

4. Auflage (2023)



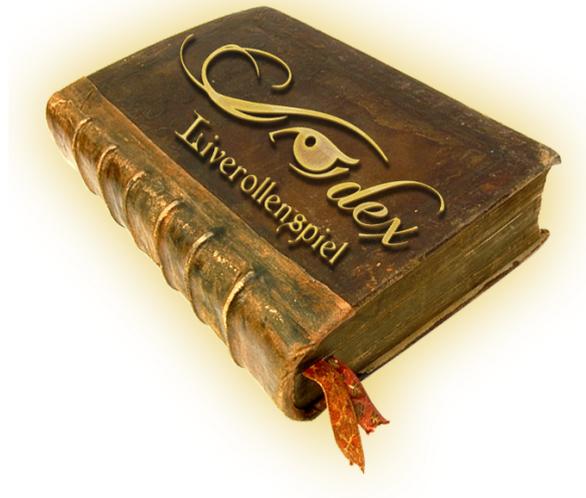
**Richtlinien für stimmungsvolles Liverollenspiel
in der Spielwelt Aventurien (DSA)
angelehnt an DKWDDK und an die zwei Regeln**

Das vorliegende Dokument ist eine Hilfestellung für Spielende, um sich bei der Ausübung des Hobbys respektvoll, wertschätzend, spielfördernd und mit Spaß in einer immersiv gestalteten Spielwelt begegnen zu können. Es findet Anlehnung an den bekannten Spielprinzipien **DKWDDK** (Du kannst, was du darstellen kannst) und den **zwei Regeln**, definiert darüber hinaus aber auch Richtwerte, die Neulingen und erfahrenen Liverollenspieler helfen können, in verschiedenen Spielsituationen miteinander zu agieren.



Inhalte

Vorwort	2
Spielphilosophien	3
Spielverhalten	4
Ambiente	5
Charakterkonzept	6
Kampf	7
Heilung und Erholung	8
Magie	9
Magie in Aventurien (Anhang)	11
Zauberliste (Anhang)	12
Göttliches Wirken in Aventurien	14



Herausgegeben von:

Codex Liverollenspiel e.V., % Christian Wagner, Godelstatt 5, 97437 Haßfurt

Urheberinnen und Urheber:

Alana Steinbauer, Andreas Reif, Anne Wagner, Christian Wagner, Gunther Dürrschmidt, Jean-Mathias Grießmeier, Manuel Steinbauer, Marco Semmelmann, Max Engert, Michael Tratzmüller

Illustrationen:

Christian Wagner, Ulisses Spiele GmbH

Rechtehinweis:

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH. Dieses Dokument enthält nicht offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien, die beispielhaft zur möglichen Umsetzung im Liverollenspiel aufgeführt sind. Weiter enthält dieses Dokument Bildmaterial, welches zur ausschließlichen Verwendung durch die Ulisses Spiele GmbH für das Thema Liverollenspiel in Aventurien (Das Schwarze Auge LARP) bereitgestellt wurde.

Vorwort

Der Codex ist ein **universelles Richtlinien-Regelwerk** für das **Liverollenspiel in Fantasy-Hintergründen**. In der Grundausrichtung an **DKWDDK** und die **zwei Regeln** angelehnt, zeigt es Möglichkeiten auf, wie Entscheidungen und Interaktion der Teilnehmenden möglichst ungestört von Immersionsbrüchen (OT-Blasen), Diskussionen um Regeln und Unstimmigkeiten ablaufen können. Dafür bietet der Codex einen **darstellungsorientierten Umgang mit Spielsituationen**, die im Liverollenspiel Regelmechanismen benötigen (könnten). Hinter diesen Mechanismen stehen optional nutzbare Richtwerte, die beispielsweise in Kampfsituationen helfen können, ein faires Miteinander der Spielenden zu ermöglichen. Grundsätzlich steht das **gemeinsame Streben** nach dem **Spielspaß aller Beteiligten** über allen Richtlinien und Regeln.

Der Codex gibt darüber hinaus eine Erklärung von allgemeinen Hinweisen zum **Spielverhalten** und Empfehlungen zur Gestaltung des **Ambientes** an die Hand, die dazu dienen können, Sicherheitsniveau und Spielempfinden zu verbessern. Die entsprechenden Kapitel erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es zu den behandelten Themen ständig neue Entwicklungen im Hobby und eine Vielzahl an Philosophien gibt. Es ist daher eine Auswahl an wesentlichen und wichtigen Grundlagen für das Liverollenspiel mit Fokus auf Fantasy-Welten, die durch Orgas und Teilnehmende beherzigt werden sollten.

Im Anschluss an den universell nutzbaren Teil findet sich ein Kapitel mit spezifischen Richtlinien für die Spielwelt **Aventurien**, also für **“Das Schwarze Auge Larp”**. Darin werden vor allem der Umgang mit der **aventurischen Magie** und dem **Götterwirken** thematisiert.

Der Codex ist ein Gemeinschaftsprojekt. Die Spielphilosophie und Eigenständigkeit der einzelnen Orga-Teams werden in ihrer Individualität gewahrt und unterstützt. Die Beteiligten freuen sich darüber, wenn Orgas mit ähnlichen Spielvorstellungen den Codex für ihre Veranstaltungen nutzen wollen. Gebt uns in diesem Fall einfach kurz Bescheid.

Und nun viel Spaß beim Lesen!

Die Autorenschaft

Spielphilosophien

- ❖ **Die zwei Regeln:** Wenn du angespielt wirst, zeige *irgendeine* plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel. Wenn du jemanden anspielst, erwarte keine *bestimmte* Reaktion. Akzeptiere, was die Person dir gegenüber daraus macht.
- ❖ **Du kannst, was dein Charakter kann:** Dein Charakterkonzept limitiert die von dir dargestellten Fähigkeiten.
- ❖ **Unterstützendes Spiel:** Bemühe dich stets, die angestrebte Darstellung deiner Mitspielenden mit deinem Spiel positiv zu unterstützen.
- ❖ **Spielförderndes Konfliktspiel:** Konflikte im Spiel sollten stets eindeutig als solche erkennbar sein und den Spaß aller Beteiligten bereichern.
- ❖ **Umgang mit Plot und Geheimnissen:** Ein offener Umgang mit Plotinhalten, Texten, Gegenständen und Geheimnissen ermöglicht unterstützendes integrierendes Spiel miteinander, wodurch der Plot und die beteiligten Charaktere besser bespielbar sind.
- ❖ **Spielspaß vor IT-Konsequenz:** Der Spielspaß aller Beteiligten ist wichtiger als das eigene Handeln und die Konsequenz in der Umsetzung des eigenen Charakterkonzepts.

