



Evangelische Jugend  
Oldenburger Münsterland

# LARP



**Der Siegespreis**

## **Panlayos- Regelwerk 2018**

Regelwerk zum Panlayos-LARP der Evangelischen Jugend Oldenburger Münsterland  
Friesoyther Str. 9, 49661 Cloppenburg; [panlayos.jimdo.com](http://panlayos.jimdo.com); [jens.schultzki@ejo.de](mailto:jens.schultzki@ejo.de)

# WAS IST LARP?

LARP ist die Abkürzung für Live-Action-Role-Playing und bedeutet übersetzt: Live-Rollenspiel. Bei einem LARP erstellt sich der Spieler einen Charakter, den er „live“, also physisch, mit dem eigenen Ich spielt. Wie bei einem Improvisations-Theater trifft der Spieler mit seinem Charakter auf andere Spieler, mit denen er interaktiv seine Rolle spielt. Über einen längeren Zeitraum hinweg leben die Spieler in dieser Welt, die von den Veranstaltern entworfen wurde. Die Veranstalter (Spilleitung) verkörpern ihrerseits weitere Figuren im Spiel, die den Spielern begegnen können. Diese werden als NSC bezeichnet, das heißt übersetzt Nicht-Spieler-Charaktere. Dabei kann es sich um Personen handeln, die man kurz irgendwo antrifft und mit denen man handeln kann, ins Gespräch kommen kann, die aber auch feindlich gesonnen sein können. Ebenso kann es sich um Hauptfiguren handeln, die im Spiel häufig anzutreffen sind und die in dem Abenteuer eine besondere Rolle haben.

Beim LARP geht es darum, ein großes Abenteuer zu bestehen. In diesem Abenteuer wird gerätselt, gehandelt, man erlebt skurrile Begegnungen, Kämpfe und mysteriöse Situationen. Die Story ist dabei so frei, dass die Spieler diese durch ihr Handeln selbst beeinflussen und verändern können. Dennoch verfolgt die Story ein bestimmtes Ziel, ebenso wie die Plots. Die Plots sind die zeitlich strukturierten Phasen, in denen wir spielen. Wir spielen an mehreren Tagen für einige Stunden eine bestimmte Spielphase, die zum gesamten Abenteuer gehört. Wie eine TV-Serie mit verschiedenen Folgen.

## DAS GENRE

Das Genre ist die Gattung oder auch Klassifikation des Spiels. Es beschreibt die Welt, in der das LARP spielt. Unser LARP bedient sich einer Mischung aus Fantasy, Postapokalypse und Steampunk. Hier leben Zwerge, Elben, Menschen, Orks usw., wie man sie aus dem Fantasy-Genre kennt. Allerdings ist diese Welt ein wenig fortgeschrittener. Diese Zeit lässt sich mit der Viktorianischen Zeit vergleichen, in der es bereits besondere Techniken gibt. Allerdings verzichten wir auf Feuerschusswaffen, Dynamit und dergleichen und konzentrieren uns weiterhin auf Schwert und Robe. Dennoch erlaubt uns die Technik auf bestimmte Erfindungen zuzugreifen und diese mit der mysteriösen Magie zu kombinieren. Wir spielen auf dem Kontinent Panlayos, einem großen Kaiserreich, das schon so einige Katastrophen überlebt hat.



# PANLAYOS – KURZER GESCHICHTLICHER ABRISS

Der Kontinent Panlayos besteht aus 8 Ländern: Das Küstenland Amphipolis; das aristokratisch geprägte Land Panpolis, in dem der Kaiser in der Hauptstadt Kapitoli seinen Sitz hat; die beiden verfeindeten Länder Babyton und Chilias; das zentrale Wüstenland Endor; das mystische Elbenland Oreb; das neu im Aufbau befindliche Land Oran und das von Orks annektierte fruchtbare Land Golan.

- Im Jahr 1 besetzt der elbische Heerführer Szandor Reimarus den Thron in der Hauptstadt Kapitoli und lässt sich zum Kaiser über ganz Panlayos ausrufen. Hier beginnt auch die neue Zeitrechnung.
- Im Jahr 5 stranden Dunkelelben an der Küste von Panlayos. Der Kaiser bietet ihnen eine neue Heimat.
- Im Jahr 20 ruft der Kaiser das zweite Diplomatische Treffen aus, an dem Gesandte der Länder teilnehmen (gespielt beim Krimi-LARP 2013). Dieses Treffen wird von der Geheimloge der Versiegelten genutzt, die einen Putsch ausüben und den Kaiser entführen. Zeitgleich stürzen Asteroiden auf den Kontinenten ab, die als Wermut bezeichnet werden. Sie verursachen, dass viele Humanoiden sich in rasende Bestien verwandeln, in so genannte Mutanten.
- Im Jahr 20 (gespielt beim LARP 2012) geraten die Länder Babyton und Chilias wieder in einen Konflikt. Sie stehlen sich gegenseitig Mans-Konglomerat und müssen sich gegen Mutanten behaupten. Bei einem Endkampf in Chilias tritt plötzlich die Armee der Versiegelten auf und unterstützt die Babytonier, doch die Chiliasten gewinnen den Kampf.
- Im Jahr 21 (gespielt beim LARP 2013) gelingt es einer Gruppe von Abenteurern im Land Golan, aus einer Klinik zu flüchten, in der sie unfreiwillig Opfer von Forschungen waren. Die Abenteurer kommen in die Hauptstadt Jebus. Sie erfahren, dass die Richterin Barah und ihr Gehilfe Jaftah mit Dämonen paktieren. Nachdem Barah besiegt wurde, greifen Orks an, unter der Führung von Adoni-Berserk. Jebus wird eingenommen.
- Im Jahr 22 (gespielt beim LARP 2014) gelingt es dem dunkelelbischen Präfekten Mr. Vincent und Marschall Castor Bernn den entführten Kaiser aus seiner Gefangenschaft zu befreien, der gerade heimlich in das Land Oreb verschleppt wird. Kaiser Reimarus hält danach Rat mit der elbischen Königin Loryel, die ihn schließlich bei seinen weiteren Vorhaben unterstützt. Der Schmied Bashan wird dabei beauftragt, als Protektor für das Land Oran zuständig zu sein und dieses wieder aufzubauen.
- Im Jahr 23 (gespielt beim LARP 2015) erobert Kaiser Reimarus die Hauptstadt Kapitoli zurück. Bei einem langen Kampf wird sein Widersacher, der selbst ernannte Fürst Korach Sela eliminiert.
- Im Jahr 24 (gespielt beim LARP 2016) versuchen kaiserliche Armeen und freie Krieger aus benachbarten Ländern das Land Golan von den Orks zu befreien. Die kaiserliche Armee wird von Mr. Vincent und Castor Bernn geführt. Unter den Kriegern sind auch der Dunkelelb Malus und Sheriff Morgan Pierce aus Chilias. Die Orks haben über ihre Schamanin Kontakte zu den Dämonen in der Anderswelt aufgenommen. Die Orks besiegen schließlich die Armeen.
- Im Jahr 25 (gespielt beim LARP 2017) wird die Stadt Eschaton im Lande Oran neu aufgebaut. Die Stadt wird von einer kaiserlichen Truppe geschützt. In der Nacht greifen niedere Vampire an und vernichten die kaiserliche Truppe, bis auf einen Soldaten. Die Bürger können die Stadt zurück erobern. Erst später bemerken sie, dass sich unter ihnen längst schon hohe Vampire eingeschlichen haben. Diese Vampire erwecken einen Nosferatu, aber die Bürgern siegen über die Vampire.
- Im Jahr 25 (gespielt beim Krimi-LARP 2017) trifft sich heimlich der Orden der Versiegelten im Land Panpolis, in der Stadt Viktoria, auf dem Anwesen von Aaron Absolon. Sie planen einen erneuten Putsch gegen den Kaiser. Unter ihnen befinden sich drei Verräter. Die Versiegelten können die Verräter jedoch entlarven und eliminieren.
- Im Jahr 26 (LARP 2018) findet das vom Kaiser ausgerufene Turnier statt, ausgerechnet auf dem Anwesen von Aaron Absolon. Kämpfer und Zuschauer kommen aus allen Landen zusammen, um an dem Spektakel teilzunehmen.

