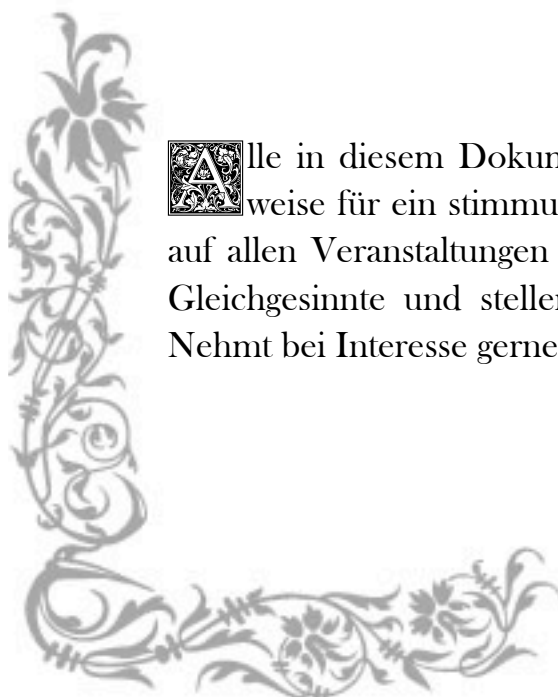





3. Auflage



für stimmungsvolles Liverollenspiel
angelehnt an **DKWDDK**



Alle in diesem Dokument aufgeführten Aussagen sind als Richtlinien und Hinweise für ein stimmungsvolles Rollenspiel zu verstehen. Sie finden in der Regel auf allen Veranstaltungen der Codex-Orgas Anwendung. Wir freuen uns stets über Gleichgesinnte und stellen auch gerne weiterführende Unterlagen zur Verfügung. Nehmt bei Interesse gerne über www.larp-codex.de Kontakt mit uns auf.





Inhalte

Vorwort.....	3
Allgemeine Hinweise zum Spielverhalten	4
Ambiente-Richtlinien	6
Kampfrichtlinien	8
Charaktererstellung	11
Göttliches Wirken.....	15



www.larp-codex.de



Herausgeber:

Codex Liverollenspiel e.V.


c/o Christian Wagner, Godelstatt 5, 97437 Haßfurt

Verfasser und Copyrightinhaber:

Alana Steinbauer, Andreas Reif, Christian Wagner, Gunther Dürschmidt, Jean-Mathias Grießmeier, Manuel Steinbauer, Marco Semmelmann, Michael Tratzmüller



Vorwort



Der Codex bietet Richtlinien für stimmungsvolles Liverollenspiel angelehnt an **DKWDDK**. Er zeigt Möglichkeiten auf, wie Entscheidungen und Interaktion der Spielteilnehmer möglichst ungestört von Regeldiskussionen und Unstimmigkeiten ablaufen können. Die darzustellende Welt ist dabei maßgebend für die Handlungen jedes Teilnehmers.

Der Codex gibt darüber hinaus eine Reihe von Ambienteempfehlungen, welche wesentlich zu einer Verbesserung der dargestellten Welt beitragen können. Diese sollen Zielsetzung für Spieler und Spielleitung gleichermaßen sein und beide zu Partnern bei der Erschaffung einer intensiver erlebbaren Spielwelt machen.

Der Codex ist ein Gemeinschaftsprojekt. Die Spielphilosophie und Eigenständigkeit der einzelnen Orgas werden in ihrer Individualität gewahrt und unterstützt. Die Beteiligten freuen sich darüber, wenn sich weitere Veranstalter mit ähnlichen Spielvorstellungen mit diesem Projekt befassen wollen.

Und nun viel Spaß beim Lesen!

Die Autoren


www.larp-codex.de





Allgemeine Hinweise zum Spielverhalten

Selbstverantwortung



Der Teilnehmer eines Liverollenspiels muss sich bewusst sein, dass er auch in ungewöhnlichen und extremen Situationen die volle Verantwortung für seine Handlungen trägt. Insbesondere muss er auch stets sicherstellen, dass seine Waffen und Ausrüstungen den geltenden Sicherheitsbestimmungen entsprechen und niemand damit wirklich verletzt werden kann. Von der Spielleitung werden allgemeine Regeln und Bestimmungen bekannt gegeben denen Folge zu leisten ist.


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 weniger Beteiligter können verwendet werden.


