



magie – appendix 1.0

Das Magieappendix gilt auf Twilight-Con modifizierend, erklärend oder ergänzend für die Zauber des Liber Magicae und solche, die zum Dragon-Sys-Regelwerk gehören.

Allgemeines

- Auf Twilight-Cons wird nach den alten, herkömmlichen DragonSys-Regeln gespielt. Alle darin enthaltenen Zauber gelten als akzeptiert und bekannt, mit Ausnahme von „Zeitkontrolle“ und „Wiederbelebung“, welche wir nicht oder nur mit Einschränkung zulassen (s.u.).

Die bedeutet, alle Zauber, die nicht im „Liber Magicae“ enthalten sind, sollten grundsätzlich beim Einchecken des Charakters angemeldet werden.

- Aufgrund der schlechten Darstellbarkeit und der Spielunterbrechung sind auf unseren Cons keinerlei Sprüche und Spruchwirkungen erlaubt, die jemanden (oder etwas) unsichtbar machen, teleportieren oder die Zeit anhalten. Dazu zählen auch vergleichbare Effekte, wie z.B. durch die Schatten wandeln, Astralwanderungen etc. Falls jemand eine Astralwanderung als absolut notwendig erachtet, um einen Plotstrang zu verfolgen, so könnte dies eventuell durch ein Ritual erreicht werden.
- Auch Wiederbelebungen halten wir für etwas, das eher selten passieren sollte. Daher wird der entsprechende Spruch nur mit Einschränkung zugelassen (Wiederbelebung ist also keine Spruchsondern Ritualmagie). Wir wollen eine Wiederbelebung nicht völlig ausschließen, allerdings bedarf es dazu eines umfangreichen Rituals.
- Die SL hat bei allen Entscheidungen das letzte Wort. Magietheorie gehört ins In-Time und sollte nicht im Spiel mit der SL diskutiert werden, auch wenn dem Spieler Entscheidungen zunächst nicht schlüssig vorkommen. In einer ruhigen Minute kann dann gerne noch mal über eine vielleicht strittige Entscheidung gesprochen werden.

Zauberformeln

- Die vorgegebenen Zauberformeln des DragonSys Regelwerks (Liber Magicae) sind nicht unbedingt nötig. Jeder Zaubernde kann gerne seine eigenen Formeln erfinden, diese müssen aber aus mindestens genauso vielen Worten bestehen, wie die entsprechenden DragonSys Formeln (als Faustregel gilt also pro 10 Magiepunkte, die der Zauber kostet, sind 2 Worte zu sprechen).
- Die Wirkung eines Zaubers sollte (vor allem im Kampf) immer auch dazugesagt werden. Wichtig hierbei ist, dass in jedem Falle immer derselbe Spruch für einen Zauber benutzt wird und die Sprüche auch niedergeschrieben wurden. Dadurch haben wir die Möglichkeit zu erkennen, ob der Zaubernde seine Sprüche auch tatsächlich beherrscht, denn dies erwarten wir bei der Darstellung eines Magiers im LARP.

Komponenten

- Wir legen Wert darauf, dass Magier mit Komponenten zaubern. Sollte einem Magier die Komponente für einen Spruch ausgehen, so kann er ihn schlichtweg nicht mehr zaubern. Das gilt sowohl für in-time als auch für out-time Komponenten. Hier sei speziell an rote Bänder (magische Waffe) als auch an blaue Schärpen (siehe magische Schutzzauber – weiter unten) erinnert, die die Magier selber dabei haben müssen.
- Jegliche Abweichung bei den Komponenten sollte beim Einchecken angemeldet werden und Bedarf eines entsprechenden spieltechnischen Ausgleichs. So könnten zum Beispiel Barden, die ihre Magie mit einem Musikinstrument und einem entsprechend langen Zauberlied wirken, auch gerne ohne Komponenten zaubern (dabei sollte aber das Zauberlied deutlich länger dauern als die Zauberformel des entsprechenden Zaubers). Solcher Komponentenersatz sollte allerdings die Ausnahme und nicht die Regel sein.
- Jeder Magier, der gerne ohne Komponenten zaubern möchte, kann das Doppelte an Charakterpunkten für jeden Zauber ausgeben und ihn damit ohne Komponenten zaubern. Das sollte dann aber eine Grundsatzentscheidung für den betreffenden Charakter sein und nicht dazu führen, dass Zauber mit einfachen Komponenten zum normalen Preis und solche mit komplizierten Komponenten zum Doppelten gelernt werden.