Weitere Informationen zum Thema Spielphilosophien, wie beispielsweise zum Konfliktspiel oder spielförderndem Metagaming, findest du auf www.augedergasse.de.

Spielverhalten

Selbstverantwortung: Die Teilnehmenden eines Liverollenspiels müssen sich bewusst sein, dass sie auch in ungewöhnlichen und extremen Situationen die volle **Verantwortung** für ihre **Handlungen** tragen. Insbesondere müssen sie stets sicherstellen, dass ihre Spielgeräte (Polsterwaffen), Rüstungen und Ausrüstung den geltenden **Sicherheitsbestimmungen** entsprechen und **niemand** damit **verletzt** werden kann. Von der Spielleitung werden allgemeine Regeln und Bestimmungen bekannt gegeben, denen Folge zu leisten ist.

Sicherheit im Kampf: Der Kampf nach übermäßigem **Alkoholkonsum** oder mit **beschädigten Waffen** ist **verboten!** Auf Teilnehmende mit **Fackeln/Laternen** ist im Kampf besondere **Rücksicht** zu nehmen. **Infight**, also Kampf mit echtem Körperkontakt, ist im Grunde möglich, aber nur mit **Zustimmung** aller Beteiligten zulässig. Bei einer impliziten Genehmigung, also ohne konkrete Absprache, ist Zurückhaltung und Vorsicht geboten. Während des Kampfes muss auf **am Boden liegende Personen geachtet** werden. **Kampfunfähige** im Kampfbereich sollen sich schnellstmöglich an den Rand des Geschehens begeben und dort liegen bleiben. Wundversorgung und Spiel nach Kampfsituationen sollte außer Sichtweite von im Spiel "erschlagenen" Mitspielenden stattfinden, damit diese sich aus ihrer Position wegbewegen können. **Sicherheit** und **gegenseitige Rücksichtnahme** gehen vor **IT-Logik**.

Feuer: Der Umgang mit Feuer muss **verantwortungsvoll** und entsprechend der **Vorgaben** der Spielleitung (z.B. Umgang mit Lagerfeuer, Fackeln, Laternen) erfolgen. Besondere Vorsicht ist generell mit **offenem Feuer** (z.B. Kerzen, Kohlebecken) geboten.

Grenzen: Die Grenzen aller Mitspielenden sind stets zu **respektieren**. Im Alltag gegenüber Fremden **unangemessene Nähe** und **Berührungen** sind auch im Spiel **tabu**, solange sich die Beteiligten nicht anders verständigt haben. Im Spielfluss entstehende **Annäherungen** (z.B. Gefangennahme, Durchsuchen) haben daher **zurückhaltend** und mit **IT-Ankündigung** zu erfolgen, so dass alle Mitspielenden Gelegenheit erhalten, Einwände zu erheben.

Spielbeginn und -ende (Time-In/Out): Spielbeginn und -ende eines Liverollenspiels werden durch die **Spielleitung geregelt**. Varianten, wie z.B. fließende Übergänge ins Time-Out, werden vorher bekannt gegeben. **Spielunterbrechungen** gibt es nur in **akuten Gefahrensituationen**. Maßgabe ist der gesunde Menschenverstand. Die gebräuchlichen Befehle „**Time Out!**“ für alle Anwesenden bzw. „**Stopp!**“ für eine kurze Unterbrechung für wenige Beteiligte können verwendet, sollten jedoch nach Möglichkeit verhindert werden.

Spielleitungs- und OT-Fragen: Für ein schöneres Spielgefühl können unnötige und spielstörende **OT-Fragen leicht vermieden** werden. Fast alle zu klärenden Themen lassen sich durch **IT-Fragen** mit den Mitspielenden (z.B. „Wo hat dich der Ork getroffen?“) besprechen. Ist dies im Einzelfall nicht möglich und die Frage unbedingt notwendig, dann wendet man sich **leise** und von anderen **unbemerkt** an die Mitspielenden oder die Spielleitung. Bei kritischen Verletzungen laut nach einem „**Sani!**“ rufen und nicht IT nach einem „Heiler“.

Dieben: Unter dem Begriff "Dieben" versteht man das **Entwenden** von **IT-Gegenständen** durch Charaktere im Spiel. Gediebte Gegenstände erhalten die **Bestohlenen** nach Spielende wieder **zurück**. Das Dieben muss vor der Durchführung bei der **Spielleitung angemeldet** und **autorisiert** werden. Nicht auf allen Cons ist Dieben zulässig. Unautorisiertes Dieben kann als Stehlen gewertet und zur Anzeige sowie weiteren Konsequenzen durch die Veranstaltenden gebracht werden.

Ambiente

Die Ambiente-Richtlinien sollen Zielsetzung für **Teilnehmende** eines Liverollensspiels und Spielleitung gleichermaßen sein und alle zu Partner:innen bei der Erschaffung einer **intensiver erlebbaren Spielwelt** machen. Die Umsetzung dieser Richtlinien kann wesentlich zu einem **stimmungsvollen Liverollenspiel** beitragen. Sie sind als Chance für ein **immersives** und dadurch **schöneres Spielerlebnis** denn eine Einschränkung der persönlichen Entfaltung zu sehen. Jede Orga hat eigene Ansprüche und Schwerpunkte und legt diese entsprechend fest und kommuniziert sie.