Spielleitungs- und OT-Fragen

Durch eine stimmungsvolle Darstellung wird versucht OT-Fragen zu vermeiden. Wenn dies mal nicht gelingt können Unklarheiten meist durch IT-Fragen mit Mitspielern geklärt werden (z.B. „Wo hat Dich der Ork denn getroffen?“). Ist dies auch nicht möglich und die Frage unbedingt notwendig, dann wendet Euch bitte leise und von anderen unbemerkt an den Mitspieler oder die Spielleitung.

Feuer



Besondere der Umgang mit Feuer sollte verantwortungsvoll und entsprechend der Vorgaben der Spielleitung (z.B. Umgang mit Lagerfeuer, Fackeln) erfolgen. Besondere Vorsicht ist mit offenem Feuer (z.B. Kerzen, Kohlebecken) in Zelten geboten.



Sicherheit im Kampf

Ein Kampf nach übermäßigem Alkoholgenuss oder mit beschädigten Waffen ist verboten. Auf Teilnehmer, die Fackeln oder Laternen tragen, ist im Kampf besondere Rücksicht zu nehmen. Im Regelfall dürfen sie nicht kämpfen.

Infight ist im Grunde möglich, aber nur mit Zustimmung aller Beteiligten zulässig. Bei einer impliziten Genehmigung, also ohne konkrete Absprache, ist Zurückhaltung und Vorsicht angesagt. Während dem Kampf muss auf gefallene Mitspieler geachtet werden. Diese sollen auch nach dem Kampf solange liegen bleiben bis alle Spieler außer Sichtweite sind. Sollte ein kampfunfähiger oder sterbender Kampfteilnehmer mitten im Kampfgetümmel an einer gefährlichen Stelle zu Boden gehen, kann er sich kriechend an den Rand des Geschehens begeben und dort liegen bleiben. Dabei ist möglichst die In-Time-Logik nicht zu verletzen.

Damit die Gefallenen des Kampfes nicht länger als unbedingt nötig liegen bleiben müssen, soll die Heldengruppe schnellstmöglich weiterziehen und an einem anderen Ort rasten und Verwundete versorgen. Falls eine Weiterreise nicht sofort möglich ist, besteht auch die Option die „Leichen“ außer Sichtweite zu schaffen.

Durchsuchen


Eine nach Situation im Spielgeschehen kann es sinnvoll sein einen anderen Mitspieler zu durchsuchen. Dies soll im Optimal-Fall durch einen einleitenden Satz „Ich durchsuch den finsternen Schergen mal.“ angekündigt werden. Das Opfer kann dann selbst wählen, ob es leise die benötigten Infos gibt (z.B. „Ich hab nichts dabei.“) oder ob es mit der ausgespielten Durchsuchung einverstanden ist, also nicht entsprechend auf die Ankündigung reagiert. Der Tod eines am Boden liegenden Charakters kann durch unauffällig gekreuzte Finger einer Hand angezeigt werden.

Dieben

Unter "Dieben" versteht man das Entwenden von "Intimegegenständen" durch Charaktere im Spiel. Gediebte Gegenstände erhalten die Eigentümer nach dem Spiel wieder zurück. Das Dieben muss vor dem Spiel bei der Spielleitung angemeldet und autorisiert werden. In diesem Zusammenhang werden dem Spieler eines Diebescharakters dann üblicherweise auch die jeweils geltenden Richtlinien für das Dieben mitgeteilt. Nicht auf allen Cons ist Dieben zulässig. Unautorisiertes Dieben kann als Stehlen gewertet und zur Anzeige gebracht werden.




Ambiente-Richtlinien



Die Ambiente-Richtlinien sollen Zielsetzung für Spielteilnehmer und Spielleitung gleichermaßen sein und beide zu Partnern bei der Erschaffung einer intensiver erlebbaren Spielwelt machen. Die Umsetzung dieser Richtlinien kann wesentlich zu einem stimmungsvollen Rollenspiel beitragen. Sie sind eher als eine Chance für ein schönes Spielerlebnis, denn eine Einschränkung der persönlichen Entfaltung zu sehen. Jeder Veranstalter hat eigene Ansprüche und Schwerpunkte und wird diese entsprechend festlegen sowie kommunizieren.