Zum Thema „Fokus“ gibt es Neuregelungen unter „Zauber binden“.

Das Aufheben von Zaubern

- Zauber, deren Wirkung eine unmittelbare und direkte Auswirkung hat (z.B. Feuerball), können natürlich nicht aufgehoben oder negiert werden.
- Zauber, die vom Magier aufrechterhalten werden müssen, können durch die „normalen“ Aufhebungszauber außer Kraft gesetzt werden. Der Aufrechterhaltende kann den Zauber natürlich jederzeit selbst beenden, indem er seine Konzentration davon löst.
- Alle übrigen Zauber, die nicht die unmittelbare Konzentration zur Aufrechterhaltung bedürfen, können vom Zaubernden nicht einfach auf Wunsch aufgehoben werden (!). Der Zaubernde selber muss ebenso wie jeder andere auch seinen Zauber mit einem Gegenzauber aufheben. Die Ausnahme hierbei bilden die Zauber „Energiewall“ und „Magiesicherung“, bei denen auch im Liber Magicae explizit erwähnt ist, dass sie auf Willen des Zaubernden enden.
- Dies bedeutet auch, dass ein Magier, der sich selbst verwandelt, sich nicht willentlich zurückverwandeln kann und dementsprechend der Zauber von einem anderen (evtl. auch Fokus) gebrochen werden muss.
- Der Zauber „Magie aufheben“ wirkt auf Zauber bis 30 MP, ausgenommen „Magiesicherung“, „Magie zerstören“ bis 60 MP und „Zerstören“ darüber hinaus. Durch keinen dieser Zauber kann ein permanent magischer Gegenstand entzaubert werden, hierfür ist ein Ritual nötig.

Das Erlernen von Sprüchen, Spruch-Abfolge

- Jede Gruppe von Zaubern, die bis auf eine Zahl den gleichen Namen haben (hierzu zählen z.B. Magische Rüstung, Feuerball, Magischer Kampfschutz etc.), müssen in aufsteigender Reihenfolge (kumulativ) gelernt werden. Das heißt, um „magische Rüstung 3“ zu lernen, benötige ich erst „magische Rüstung 2“ und dafür wiederum „magische Rüstung 1“.

Immunitäten

- Immunitäten gegen Zauber können entsprechend der Regeln gekauft werden. Allerdings kann ein Charakter, der immun gegen einen Zauber (oder eine Gruppe von Zaubern) ist, diese Immunität nicht „fallenlassen“ oder die entsprechenden Zauber selbst zaubern.

Artefakte

- Artefakte sind in jedem Fall zusammen mit der Artefaktbestätigung beim Einchecken anzugeben. Wir werden jedem Artefakt eine Artefaktkarte für unsere Cons zuordnen. Darauf vermerken wir, welche Fähigkeiten eingecheckt wurden und wie sie wirken. Somit kann sich jede SL auf unserem Con darauf beziehen und es gibt während des Spiels keine Diskussionen um die Wirkung der Artefakte.

Lehrlingszauber

- Es gibt grundsätzlich 5 Basis-Lehrlingszauber und diese sollten auch von jedem Magier beherrscht werden. Hierdurch soll ein gewisses Grundwissen über Magie simuliert werden. Die Zauber sind wie folgende:
 - o Gift spüren
 - o Magie spüren
 - o Licht
 - o Feuerfinger
 - o Firlifanz
- Lehrlingszauber sollen Grundfertigkeiten darstellen. Daher sollte die Einwirkung auf das Spiel durch diese Zauber entsprechend gering sein. Natürlich akzeptieren wir auch andere Lehrlingszauber, aber dies sollte eher seltener vorkommen. Nicht zu den Lehrlingszaubern gehören zum Beispiel:
 - o Blutung stillen (Hier sei auf den Zauber Eisatem verwiesen)
 - o Magie übertragen
 - o Magie bannen
 - o Astralsicht
 - o Magie identifizieren