Standort: Land Panpolis - Stadt Viktoria (Anwesen Absolons).  
Zeit: 26. Jahr nach der Kaiserlichen Vereinigung.

**Das Abenteuer geht weiter!**

# CHARAKTERERSTELLUNG

Zu Beginn der Freizeit erstellst Du dir einen eigenen Charakter. Du erhältst dafür einen Charakterbogen, in dem Du deine Werte und deinen Besitz eintragen kannst.

1.) Suche dir eine **Charakterklasse** aus: Anthrop, Dunkelelb, Elb, Halbork, Nihona, Noma, Skarde oder Zwerg. Du kannst auch einen alten Charakter wieder weiter spielen, wenn Du ihn schon mal auf einem unserer LARPs gespielt hast.

2.) Wähle eine **Profession**: Dein Charakter hat einen Beruf, der ihm auch besondere Fähigkeiten bringt. Du kannst aus folgenden Professionen wählen: Agent, Alchemist, Farmer, Gelehrter, Medikus, Parajäger, Schmied, Söldner, Soldat, Tüftler oder Waldläufer.

### 3.) Lebensenergie (LE) und Magie:

- Alle Charaktere starten mit der LE-Stufe 1. Das bedeutet, man hat an jedem Arm und an jedem Bein 2 Lebenspunkte und am Torso 3 Lebenspunkte.
- Einige Charaktere können Magie besitzen. Zu Beginn steht die Magie-Stufe auf 0. Damit kann man noch nicht zaubern. Wenn der Charakter seine Magie auf Stufe 1 anheben will, muss er dafür auf eine LE-Stufe verzichten. LE sinkt dann auf Stufe 0. Der Charakter hat dann am Torso nur noch 2 Lebenspunkte.  
Magiebegabte Charakterklassen sind Anthrop, Elb, Dunkelelb, Halbork und Nihona.
- Wer einen alten Charakter weiterspielt, erhält + 1 LE oder + 1 in Magie.
- Man kann seinen Charakter auch im Spiel aufwerten, in dem man bei einem Meister das Kämpfen oder die Magie lernt.

4.) **Wohlstand**: Beim LARP braucht man Geld. Dafür gibt es spezielle LARP-Münzen.

- Jeder Charakter erhält zu Beginn 3 + W6 Schekel (W6 ist ein sechsseitiger Würfel)
- Das gilt jedoch nicht für alte Charaktere. Die haben ihr Vermögen vom letzten LARP.
- In manchen Kommunen muss man Steuern zahlen; dies ist in Viktoria diesmal nicht der Fall. Dafür muss man aber 5 Groschen zahlen, wenn man am Turnier teilnehmen will.
- Ein Soldat erhält während des LARPs aus der kaiserlichen Kasse irgendwann einen Sold, in Höhe von 2 Schekel. Ein Offizier erhält sogar 5 Schekel.
- Ein Gelehrter erhält bei der Charaktererstellung 2 Schekel mehr.

5.) **Ausrüstung**: Du kannst deinen Charakter vor Beginn des LARPs ausrüsten. Dies geschieht im Out-Play. Du kaufst Gegenstände, Utensilien und Waffen von dem Geld, das dein Charakter erhalten hat. Achte darauf, dass auch im Spiel Geld noch wichtig ist; gib also nicht unbedingt alles aus. Gewandungen sind umsonst. Da darfst Du frei aus unseren Kisten wählen.



# CHARAKTERKLASSEN

**Elben:** Elben sind graziös, sehen gut aus, sind ehrlich, oft gutherzig und weise. Sie können bis zu 350 Jahre alt werden und leben im tiefen Einklang mit der Natur. Sie setzen sich klare Ziele für ihr Leben. Auch wenn sie Kriege generell nicht für gut heißen, können sie zielbewusste Kämpfer sein. Viele Elben sind an der Wissenschaft mit magischen Elementen beteiligt.

**Dunkelelben:** Die Artverwandten der Elben lebten eher unter der Erde und haben daher ihr dunkles Aussehen. Sie sind oft weniger gutherzig, aber ähnlich zielbewusst, wie die Elben. Viele von ihnen wirken zwielichtig, teils auch grausam. Vor einigen Jahren kamen die Dunkelelben als Flüchtlinge nach Panlayos und wurden sesshaft. Viele von ihnen sind im Agenten- oder Söldnerdienst tätig.

**Zwerg:** Kleinwüchsige, aber stämmige und kräftige Wesen. Sie sind anfangs oft mürrisch, aber bei guter Gesellschaft und bei einer Flasche Met, werden sie zu fröhlichen Gesellen. Dennoch sind sie gesellschaftlich nicht die beste Begleitung. Sie rülpsen und stinken und halten nichts von Etikette. Aber wer einen Zwerg zum Freund hat, hat einen Freund fürs Leben. Zwerge sind gerne gerüstet und tragen Bärte. Ihre robuste Art setzen sie gerne im Kampf ein. Durch ihr technisches Wissen haben sie Panlayos fortschrittlich gestaltet.

**Halborks:** Orks sind robuste und kräftige Wesen. Sie haben eine grünliche Haut, hervorstehende Zähne und sehen ein wenig wild aus. Die Halborks sind meist aus ungewollten Paarungen mit Menschen hervorgegangen. Halborks leben instinktiver als Menschen. Trotz eines gewissen menschlichen Intellekts, haben sie dennoch viel vom brutalen und cholerischen Wesen eines Orks. Sowohl bei den Menschen, als auch bei den Orks, sind Halborks oft wenig akzeptierte Wesen.

**Anthropen:** Diese menschliche Rasse hat sich am weitesten verbreitet. Sie sind die neugierigen Forscher und mächtigen Magier, die machthungrigen Politiker und die kriegerischen Soldaten. Leicht egoistisch und elitär, streben sie oft danach die Führung zu übernehmen. Dennoch können sie ebenso freundschaftlich und fürsorglich sein.

**Nomas:** Diese menschliche Rasse stammt aus wüstenreichen Gebieten. Sie tragen lange Gewänder und Turbane. Sie halten sich streng an Reinheitsgesetze, an ihr Gesetz zum Gastrecht, legen viel Wert auf Ehrlichkeit und Treue. Allerdings neigen sie auch zu cholerischen Ausbrüchen und leisten gelegentlich zu schnell einen Schwur ab. Sie sind brillante Händler. Sie sind patriarchalisch geprägt.

**Skarden:** Diese menschliche Rasse stammt von der westlichen Meeresregion. Sie sind ein Seefahrervolk. Sie sind rau, robust, einfach, kühl und offen zugleich. Ihre Sprache ist einfach und wird als „platt“ bezeichnet. Sie lieben feierliche Anlässe. Ihr einfaches, aber wildes Aussehen, wird mit Tattoos und Piercings ergänzt.

**Nihona:** Diese menschliche Rasse stammt aus dem Hochgebirge. Sie sind graziöser, als die anderen Menschen, ein wenig blasser und haben schmale Augenlider. Sie sind ehrwürdig und halten Körper, Geist und Seele in Einklang. Viele von ihnen beherrschen die geheimnisvolle Kampfkunst des Budo, die auch eine Meditation beinhaltet.

# PROFESSIONEN

Jeder Charakter besitzt eine Profession, also einen Beruf. Du bist, was Du arbeitest. Die meisten Leute arbeiten das, was auch schon ihre Eltern gearbeitet haben. Das ist vor allem in den Handwerksbetrieben der Fall.

**Agent:** Diese Profession ist selten. Er ist ein Spion, der vom Innenministerium des Kaisers eingesetzt wird, um für den Kaiser zu spionieren. Er mischt sich unters Volk und gibt hält seine Profession meistens geheim. Die meisten Agenten sind Dunkelelben. Der Agent ist ein Krieger, der die Waffenkunst beherrscht. Der Agent erhält während des Abenteuers seine Besoldung.

**Alchemist:** Er ist der frühzeitliche Apotheker. Er kann Tränke und Elixiere herstellen und diese auch analysieren. Der Alchemist erhält alchemistische Utensilien und einen kleinen Grundbestand an Zutaten. Er besitzt ein Rezeptbuch, in dem die Alchemie beschrieben ist.