- Die Veranstaltung ist durchgehend und überall intime, egal ob im Wald, im Zelt oder beim Frühstück.
- Um das Spielerlebnis der anderen Teilnehmer nicht zu stören, soll es während der Veranstaltung keine Outtime-Gespräche geben. Jegliches Outtime soll allein für Notfälle vorbehalten bleiben und die Angelegenheit möglichst abseits des Spielgeschehens geklärt werden.
- Auf dem Spielgelände soll von der modernen Zivilisation so wenig wie möglich zu erkennen sein, so wird z.B. versucht Siedlungen, Hochspannungsleitungen, Autos und Straßen zu meiden. Da dies leider nicht immer funktioniert, sollen störende Elemente im Spiel ignoriert und falls möglich gemieden oder schnell hinter sich gebracht werden.
- Verpackungen aus Plastik oder andere offensichtlich aus Kunststoff bestehenden Gegenstände passen nicht in einen mittelalterlichen Hintergrund und sollen daher grundsätzlich vermieden werden. Zum Einpacken von Nahrungsmitteln bieten Stoff oder Leder eine sinnvolle Alternative. Veranstaltungen mit Vollverpflegung können die Problematik von unschönen Verpackungen entschärfen.
- Jeder soll darauf achten, dass seine Gewandung sowie sein Gepäck äußerlich komplett ambientegerecht sind. Wenn Gegenstände diesen Anspruch nicht erfüllen (z.B. Plastikflaschen), kann eine Stoff-, Fell- oder Lederverkleidung abhelfen. Das Spielerlebnis kann noch gesteigert werden, wenn die vollständige Ausrüstung der Spielwelt entspricht.
- Handelsübliche Zigaretten passen nicht in eine mittelalterliche Welt. 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 mittelalterlichen Welt gibt es auch keine Feuerzeuge. Streichhölzer gelten als wertvolle alchemistische Erzeugnisse und können in entsprechender Verpackung Ersatz bieten.
 - Um eine Trennung zwischen dem termingebundenen realen Leben und der Spielwelt zu festigen, sollen technische Geräte wie z.B. MP3-Player oder Armbanduhrer weder verwendet noch mitgeführt werden.
 - Wenn eine Orga das Mitführen eines Handys für Notfälle gestattet, soll dieses ausgeschaltet und entsprechend versteckt sein. Auch von NSCs für die Koordination verwendete Mobiltelefone sollen andere Teilnehmer nicht stören.
 - Auf Liverollenspielen sollen nur spieltaugliche Stoffzelte verwendet werden, denn Iglu-Zelte und andere moderne Campingzelte im Lager stören das Ambiente. Meist ist es möglich sich mit der Spielleitung oder anderen Teilnehmern über Schlafplätze abzusprechen.
 - Um auch besseres Ambiente innerhalb der Zelte zu gewähren, sollen bevorzugt Decken und Felle verwendet werden. Zumindest können Schlafsäcke und Isomatten mit einer passenden Stoffhülle oder mit Decken versteckt werden. Bei Zelten mit (Kunststoff-)Boden können zur Abdeckung ebenfalls Decken oder einfache Teppiche Abhilfe schaffen.
 - 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 Spielteilnehmer entsprechende Situationen schnell hinter sich bringen und kommentarlos ignorieren.



Kampfrichtlinien

Ein Liverollenspieler orientiert sich im Kampf an der Realität. Er spielt einen Treffer sowie alle damit verbundenen kurzfristigen wie langfristigen Folgeerscheinungen so aus, als hätte ihn eine echte Waffe getroffen. Dieser Bezug zur Realität in Darstellung und Wirkung ist der wichtigste Aspekt der Kampfdarstellung. Die weiter unten aufgeführten, auf Punkten basierenden Richtwerte (grau hinterlegt) dienen bei Bedarf zur Orientierung. Da diese Werte aber nur einen Versuch darstellen, mit Punkten die Realität abzubilden, sollte die Vorstellung von echten Treffern und Verletzungen im Zweifelsfall immer Vorrang haben (beispielsweise kann der Getroffene an einen fürchterlichen Schwerthieb denken, der gerade seine Muskeln zersetzt hat, anstatt Lebenspunkte zu zählen).

Richtwerte Lebenspunkte (optional - bei Bedarf)

Jeder Charakter hat zu Spielbeginn 7 Lebenspunkte. Allerdings sollte man bedenken, dass ein stubenhockender Magier einen Treffer schlechter wegsteckt als ein breitschultriger Krieger. Fällt die Lebensenergie auf 1-2 (je nach Schwere der Wunden) ist der Charakter kampfunfähig und kann sich nur noch kriechend fortbewegen. Fähigkeiten wie Heilung und Magie können je nach Verletzung noch angewendet werden. Fällt die Lebensenergie auf 0, ist der Charakter bewusstlos und kommt nur wieder zu sich wenn er versorgt wird. Bei negativen Lebenspunkten verblutet der Charakter innerhalb von 5 Minuten. Es kann ihm nur durch Magie, Liturgien oder Heilkundige geholfen werden. Auf regeltechnische Körpertrefferzonen wird gänzlich verzichtet. Jeder soll aber seine Verletzungen entsprechend der getroffenen Stellen ausspielen.