- ❖ Das Liverollenspiel ist in allen von der Orga deklarierten **Spielbereichen durchgehend intime**, egal ob im Wald, Zelt, Schlafraum oder in Essenssituationen. Elemente der **modernen Zivilisation**, wie Siedlungen, Autos und Straßen, sind von allen zu **meiden**.
- ❖ Um das Spielerlebnis der anderen Teilnehmenden nicht zu stören, soll es während der Veranstaltung **keine Outtime-Gespräche** geben. Jegliches Outtime soll allein für Notfälle und wirklich Dringendes vorbehalten bleiben und die Angelegenheit möglichst abseits des Spielgeschehens geklärt werden.
- ❖ **Fotografieren** stört das Ambiente und muss von der **Spielleitung genehmigt** werden. Wenn fotografiert wird, soll dies so unauffällig wie möglich geschehen und auf keinen Fall in den Spielfluss eingreifen.
- ❖ Falls eine **Störung** des **Ambientes** durch OT-Dinge oder bestimmte Situationen nicht verhindert werden kann, sollen alle Anwesenden die entsprechende Situationen schnell hinter sich bringen und **kommentarlos ignorieren**.
- ❖ Alle Teilnehmenden sollten darauf achten, dass ihre **Gewandung** sowie ihr **Gepäck** im Spielbereich äußerlich komplett dem **Ambiente gerecht** wird. Wenn Gegenstände diesen Anspruch nicht erfüllen (z.B. Plastikflaschen), kann eine Stoff-, Fell- oder Lederverkleidung Abhilfe schaffen.
- ❖ **Technische Geräte** wie beispielsweise Handys, GPS-Geräte und Armbanduhren können ihren Nutzen für alle haben. Sie sind jedoch im Spielgeschehen entsprechend **abzutarnen** und sollten nur genutzt werden, wenn andere Personen dabei nicht in ihrem Spielerlebnis gestört werden.
- ❖ **Verpackungen** aus Plastik oder andere offensichtlich aus Kunststoff bestehenden Gegenstände passen meist nicht in einen Fantasy-Hintergrund und sollen daher grundsätzlich vermieden werden. Zum Einpacken von Nahrungsmitteln bieten Stoff oder Wachstücher eine **sinnvolle Alternative**.
- ❖ Auf Liverollenspielen sollen nur **spieltaugliche Zelte** verwendet werden. Meist ist es möglich, sich mit der Spielleitung oder anderen Teilnehmenden über Schlafplätze abzusprechen.
- ❖ Um auch besseres **Ambiente** innerhalb der **Zelte** oder in **Schlafräumen** zu gewähren, wenn sie zum **Spielbereich** gehören, sollen bevorzugt Decken und Felle verwendet werden. Zumindest können Schlafsäcke, Feldbetten und Isomatten mit einer passenden Stoffhülle oder mit Decken versteckt werden. Bei Zelten mit (Kunststoff-)Boden können zur Abdeckung ebenfalls Decken oder Teppiche Abhilfe schaffen.
- ❖ Handelsübliche Zigaretten passen nicht in eine Fantasywelt. Um nicht auf das **Rauchen** verzichten zu müssen, bietet die Verwendung einer schönen Pfeife oder Wasserpfeife eine **stimmige Alternative**. Ob selbstgedrehte Zigaretten oder Zigarillos im Spiel akzeptiert werden, muss vorher bei der Orga erfragt werden.
- ❖ In einer Fantasywelt gibt es auch **keine Feuerzeuge**. Streichhölzer gelten als wertvolle alchemistische Erzeugnisse und können in entsprechender Verpackung Ersatz bieten.

Charakterkonzept

Die Charakterdarstellung mit dem Codex sieht ein **Charakterkonzept** vor, welches vor der Umsetzung im Spiel entweder mit der Spielleitung oder den Mitspielenden **abgestimmt** sein sollte. Es empfiehlt sich daher, ein solches Konzept übersichtlich auf 1-2 Seiten **niederschreiben**. Dabei wird auf die konkrete Definition von Fertigkeiten oder ein Punktesystem verzichtet. Zugleich soll der Charakter aber auch nicht einfach über alle **Fähigkeiten** verfügen, die durch den Spielenden überzeugend **dargestellt** werden könnten. Vielmehr ist wesentlicher Bestandteil des Charakterkonzepts eben auch festzulegen, was die **Figur kann**, aber auch **nicht kann**. -> Du kannst, was dein Charakter kann!

Bei der gedanklichen Grundkonzeption des Charakters empfiehlt es sich, in **Professionen klassischer Rollenspielsysteme** zu denken. Denn **Beruf, Berufung, Glaubensvorstellungen** und **Herkunft** des Charakters gehen häufig auch mit **Nischen** und **Fähigkeiten** einher, die dann im Spiel bedient werden können. Im nächsten Schritt ist zu erwägen, ob mit der angedachten Richtung des Charakters das Grundprinzip **“Du kannst, was du darstellen kannst”** erfüllt werden kann. Ist es dir möglich, mit deinen Fähigkeiten, deinem Auftreten, deiner Erscheinung, Gewandung und Ausrüstung deinen Mitspielenden zu **vermitteln**, was das **Konzept** des erdachten Charakters ist?

Das **Grundbild** des Charakters kann dann mit zu deinen Ideen passenden (darstellbaren) **Fähigkeiten**, mit **Stärken, Schwächen, Marotten, Verbindungen** und weiteren individuellen Details **vervollständigt** werden. Wer mag, kann dazu, ergänzend zum Charakterkonzept, eine **Hintergrundgeschichte** verfassen. Das Charakterkonzept legt in der Regel auch fest, wie sich die Figur auf **klassischen Feldern** des Liverollenspiels wie z.B. Kämpfen, Rätseln Glücksspiel, Verhandlungen, Investigationen, Magiespiel, Alchemie, Bastelplots, Handel, Intrigen, Tanz usw. zu schlagen in der Lage ist.

Es ist von Vorteil, wenn ein **Charakterkonzept** in 1-2 griffigen Sätzen **zusammengefasst** werden kann, weil das deinen Mitspielenden hilft, deine Vorstellungen durch ihr Spiel zu unterstützen: “Die Herumtreiberin Selina kommt aus einfachen Verhältnissen, ist körperlich geschickt und kann sich gut aus Problemen herausreden. Mit großen Waffen kann sie nicht gut umgehen, dafür ist sie gut mit Wurf dolchen aus dem Hinterhalt und kann sich mit zwei Zaubertricks ihrer Haut erwehren.”

Ein **punktloses, darstellungsorientiertes Spielsystem** wie der Codex erlaubt im Grunde natürlich auch Charakterkonzepte zu gestalten, die mit einer sehr **erfahrenen Figur**, einem **besonderen Status** oder **außergewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen** einhergehen. Die Darstellung solcher Persönlichkeiten erfordert jedoch ein deutlich höheres Maß an **Vorbereitung, Ausrüstung** und **Gewandung**, so dass die Mitspielenden die dahinter liegende Idee bei einer ihnen bisher unbekanntem Figur auch **erkennen** und **unterstützen** können. Zudem kann es bei bestimmten Charakterkonzepten förderlich sein, dass diese mit entsprechendem **Gefolge** auftreten. Der Besitz von **magischen Artefakten, Tieren, spielrelevanten Tränken/Kräutern**, oder anderen ungewöhnlichen Spielgegenständen ist im Vorfeld mit der Spielleitung abzustimmen.

