand zu erzeugen. Nicht jede Tradition kennt diese Techniken oder benutzt die gleichen Namen, zum Ausspielen dieser Fertigkeiten, siehe die Beschreibung der entsprechenden Tradition. Für die hier verwendeten spieltechnischen Begriffe haben diese meist auch eigene Worte, welchen im Spiel immer der Vorzug zu geben ist.

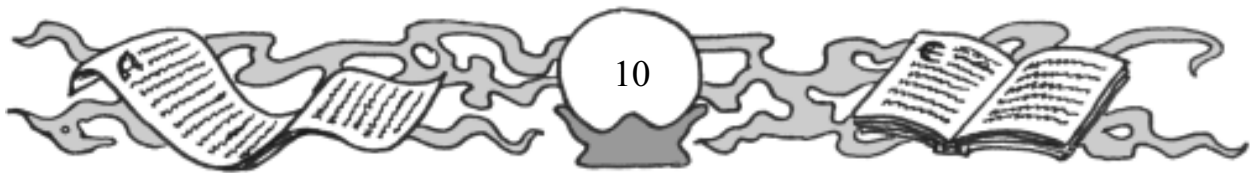
***Improvisieren:*** Mit dieser Fertigkeit läßt sich die Wirkung eines Zaubers verändern und dies bis zu einer maximalen Ähnlichkeitsstufe (siehe Kompatibilität), die der Stufe des Improvisierens entspricht. Jede Stufe, um die der Zauber verändert wird, verdoppelt die Anwendungskosten an MP. Diese Fertigkeit kostet 30 EP pro Ähnlichkeitsstufe, um die man später einmal die Wirkung eines Zaubers ändern will. Vervielfachung eines Effektes (z.B. gegen mehrere Gegner oder längere Dauer) entspricht einer Ähnlichkeitsstufe je zusätzlichem Effekt und die Kosten hierfür betragen demnach genausoviel, wie wenn der Spruch mehrmals gesprochen wird. Zauberdauer und ähnliches jedoch vervielfachen sich nicht, wenn dies nicht eigens verändert wird.

***Beispiel:*** Ein Heilzauber soll verändert werden und ein zerbrochenes Amulett reparieren. Dazu ist Improvisieren 1 notwendig, denn die Veränderung der Wirkung ist nur gering, nur die Art des Ziels wird verändert. Hat der Zauber beispielhafte Anwendungskosten von 20 MP, so kostet er für dieses eine Mal nach dem Improvisieren 40 MP.

***Magiefluß:*** Hiermit ist es möglich, die Magie der Umgebung als Kraftquelle für einen Zauber zu nutzen, d.h. der Zauberer kann die Kosten des angewendeten Spruches um die Höhe dieser Fertigkeit vermindern. Die Lernkosten für diese Fertigkeit betragen das Fünffache der erwünschten Ersparnis.

***Beispiel:*** Eine Magiefluß-Fertigkeit von 5 kostet insgesamt 25 EP. Sie wird auf 7 gesteigert, was weitere 10 EP kostet. Jeder gewirkte Zauber wird damit um 7 MP billiger zu zaubern, nicht zu erlernen!

***Verstärken:*** Durch Einsatz dieser Fertigkeit und einer Anzahl von MP läßt sich die Stärke eines Zaubers (nicht die Wirkung!) um diese Anzahl vergrößern, z.B. um Resistenzen und Schilde zu durchbrechen. Der Preis dieser Fertigkeit beträgt 1 EP/MP, um den man später die Stärke maximal erhöhen können will.



Beispiel: Ein Bezaubern 20 scheitert. Der Magier nutzt seine Fertigkeit Verstärken 5 voll aus und zaubert noch einmal. Der verstärkte Bezaubern-Spruch kostet ihn  $20 + 5 = 25$  MP, womit er die eventuell bestehende Resistenz seines Gegners überwinden kann.