Rüstung

Der gesunde Menschenverstand sagt einem, wo eine Rüstung wie gut schützt. Spielt Eure Treffer im Kampf also entsprechend aus. Selbstverständlich sollen etwaige Beschädigung an der Rüstung stimmungsvoll repariert werden.

Richtwerte Rüstungspunkte (optional - bei Bedarf)

Die Rüstungspunkte werden zur Gesamtlebensenergie des Charakters addiert. Durch eine gute Rüstung hält ein Charakter einfach mehr Treffer aus. Die Schutzpunkte dienen nur der Orientierung. Eine genaue und individuelle Festlegung erfolgt bei Bedarf durch die Spielleitung vor dem Spielbeginn.

Beispiel: Ein Krieger mit Kettenhemd (3 RS), Arm- und Beinschienen aus Platte (2 RS) und einem Helm (1 RS) ergibt -> 6 Rüstungspunkte plus 7 Grundlebenspunkte -> zusammen 13 Gesamtlebenspunkte.

Rüstungsart	Schutz
Dicke Lederkleidung, Wattierter Waffenrock, 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


Schaden

Für eine möglichst realistische Darstellung soll Qualität und Ort des Treffers über dessen kurz- und langfristige Schadenswirkung entscheiden.

Richtwerte Schaden (optional - bei Bedarf)

Grundsätzlich machen alle Waffen 1 Trefferpunkt. Im Einzelfall können sehr gute Treffer, die rollenspielerisch entsprechend dargestellt sind (d.h. schöne Treffer, nicht deswegen weil sie sehr kräftig geführt sind und wehtun - Kampfgegner sind auch nur Menschen!), auch 2 oder mehr Trefferpunkte verursachen. Dies erfolgt allerdings fair in der jeweiligen Situation und ohne OT-Ansagen.

Pfeile und Bolzen machen grundsätzlich 2 Trefferpunkte (als Mindest-Richtwert).



Magische oder geweihte Waffen sind bei manchen Charakterklassen nach Rücksprache mit der SL verfügbar oder kommen anderweitig im Spiel vor. Sie können Wesen verletzen, die gegen profane Angriffe ggf. resistent sind. Hier gilt besonders: Eine ständige OT-Ansage „magisch“ ist nicht erlaubt. Die Tatsache kann gegebenenfalls durch eine einmalige spielgerechte Ansage an die jeweiligen Gegner erfolgen. (Beispiel: „Meine geweihte Waffe wird dich zerschmettern, Dämon!“) Treffer an Kopf, Hals oder im Genitalbereich gelten je nach Festlegung der Orga ggfs. als Patzer und müssen nicht gezählt werden.

Heilung

Eine nach Wunde und Qualität der Behandlung wird es zu einer unterschiedlichen Wundheilung kommen. Dabei soll sich der Behandelte an den Aussagen des Heilkundigen orientieren (z.B. „Das war nur ein kleiner Kratzer, wir legen heute Abend noch einen neuen Verband an, dann sollte es morgen wieder ausgestanden sein.“ oder „Mit dieser schlimmen Verletzung auf keinen Fall mehr Kämpfe oder andere Kraftakte. Heute müssen wir noch mehrmals nach der Verletzung sehen und wenn Du Dich schonst kannst Du morgen vielleicht schon wieder laufen.“).

Richtwerte Heilung (optional - bei Bedarf)

Alle Verletzungen müssen durch Heilkunde, Tränke, Liturgien oder Magie versorgt werden, ansonsten entsteht Wundbrand, der zu weiterem Schaden führt (Richtwert: Verlust von 1 LeP pro 3 Stunden)

Die ordnungsgemäße und sinnvoll ausgespielte Wundversorgung (Reinigen, Verbinden, Verletzung schonen, usw.) verhindert die Entstehung von Wundbrand und führt zu einer Regeneration von **1 LeP pro Nacht**.