Generell ist zu empfehlen, auch festzulegen, welche **Schwächen** und wunden Punkte der Charakter hat und was er/sie **nicht kann**. In diesem Zuge kann erwogen werden, wo die Figur **Entwicklungspotential** hat, so dass es ausgehend vom anfänglichen Grundkonzept möglich ist, verschiedene Richtungen von Spielinhalten zu **ergründen**, dabei neue Nischen im Liverollenspiel zu erschließen und andere dafür verblassen zu lassen.

Anregungen zur Charaktererstellung im aventurischen Liverollenspiel findest du auf www.augedergasse.de → [Der Charakter](#)

Kampf

LARP-Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil des Liverollenspiels. Diese sind **gespielte Darstellungen** des bewaffneten Konflikts und keine sportlichen Wettbewerbe. Dabei besitzt die **Vermeidung** von echten **Verletzungen** und somit die **Sicherheit** beim Kampf stets den höchsten Stellenwert.

Damit alle Beteiligten Spaß haben, bemühen sich Liverollensspielende um einen **schön dargestellten Kampf**. Die **ersten Treffer** in einer Kampfsituation gelten daher zunächst als **schmerzhafte Blessuren**, die, wenn auch unter darzustellenden **Schmerzen, Einschränkungen** und mit jedem Treffer wachsender **Erschöpfung**, das Weiterkämpfen erlauben.

Ein Charakter kann sich nach einer Handvoll solcher leichten Verletzungen aus dem Kampf zurückziehen oder mit dem nächsten schönen Treffer kampfunfähig werden. Bei LARP-Szenarien mit längeren Kampf- oder Schlachtszenen empfehlen sich gelegentliche Rückzüge aus dem Kampf, notdürftige Versorgung durch Heilkundige, Überprüfung der Rüstung und dann eine minimal erholte Rückkehr in den Kampf. Besonders starke und epische Treffer können und sollten aber auch jederzeit, nach Entscheidung der getroffenen Person, den Kampf für diesen Charakter beenden können.

Außerhalb der Kampfsituation erfolgt eine **Darstellung** von **Verletzungen**, mit allen damit verbundenen **Folgerscheinungen**, als wäre der Charakter von einer echten Waffe getroffen worden. Dabei empfiehlt es sich, für die Bereicherung des Spiels von heilkundigen Charakteren, **einen besonders schönen Treffer** als eben die **behandlungsrelevante Verletzung** zu definieren, während die restlichen Verletzungen eher schmerzhafte Blessuren bleiben. Erwähnenswert sei hier auch, dass das Ausspielen von **Verwundungen** für die "Gegenseite" ebenfalls sehr wichtig ist und somit als Teil des **respektvollen Miteinanders und Spiels** gilt.

Im Folgenden finden sich, grau hinterlegt, **Richtwerte** für **Lebenspunkte** und zur **Schadenswirkung** von **Treffern**. Diese stellen eine **Empfehlung** dar, wie im Fantasy-LARP mit Treffern einheitlich umgegangen werden kann.

Richtwerte Lebenspunkte (optional – bei Bedarf)

Jeder Charakter hat **6 Lebenspunkte**. Jeder Treffer mit einer Waffe verursacht **einen Schadenspunkt**. Im Einzelfall können sehr gute Treffer, die rollenspielerisch entsprechend dargestellt sind, auch 2 oder mehr Punkte Schaden verursachen. Dies erfolgt allerdings fair in der jeweiligen Situation und ohne OT-Ansagen.

Hat der Charakter **keine Lebenspunkte** mehr, ist er **kampfunfähig**. Er kann dann nur noch **interagieren** und sich **kriechend fortbewegen**. Spätestens hier hat er also einige schmerzhafte Blessuren und eine ernsthafte Verletzung, die das Weiterkämpfen verhindern. Ob der Charakter **ohnmächtig** wird oder gar **verblutet**, liegt im eigenen **Ermessen**.

Zu beachten ist, dass entsprechend **kämpferische Charakterkonzepte** oder **erfahrene Figuren** Treffer besser wegstecken können als überhaupt nicht kämpfende Figuren. Dieser **Unterschied** soll vor allem in der **angepassten Darstellung** beim Ausspielen von Verletzungen und in einer früheren Kampfunfähigkeit bei Nicht-Kämpfenden Berücksichtigung finden.

Rüstung

Eine **Rüstung schützt** den Charakter dort, **wo** sie getragen wird, ein Stück weit vor **schweren Verletzungen**. Bei Treffern im LARP-Kampf wird also die **Schutzwirkung** der Rüstung **berücksichtigt** und entsprechend **dargestellt**. Auf die **Wucht** eines Treffers auf gerüstete Körperstellen sollte somit ebenso eine **Reaktion** erfolgen, wie auch **Blessuren** entstehen und der getroffene Charakter davon generell in **Mitleidenschaft** gezogen wird.

Richtwerte Rüstungspunkte (optional – bei Bedarf)

Die **Rüstungspunkte** einer Rüstung werden zu den **Lebenspunkten** des Charakters **addiert**. Durch eine unbeschädigte Rüstung hält ein Charakter einfach mehr Treffer aus. Das heißt: **Mehr Treffer** führen zu **schmerzhaften Blessuren** und **leichten Verletzungen**, ehe dies zu einer **schweren Verletzung** mit **Kampfunfähigkeit** führt. Die Schutzpunkte dienen nur der Orientierung.

Beispiel: Eine Kriegerin mit Kettenhemd (3 RS), Arm- und Beinschienen aus Platte (2 RS) und einem Helm (1 RS) hat -> 6 Rüstungspunkte plus 6 Grundlebenspunkte -> zusammen 12 Gesamtlebenspunkte. Sie könnte also bis zum Erreichen der Kampfunfähigkeit bis zu 12 leichte Treffer oder 5 leichte Treffer, 2 schwere Treffer und 1 besonders schweren Treffer aushalten.

Rüstungsart (Rüstungspunkte): Dicke Lederkleidung / Gambeson / schützendes Fell (1), Verstärktes Leder / Ledertorso (2), Kettenhemd (3), Platte (4), Helm (+1), Panzerhandschuhe / Lederzeug (Arme und Beine) (+1), Plattenzeug / Kettenzeug (Arme und Beine) (+2)

Heilung und Erholung

Die **Versorgung** von **Verletzungen** ist ein **wichtiger Spielinhalt** für kämpfende und unterstützende Charaktere. Dabei bewerten **Heilkundige** den Zustand der Verletzten und regen durch **IT-Aussagen** an, welcher **Heilerfolg** unmittelbar nach der ausführlichen **Wundversorgung** oder nach einer **Ruhephase** von 3-4 Stunden zu erwarten ist.