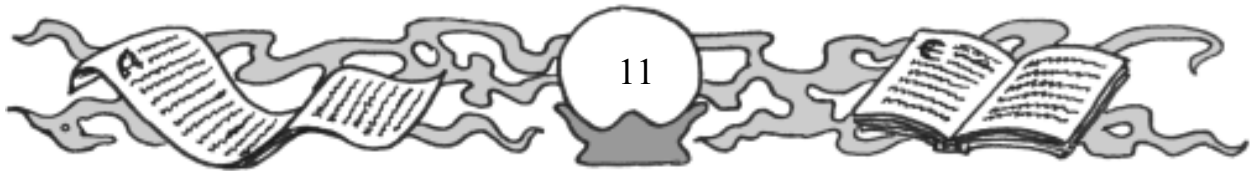
**Ritualkande:** Unter einem Ritual versteht man das kooperative Wirken von Magie mehrerer Magier unter besonderem Aufwand. Mit dieser Technik ist es möglich, einen Zauber zu wirken, den keiner der einzelnen Zauberer beherrscht, oder der speziell zugeschnitten ist. Die MP-Kosten, sowie die Dauer sind um einiges höher, allerdings ermöglicht diese Technik höchste Improvisation. Das normale Maß an MP-Kosten beträgt in der Regel das fünffache der Kosten eines entsprechenden Zaubers, allerdings können die Beteiligten mehr oder weniger Energie aufwenden, was sich auf das Gelingen auswirken kann. Ebenso verhält es sich mit der Dauer des Rituals, die 5 Minuten pro Stärkepunkt des entsprechenden Zaubers geteilt durch die Teilnehmeranzahl beträgt. Die Spielleitung zieht diese Faustregeln, sowie die Kreativität der Spieler bei der Planung und der Durchführung in Betracht und entscheidet über das Gelingen. Es empfiehlt sich hierbei auch äußere Umstände, wie Lautstärke und Stimmung der Umgebung zu beachten, wie auch Komponenten, die zu einem entsprechenden Zauber gehören würden. Jeder Magiebegabte kann ohne spezielle Kenntnisse teilnehmen, allerdings muß ein Teilnehmer das Ritual leiten und somit auch über entsprechende Fähigkeiten verfügen. Allerdings ist die Verträglichkeit und Ähnlichkeit der beteiligten Magiearten von großer Wichtigkeit. Ein Ritual, dessen Teilnehmer zu gegensätzlich sind, deren Ähnlichkeit nicht mehr als „ähnlich“ einstuftbar ist, ist zum Scheitern verurteilt. Es gilt außerdem, daß zumindest ein Teilnehmer über Kenntnisse in der Richtung der erwünschten Wirkung besitzen sollte, ist dies der Ritualleiter, dann mag dies der Erfolgswahrscheinlichkeit zuträglich sein.

Die folgenden Fertigkeiten sind nicht notwendigerweise vom Leiter des Rituals anzuwenden.

**Abschirmung:** Diese Technik ermöglicht die Ausstrahlung des Rituals zu tarnen, so daß es bei magischen Kreaturen weniger Aufmerksamkeit erregt. 1 EP erkaufte hierbei die Möglichkeit, ein Ritual wie eines erscheinen zu lassen, das um 5 Punkte schwächer ist. Diese Technik kann auch außerhalb eines Rituals zur Abschirmung von Zaubersprüchen verwendet werden.

**Beschleunigung:** Durch diese Technik läßt sich der Zeitbedarf des Rituals halbieren oder sogar weiter verkürzen. Die Kosten sind 25 EP pro Halbierung. Auch hier gilt, daß sich mehrere Anwender gegenseitig unterstützen. Die Minimaldauer beträgt 5 Minuten.

**Einbinden:** Mit dieser Fertigkeit verfügt der Anwender - nicht notwendigerweise der Leiter - über die Möglichkeit, Differenzen in der Ähnlichkeit der Magiearten auszugleichen. Die Fertigkeit, eine Ähnlichkeitsstufe zu überbrücken, kostet 10 EP. Hiermit kann der Anwender Differenzen bei einer Person während eines Rituals um eine Stufe ausgleichen, weiteres bedarf einer höheren Fertigkeit. Verfügen mehrere Personen über diese Technik, können diese sich ergänzen.



**Konzentration:** Mit dieser Fertigkeit ist es möglich, störende Einflüsse, wie Lärm oder sogar Angriffe zu ignorieren. Für Ersteres sind 10 EP, für letzteres 10 weitere EP vonnöten. Verfügen die anderen Teilnehmer nicht über diese Möglichkeit, so kann das Ritual trotzdem als gestört und somit mißlungen gelten. Auch diese Fertigkeit kann außerhalb eines Rituals verwendet werden, um beim Wirken eines Zaubers nicht unterbrochen zu werden.

**Leiten:** Diese Fähigkeit gestattet dem Anwender, ein Ritual zu leiten, er übernimmt den Part des „Moderators“ in der Vorführung des Rituals. Es ist durchaus möglich, daß sich der Leiter je nach Art auch im Hintergrund hält. Dieses Wissen kostet 20 EP.

**Suspension:** Hin und wieder kann es nötig sein, das Ritual kurzzeitig zu verlassen, um z.B. eine fehlende Komponente zu holen oder einen Eindringling zu bekämpfen. Mit dieser Technik wird dies möglich. 2 EP erkaufen hierbei eine Minute an Suspensionszeit für einen Teilnehmer nach Wahl des Anwenders.