Wird durch einen **Heilkundigen** (z.B. ausgebildeter Heiler, Medicus) ein Wundverband angelegt erhält der Verletzte binnen kurzer Zeit **1 LeP**. Ausführlich ausgespielte Operationen (Nähen, Schienen) mit Anwendung von Heilkräutern oder -salben durch einen Heilkundigen führen zu einem zusätzlichen Regenerationsbonus von +1 in der Nacht. Maximal ist durch die Kombination von ausführlicher Wundversorgung, Heilkräutern oder -salben eine Regeneration von 3 Punkten in der Nacht möglich, wenn sich der Heilkundige sehr intensiv mit dem Verletzten beschäftigt.

Nur ein komplett ausgetrunkener Heiltrank kann binnen weniger Minuten Ruhephase starke Verletzungen verheilen. (Richtwert: 3 LeP).



Charaktererstellung

Ein Charakter wird nicht durch Zahlenwerte, sondern durch die Vorstellungen und Möglichkeiten des Darstellers definiert. Auf die Verwendung eines Generierungs- und Punktesystems bei der Charaktererschaffung wird daher vollkommen verzichtet. Dafür wird Wert auf eine stimmige Hintergrundgeschichte und Charakterbeschreibung gelegt. Das zum Spiel passende Charakterkonzept soll umfassend mit der Spielleitung abgestimmt werden.

Ausgehend von dem Grundprinzip „Du kannst was Du (darstellen) kannst“ sollen nur jene Fähigkeiten ausgespielt werden, die sinnvoll dargestellt werden können und für das Charakterkonzept stimmig sind. Lediglich für gewünschte Fantasyelemente, wie Magie und Liturgien, die (normalerweise) niemand wirklich beherrscht, ist ein regeltechnischer Rahmen vorhanden. Umgekehrt soll aber auch das Prinzip „Du sollst nicht darstellen was Du nicht darstellen kannst“ berücksichtigt werden. So kann man beispielsweise nicht mit 1,90 m einen Zwerg spielen oder einen Elfen mit Bierbauch.


Neben den darstellbaren Fähigkeiten muss auch sehr genau überlegt werden wie überzeugend und detailliert das Wesen und die Fähigkeiten des Charakters gegenüber den Mitspielern dargestellt werden können. Hier ist weniger oft mehr, z.B. ein Söldner oder Knappe statt eines Ritter ohne Gefolge und Ausrüstung. Überzeugend dargestellte Rollen sorgen eher für eine realistische und damit schönere Spielwelt, als Wunschvorstellungen, die nicht erfüllt werden können. Zu bedenken ist auch, dass ein Großteil der Kommunikation unbewusst durch Körpersprache erfolgt.

Der Darstellung einer Persönlichkeit mit besonderem Status in der Spielwelt gebührt ein hoher Anspruch in Vorbereitung, Ausrüstung und Gewandung. Darüber hinaus wird die Rolle noch überzeugender, wenn das Konzept durch andere Teilnehmer unterstützt wird. So ist es je nach Veranstaltung passend wenn ein Ritter mit Knappe, Adelige mit Gefolge oder Geweihte mit Novizen auftreten. Durch eine passende Ausgestaltung des Hintergrunds kann vermieden werden, dass sich der „Untergebene“ nur als schmückendes Beiwerk vorkommt.

Der Besitz von magischen oder geweihten Waffen, von Tieren, Tränken, Kräutern, oder anderen ungewöhnlichen Dingen ist im Vorfeld mit der Spielleitung abzustimmen.



Magie




Die gelungene Darstellung von Magie kann das Rollenspiel ungemein bereichern, eine unglückliche Häufung magischer Handlungen hingegen, die sich nur mit Phantasie in das Spiel integrieren lassen, sind dem positiven Spielerlebnis der Mitspieler weniger förderlich. Die Autoren haben daher höchste Ansprüche an die stimmungsvolle Darstellung von Zaubern.

Natürlich haben Zaubernde ungleich mehr Möglichkeiten als andere Helden. Doch in erster Linie sollte ein großer Teil ihrer Macht aus dem Respekt entstehen den andere Personen ihnen durch ihr überzeugendes Auftreten entgegen bringen. Wer also einen Zauberkundigen spielt soll dies als große Herausforderung und als Privileg sehen. Denn in den meisten Spielwelten ist nur ein Bruchteil der Bevölkerung magisch begabt. Selbst wenn man davon ausgeht, dass überproportional viele Zaubernde den Pfad des Heldentums einschlagen sind sie oft in unrealistischer Relation auf Liverollenspielen vertreten.