**Farmer:** Der Farmer baut auf einem Feld Lebensmittel oder alchemistische Zutaten an. Er erntet daraufhin in der kommenden Spielphase seine Erträge, die er zum Handel anbieten kann. Zur Charaktererstellung erhält der Farmer 2 Mais und einen Spaten.

**Gelehrter:** Der Gelehrte ist ein Akademiker, der Schriften nicht nur lesen kann, so wie die meisten Bürger, sondern auch des Schreibens mächtig ist. Er verfasst häufig Texte für Aushänge, führt Listen und schreibt Geschichte. Er stöbert in den Büchern und Pergamenten der Bibliotheken und will Wissen bewahren. Der Gelehrte erhält Tinte, Feder, Siegel, Siegelwachs und Pergament und ein Code-Buch, mit dem er Runen und alte Schriften dechiffrieren kann. Er erhält bei der Charaktererstellung außerdem 2 Schekel mehr an Startgeld.

**Medikus:** Er beherrscht die Wissenschaft der Heilkunst und kann Personen direkt heilen. Auch wenn ein Medikus den hippokratischen Eid abgelegt hat, so will er für seine Dienste auch entlohnt werden. Zur Charaktererstellung erhält der Medikus eine Medizintasche (Medi-Päck), mit einem Grundbestand an Verbandstoffen.

**Parajäger:** Dieser Jäger hat sich auf das jagen von Kreaturen und übernatürlichen Wesen spezialisiert und bietet seinen Diensten oft den Kommunen an, die von solchen Wesen heimgesucht werden. Der Parajäger erhält bei der Charaktererstellung ein Para-Kompendium, dass er selbständig ergänzen kann. Er ist außerdem in der Lage, mit übernatürlichen Kreaturen in Kontakt zu treten und er kann sie mit Salgittum verbannen.

**Schmied:** Der Schmied fertigt aus Erz Metallwaren und -waffen und Harnische an und kann diese auch reparieren. Er nutzt für seine Tätigkeiten einen Amboss und einen Hammer. Seine Dienste sind vor allem in kriegerischen Zeiten von Nöten. Bei der Charaktererstellung erhält der Schmied einen Hammer. In den Kommunen steht oft ein Amboss, den er nutzen kann.

**Söldner:** Der Söldner ist ein freier Krieger, der durch die Gegend zieht und sich für Geld anheuern lässt, um andere zu schützen oder auch anzugreifen. Aufgrund seiner zwielichtigen Unabhängigkeit hat er häufig einen schlechten Ruf. Als Krieger beherrscht er die Waffenkunst.

**Soldat:** Der Soldat steht im Dienste eines Herrschers, z. B. dem Kaiser und steht diesem loyal zur Seite. Die meisten Leute gehen davon aus, dass Soldaten ehrenvolle Krieger sind, die sich für das Recht der Bürger einsetzen. Das ist natürlich nur dann der Fall, wenn auch der Lehnsherr so denkt. Als Krieger beherrscht er die Waffenkunst. Der Soldat erhält während des Abenteuers einen Sold von insgesamt 2 Schekel. Neben den üblichen Soldaten wird außerdem ein Offizier vergeben, der einen Sold in Höhe von 5 Schekel erhält.

**Tüftler:** Der Tüftler ist ein Techniker und Erfinder. Bei der Charaktererstellung erhält er Baupläne, mit denen er Waffen und Bauwerke herstellen kann, und er erhält einen Tüftelstab, mit denen er seine Tätigkeiten ausübt. Damit kann der Tüftler auch Schlösser knacken. Die meisten Tüftler sind Zwerge.

**Waldläufer:** Er ist der Fährtenleser, der Scout und der Jäger. Der Wald ist seine Heimat. Er hat die Möglichkeit zu jagen und Holz zu sammeln. Er kann das Erlegte zu Nahrung verarbeiten oder es gerben und zu Utensilien verarbeiten. Ebenso kann er Holz verarbeiten. Seine Produkte lassen sich aber auch gut auf dem Markt anbieten.

# LEBENSENERGIE (LE)

Lebensenergie ist die Lebenskraft und die Vitalität eines Charakters.

Im Spiel wird die LE durch Kreppstreifen dargestellt, die an den jeweiligen Körperpartien geklebt wird. Verliert man ein LE, wird der Kreppstreifen entfernt.

- Bei Stufe 0 besitzt der Charakter an allen Körperpartien 2 Punkte.  
(jedes Bein, jeder Arm und der Torso)
- Bei Stufe 1 besitzt der Charakter am Torso 3 Punkte.
- Bei Stufe 2 besitzt der Charakter am Torso 3 Punkte und an Armen oder Beinen 3 Punkte.
- Bei Stufe 3 besitzt der Charakter an allen Körperpartien 3 Punkte.
- Bei Stufe 4 besitzt der Charakter am Torso 4 Punkte usw.

**Dinge tragen:** Beim Tragen von Waren und Waffen ist das Rollenspiel wichtig. Ein Charakter, der nur wenig LE besitzt, kann auch nur wenig tragen. Er ist schwach. Umso stärker ein Charakter ist, desto mehr kann er tragen.

**Zerstörte Körperpartie:** Hat eine Körperpartie alle LE-Punkte verloren, darf die Körperpartie nicht mehr genutzt werden. Das Bein wird nachgezogen und der Arm kann nicht mehr genutzt werden. Hat der Torso seine LE-Punkte verloren, wird man ohnmächtig.

**Ohnmächtig:** Hat der Charakter seine LE vom Torso verloren oder 2 Körperpartien verloren, wird er ohnmächtig. Der Spieler geht zu Boden und bleibt dort 5 Min. lang liegen. In der Zeit könnte man verzaubert, beraubt, getötet oder auch geheilt werden. Wurde man in diesen 5 Min. nicht geheilt, stirbt der Charakter.

**Tod:** War der Charakter 5 Min. lang ohnmächtig oder wurde direkt durch einen Gnadenstoß oder Meuchelmord oder durch ein Gift getötet, ist der Charakter nun tot. Er muss weitere 5 Min. lang auf dem Boden liegen bleiben. In der Zeit könnte er ausgeraubt werden. Danach kann der Spieler im Out-Play aufstehen und zur Spielleitung gehen. Alle Gegenstände, die der Charakter nach seinem Tod noch bei sich liegen hatte, nimmt er mit und gibt sie der Spielleitung ab. Der Spieler muss sich nun leider einen neuen Charakter erstellen.

**Regeneration von LE:** Verlorene LE kann man zurück erhalten, in dem z. B. einen alchemistischen Trank zu sich nimmt oder sich von einem Medikus heilen lässt. Oder man nimmt Nahrung zu sich. Nahrung kann man 1 x je Phase zu sich nehmen. Essen muss man in Ruhe, also nicht unterwegs oder im Kriegszustand. Essen dauert 5 Min.

**Stufenaufstieg:** LE kann im Spiel aufgewertet werden. Hierfür muss man mind. 2 x bei einem Meister lernen. Das Lernen kostet 1/4 Std. Zeit und es kann nur 1 x je Phase gelernt werden. Aber das Training ist auch nicht ungefährlich. Ein Treffer gilt auch beim Training. Alternativ dazu kann der Spieler auch seinen alten Charakter aus einem damaligen LARP wieder spielen und erhält dadurch eine Aufwertung, die er in LE investieren kann.



# WOHLSTAND

Geld spielt beim LARP eine wichtige Rolle. Nahrung und Waren kosten Geld, ebenso manche Dienstleistungen und wenn man Pech hat, will der Herrscher auch noch seine Steuern. Auf Panlayos wird mit Münzen gehandelt.

100 Groschen (Kupfer)	= 10 Schekel (Silber)	= 1 Taler (Gold)
--------------------------	--------------------------	---------------------

Die angegebenen Preise sind die Out-Play-Verkaufspreise, die im Spiel durchaus frei variieren können.