### **Magische Auren**

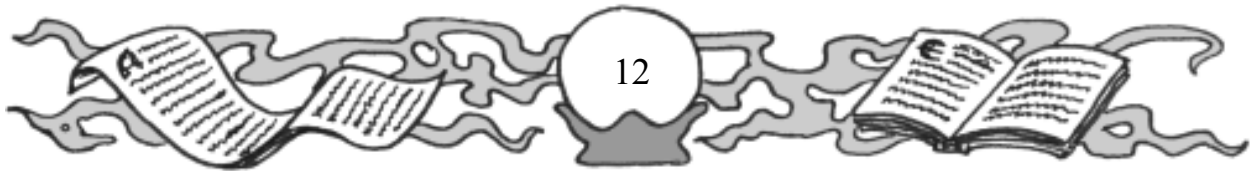
Unter magischen Auren versteht man die magische Ausstrahlung der Umgebung. Im Allgemeinen ist diese aber nicht stark genug, um wahrgenommen zu werden oder um irgendetwelche Auswirkungen zu haben. An bestimmten besonders magischen Orten und unter seltenen Bedingungen kann die Hintergrundstrahlung aber so groß sein, daß sich die Stärke der dort gewirkten Magie erhöht und Zauber wie von selbst von der Hand gehen. Die verschiedenen Traditionen haben ganz unterschiedliche Erklärungen dafür, die Wahrheit ist aber wohl nur den Göttern bekannt. Auch die Ursachen sind höchst unterschiedlich, so stellte man Phänomene dieser Art an bestimmten Orten, bei bestimmten Sternkonstellationen oder in Anwesenheit bestimmter Wesenheiten fest.

Regeltechnisch relevant sind hier die Art und Stärke der Strahlung. Die Art drückt aus, welche Magie beeinflusst wird, z.B. Heilungen, Beschwörungen, Magie feischer Herkunft usw. Die Stärke drückt die Größe des magischen Potentials in Zahlen aus. Zauber, die von der Art der beeinflussten Magie sind, werden um diese Spanne stärker, so wird aus einem Spruch der Stärke 10 einer der Stärke 15 bei einer Strahlung von +5. Verschiedene Traditionen kennen Techniken, die es ihnen erlauben, solche Strahlung auszunutzen, so daß ein dort gewirkter Zauber sie weniger bis gar nicht anstrengt.

Magie, die der Strahlung entgegensteht (siehe Kompatibilität), wird um die Stärke der Strahlung geschwächt, fällt sie dadurch auf Null oder darunter, so ist sie unwirksam, außer man verstärkt sie durch Verstärken..

### **Inhärente Magie**

Inhärente Magie, also magische Fähigkeiten, die in der Natur eines Wesens veranlagt sind, wie z.B. die übernatürlichen Fähigkeiten eines Vampirs, werden regeltechnisch wie Zauber nach den gleichen Regeln behandelt, der Unterschied liegt nur in der Ausgestaltung der Darstellung und des Hintergrundes.



### **Artefakte**

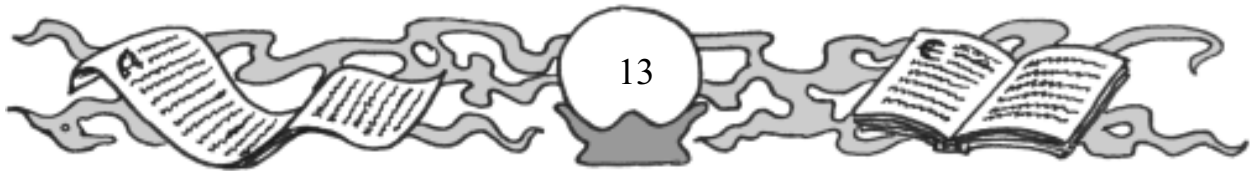
Unter Artefaktmagie versteht man die verschiedenen Vorgehensweisen der Traditionen, um eine magische Wirkung an einen Gegenstand zu binden. Die Herstellung eines solchen entspricht im Aufwand einem Ritual. Um ein solches Arcanes Kunstwerk herzustellen benötigt man nicht nur die richtigen Zaubersprüche, sondern auch die entsprechenden Komponenten und nicht zuletzt auch Zugang zu handwerklicher Kunstfertigkeit. Viele Techniken benötigen zur erfolgreichen Anwendung magische Energie, die Menge kann von Tradition zu Tradition und spezieller Vorgehensweise variieren. Diese investierte Kraft kann je nach Macht des Artefakts für den Hersteller für immer verloren sein. Die näheren Qualitäten dieser Spielart der Magie sind den Beschreibungen der verschiedenen Traditionen zu entnehmen.

Auch für nicht magiebegabte Personen kann die Anwendung eines Artefaktes möglich sein. Hierzu ist oftmals eine Schlüsselgeste oder ein Schlüsselwort notwendig, um die Wirkung auszulösen. Auch diese Umstände hängen vom einzelnen, in jedem Falle individuellen Artefakt ab.