Wer also einen Magiebegabten spielen möchte soll die jeweilige Orga vorab davon überzeugen, dass er den hohen Anforderungen gerecht werden kann und will.

Das Zaubern



Jeder magiebegabte Charakter beherrscht eine bestimmte Anzahl von Zaubern, die entsprechend seinem Charakterhintergrund stimmig sind (z.B. alle darstellbaren Zauber, die an der Heimatakademie eines Magiers gelehrt werden) und mit der Spielleitung im Vorfeld abgesprochen werden müssen. Jeder Spieler eines magiebegabten Charakters soll diese Sprüche in einem ambientetauglichen Buch oder anderweitig mit sich führen.

Grundsätzlich ist jedes denkbare Charakterkonzept umsetzbar, vom Magier mit dem absoluten Schwerpunkt auf der Zauberei bis zum Dilettanten, der vielleicht nur einen Spruch beherrscht. Wichtig ist jedoch die stimmungsvolle Darstellung der Zauber. Es gilt daher, dass ein Zauber nur gelungen ist, wenn er überzeugend und für die anderen Mitspieler verständlich dargestellt wurde. Manchmal muss neben der Formel vielleicht noch eine kurze Erklärung gegeben werden, dies muss natürlich spielgerecht erfolgen. Und übrigens: Überzeugend dargestellte, misslingende Zauber sind besonders stimmungsvoll und kosten keine magische Kraft. Auch wird davon ausgegangen, dass ein Magiebegabter seine Erschöpfung bei mächtigen oder vielen Zaubern schön darstellt. Die Vergabe der zur Verfügung stehenden Magiepunkte erfolgt individuell nach Charakterkonzept und entsprechend des geplanten Plots.

Beispielhafte Umsetzung der Magie in einer aventurischen Spielwelt

Richtwerte Magie (optional - nach Bedarf)

- Jeder Zauber in untenstehender Liste kostet 1 AsP
- Ausnahmen: Unitatio und Manifesto kosten keine AsP
- Jeder Vollzauberer regeneriert pro Nacht 1 AsP
- Ein Magiebegabter kann in überzeugender, stiller und ruhiger Meditation von ca. einer Stunde Dauer 1 AsP zurück gewinnen, höchstens aber 2 AsP pro Tag.

Hinweise zur Zauberliste

- Die untenstehende Zauberliste enthält einige gängige Sprüche, weitere Zauber sind selbstverständlich nach Absprache möglich.
- Die zehn Zauber, die möglichst allen Teilnehmern bekannt sein sollen, sind fett gedruckt und grau hinterlegt.
- Die Spalte Darstellung beinhaltet einen für das LARP abgewandelten Vorschlag, der teilweise auch Mindestanforderungen beschreibt und meist auf der gildenmagischen Repräsentation beruht. Insbesondere Zauberkundige anderer Repräsentationen können und sollen hier auch andere Elemente einbringen, wenn dies der Darstellung förderlich ist. Wichtig ist, dass dadurch der Zauber an sich und die Wirkung für die Mitspieler noch erkennbar sind.
- Sehr mächtige NSCs verfügen ggfs. über stärkere Zaubervarianten (z.B. einen Mehrfach-Paralysis oder Ähnliches)

Zauberliste

Zauber	Wirkung	Darstellungsvorschlag
Analys Arcanstruktur	Der Zauberer kann die magische Matrix eines Gegenstandes untersuchen.	Der Zaubende unterzieht das Ziel in seiner unmittelbaren Nähe einer magischen Untersuchung. Dabei spricht er die Formel, konzentriert sich einige Minuten auf die Matrix des Objekts oder der Person. Danach sammelt sich der Zaubende für einige Minuten und hofft die Erkenntnisse verstehen zu können (SLI).
Balsam Sala- bunde analog: Hexenspeichel	Wunden und innere Verletzungen werden langsam, ab Beginn des Zaubers, geheilt (Richtwert: 3 LeP).	Der Zaubende legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und wiederholt die Formel 12 Mal. Dann konzentriert er sich weiter auf die Heilwirkung. Insgesamt beträgt die Zauberdauer ca. 5 Minuten.
Band und Fessel	Der Zauber hindert das Wesen für 2 Stunden am Verlassen des Bannkreises. Wird das Opfer mit Gewalt aus dem Kreis gezogen, wird es ohnmächtig.	Der Zauber schreitet einen Kreis um das Opfer ab und spricht dabei die Formel. Dann erklärt er dem Opfer laut vernehmbar, dass es diesen Kreis für 2 Stunden nicht verlassen kann und was passiert, wenn er mit Gewalt aus dem Kreis gezogen wird.
Bannbaladin	Opfer hält den Zauberer ca. 15 Minuten lang für seinen besten Freund.	Der Zaubende spricht die Formel während er Blick- und Gesprächskontakt mit seinem Opfer hat.
Beherrschungen brechen	Das Opfer wird von einem wirkenden Beherrschungszauber befreit.	Der Zauberer berührt die Stirn des Beherrschten mit der Hand, versucht ihm in die Augen zu blicken und intoniert eine Formel, aus der die Wirkung des Zaubers hervorgeht.
Blitz dich find	Das Opfer ist 5-10 Sekunden geblendet und kann nicht am Kampfgeschehen teilnehmen.	Der Zaubende deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer, zu dem wechselseitiger Blickkontakt besteht, und spricht die Formel.
Fortifex arkane Wand	Vor dem Zauberer entsteht für ca. 5 Minuten eine unsichtbare Barriere (2x2m), die	Der Zauberer kreuzt die Arme, Handflächen nach außen, und spricht die Formel. Dann erklärt er den Anwesenden deutlich