Aufgrund der kurzen Spielzeit beim Larp **wandeln** sich **ernsthafte Verletzungen** nach der Versorgung durch Heilkunde/Magie/Alchemie zu schmerzhaften und erschöpfenden **Blessuren**. Eine **vollständige Heilung** von Wunden, Blessuren und Erschöpfung erfordert eine **dem Con-Konzept angemessene Ruhephase** tagsüber oder eine Übernachtung.

Außerdem kann während längeren Kampf- und Schlachtsituationen auch eine **Notversorgung** von leichten Verletzungen und Blessuren erfolgen, die Kämpfenden nach einer kurzen Pause - minimal erholt - eine Rückkehr in die Schlachtreihe ermöglicht.

Richtwerte Heilung (optional – bei Bedarf)

Die **Notversorgung** von Blessuren und leichten Verletzungen in einer längeren Kampfsituation gibt kurzfristig **1-2 LeP** zurück. Ernsthafte Verletzungen können dadurch nicht geheilt werden.

Die ausgespielte **Wundversorgung** durch geeignete Charaktere, Heilung durch Magie, Alchemie oder vergleichbare Methoden führt zur Regeneration von bis zu **3 LeP** im Rahmen des entsprechenden Spiels und einer kurzen Ruhephase. Hierbei werden **Verletzungen/Wunden** zu **Blessuren**, der Charakter ist aber weiterhin **Schmerzen**, **Einschränkungen** und **Erschöpfung** unterworfen. Diese auch zur Schau zu tragen gehört zum guten Stil des Miteinanders.

Folgt der **Wundversorgung** eine **Ruhephase**, können insgesamt bis zu **6 LeP** regeneriert werden. Ein verletzter Charakter kann danach also **vollständig genesen** sein bzw. hat nur noch **minimale Blessuren** und **leichte Erschöpfung** zur Darstellung der Nachwirkungen.

Als **Ruhephasen** gelten in der Regel **Übernachtungen** und, je nach Con-Konzept, **3-4 Stunden Erholung** ohne größere Anstrengungen wie beispielsweise Kämpfe, Wanderungen oder Rituale.

Magie

Zaubersprüche, Analysen, Rituale, Alchemie, Artefakte

Die **Darstellung** von **Magie** ist ein wichtiger Bestandteil von Fantasy-Liverollenspielen. In diesem Abschnitt sollen daher die **Grundlagen** für den Umgang mit Magie festgelegt werden. **Spielweltspezifische Besonderheiten** erfolgen im Anhang.

- ❖ Jedes **magische Wirken** führt zu **Anstrengung** für den agierenden Charakter. Dabei wird eine **Ressource** des Charakters **verbraucht**, die je nach Spielwelt unterschiedlich definiert ist, in **Aventurien** ist es **Astralkraft**. Außerdem führt Magiewirken zu **Erschöpfung**, die dargestellt werden muss. Die **Ressource regeneriert** sich in **Ruhephasen**, was auch den Grad an Erschöpfung wieder reduziert.
- ❖ In vielen Fantasywelten steht die Nutzung des **Spielinhalts Magie allen Charakteren** offen. In **Aventurien** können nur **zauberkundige** Figuren die Magie selbst **anwenden**. Geeignete **Ausbildung** oder **Anleitung** bieten entsprechend mehr oder **machtvollere Möglichkeiten**. Stark auf den **Kampf** ausgerichtete Figuren tun sich mit der Magieanwendung meist schwerer.
- ❖ **Überzeugende Darstellung** von Magie ist besonders wichtig. Dabei sollten relevante **Auswirkungen** der Magie aus der Darstellung **erkennbar** und **eindeutig** sein. Auf **OT-Erklärungen** soll **konsequent verzichtet** werden.

Im Folgenden werden **Zaubersprüche, Analysen** und **Rituale** unterschieden:

Zaubersprüche

Bei der Darstellung von Zaubersprüchen führt ein Charakter eine **magische Handlung** durch und vermittelt seinen **Mitspielenden** im Spiel, welche **Wirkung** daraus resultieren sollte. Wird **betroffenen Charakteren** aus der Darstellung nicht klar, wie sie sich wegen des Zaubers **verhalten** müssen, gilt der Zauberspruch als **misslungen**.

Bei Zaubersprüchen, die eine **Reaktion** von **Mitspielenden** erfordern, empfiehlt es sich, mit großen **Gesten, Blickkontakt** und laut ausgesprochenen klaren **Zauberformeln** in verständlicher Sprache zu arbeiten, die eindeutige **Schlüsselworte** (z.B. Angst!, Schlaf!, "Ich befehle dir Kraft meiner Magie!", "Schmerz!") enthalten.

Zaubersprüche **ohne Auswirkung** auf **Mitspielende** können in schwerer verständlicher **Gelehrtensprache** (z.B. Bosparan) erfolgen und dienen mehr der **mystischen Darstellung** als der Wirkungsbeschreibung.

In vielen Spielsituationen kann die **Wirkung** von Zaubersprüchen auch durch sogenanntes **IT-Telling** erklärt werden. Dabei **beschreibt** der zauberkundige Charakter den **Mitspielenden** zunächst den **Zauberspruch** und **führt** diesen dann **durch**. (Beispiel: "Ich lege meine Hand auf deine Verletzung und heile diese. In ein paar Minuten kannst du dann wieder aufstehen." - "Ich kann dich mit einem Zauber dazu zwingen, eine Frage wahrheitsgemäß zu beantworten.")

Zaubersprüche auf den **magiekundigen Charakter selbst** (z.B. eine Rüstung im Kampf) bedürfen ebenfalls **erkennbarer Darstellung** und IT-Erklärung für die Mitspielenden. Zaubersprüche auf die **Umgebung** sind für Mitspielende besonders **schwierig** zu erfassen und haben daher auch außergewöhnlich **hohe Ansprüche** an die **Darstellung**. Bei Zaubersprüchen mit **Objekten, Blick** in andere **Köpfe** oder allen Zaubern in **Analyse-Richtung** spricht man am besten mit der **Spielleitung**, bevor gezaubert wird.

Richtwerte für Ressourcenverbrauch beim Zaubern am Beispiel Astralkraft - optional

Ein **magiekundiger Charakter** verfügt über **6 Astralpunkte**, die für Zaubersprüche oder Rituale genutzt werden können. Besonders **erfahrene** oder auf **Magie spezialisierte** Charaktere können auch bis zu **10 Astralpunkte** haben.