## Kleine Waren

Bolzen	= 5 Groschen	Alchemiezutat	= ca. 1 Groschen
Dolch	= 5 Groschen	Alchemietrank	= 0,5 - 1,5 Schekel
Munition (für Zwillie)	= 1 Groschen	Erz	= 1 Schekel
Pfeil	= 5 Groschen	Holz	= 5 Groschen
Stein	= 3 Groschen	Köcher	= 5 Groschen
Wurfmesser	= 5 Groschen	Kleintier (Fell)	= 5 Groschen
Wurfstern	= 5 Groschen	Lederrüstung	= 1 Schekel
Zwillie	= 1 Schekel	Medi-Päck (voll)	= 8 Groschen
		Verbandsstoff	= 1 Groschen
		Spritze	= 1 Groschen
		Mörser	= 5 Groschen
		Nahrung	= 2 Groschen
		Rucksack	= 3 Groschen
		Seil	= 2 Groschen
		Tüftelstab	= 5 Groschen
		Zauberstab	= 5 Groschen
		Karren	= 2 Schekel

## Mittlere Waren

Armbrust	= 3 Schekel
Axt	= 4 Schekel
Bogen	= 3 Schekel
Buckler (Faustschild)	= 2 Schekel
Flegel	= 3 Schekel
Hammer	= 2 Schekel
Keule	= 1 Schekel
Kurzaxt	= 3 Schekel
Kurzschwert	= 3 Schekel
Morgenstern	= 3 Schekel
Rabenschnabel	= 3 Schekel
Schild	= 5 Schekel
Schwert	= 5 Schekel
Sichelkette	= 3 Schekel
Streitkolben	= 5 Schekel

## Große Waren

Hellebarde	= 12 Schekel
Kriegshammer	= 7 Schekel
Kriegshammer (groß)	= 9 Schekel
Speer (groß)	= 11 Schekel
Speer (kurz)	= 8 Schekel
Langschwert	= 10 Schekel
Streitaxt	= 9 Schekel
Großschild	= 7 Schekel
Harnisch	= 5 Schekel



# MAGIE

Magie ist die übersinnliche Fähigkeit einiger Charaktere. Nur einige Antilopen, Elben, Dunkeleben, Halborks und Nihona beherrschen Magie.

Beim Zaubern spricht man den Namen des Zaubers aus und deutet mit seinem Zauberstab auf die betreffende Person, die verzaubert werden soll (oder man spricht den Namen des Verzauberten laut aus). Die Wirkung des Zaubers ist dann sofort umzusetzen.

**Mana:** Der Einsatz eines Zaubers kostet verschieden viel Mana. Das ist die magische Kraft, die der Magier besitzt. Sie gilt als das 5. Element in der Natur. So lange der Magier genügend Mana besitzt, kann er zaubern. Der Magier besitzt so viel Mana, wie es seiner Magie-Stufe entspricht. Mana wird im Out-Play durch blaues Kreppband gekennzeichnet, die der Magier heimlich unter seiner Gewandung tragen kann. Nachdem der Zauber gesprochen wurde, zieht der Magier sich die entsprechende Anzahl an Mana ab.

Der Magier kann Mana regenerieren, in dem eine 1/4 Std. lang meditiert. Dabei muss er sich in Ruhe zurückziehen und darf nicht gestört werden. Alternativ dazu könnte der Magier auch eine Mana-Quelle finden, die ihn bereichert oder er nimmt eine entsprechende Alchemie ein.

**Zauberstab:** Magier benutzen einen persönlichen Zauberstab. Sollte dieser abhanden kommen, kann er sich einen neuen Stab besorgen, beispielsweise besorgt ihm der Waldläufer einen oder er erhält einen von einem Händler. Dann muss der Magier den Stab 5 Min. lang konzentriert prägen, um ihn dann wieder als seinen Zauberstab nutzen zu können.

**Zauberstufe:** Die Zauber sind in Stufen unterteilt. Je höher die Stufe, desto stärker die Zauber. Der Charakter kann im Spiel eine Stufe aufsteigen, wenn er während des Abenteuers mind. 2 x bei einem Meister lernt. Das Lernen kostet 1/4 Std. Zeit und es kann nur 1 x je Phase gelernt werden. Wenn der Magier in eine höhere Stufe aufsteigt, erhält er auch entsprechend mehr Mana.

Alternativ dazu kann der Spieler auch seinen alten Charakter aus einem damaligen LARP wieder spielen und erhält dadurch eine Aufwertung, die er in Magie investieren kann.

Wenn ein Magier eine Stufe aufsteigt, erhält er entsprechend mehr Mana und kann sich entsprechend der Mana-Punkte neue Zauber auswählen.

**Die Auswahl Zauber:** Zu Beginn des LARPs kann der Magier Zauber erhalten. Die Anzahl an Mana, die er besitzt, stellen zugleich Punkte dar, die der Magier zur Verfügung hat, um sich Zauber „einzukaufen“. Ein Zauber kostet so viele Punkte, wie er an Mana kosten würde. Magier der Stufe 1 können aus der Zauberstufe 1 und 2 auswählen. Magier der Stufe 2 können aus der Zauberstufe 1 - 3 auswählen. Den ersten Zauber sucht sich der Magier aus, der nächst wird ausgelost, der nächste dann wieder ausgewählt.

Im Spiel kann der Zauberer während des ganzen Abenteuers einen Zauber erlernen, wenn er mind. 2 x bei einem Meister lernt. Er benötigt dafür 1/4 Std. Zeit und er kann nur 1 x je Phase lernen.



## STUFE 1

Der Magier besitzt 4 Mana und erhält für 4 Zauber.

## STUFE 2

Der Magier besitzt 7 Mana und erhält 7 Zauber, bzw. 3 weitere Zauber.

## STUFE 3

Der Magier besitzt 10 Mana und erhält 10 Zauber, bzw. 3 weitere Zauber.

# ZAUBER

## Zauber der Stufe 1

Kosten: 1 Mana

**Distanz:** Der Betroffene wird auf Distanz gehalten. Der Zauberstab wird auf den Betroffenen gerichtet. Der Betroffene muss sich mind. 3 m vom Magier entfernt halten. Der Betroffene kann jedoch weiter aktiv sein.

Dauer: So lange der Magier seinen Zauberstab auf ihn richtet; max. aber 1 Min.

**Donata:** Der Magier überträgt 1 LE von sich auf eine andere Person. Er muss dafür seinen Zauberstab an die betroffene Körperpartie der beschenkten Person halten.

Dauer: Die Übertragung dauert 1 Min.

**Heiliges Licht:** Der Magier kann Licht aus seiner Hand erscheinen lassen, das ihm in der Dunkelheit nützlich sein kann. Der Zauberer erhält dafür ein LED-Lämpchen.

Dauer: Max. 5 Min.

**Impuls:** Der Magier übt einen Machtstoß gegen eine Person aus. Der Betroffene wird durch die Luft geworfen und fällt zu Boden.

**Resistenz:** Der Magier blockt einen Zauber, indem er unmittelbar nach einem ausgesprochenen Zauber „Resistenz“ ausspricht. Der Magier, der seinen Zauber nicht einsetzen konnte, verliert lediglich 1 Mana.

**Silentio:** Der Magier lässt eine Person verstummen.

Dauer: 5 Min.

## Zauber der Stufe 2

Kosten: 2 Mana

**Aura:** Der Magier errichtet um sich herum einen schützenden magischen Glanz, der Feinde 5 m weit auf Distanz hält.

Dauer: So lange der Magier seinen Zauberstab in die Luft hält; max. jedoch 1 Min.

**Fessel:** Der Magier lässt die Arme einer Person an dessen Torso haften. Der Betroffene kann so nicht mehr kämpfen.

Dauer: 1 Min.

**Feuerball:** Der Magier zaubert einen Feuerball hervor, den er in seiner Hand tragen kann. Er kann damit einer Person schaden, wenn er diese mit dem Feuerball berührt oder ihn wirft und damit jemanden trifft. Der Feuerball verursacht 2 TP. Der Feuerball löst sich danach auf.

Dauer: Der Magier kann den Feuerball max. 5 Min. lang mit sich führen.

**Iatrik:** Der Magier kann bei einer Person 1 LE heilen. Iatrik wirkt auch gegen die Wirkung von Elixieren. Iatrik muss 1 Min. lang angewendet werden.