Zauber	Wirkung	Darstellungsvorschlag
analog: Hexenknoten, Wand aus Luft	nicht durchschritten werden kann.	aber spielgerecht, dass sie und ggfs. Geschosse diese Barriere nicht durchdringen können. (Hoher Anspruch an Darstellung)
Fulminictus Donnerkeil	Das Opfer erleidet durch pure magische Energie eine schwere innere Verletzung (Richtwert: 3 Schadenspunkte).	Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, zu dem wechselseitiger Blickkontakt bestehen muss, und ruft die Formel.
Gardianum Zauber-schild	Erschafft eine unsichtbare Halbkugel mit 3 Schritt Radius um den Zaubernden, die ihn vor magischen Angriffen (z.B. Fulminictus) oder Dämonen schützt. (2 Zauber oder 3-4 dämonische Attacken)	Der Zauberer lässt seinen Stab über dem Kopf kreisen, spricht die Formel und erklärt den Anwesenden was sein Zauber bewirkt.
Große Gier	Der Zauber erzeugt bei einem Opfer für ca. 15 Minuten eine große Gier nach bestimmten Gegenständen, Orten oder Handlungen und das Opfer wird alles daran setzen, dieses Verlangen zu stillen.	Der Zauberer tippt dem Opfer an die Stirn und sagt: "Was du jetzt wirklich willst, ist (sind)..."
Horriphobus Schreckgestalt	Das Opfer, das den Zauberer für eine alptraumhafte Gestalt hält, flieht schreiend außer Sichtweite und kann sich nach frühestens 1 min wieder dem Geschehen nähern, vom Zauberer hält es jedoch respektvoll Abstand.	Der Zauberer bedroht das Opfer, zu dem wechselseitiger Blickkontakt bestehen muss, mit der geballten Faust und brüllt die Formel.
Klarum Purum	Der Zauber neutralisiert Gifte im Körper des Opfers, heilt jedoch nicht.	Der Zauberer legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel. Dann erklärt er, dass er mit dem Zauber alles Gift im Blut neutralisiert habe.
Manifesto Element	Der Magier kann eine Manifestation eines Elements herbeirufen (z.B. Flamme mit dem nicht sichtbaren Feuerzeug).	Der Zauberer deutet mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die Stelle, wo das Element erscheinen soll und spricht die Formel, während er sich auf die Eigenschaften des Elements konzentriert. Dann lässt er die Manifestation des Elements geschickt dort erscheinen.
Odem Arcanum	Der Zauberer kann Magie oder magische Restrahlung in der Umgebung, Personen oder Objekten erkennen.	Der Zauberer betrachtet das in der Nähe befindliche Ziel oder die zu untersuchende Umgebung und spricht die Formel. Evtl. zieht er sich kurz zurück um die Eindrücke zu verarbeiten (SL!).
Paralysis	Das Opfer wird für maximal 15 Minuten in eine magische Starre versetzt und ist dabei unverwundbar. In diesem Zustand kann er nur Sehen und Riechen.	Der Zauberer fixiert ein Opfer mit wechselseitigem Blickkontakt, schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht dabei die Formel.
Pentagramma Sphärenbann	Der Zauber schleudert dämonische Wesen zurück in die Niederhöhlen.	Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden oder in die Luft, macht den Dämon durch Gesten und lautes Rezitieren der Formel auf sich aufmerksam, befiehlt ihm in die Niederhöhlen zurück zu kehren.
Respondami Wahrheitszwang	Opfer muss drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja oder nein beantworten. Lügt das Opfer hat es starke Schmerzen und erhält ggfs. gar einen Schadenspunkt.	Der Zaubernde erklärt den Anwesenden was er vor hat, blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel - anschließend stellt er drei Fragen.
Somnigravis tiefer Schlaf	Das Opfer versinkt in einen ca. 3 Stunden dauernden Tiefschlaf, kann aber auf herkömmliche Art geweckt werden.	Der Zauberer fixiert sein Opfer mit wechselseitigem Augenkontakt stellt ein Gähnen dar und spricht leise, aber hörbar, die Formel, aus der die Wirkung hervorgeht.
Unitatio Geistes-bund	Mit diesem Zauber ist es möglich, besonders große oder starke Zauber gemeinsam zu wirken.	Alle am Bund fassen sich an den Händen. (Anmerkung: Die Möglichkeit einen Unitatio zu wirken steht allen Zauberkundigen offen, ohne dass dieser auf der Spruchliste vermerkt werden muss. Allerdings sollte bei der Darstellung beachtet werden, dass nicht alle Magiekundigen miteinander harmonieren!)
Verwandlung beenden	Mit dieser Formel können Verwandlungs-Zauber aufgehoben werden.	Der Zauberer berührt das Ziel des Zaubers mit der Hand und rezitiert die Formel, aus der klar hervorgeht welche Wirkung der Zauber hat.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der **Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH** oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien, die beispielhaft zur möglichen Umsetzung im Liverollenspiel aufgeführt sind.