Als Richtwert gelten die **Kosten** von **einem Astralpunkt** je gewirktem **Zauberspruch**. Mächtige oder besonders anstrengende Zauber können aber auch mehr Astralkraft verbrauchen.

In jeder **Ruhephase** (ca. 3-4 Stunden, je nach Conkonzept) kann der Charakter bis zu **6 Astralpunkte** wieder auffüllen. Die Darstellung eines **erschöpften Zustandes** analog der Richtlinien bei Verwundungen ist erwünscht.

Analysen

Die **magische, kraftraubende Analyse** von **Objekten, Wesen, Orten** oder **Phänomenen** ist ein wichtiger Bestandteil der **Plotvermittlung** auf Liverollenspielen. Entsprechend **geschulte** und **kompetente** Charaktere sollten **vor dem Beginn** ihrer Darstellung die Details der Analyse mit der **Spielleitung besprechen** und sich auf die Ergebnisse briefen lassen. Dann können sie sich im Anschluss darauf konzentrieren, für die Mitspielenden eine **tolle Show** zu bieten, in der sie durch überzeugende Darstellung, passendes Equipment, Schutzvorkehrungen und ggfs. auch der Einbindung weiterer Spielender das **Ergebnis** vermitteln.

Tip: Es ist **spielfördernd**, immer erst die (meist beschränkteren) **profanen Analysen** durchzuführen und danach erst (meist umfassendere) magische / mystische Wege zu gehen, um die Spielanteile von **spezialisierten profanen Charakteren** nicht unnötig zu beschneiden.

Rituale

Die Durchführung von Ritualen im Fantasy-Larp ist eine gängige Methode, bei der **mehrere Charaktere gemeinsam eine Wirkung** erzielen können. **Möglichkeiten, Voraussetzungen, Kraftaufwand** und **Grenzen** von Ritualmagie hängen jedoch sehr stark von den Hintergründen der **Spielwelt** ab. Daher empfiehlt es sich, die Durchführung von Ritualen **frühzeitig**, ohne andere Mitspielende zu stören, mit der **Spielleitung** abzustimmen.

Alchemie

Die Herstellung von **alchemistischen Erzeugnissen** bedient sehr häufig eine **Nische** von entsprechenden Spielfiguren. Dabei wird der Umgang mit **Zutaten** und das optisch ansprechende **Zubereiten** von Tränken dargestellt, die zur **Unterstützung** anderer Charaktere oder **Beeinflussung** der **Spielinhalte** dienen können. Alchemie bewegt sich meist in den Bahnen der Mechaniken der **Spielwelt** und wird häufig im Zusammenhang mit eigenen oder von der Orga vorgegebenen **Rezepten** bespielt. Das eigentliche handwerkliche Tun bei der Darstellung ist meist aber sehr frei gestaltet.

Artefakte

Als Artefakte werden im Fantasy-Larp **Gegenstände** bezeichnet, die durch Artefaktmagie, auch als hohe Magie bezeichnet, eine **Verzauberung** erfahren haben. Die **Wirkung** des auf dem Gegenstand liegenden Zaubers kann **einmalig, mehrmalig** oder **permanent** sein. Der genauen Ausgestaltung sind nur dahingehend Grenzen gesetzt, dass die Details mit der **Spielleitung** oder oft gar, bei von Spielenden geschaffenen Artefakten, im Vorfeld mit der **Orga** abgestimmt sein müssen.

Von der **Orga** durch den **Plot** ins Spiel gegebene Artefakte folgen **anderen Regeln**. Hier ist aber zu beachten, dass diese innerhalb der durch die Orga bespielten **Kampagne** bleiben sollten, um die Liverollenspiele anderer Veranstalter nicht mit mächtigen Artefakten zu überfluten.

Es folgt nun ein weltenspezifischer **Anhang** zu den Besonderheiten in der **Spielwelt Aventurien!**

Anhang: Aventurien

Generell finden sich sehr **umfangreiche** und **detaillierte Informationen** zum Thema **Liverollenspiel in Aventurien** auf folgender Webseite: www.augedergasse.de

Magie in Aventurien (Anhang)

Aventurien ist eine **magisch-fantastische Welt** und damit ist auch die **Madakraft (Astralkraft)** ein wichtiger Bestandteil im DSA-Larp. Die gelungene **Darstellung** von Magie im Larp ist eine echte **Herausforderung** und kann das Rollenspiel ungemein **bereichern**. Lieblose Umsetzung, Telling oder unglückliche Häufungen magischer Handlungen hingegen stören die Immersion und das Spielerlebnis empfindlich. Der **Codex** legt daher höchste **Ansprüche** an die **stimmungsvolle Darstellung** von **Zaubern** fest.

Dieses Kapitel richtet sich gleichermaßen an **Magiedarstellende**, wie auch an jene **Mitspielenden**, deren Charaktere in Kontakt mit der Magie kommen. Für Magiedarstellende empfehlen wir dringend eine **Vertiefung** auf folgender Webseite:

<https://www.augedergasse.de/codex-magie/>

Zauberkundige Charaktere

Die **Logik** der **aventurischen Hintergrundwelt** legt fest, dass ein Charakter mit der **Gabe Magie** zu wirken **geboren** und **entsprechend** ausgebildet sein muss. In den einschlägigen DSA-Regelwerken gibt es jedoch **zahlreiche Professionen**, vom hochspezialisierten Bannmagier, emotionalen Hexen bis hin zum Magidiletanten, die **Inspiration** für ein stimmiges Charakterkonzept sein können.

Da **Zaubernde** über ungleich mehr Möglichkeiten als andere Charaktere verfügen, haben sie auch eine besondere **Verantwortung**, besonnen und spielfördernd mit ihren Fähigkeiten umzugehen. Weiterhin soll ein großer Teil ihrer Macht aus dem **Respekt** entstehen, den andere Personen ihnen durch ihr überzeugendes **Auftreten** entgegenbringen, und nicht durch die magischen Möglichkeiten.

Wer also Zauberkundige spielt, soll dies als **Herausforderung** und als **Privileg** sehen. In Aventurien ist nur ein **Bruchteil** der **Bevölkerung magisch begabt** und selbst wenn man davon ausgeht, dass überproportional viele Zaubernde den Pfad des Heldentums einschlagen, sind sie oft in unrealistischer Relation auf Liverollenspielen vertreten. Es kann also durchaus notwendig sein, die **Spielleitung** im Vorfeld davon zu überzeugen, den hohen Ansprüchen an eine solche Figur gerecht werden zu können und zu wollen.