**Klingensturz:** Der Magier bestimmt eine Person und evtl. die Waffe, die aus der Hand des Betroffenen fortgewirbelt wird.

**Lithos:** Der Magier versteinert eine Person. Der Betroffene bleibt an Ort und Stelle stehen; er bekommt geistig alles um sich herum mit; er kann in der Zeit keinen Schaden erleiden; man kann ihm aber auch nichts abnehmen (die Dinge, die er bei sich trägt, sind mit versteinert).

Dauer: Der Betroffene ist so lange versteinert, wie der Magier seinen Zauberstab auf ihn hält; max. jedoch 5 Min.

**Scutum:** Der Magier schützt sich durch eine magische Glocke. Er ist vor allerlei Angriffen geschützt; auch vor Magie. Der Magier kann jedoch nicht handeln, lediglich laufen und reden.

Dauer: So lange der Magier seinen Zauberstab in die Luft hält; max. jedoch 5 Min.

# ZAUBER

## Zauber der Stufe 3

Kosten: 3 Mana

**Berserker:** Der Magier verzaubert jemanden, der in einen Kampfrausch gerät und im Nahkampf 1 TP mehr verursacht. Der Betroffene schreit dabei und flüchtet nicht.

Dauer: 1 Min.

Bemerkung: Berserker hat keine Wirkung auf Phobos-Verzauberte und wirkt nur auf Humanoiden.

**Magische Rüstung:** Der Magier schenkt jemandem eine magische Rüstung. Der Betroffene erhält sofort 2 RS-Punkte am Torso. Diese magische Rüstung schützt seinen ganzen Körper.

Dauer: 15 Min.

**Phobos:** Der Magier versetzt jemanden in Panik. Der Betroffene flüchtet sofort und rennt davon, bis er außer Sichtweite ist. Der Betroffene schreit dabei vor Angst.

Bemerkung: Phobos hat keine Wirkung auf Berserker-Verzauberte und Phobos wirkt nur bei Humanoiden.

**Schockwelle:** Der Magier übt einen magischen Druck aus, wodurch alle Personen im Umfeld von max. 3 Meter sofort zu Boden fallen.

**Todgeschmack:** Der Magier schadet jemanden direkt. Der Betroffene verliert sofort 1 LE vom Torso. Rüstungen schützen nicht vor dem Zauber. Todgeschmack ist auch unter Magiern ein moralisch verwerflicher Zauber.

## Sonderzauber der Stufe 3

Kosten: 3 Mana

Diese Zauber kann man nur von einem Meister erlernen.

**Narkose:** Der Magier lässt eine Person ohnmächtig werden. Der Magier muss den Betroffenen dafür mit dem Zauberstab berühren. Der Betroffene sinkt sofort zu Boden.

Dauer: Der Betroffene ist 5 Min. lang ohnmächtig; er steht danach wieder auf.

**Nekromantik:** Der Magier entzieht einer Person 1 LE und bereichert sich dadurch selbst. Der Magier muss dafür seinen Zauberstab 5 Sek. lang an der gewünschten Körperpartie des Betroffenen halten. Dort geht die LE verloren. Der Magier erhält an der gleichen Körperpartie die LE. Nekromantik ist auch unter Magiern ein moralisch verwerflicher Zauber.

**Pax:** Der Magier lässt alle Personen in seinem Umfeld friedlich werden. Alle Personen, die den Magier sehen und den Ausspruch hören, werden absolut friedlich und gehen keine Kämpfe mehr ein.

Dauer: Die Verzauberten bleiben 5 Min. lang friedlich.

**Reversibel:** Der Magier zwingt eine Person dazu, Dinge zu tun. Der Magier flüstert dem Betroffenen „Reversibel“ ins Ohr und kann diesem nun Befehle erteilen, die der Betroffene ausführt. Die Befehle können durchaus waghalsig sein, jedoch nicht direkt selbstmörderisch. Der Betroffene erinnert sich danach nicht an seine Tat. Reversibel ist auch unter Magiern ein moralisch verwerflicher Zauber.

Dauer: Der Betroffene steht 1 Min. lang unter Reversibel.



# WALDLÄUFER = SAMMELN UND JAGEN

Der Waldläufer kann Ressourcen aus dem Wald nutzen und diese verarbeiten. Er jagt Tiere und verwendet sie für Nahrungszwecke oder verarbeitet die Sehnen und Felle. Ebenso kann er im Wald Holz sammeln und dieses anschließend verarbeiten. Mit seinen Produkte kann er außerdem gut handeln.

**Sammeln und Jagen:** Für jede Ressource, die der Waldläufer jagen oder sammeln will, muss 10 Min. Zeit investieren. Er pirscht im Rollenspiel alleine durch den Wald und muss seine Arbeit möglichst ungestört ausüben. Die Ausnahme wäre, wenn mehrere Waldläufer gemeinsam auf die Jagd gehen. Aber auch da gilt, dies möglichst geräuschlos zu machen. Zum Erleben eines Tieres muss der Waldläufer eine spitze Waffe verwenden, aber keine Hieb- oder Schlagwaffe, also auch kein Schwert.

Wenn der Waldläufer im Spiel ein Tier erlegt hat, geht er zur Spielleitung, bzw. zur Utensilienkiste und nimmt sich dafür ein Tier (Fell).

Wenn der Waldläufer im Spiel Holz gesammelt hat, bringt er echtes Holz mit.

**Ressourcen verarbeiten:** Der Waldläufer kann seine Ressourcen zu fertigen Produkten verarbeiten, die er dann selbst nutzen oder zum Handel anbieten kann. Zum Verarbeiten benötigt er 10 Min. Zeit. Die verbrauchten Utensilien werden in der Utensilienkiste entsorgt. Er kann das erlegte Tier aber auch als Nahrung nutzen. Holz kann der Waldläufer auch direkt zum Verkauf anbieten; der Schmied benötigt beispielsweise Holz zum Anfeuern seiner Schmiede.

- |              |   |
|--------------|---|
| • 1 Tier     | = 1 Nahrung (dargestellt als Fell; regeneriert 1 x je Phase 1 LE) |
| • Bogen      | = 1 Holz + 1 Tier   |
| • Keule      | = 2 Holz  |
| • Köcher     | = 1 Holz + 1 Tier   |
| • Leder      | = 1 Tier (Leder schützt mit 1 RS-Punkte eine Körperpartie)        |
| • Pfeil      | = 1 Holz  |
| • Zauberstab | = 1 Holz  |
| • Zwillie    | = 1 Holz + 1 Tier   |

# FARMER = LANDWIRTSCHAFT

Der Farmer lebt davon, Ressourcen landwirtschaftlich anzubauen und zu ernten. Die geernteten Ressourcen kann er wieder erneut einsetzen oder damit handeln.

**Feld bestellen:** Zunächst errichtet er ein Feld, das er mit Holz oder Schnur absteckt. Dann legt er dort eine Ressource ab. Dies kann Mais oder eine alchemistische Zutat sein. Der Spieler berichtet der Spielleitung davon. In der nächsten Spielphase findet er dann dort den 5fachen Ertrag seiner Ressource.

- Aber Achtung! Felder können auch zerstört oder geplündert werden.
- Mais stellt Nahrung dar. Eine Person kann 1 x je Spielphase ein Mais zu sich nehmen, es in Ruhe essen und dadurch eine verlorene LE regenerieren.

Der Farmer erhält bei der Charaktererstellung 2 Mais.



# KRIEGER = WAFFENKUNST'

Krieger beherrschen die Waffenkunst. Zu den Kriegern gehören Agenten, Söldner und Soldaten. Sie können:

- **beidhändig kämpfen**, also mit beiden Händen eine Waffe führen (oder auch eine Waffe und ein Schild).
- **einen Harnisch tragen**. Der Harnisch verleiht 3 RS-Punkte für den kompletten Körper. Die Krepfstreifen werden auf den Torso geklebt und von dort zuerst abgezogen.

# MEDIKUS = HEILEN

Der Medikus kann andere Personen ärztlich versorgen. Für seine ärztliche Tätigkeit benötigt er Verbandsstoffe. Diese transportiert er in seiner Medizintasche (Medi-Päck). Zur Charaktererstellung erhält der Medikus 5 Verbandsstoffe in einem Medi-Päck. Neue Verbandsstoffe kann er beim Händler erwerben. Er erhält auch eine Krepprolle, die er im Medi-Päck mit sich führt.