Göttliches Wirken

Die Berücksichtigung von göttlichem Wirken im Liverollenspiel ist je nach Spielwelt sehr speziell, deswegen wird im Folgenden nur ein Beispiel angeführt.

Beispielhafte Umsetzung in einer aventurischen Spielwelt

Geweihte sind Priester der aventurischen Götter und haben die Möglichkeit, durch Liturgien und von ihren Göttern gewährte Wunder das Spielgeschehen zu beeinflussen. Das Auftreten von Geweihten ist eine wertvolle Facette in der stimmungsvollen Darstellung Aventuriens. Allerdings stellt sie unter allen möglichen Charakteren die höchsten Anforderungen an den Spieler. Fundiertes aventurisches Hintergrundwissen und ausgeprägtes schauspielerisches Talent sind für Darstellung eines Geweihten unerlässlich. Die Geweihten sind in erster Linie Priester ihrer Götter und stellen diese Tatsache als oberste Prämisse über ihr ganzes Handeln. Ein Geweihter soll also vor allem die Stimmung und das Ambiente positiv beeinflussen. Aus diesem Grund gibt es keine festgeschriebenen Regeln für das Geweihtenspiel. Ob ein Geweihter durch sein inniges Beten ein Wunder erleben kann entscheidet letztendlich die Spielleitung. Den Geweihten wird aber zugestanden, kleinere Liturgien zu wirken, deren Gelingen und Wirkung an eine überzeugende Darstellung geknüpft ist. Welche Liturgien ein Geweihter beherrscht, orientiert sich an den einschlägigen DSA-Publikationen und wird vor dem Con mit der Spielleitung abgesprochen. Bewusst gibt es keine Liturgienliste und dazugehörige Punktwerte. Dadurch soll dem karmalen Wirken noch mehr Mystik und der Hauch des Unbekannten verliehen werden. Mit der Orientierung an den in Aventurien gebräuchlichen Gebetsformeln können, vor allem im Zusammenspiel mit anderen Geweihten, aber sehr schöne Wiedererkennungseffekte erzeugt werden, deren vielleicht spürbare Wirkung den Mitspielern dann auch leichter klar wird. Jeder Geweihte soll besonderen Wert darauf legen, zu seiner Kirche passende Ausrüstungsgegenstände mit sich zu führen. Das kann in erster Linie ein Gebetsbuch mit allgemeinen und speziellen Liturgien sein, aber auch heilige Objekte, ein Gebetsgewand, Gegenstände mit Göttersymbolen und vieles mehr, die alle wesentliche Bestandteile der Rolle sind.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der **Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH** oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien, die beispielhaft zur möglichen Umsetzung im Liverollenspiel aufgeführt sind.