Zauberauswahl & Charakterentwicklung

Diese Themen würden den Rahmen sprengen, weswegen auf die Abschnitte **“Magie Allgemein”**, **“Zauberauswahl”** und **“Charakterentwicklung”** bei **Auge der Gasse** verwiesen wird.

Magiedarstellung

In der **aventurischen Spielwelt** existieren klar **festgelegte magische Handlungen** mit vorgegebenen **Zauberformeln** und **Gesten**, die einen hohen **Wiedererkennungswert** haben. Die gereimten **Formeln** (z.B. "Fulminictus Donnerkeil, triff und töte wie ein Pfeil!") sind im Larp besonders nützlich, da sie eine griffige IT-Kurzbeschreibung mit **Schlüsselwörtern** ("wie ein Pfeil") beinhalten. So wird das **Auspielen** der **Zauberwirkung** für die bezauberte Figur erleichtert. Die zur magischen **Repräsentation** passenden, kulturspezifischen **Formeln** (elfische, tulamidische, bosparanische Variante) können bei der Darstellung zusätzlich zur Reimformel Anwendung finden und transportieren Flair und kulturelle Unterschiede. Dabei darf aber die klare Vermittlung der **Zauberwirkung**, so diese für Mitspielende wichtig ist, nicht vernachlässigt werden.

Auch bei der Zauberei gilt: "**Mut zum Fehler!**" Überzeugend dargestellte, **misslingende Zauber** sind besonders **stimmungsvoll** und kosten keine magische Kraft. Auch wird davon ausgegangen, dass ein zauberkundiger Charakter seine **Erschöpfung** bei mächtigen oder vielen Zaubern schön **darstellt**.

Zauberliste (Anhang)

Es folgt eine Liste der zehn **gängigsten Zaubersprüche** für das **DSA-Larp**. Deren darzustellende **Wirkung** sollte **allen Teilnehmenden bekannt** sein. Eine ausführlichere Liste findet sich auf: <https://www.augedergasse.de/codex-magie/zauberliste-erweitert.html>

Zauber	Wirkung	Darstellungsvorschlag
Band und Fessel dich umringt - Und in meinen Bannkreis zwingt!	Der Zauber hindert das Wesen für eine Stunde am Verlassen des Bannkreises. Wird das Opfer mit Gewalt aus dem Kreis gezogen, erfährt es furchtbare Schmerzen.	Die zaubernde Figur schreitet einen Kreis um das Opfer ab und spricht dabei die Formel. Dann erklärt sie laut vernehmbar, dass das Opfer diesen Kreis für eine Stunde nicht verlassen kann und was passiert, wenn es mit Gewalt aus dem Kreis gezogen wird.
Bannbaladin - Dein Freund ich bin!	Die bezauberte Person hegt für die zaubernde Figur für zehn Minuten starke Sympathie bis Freundschaft.	Die zaubernde Figur spricht die Formel bei Blick- und Gesprächskontakt mit dem Ziel des Zaubers.
Blitz dich find - werde blind!	Das Opfer ist 15-30 Sekunden desorientiert und verwirrt, weswegen es nur eingeschränkt handeln kann.	Die zaubernde Figur deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer, zu dem wechselseitiger Blickkontakt besteht, und spricht die Formel.
Einflussbann - Wider Einfluss und Befehle - Feste Wand in Geist und Seele!	Ein auf der verzauberten Person liegender Einflusszauber (z.B. Bannbaladin, Band und Fessel) wird gebrochen.	Die zaubernde Figur berührt die Stirn des verzauberten Charakters mit der Hand, versucht diesem in die Augen zu blicken und intoniert laut vernehmlich die Formel.
Dämonenschild: Defensius Dämonenwall - gegen Niederhöllen all'!	Erschafft eine unsichtbare Kugel mit drei Schritt Radius um die zaubernde Figur, in die zwar Dämonen eindringen können, aber ca. 5 Angriffe von ihnen aber absorbiert werden.	Die zaubernde Figur lässt ihren Stab über dem Kopf kreisen, spricht die Formel und erklärt den Anwesenden, was der Zauber bewirkt. Im Folgenden stellt die Figur Treffer auf den Schild dar, erklärt, wenn es Treffer auffängt und wann der Schild zusammenbricht.
Fortifex Invisibil - Zauberkräft beschützt das Ziel!	Vor der bezaubernden Figur entsteht, solange sie anwesend ist, max. für 5 Minuten eine für physische Objekte und Personen unsichtbare Barriere in 3m Höhe und 6m Breite.	Die zaubernde Figur kreuzt die Arme, Handflächen nach außen und spricht die Formel. Dann erklärt sie den Anwesenden deutlich, aber spielgerecht, dass sie und ggfs. Geschosse diese Barriere nicht durchdringen können. (Hoher Anspruch an Darstellung)

Fulminictus Donnerkeil - Triff und töte wie ein Pfeil!	Das Opfer erleidet durch pure magische Kraft eine schwere innere Verletzung (Richtwert: -3 LeP).	Die zaubernde Person deutet mit der linken Faust auf das Opfer, zu dem wechselseitiger Blickkontakt bestehen muss, und ruft die Formel.
Große Gier	Der Zauber erzeugt bei seinem Opfer für ca. 15 Minuten eine große Gier nach einem Objekt oder einer Handlung. Es versucht, diese Gier ohne eigene Lebensgefährdung zu stillen.	Die zaubernde Person tippt dem Opfer an die Stirn und sagt: "Was du jetzt wirklich willst, ist (sind)..." - und beschreibt dann eindeutig das Objekt oder die Handlung, die Fokus der Gier werden soll.
Horriphobus Schreckgestalt - Angstgeschrei alsbald erschallt!	Das Opfer hält die zaubernde Person für äußerst furchteinflößend und flieht für einige Minuten auf Abstand. Abseits kann es jedoch, wenn auch verängstigt, weiter agieren.	Die zaubernde Person bedroht das Opfer, zu dem wechselseitiger Blickkontakt bestehen muss, mit der geballten Faust und brüllt die Formel.
Paralysis Paralein - Sei starr wie Stein!	Die verzauberte Person wird für ungefähr 10 Minuten - nach eigener Wahl - entweder sehr stark in Beweglichkeit und Geschwindigkeit eingeschränkt - oder vollständig versteinert und damit kurzzeitig unverwundbar.	Die zaubernde Person fixiert eine zu bezaubernde Figur mit wechselseitigem Blickkontakt, schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht dabei laut vernehmbar die Formel.