**Das Heilen:** Der Medikus nimmt sich 5 Min. Zeit und kümmert sich um den Verletzten. Er verbindet seine Wunde mit einem Verbandsstoff. Anschließend nimmt er sich von der Krepprolle einen Streifen und klebt diese dem Geheilten als LE-Punkt an der entsprechenden Stelle auf.



# TÜFTLER

Der Tüftler erhält zur Charaktererstellung einige Baupläne für Erfindungen, die er im Spiel herstellen kann. Das kann z. B. der Bau einer Mauer sein, aber auch die Herstellung der Armbrust. Der Tüftler benötigt dann nur noch die nötigen Ressourcen und die Zeit, um seine Erfindung in die Tat umzusetzen.

**Tüftelstab:** Dieses Allzweckwerkzeug dient dem Tüftler dazu, seine Techniken herzustellen und um Schlösser zu knacken. Der Tüftler erhält bei der Charaktererstellung einen Tüftelstab. Ansonsten kann man diesen auch vom Schmied herstellen lassen oder vielleicht bei einem Händler direkt erwerben.

**Schlösser knacken:** Einige Schlösser lassen sich mit roher Gewalt öffnen oder nur mit Magie, aber manche Schlösser können nur von einem Tüftler mit einem Tüftelstab geöffnet werden.



# PARAJÄGER

Der Parajäger hat es sich zur Aufgabe gemacht, Untote, Dämonen und andere gefährliche Kreaturen zu jagen. Er bezeichnet sie allesamt als Para-Kreaturen.

**Para-Kompodium:** Der Parajäger erhält zu Charaktererstellung ein Para-Kompodium, in dem bereits einige Kreaturen beschrieben sind. Dieses Kompodium kann er jedoch im Laufe der Abenteuer immer mehr ergänzen.

**Medium:** Es ist dem Parajäger möglich, mit Para-Kreaturen in Kontakt zu treten. Ob das immer erfolgreich ist, ist natürlich unsicher und es ist auch gefährlich.



**Bannen und Verbannen:** Mit Hilfe von Salgittum kann der Parajäger bestimmte Para-Kreaturen festsetzen oder vertreiben. Streut er jenen Kreaturen das staubige Salgittum entgegen, kann die Para-Kreatur sich sofort auflösen. Die Kreatur kann mit dem Salgittum-Staub aber auch in einem Bannkreis eingeschlossen werden. Seltsamerweise können nur Parajäger Salgittum schadend einsetzen. Aber man sagt Parajägern eh nach, dass sie die Phänomene irgendwie sogar anziehen.

**Salgittum:** Dies ist eine chemische Verbindung aus Salz und Asmagan. Asmagan ist ein metallisches Nebenprodukt, das häufig in Erzminen gefunden wird. Alchemisten können Salgittum herstellen. Salgittum kann vielleicht auch bei einem Händler erworben werden.

# GELEHRTER = KRYPTOLOGIE

Der Gelehrte ist ein Meister der Schriften. Die meisten Humanoiden können ein wenig lesen, aber schreiben können fast nur die Gelehrten. Sie verfassen die Texte für das Schwarze Brett, sie führen Listen und schreiben die Geschichten auf, die es zu erzählen gibt.

**Utensilien:** Zur Charaktererstellung erhält der Gelehrte Feder, Tinte, Siegel, Siegelwachs, Papyrus und ein Standardwerk an Schrift-Codes. Er kann im Laufe der Abenteuer immer weitere Schrift-Codes sammeln. Bei der Charaktererstellung erhält der Gelehrte außerdem 2 Schekel zusätzlich

**Kryptologie:** Mit Hilfe des Schrift-Codes kann der Gelehrte Runen und unbekannte Schriften dechiffrieren.



# SCHMIED

**Die Schmiede:** Der Schmied kann sich an eine Schmiede begeben, wo sich ein Amboss befindet und dort Erze und Metallwaren und -waffen einschmelzen, neue Metallwaren und -waffen herstellen oder auch reparieren. Die meisten Kommunen besitzen eine Schmiede in ihrem Zentrum. Um die Schmiede erst in Gang zu kriegen, benötigt er 1 Holz, mit dem er die Schmiede anfeuert. Das Holz kann er z. B. vom Waldläufer erhalten. Das Anfeuern der Schmiede kostet ihm 10 Min. Zeit.

**Das Schmieden:** Der Schmied kann metallische Waren und Waffen herstellen und braucht für jeden Vorgang 10 Min. Zeit. Er benötigt dafür die angegebene Menge an Erz.

**Das Einschmelzen:** Der Schmied kann metallische Waren und Waffen einschmelzen und daraus Erz gewinnen. Es gilt dabei, dass man 2 Erz weniger erhält, als man beim Herstellen der Waffe eingesetzt hätte. Man erhält aus einer großen Waffe, die man einschmelzt, also nur Material für eine mittlere Waffe und aus einer mittleren Waffe nur Material für eine kleine Waffe. Aus kleinen Waffen holt man erst was heraus, wenn man 3 Stücke davon einschmelzt.

## Schmieden

1 Erz = 1 Kleinwaffe

3 Erz = 1 mittlere Waffe

3 Erz = 1 Harnisch

(Harnisch bewirkt auf dem ganzen Körper 3 RS-Punkte; kann nur von Kriegern getragen werden)

5 Erz ... = 1 Großwaffe

## Reparieren

1 Erz = Beim Waffenbruch  
= um ein RS-Punkt beim  
Harnisch aufzubessern

## Einschmelzen

Großwaffe > 3 Erz

Mittlere Waffe > 1 Erz

Kleinwaffe > 3 Kleinwaffen = 1 Erz



# ALCHEMIE

Der Alchemist kann alchemistische Zutaten finden und daraus einen Trank (positiv wirkende Alchemie) oder ein Elixier (negativ wirkende Alchemie) brauen. Da man nie weiß, was wirklich in den Phiolen enthalten ist, kann er auch Alchemie analysieren.



**Die Zutaten:** Der Alchemist kann bestimmte Orte aufsuchen, um seine Zutaten für die Alchemie zu sammeln. Die Orte können ein Laubwald sein, ein Feld, ein Gewässer, ein Tannenwald, ein Ort mit Gesteinen, ein Gebüsch, eine Höhle oder eine Wiese. Er kann die Zutaten natürlich auch beim Händler erwerben. Ebenso kann auch der Landwirt Alchemie produzieren. Wenn der Alchemist so einen Ort aufsucht, muss er dort 5 Min. lang suchen, um eine Zutat zu finden. In der Zeit malt oder notiert er sich in seinem Notizbuch, was er dort gefunden hat.

**Die Herstellung der Alchemie:** Mit seinen Notizen geht er zum Alchemiestand, der sich zentral in der Kommune befindet. Dort befinden sich diverse Zutaten. Er nimmt die entsprechende Zutat dort heraus und streicht diese aus seinem Notizbuch aus. Beim Alchemiestand gibt es diverse Utensilien und die Rezepte, mit denen er die Zutaten selbst zusammenstellt oder eine Alchemie herstellt. Er kann sich die Zutaten dort abfüllen und sie mitnehmen. Sollte er alle nötigen Zutaten haben, kann er damit auch direkt die Alchemie herstellen.

**Die Herstellung der Alchemie:** Wenn der Alchemist seine Zutaten hat, kann er seine Alchemie herstellen. Was er selbst noch benötigt sind Phiolen. Bei der Charaktererstellung erhält der Alchemist eine Phiole. Weitere Phiolen kann er sich im Spiel beim Händler besorgen. Der Alchemist muss In-Play eine Feuerstelle anfachen, für die er 1 Holz benötigt. Das Holz kann er z. B. vom Waldläufer erhalten. Die Feuerstelle brennt im Spiel weiter. Verlässt der Alchemist aber für längere Zeit die Feuerstelle, ist sie wieder aus und müsste dann erneut angefacht werden. Am Feuer stellt er dann die Alchemie her. Zur Herstellung einer Alchemie benötigt er 5 Min. Zeit. In dieser Zeit stellt er tatsächlich die Alchemie her. Die fertige Alchemie füllt er in eine Phiole. Die übrigen Zutaten werden weggekippt und die Gebrauchsgegenstände wieder gereinigt. An der Alchemie befestigt er einen aufgerollten Zettel mit einem Gummiband, auf dem der Trank beschrieben ist. Fertige Zettel für die Tränke befinden sich auch in der Alchemiekiste. Fertig ist die Phiole mit der Alchemie!