### **Zauberaktion**

Die Regeln an dieser Stelle beschreiben den rein regeltechnischen Ablauf einer Zauberaktion, nicht die Forschung im Spiel.

Der erste Schritt ist die Erstellung eines Konzeptes der Wirkung. Hier sollte die Art und das Ausmaß der Wirkung, die Art und Anzahl der Ziele, die Dauer und die Reichweite festgelegt werden. Zu beachten ist hierbei, daß die Wirkung möglichst gut und atmosphärisch darstellbar sein sollte. Dann folgt die Planung der Zaubertechnik, d.h. wie der Zauber im Spiel vorgeführt wird. Hierbei sollte man sich Gedanken darüber machen, ob Projektile oder sonstige Komponenten zur Darstellung notwendig sind. Man legt man die MP-Kosten des Zaubers fest, indem man den Entwurf mit bereits existierenden vergleicht. Diese Kosten können modifiziert werden, indem Vor- und Nachteile verglichen mit dem Standard miteinbezogen werden. Hierbei können die für die Technik notwendigen Komponenten mitberücksichtigt werden. Dadurch können die Kosten des Zaubers aber nur auf ein Minimum von der Hälfte der ursprünglichen Kosten fallen.



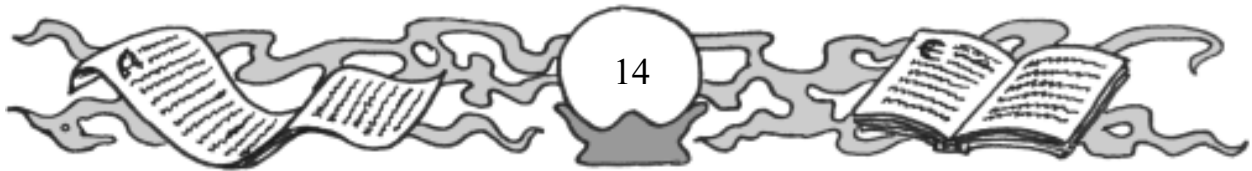
## Zusammenstellungen

Anfangs-ep für Anfänger-Charakter	60 ep
Regeneration von mp	60 ep / 8 Std. Ruhephase

### ZauberKREATION: Errechnung der Magiepunktekosten eines Zaubers

STANDARD
folgende Punkte werden zur KREATION eines Zaubers als STANDARD zugrundegelegt. Jede Abweichung ändert die Kosten für den Zauber mit Hilfe der Vor- und Nachteiliste.
1 Verbrauchskomponente oder 2 wiederverwendbare Komponenten
Wurfreichweite bei Sprüchen unter gefährlichen Umständen, sonst Verführung kurze Formel
kurze, unkomplizierte Technik (einfache Choreographie)
keine Bedingungsbeschränkungen

Vorteile	zusätzliche mp
keine Formel notwendig	5
keine Technik notwendig	10
höhere Kraft	mp-Anzahl
weniger mp-Kosten bei der Anwendung	mp-Anzahl
Nachteil	mp-Kosten-Abzüge
Verbrauchskomponente notwendig	5-15 pro Komponente, je nach Seltenheit
wiederverwendbare Komponente notwendig	5-15 pro Komponente, je nach Wert und Größe
Opfer notwendig	20
Ritualdauer	10
Verführung notwendig, so daß dadurch eine Gefahr besteht (z.B. bei Kampfzaubern)	5
Nur auf Anwender wirksam	5
bei nachteiliger Wirkung: Wirkung auf Anwender und Opfer wirksam	10
lange Formel	5
auffällige Technik	5
komplizierte Technik	5-10
Beschränkung der Wirkung auf best. Ziele	5-15, je nach Spezifik des Ziels
Bedingung (Tag, Nacht, 1h Schweigen,...) der verursachten Schwierigkeit	5-15, je nach Größe der verursachten Schwierigkeit



## Kosten für das Erlernen von Fertigkeiten

<b>Fertigkeit</b>	<b>Kosten in EP</b>
2 Magiepunkte Zauber	1 siehe Zauberreaktion
<b>Resistenzen</b>	
Grundkosten permanent einzelner Zauber	Stärke der Resistenz +50% (vor Multiplikation)
Bereich (Feuer, Bezäubern,...)	*1
Magie an sich	*2
	*10
<b>Magietechnik</b>	
Magiefluß (1 MP Ersparnis)	5
Improvisieren (1 Ähnlichkeitsstufe)	30
Verstärken (1 MP)	1
<b>Ritualkunde</b>	
Leiten	20
Einbinden (1 Ähnlichkeitsstufe)	10
Suspension (1 Minute)	2
Beschleunigung (1 Halbierung)	25
Abschirmung (5 MP)	1
<b>Konzentration</b>	
Lärm	10
Lärm und Angriffe	20