Zehn ergänzende Zauber, die ebenfalls häufig Verwendung finden:

Zauber	Wirkung
Ablativum Zauberwall - Schwächt Magie von überall!	Erschafft eine unsichtbare Kugel mit 3 Schritt Radius um die zaubernde Figur, die alle eindringenden Zauber sehr stark schwächt oder gar abwehrt.
Abvenenum reine Speise - Gift und Galle weichen leise!	Alle schädlichen Substanzen in Nahrung oder Getränken (z.B. Gifte, Krankheitserreger, aber auch Alkohol) werden neutralisiert, verdorbenes Essen wird gefahrlos essbar.
Armatrutz - Schild und Schutz!	Der Zauber erzeugt für ca. 10 Minuten eine unsichtbare magische Rüstung, die wie ein Kettenhemd schützt. Schwere Treffer durchdringen den Zauber und richten durch ihn hindurch Schaden an, weswegen Treffer ausgespielt werden müssen.
Balsam Salabunde - Heile Wunde!	Mit Beginn des Zaubers heilen Verletzungen und Wunden innerhalb der nächsten 3 Minuten. Es bleiben nur Blessuren und Erschöpfung zurück. (wie ausf. Wundversorgung)
Gardianum Paradei - Schütze mich vor Zauberei!	Erschafft eine unsichtbare Kugel mit 3 Schritt Radius um die zaubernde Figur, die alle darin vor den nächsten 2-3 Schadenszaubern (nicht aber Dämonen) schützt.
Imperavi Animus - Ein Wunsch von mir sei dir ein Muss!	Die verzauberte Figur muss EINEM Befehl der zaubernden Person für 5-10 Minuten folgen.
Klarum Purum Kräutersud - Frei von Gift wird alles Blut!	Der Zauber neutralisiert alles Gift im Körper der verzauberten Figur, heilt jedoch weder Verletzungen oder Wunden, noch den durch das Gift angerichteten Schaden.
Manifesto Kraft der Sechse	Die zaubernde Person kann eine reine Manifestation eines spezifischen Elements manifestieren (und deren Erscheinen schön darstellen).
Respondami Veritar - Rede jetzt und rede wahr!	Die bezauberte Person muss bis zu drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein beantworten. Andere Fragen können ignoriert werden.
Somnigravis Tausendschaf - Sinke hin in tiefen Schlaf!	Die bezauberte Person ermüdet sehr stark und entscheidet je nach Situation selbst, ob sie durch den Zauber einschläft. Sie kann regulär wieder geweckt werden.

Göttliches Wirken in Aventurien

Die **Götter** in der aventurischen Spielwelt sind ein **zentraler Spielinhalt**. Ihre **Macht** wird durch das **Wirken** ihrer **Geweihten** offenbar. Gelegentlich greifen sie sogar direkt oder indirekt in die Geschehnisse der Welt ein. Niemand in Aventurien zweifelt ihre **Existenz** und ihre **Macht** an. Damit ist es eine **Notwendigkeit** und gleichzeitig **Herausforderung**, diesen wichtigen Aspekt der Welt spielfördernd ins Liverollenspiel zu transportieren.

Geweihte als Charaktere

Ein gut dargestellter Geweihten-Charakter kann das **aventurische Spielgefühl** auf einem DSA-Larp ungemein **bereichern**. Deswegen erfreuen sich entsprechende **Charakter-Konzepte** großer **Beliebtheit**. Gleichzeitig sind jedoch die **Ansprüche** und **Anforderungen** an die Darstellung **immens hoch**. Fundiertes aventurisches **Hintergrundwissen**, tiefgreifendes **Verständnis** vom **Wesen** und den **Prinzipien** der **Gottheit**, überzeugende **Gewandung** sowie **Ausrüstung** und ein wirklich sehr gutes Gefühl für **spielförderndes Metagaming** sind **unerlässlich**, um einen Geweihten überzeugend zu spielen.

Besonders wichtig ist, dass die Mitspielenden einen Geweihten sofort als **Priester** einer spezifischen Gottheit **erkennen**. Neben der dafür notwendigen Gewandung ist dafür umfassende, **klerikale Ausrüstung** (vom personalisierten Gebetsbuch, im Hintergrund definierten Zeremonialgegenständen, Schreine) dringend erforderlich.

Außerdem sind Geweihte in erster Linie **Priester** ihrer Götter und stellen diese Tatsache als **oberste Prämisse** über ihr Handeln. In ihrem **Auftreten**, ihrem **Gebaren** und in den **Spielentscheidungen** ist das immer von zentraler Bedeutung. So definiert sich auch durch die gewählte Gottheit, welche Spielinhalte für die Mitspielenden von Bedeutung sind, denn diesen sollte man sich zumindest zeitweise widmen (z.B. Beichte, Seelsorge, Rat, Traumdeutung).

Als Priester der aventurischen Götter / Halbgötter haben Geweihte außerdem die Möglichkeit, durch **Liturgien** und von ihren Göttern gewährte **Wunder** das Spielgeschehen zu beeinflussen.

Wenn du einen **Geweihten** im **DSA-Larp** spielen möchtest, dann solltest du dich unbedingt sehr intensiv mit folgendem **Leitfaden** befassen: <https://www.augedergasse.de/götterdiener/>

Götterwirken im Spiel

Für die **aventurischen Spielwelt** sind in einschlägigen Publikationen wie auch im Regelwiki **Liturgien** und **Zeremonien** definiert, die ähnlich umfangreich sind wie die Zauberliste und nach DSA5 auch vergleichbaren Regelmechaniken folgen. Im DSA-Larp liegt der **Schwerpunkt** der Darstellung eines geweihten Charakters jedoch zunächst einmal in zahlreichen **anderen Facetten** (siehe auch: <https://www.augedergasse.de/götterdiener/geweihtenspiel.html>), weswegen die Anwendung von **Liturgien** stark in den **Hintergrund** treten sollte.

Es folgt an dieser Stelle also weder ein Vorschlag zur Auswahl von geeigneten Liturgien (diesen findest du hier: <https://www.augedergasse.de/götterdiener/gebete-und-liturgien/>), noch eine Auflistung gängiger Liturgien, die Mitspielende kennen sollten. Vielmehr legt der Codex wie folgt fest: **Wenn du mit einem geweihten Charakter absolut überzeugt davon bist, dass göttliches Wirken eine rollenspielerische Situation zu bereichern vermag, dann obliegt es dir auch die Auswirkung deines Handelns spielgerecht zu vermitteln.**