**Die Nutzung und Wirkung der Alchemie:** Wenn eine Person die Alchemie nutzen will, muss er die Phiole erst komplett leer trinken und dann den Zettel lesen, um zu erfahren, welche Alchemie er gerade wirklich getrunken hat. Die Auswirkungen sind sofort umzusetzen. Wir unterscheiden zwischen positiv wirkenden Tränken und negativ wirkenden Elixieren. Der Zauber Iatrik kann die Wirkung von negativen Elixieren sofort aufheben.

**Überdosierung:** Von Elixieren können Personen jederzeit betroffen sein. Aber ein Trank sollte man nur 1 x je 1/4 Std. zu sich nehmen. Nimmt man einen zweiten Trank in dieser Zeit zu sich, hat der zweite Trank lediglich die Wirkung, dass der Konsument zittert, dass es ihn juckt, er nervös ist und dass er viel redet.

**Alchemie prüfen:** Der Alchemist kann eine Phiole auf ihren Inhalt prüfen. Er analysiert die Alchemie, was ihm 5 Min. Zeit kostet. Er liest den Zettel und befestigt ihn danach wieder aufgerollt an der Phiole.

**Die Spritze:** Die meisten negativen Elixiere wirken nur kurz. Der Alchemist kann das Elixier anstatt in eine Phiole auch in eine Spritze füllen. Die Spritze könnte er beim Händler erhalten. Durch den Einsatz der Spritze wirken Elixiere 5 Min. lang. Durch die Spritze kann die Wirkung direkt gegen eine Person injiziert werden. Da eine Spritze auch auslaufen kann und dann keine Wirkung mehr hat, ist es sinnvoll, die Spritze kurz vor ihrem Gebrauch aufzufüllen. In dem Fall wird das Elixier aus der Phiole aufgezogen.

# TRÄNKE UND ELIXIERE

**Heiltrank:** Der Betroffene regeneriert 1 LE an gewünschter Stelle. Er wirkt auch gegen Elixiere.

Zutaten: Grütekraut + Grübrausamen

Herstellung: 0,2 l-Gefäß zur Hälfte mit Wasser füllen, 1 Teelöffel Grütekraut 2 Min. ziehen lassen, dann 1 Teelöffel Grübrausamen hinzugeben und kurz durchrühren.

**Stärkungstrank:** Der Betroffene erhält 1 LE an gewünschter Stelle.

Zutaten: Schwatekraut + Gelbrausamen

Herstellung: 0,2 l-Gefäß zur Hälfte mit Wasser füllen, 1 Teelöffel Schwatekraut 2 Min. ziehen lassen, dann 1 Teelöffel Gelbrausamen hinzugeben und kurz durchrühren.

**Mana-Heiltrank:** Der betroffene Magier regeneriert 1 Mana.

Zutaten: Grütekraut + Grükrürinde

Herstellung: 0,2 l-Gefäß zur Hälfte mit Wasser füllen, 1 Teelöffel Grütekraut 2 Min. ziehen lassen, dann 1 Teelöffel Grükrürinde hinzugeben und kurz durchrühren.

**Mana-Stärkungstrank:** Der betroffene Magier erhält 1 Mana.

Zutaten: Schwatekraut + Gelkrürinde

Herstellung: 0,2 l-Gefäß zur Hälfte mit Wasser füllen, 1 Teelöffel Schwatekraut 2 Min. ziehen lassen, dann 1 Teelöffel Gelkrürinde hinzugeben und kurz durchrühren.

**Schaffenstrank:** Der Betroffene braucht für seine Tätigkeiten nur noch die 1/2 der Zeit. Der Trank wirkt eine 1/2 Stunde.

Zutaten: Rotekraut + Robrausamen

Herstellung: 0,2 l-Gefäß zur Hälfte mit Wasser füllen, 1 Teelöffel Rotekraut 2 Min. ziehen lassen, dann 1 Teelöffel Robrausamen hinzugeben und kurz durchrühren.

**Blindheitselixier:** Der Betroffene ist eine 1/4 Std. lang erblindet. Wenn möglich, soll er sich eine Augenbinde aufsetzen. Diese liegen beim Alchemiestand.

Zutaten: Neben den Zutaten eines fertigen Tranks kommt noch Essussaft hinzu.

Herstellung: Den fertigen Trank mit 1 Esslöffel Essussaft anreichern.

**Lähmungselixier:** Der Betroffene kann eine Stunde lang seine geübte Hand nicht mehr nutzen und damit auch nichts mehr tragen.

Zutaten: Neben den Zutaten eines fertigen Tranks kommt noch Zilussaft hinzu.

Herstellung: Den fertigen Trank mit 1 Esslöffel Zilussaft anreichern.

**Narkoseelixier:** Der Betroffene wird sofort für 5 Min. lang ohnmächtig. Mit dem Elixier lassen sich auch Ohnmächtige noch 5 Min. länger in ihrem Zustand stabilisieren, bevor sie sterben.

Zutaten: Neben den Zutaten eines fertigen Tranks kommt noch Salanstaub hinzu.

Herstellung: 1 Teelöffel Salanstaub mit einem Stößel fein zermahlen und dem Trank hinzugeben.

**Schadenselixier:** Der Betroffene verliert sofort 1 LE vom Torso.

Zutaten: Neben den Zutaten eines fertigen Tranks kommt noch Weikanstaub hinzu.

Herstellung: 1 Weikanstein mit einem Stößel fein zermahlen und dem Trank hinzugeben.

**Wahrheitselixier:** Der Betroffene sagt eine 1/4 Std. lang nur noch die Wahrheit, wenn er was gefragt wird.

Zutaten: Neben den Zutaten eines fertigen Tranks kommt noch Ölussaft hinzu.

Herstellung: Den fertigen Trank mit 1 Teelöffel Ölussaft anreichern.

**Salgittum:** Der Parajäger kann dieses staubartige Extrakt gegen Para-Kreaturen nutzen.

Zutaten: Salz und Asmagan

Herstellung: Asmagan und Salz werden im Mörser zerkleinert und mit einer Handvoll Mehl vermengt. Das Salgittum wird dann in einer Brottüte abgepackt.

## Zutaten und Fundorte

Grütekraut = in einem Laubwald (grüner Tee)

Schwatekraut = in einem Tannenwald (schwarzer Tee)

Rotekraut = an einem Gesteinsbrocken (roter Tee)

Grübrausamen = auf einer wilden Wiese (Grüne Brause)

Gelbrausamen = an einem Feld (gelbe Brause)

Robrausamen = an einem Gewässer (rote Brause)

Grükrürinde = in einem Dickicht (grüner Krümeltee)

Gelkrürinde = unter alten Holzbalken (gelber Krümeltee)

Weikan = an einem Gesteinsbrocken (weißer Kandis)

Salanstaub = in einem Dickicht (Salzkörner)

Zilussaft = an einem Feld (Zitronensaft)

Esussaft = auf einer wilden Wiese (Essig)

Ölussirup = an einem Gewässer (Öl)

Asmagan = in einer Höhle (brauner Kandis)

Salz = beim Händler

Mehl = im Alchemiestand

# KAMPFREGELEN

**Körperpartien und Krepp:** Der Charakter besitzt Körperpartien, nämlich die Arme, die Beine und der Torso (Oberkörper). Jede Körperpartie wird, je nach LE-Stufe, mit Krepp beklebt. Das Krepp symbolisiert die LE.

- Bei Stufe 0 besitzt der Charakter an allen Körperpartien 2 Punkte.
- Bei Stufe 1 besitzt der Charakter am Torso 3 Punkte.
- Bei Stufe 2 besitzt der Charakter am Torso 3 Punkte und an Armen oder Beinen 3 Punkte.
- Bei Stufe 3 besitzt der Charakter an allen Körperpartien 3 Punkte.
- Bei Stufe 4 besitzt der Charakter am Torso 4 Punkte usw.