Lehrlinge

- Wir stimmen mit dem „Liber Magicae“ dahingehend nicht überein, dass jeder Lehrling morgens die Zauber, die er an diesem Tag sprechen will, aufschreiben und sich von einem Meister abzeichnen lassen muss. Dies schränkt den Lehrling (der ja vielleicht Anfänger ist und gar keinen Meister im Spiel kennt) spieltechnisch zu sehr ein, ohne das Spiel wahrlich zu bereichern. Wer mit dieser Regel spielen möchte, weil er mit anderen in einer Akademie spielt oder einen Meister hat, soll das gerne tun, denn es trägt sicher zum Ambiente bei. Wir verlangen es aber von keinem Spieler.

Meister und Großmeister

- Meister (und Großmeister), die nach ihrer Meisterprüfung (bzw. Großmeisterprüfung) neue Zauber für 5 Punkte (bzw. 10 / 20 Punkte) lernen, müssen dafür erneut Charakterpunkte aufbringen und auch im Spiel Magiepunkte dafür berechnen. Die Meisterfähigkeiten (Großmeisterfähigkeiten) hierfür eigentlich keine Punkte mehr aufbringen zu müssen, beziehen sich auf Zauber, die der Charakter schon länger beherrscht und die er daher durch ausreichende Übung und mit der Zeit erlangtem Verständnis für diesen Zauber ohne das Aufbringen von magischer Kraft zaubern kann. Die Regelung gilt nicht für nach der Prüfung erlernte Zauber!

Rituale

- Jeder Ritualteilnehmer nimmt den aktuellen Stand seiner Magiepunkte und teilt diesen durch 5. Das Ergebnis ist die Energie, die er in das Ritual einbringt (Ritualpunkte). Es ist nicht möglich, weniger als

die gesamte verbliebene Energie beizusteuern. Allerdings gehen die Magiepunkte durch ein Ritual nicht verloren. Ein Ritual zehrt allerdings an den körperlichen Kräften der Teilnehmer, dieses sollte entsprechend dargestellt werden. Daher sind einem Magier auch nicht viele Rituale pro Tag möglich, da sonst seine körperliche Erschöpfung zu einem Koma führen könnte.

Seelenschutz

- Der Seelenschutz wirkt bei uns gegen alle Zauber aus der Reihe „Beeinflussungsmagie“, sowie zusätzlich „Furcht“.

Informationen zu einzelnen Zaubern (ergänzende Angaben über die des Liber Magicae hinaus)

Magie übertragen

Kosten: 10 MP + übertragene Menge an Magiepunkte (die 10 Grundpunkte sind auch von Großmeistern aufzubringen)
 Formel: MOVO MAGIA

Der Zauber „Magie übertragen“ erlaubt es einem Magier seine Kraft auf andere zu übertragen. Es ist niemals möglich, dass ein Charakter mehr Magiepunkte aufnimmt, als ihm voll zur Verfügung stehen (d.h. mehr als sein gesamter Magiepool). Es können demnach also nur verbrauchte Magiepunkte wieder aufgefüllt werden. Die gesamten Kosten des Spruches (d.h. 10 MP Grundkosten + Anzahl der übertragenen Punkte) sind von jedem Magier (unabhängig davon, ob er Meister oder Großmeister ist) vollständig zu bezahlen. Die Übertragung dauert pro 10 übertragenen MP eine Minute und strengt den gebenden Magier sehr an. Ein Magier kann pro Tag höchstens die Menge an Magie bekommen, die ihm selbst auch zur Verfügung steht. Die übertragene Menge sollte dem anderen Spieler aus Ambientegründen zugeflüstert werden.