**Treffer:** Wird eine Körperpartie von einer Waffe getroffen, wird eine ganz kurze Pause eingelegt. Der Betroffene zieht sein Krepp von der entsprechenden Körperpartie ab. Dann wird der Kampf fortgesetzt. Während der kurzen Pause warten alle um ihn herum ab. Der Zeitpunkt darf nicht genutzt werden, um seine Stellung zu verändern. Hat der Charakter alle LE von einer Körperpartie verloren, ist diese Körperpartie nicht mehr einsatzfähig. Das Bein wird nachgezogen und der Arm kann nicht mehr genutzt werden.

**Tabu-Zonen und Rote Karte:** Finger, Kopf und Intimbereich zählen nicht als Treffer und dürfen nicht getroffen werden. Wer unkontrolliert und stark zuschlägt, wird ermahnt (gelbe Karte). Die zweite Ermahnung ist die rote Karte. Der Spieler darf dann in dieser und der darauffolgenden Phase nicht mehr kämpfen. Unfares Kämpfen gilt als Rollenspielbruch.

**Rüstungsschutz (RS):** Trägt der Charakter an der getroffenen Körperpartie eine Lederrüstung oder besitzt er einen Harnisch, wird zuerst das Krepp der Rüstung abgezogen. Die Rüstung hat Schaden erlitten, aber nicht der Betroffene. Harnisch-Rüstung kann durch silbernes Krepp gekennzeichnet werden und Lederrüstung durch schwarzes Krepp. Verbrauchtes silbernes und schwarzes Krepp darf aus Umweltgründen nicht einfach fallen gelassen werden. Bitte einstecken!

**Ohnmächtig und Tod:** Hat der Charakter zwei Körperpartien verloren oder nur den Torso, wird er ohnmächtig. Der Spieler geht zu Boden und bleibt dort 5 Min. lang ohnmächtig liegen. Sollte er in dieser Zeit nicht gerettet werden, stirbt der Charakter. Er muss dann als Toter weitere 5 Min. am Boden liegen bleiben. Während seiner Ohnmacht und während seines Todes kann der Charakter noch beklaut werden. Erst danach kann der Spieler aufstehen und zur Spielleitung gehen und dieser den Tod seines Charakters mitteilen. Er muss sich dann einen neuen Charakter erstellen. Waffen und Material, was er noch so bei sich hatte, nimmt er mit und gibt es der Spielleitung ab.

**Gnadenstoß und Meuchelmord:** Der Gnadenstoß kann gegen Ohnmächtige ausgeführt werden. Dem Ohnmächtigen wird mit einer Waffe geschadet (z. B. mit der Klinge über den Hals gefahren). Der Ohnmächtige ist dann augenblicklich tot.

Der Meuchelmord ist ein mörderischer Akt, bei dem man sich an eine Person anschleicht, ihm von hinten eine Klinge an den Hals hält und „Meuchelmord“ flüstert. Der Betroffene verliert sofort 3 LE vom Torso und kann dadurch ohnmächtig werden. Rüstungen schützen nicht vor Meuchelmord. Meuchelmord kann nicht in kriegerischen Momenten angewendet werden.

Der Gnadenstoß - sofern er nicht aus Gnade verübt wurde - und der Meuchelmord oder auch das Köpfen von Ohnmächtigen, gelten als barbarische Mordakte und offenbaren die Skrupellosigkeit des Charakters.

**Waffenkunst:** Die Waffenkunst ist eine Fähigkeit der Krieger. Sie sind in der Lage beidhändig zu kämpfen, also mit mind. 2 mittleren Waffen umzugehen. Das kann auch ein Schild und eine andere Waffe sein. Zweihandwaffen können hingegen von allen genutzt werden, werden aber mit zwei Händen geführt.

**Besondere Fernkampfwaffen:** Die Bolzen der Armbrust und der geworfene Feuerball richten 2 TP an. Die Armbrust darf laut deutschem Waffengesetz nicht von unter 18jährigen verwendet werden.

**Das Tragen und Führen von Waffen:** Es ist darauf zu achten, dass der Charakter solche Waffen und Gegenstände mit sich führt, die zu seinem Charakter passen und die er auch vom Gewicht her, also von seiner LE-Stärke her tragen kann. Das massenhafte Schleppen von Waffen gilt als Regelbruch. Ebenso werden Zweihandwaffen mit zwei Händen geführt.

**Umgang mit LARP-Waffen (Sicherheit):** Mit Schwertern darf man nicht stechen, sondern nur schlagen. Die Klinge darf auch nicht auf dem Boden abgestützt werden. Mit Pfeilen darf nicht zugestochen oder geworfen werden. Wurf Waffen (z. B. Wurfmesser, Wurfsterne, Steine) dürfen nur aus Schaumstoff bestehen. Dolche, die mit Fieberglass- oder Holzstäben gefüllt sind, dürfen nicht geworfen werden. Für die Zwillie darf nur weiche Munition verwendet werden. Sollte eine Waffe real kaputt gehen, so muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden. Sie gilt dann auch im In-Play als zerstört, kann aber vom Schmied repariert werden.

# ROLLENSPIEL

Hier noch ein paar Tipps zum Rollenspiel ...

**Werde zu Deinem Charakter:** Es ist beim ersten Spiel immer ein bisschen schwierig ins Rollenspiel einzusteigen. Anfangs weiß man nicht so richtig, was man sagen oder tun soll. Der einzige Ratschlag dazu: Lass dich vom Spiel der anderen mitreißen, vergiss die Realität und spiele einfach deine Rolle. Im Laufe des Spiels wird dir die Rolle immer mehr ans Herz wachsen. Du wirst mit deiner Rolle Erlebnisse haben, die deine Rolle, aber auch dich selbst prägen kann. Spiel einfach! Ob in einer illustren Runde in der Taverne oder wenn Du mit einer Gruppe durch den Wald läufst, halte deine Rolle durch.

**Ins Out-Play gehen:** Wenn man absolut nicht weiter weiß oder man nicht mehr kann, dann geht man öffentlich ins „Out-Play“ (oder auch Out-Time). Alles andere muss aber im Spiel herausgefunden und einfach gespielt werden. Das Out-Play dient nicht dazu Fragen zu stellen, wie: „Du Jens? Was passiert, wenn ich diesen Trank hier zu mir nehme?“ Das muss man schon selbst herausbekommen. Für alle anderen gilt aber: Wer im Out-Play ist, wird nicht bespielt. Der existiert in dem Moment nicht. Auch tote Charaktere, die zurück zur Spielleitung sind, sind im Out-Play und werden am besten gar nicht angesprochen. Auch die Spielleitung kann im Out-Play durchs Gelände gehen. Vielleicht um noch etwas aufzubauen oder irgendwo in eine neue Rolle zu schlüpfen. In den meisten Fällen hat die Spielleitung dann ein auffälliges Cappy auf. Auch hier gilt: Einfach ignorieren!

**Nach dem Tod eines Charakters:** Solltest Dein Charakter sterben, ist das schade und Du musst einen neuen Charakter erstellen. Alle Informationen, die dein alter Charakter hatte, kennt dein neuer Charakter nicht. Auch im Out-Play gilt: Verrate nichts mehr von deinem alten Charakter. Was der erlebt hat, wird wohl niemand mehr herausfinden. Sollte dein Charakter zum Ende einer Phase sterben, lohnt es sich in der Phase kaum mehr, einen neuen Charakter zu erstellen. Vielleicht kann die Spielleitung dich aber vorübergehend als NSC-Charakter einsetzen.

**Umgang mit fremden Waffen:** Einige Spieler bringen ihre eigenen Gewandungen und Waffen mit. Sollte es dazu kommen, dass so ein Spieler mal überfallen und beraubt wird, dann gib die Waffe bitte möglichst bald bei der Spielleitung ab. Wir tauschen die Waffe gegen eine Waffe aus unserem Fundus aus.

Schließlich bleibt nur noch zu sagen ...

## Das Abenteuer beginnt!