Magiespiegel

Grundsätzlich kann jeder Spruch gespiegelt werden. Damit wird einer Diskussion darüber, ob eine Wirkung im Endeffekt nur physikalische Aspekte hat, grundsätzlich aus dem Weg gegangen. Ein einmal gespiegelter Spruch kann nicht ein zweites Mal gespiegelt werden. Trifft er erneut auf einen Magiespiegel, verpuffen beide.

Der Magiespiegel ist nicht selektiv einsetzbar, das heißt, der nächste Zauber, der auf den Geschützten gerichtet wird, wird gespiegelt, unabhängig davon, ob es sich um einen schädlichen Spruch oder auch einen Heilzauber handelt.

Alle magischen Schutzzauber

Alle Zauber, die einer Person in irgendeiner Art Schutzpunkte gewähren, müssen leicht erkennbar dargestellt werden. Hierzu wird bei allen diesen Zaubern dem Geschützten eine blaue Schärpe umgelegt. Dadurch wird auch für andere Spieler und NSCs ersichtlich, dass der Charakter durch Magie geschützt ist. In-time sind diese Schutzzauber als leichtes Flimmern, das den Körper des Geschützten umgibt, auch wahrzunehmen.

Magische Rüstung

Die Zauber der Reihe „magische Rüstung“ können nur zu Schutzpunkten aus der Fertigkeit „Kampfschutz“ hinzuaddiert werden. Eine magische Rüstung kann nicht mit magischem Kampfschutz oder „normaler“ Rüstung kombiniert werden.

Magischer Kampfschutz

Auch der magische Kampfschutz kann nur mit der Fertigkeit „Kampfschutz“ kombiniert werden. Schutzpunkte durch Rüstungen (egal ob magisch oder normal) können nicht zusammen genutzt werden.

Zauber binden

Die Beschreibung des Zaubers spricht von einem besonders vorbereiteten und ausgesuchten Gegenstand und diese Kriterien sollte ein Fokus auch erfüllen. Die bedeutet konkret, der Stab (die Schriftrolle, der Trank etc.) sollte aufwendig verziert und vorbereitet werden. Diese Vorbereitung sollte auch bitte in der Spielzeit (d.h. in der Regel vor dem Wirken des eigentlichen Zaubers) ausgespielt werden. Da es sich bei „Zauber binden“ nicht gerade um einen mächtigen Zauber handelt, finden wir es nicht angebracht, dass ein hierdurch erzeugter Fokus unbegrenzt haltbar ist. Wir setzen daher die Haltbarkeit eines Fokus generell auf 5 Tage an. Damit hält er wohl über die Länge einer Veranstaltung, wird aber (wenn man die Reise zum nächsten Abenteuer berücksichtigt) auf dem nächsten Con bereits seine Kraft verloren haben. Daher werden keine von anderen Cons mitgebrachte Einmal-Foki mehr akzeptiert. Zusätzlich verhindern die durch „Zauber binden“ nur schwach gebundenen magischen Kräfte, dass eine Person mehr als 10 Foki bei sich trägt. Bei mehr Foki am Körper würde es unweigerlich zu Störungen kommen, die die Magie unbrauchbar machen. Jede Herstellung eines Fokus ist auf jeden Fall einer SL zu melden. Diese muss ihn zusätzlich auch bestätigen, damit er gültig wird.

Windstoß

Der Zauber Windstoss wirkt nur auf einen Gegner. Dieser wird solange nach hinten getrieben, wie der Magier sich auf den Zauber konzentriert und mit den Federn (Komponenten) fächert, höchstens jedoch 20 Schritte. Nach 20 Schritten fällt der Gegner zu Boden und kann solange nicht aufstehen, wie der Magier den Zauber aufrechterhält. Der Gegner kann vom Boden aus Kämpfen und auch Zaubern. Das Ziel des Spruches kann nicht gewechselt werden.

Totaler Magieschutz

Der Zauber erschafft einen Bereich in den keine Magie hineingelangen kann. Er kann nicht dazu benutzt werden, magische Barrieren zu überwinden, da das gesamte Feld daran abprallen würde. Diese Regelung gilt auch für alle übrigen Personen, die den Bereich betreten möchten (auch für seine Freunde). Das heißt, dass jeder der einen magischen Gegenstand bei sich trägt, das Feld nicht betreten kann. Aus dem Feld heraus kann natürlich auch keine Magie gewirkt werden. Jeder der eine nicht-magische Waffe verwendet, kann natürlich die Konzentration des Magiers brechen, was ebenso erreicht werden kann, wenn man die Kreisbewegung der Komponente stoppt. Da der Magier sich völlig auf die Aufrechterhaltung des Zaubers konzentrieren muss, kann er sich nur in sehr langsamen Schritten bewegen. Auch ein Gespräch würde die Konzentration brechen.

Furcht

Wie auch die Beschreibung des Zaubers erklärt, muss der Magier das Opfer berühren.

Astralsicht und Aura sehen

Natürlich ist „Astralsicht“ etwas anderes als „Aura sehen“, aber wir verweisen auf den Zauber „Zweites Gesicht“, der viele Funktionen dieser Zauber ebenfalls in sich vereint. Hierdurch ist wohl eine Richthöhe für die Kosten dieser Zauber deutlich angegeben. Je nach Wirkung sollte also eine „Astralsicht“ oder ein „Aura sehen“ um die 40 MP kosten.

Magie aufheben, Magie zerstören und Zerstören

Zu diesen Zaubern sind einige Anmerkungen unter „**Das Aufheben von Zaubern**“ zu finden.

Körper heilen und Wunde heilen

Die Wunden sollten vor der Heilung gereinigt werden. Außerdem sind die Wunden noch bis zu 15 Minuten nach der Heilung sehr empfindlich und brechen wieder auf, sollte der Charakter in einen Kampf geraten oder sich stark körperlich anstrengen. Er kann in diesen 15 Minuten jedoch leichten Tätigkeiten (sprechen, gehen) gefahrlos nachgehen. Außerdem hält ein Körper die enorme Belastung eines „Körper heilen“ nur 3 Mal am Tag aus, danach können neue Wunden nur noch konventionell behandelt werden.

Magie identifizieren

Magie identifizieren lassen wir als Zauber zu. Allerdings finden wir, dass eine umfangreiche Untersuchung per Ritual erfolgen sollte und nur so alle Informationen über einen Zauber beziehungsweise magischen Gegenstand zu bekommen sind.

Verwandeln

Wie schon unter „Das Aufheben von Zaubern“ erwähnt, kann eine Rückverwandlung nicht willentlich durch den Zauberden erfolgen. Der Zauber muss gebrochen werden (auch bei auf sich selbst gewirkten Verwandlungen). Außerdem ist es mit diesem Zauber nicht möglich, jemanden zu töten. Man kann also weder in Fische verwandeln und die Opfer einfach ersticken lassen, noch auf kleine Tiere treten, in die man jemanden verwandelt hat. In solchen Fällen erfolgt eine sofortige Rückverwandlung des Opfers, sobald dessen Tod droht. Außerdem kann mit jeder Tierfigur nur ein Opfer gleichzeitig verwandelt werden. Das heißt solange eine Verwandlung andauert, kann mit der entsprechenden Tierfigur niemand anderes verwandelt werden.

Versteinern

Auch Versteinern ist nicht geeignet eine Person letztendlich zu töten. Der entstandene Stein ist extrem widerstandsfähig (da magisch) und sehr schwer. Eine solche Steinstatue ist kaum beweglich. Auch ist eine solche Versteinern nicht sehr angenehm für den Betroffenen, so dass jeder Magier es sich gut überlegen wird, sich selbst oder einen Freund zu versteinern. Zumal auch hier eine willentliche „Entsteinern“ nicht möglich ist.

Gift neutralisieren

„Gift neutralisieren“ wirkt auf alle Gifte bis 30 Punkte. Bei höheren Giften müssen die übrigen Giftkosten zu den Kosten für „Gift neutralisieren“ hinzuaddiert werden. Das führt dazu, dass ein dementsprechend potentes Gift unter Umständen nur von einem Meister oder Großmeister neutralisiert werden kann.