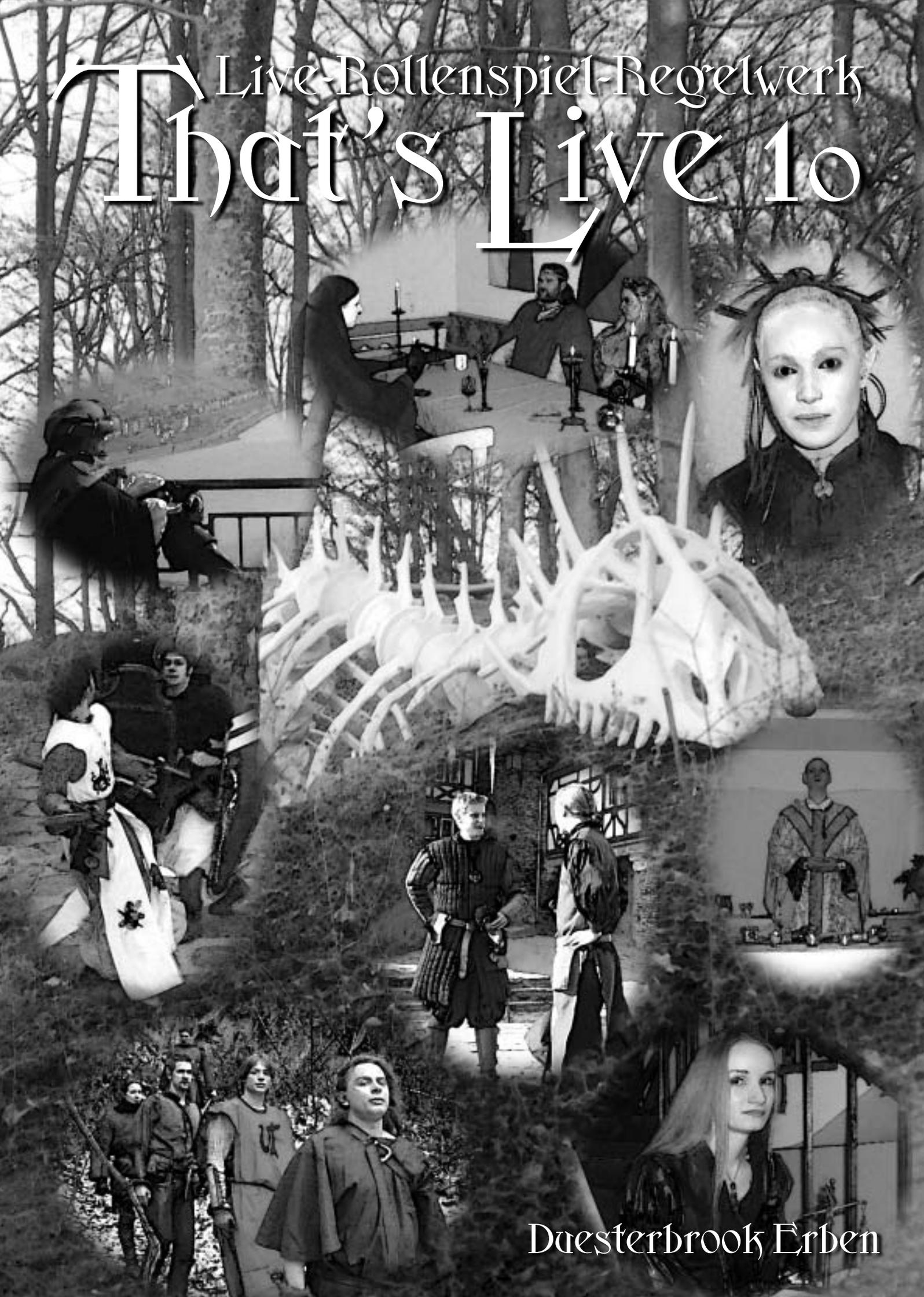


Live-Rollenspiel-Regelwerk That's Live 10



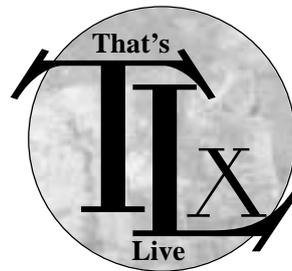
Duesterbrook Erben

That's Live 10

Impressum

That's Live 10

Live-Rollenspiel-Regelwerk



Impressum

Internet: www.thatslive.info

e-mail: dberben@thatslive.info

That's Live, 10. Auflage © Duesterbrook Erben

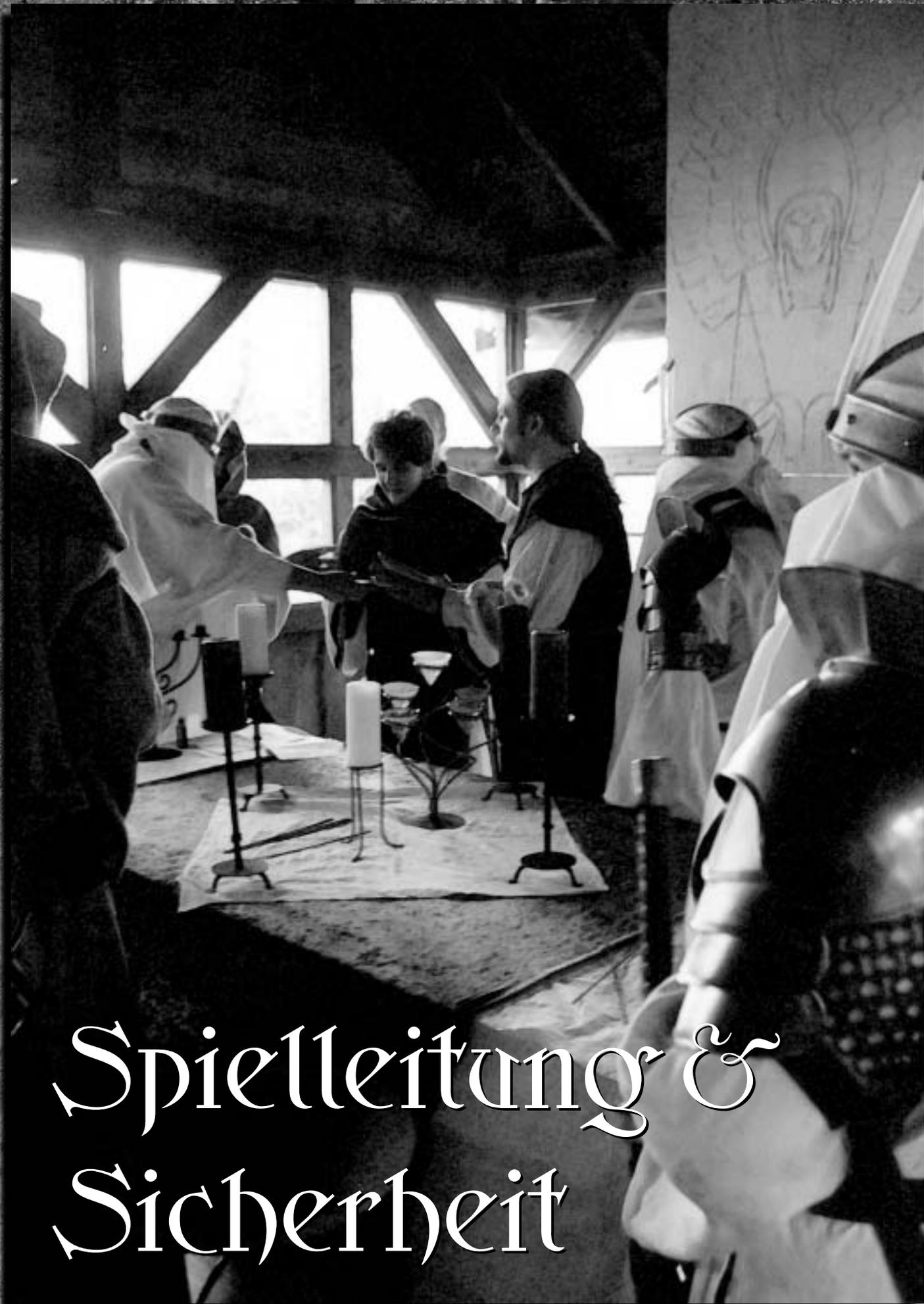
Unseren Dank an die Autoren dieses Regelwerks und an alle Mitwirkenden!

DUESTERBROOK
ERBEN

Gestaltung & Layout: Augsburger SpieleSchmiede (Karl-Heinz Zapf)

e-mail: augsburgerspieleschmiede@gmx.de

Lektorat: Marion Krank, Karl-Heinz Zapf



Spielleitung & Sicherheit

Kapitel 1

Spielleitung

- Die Spielleitung hat immer recht!
- Spielleiter, die eindeutig als solche gekennzeichnet sind, gelten für den Spielverlauf als nicht anwesend.
- Die Spielleitung kann einen Spieler jederzeit vom Spiel ausschließen.
- Grundsätzlich können jederzeit Fragen an den Spielleiter gestellt werden.
- Eine Person mit einer sichtbar getragenen roten Schärpe ist eine Spielleitung in Rolle, die, obwohl sie spielt, Spielleiterbefugnis hat.



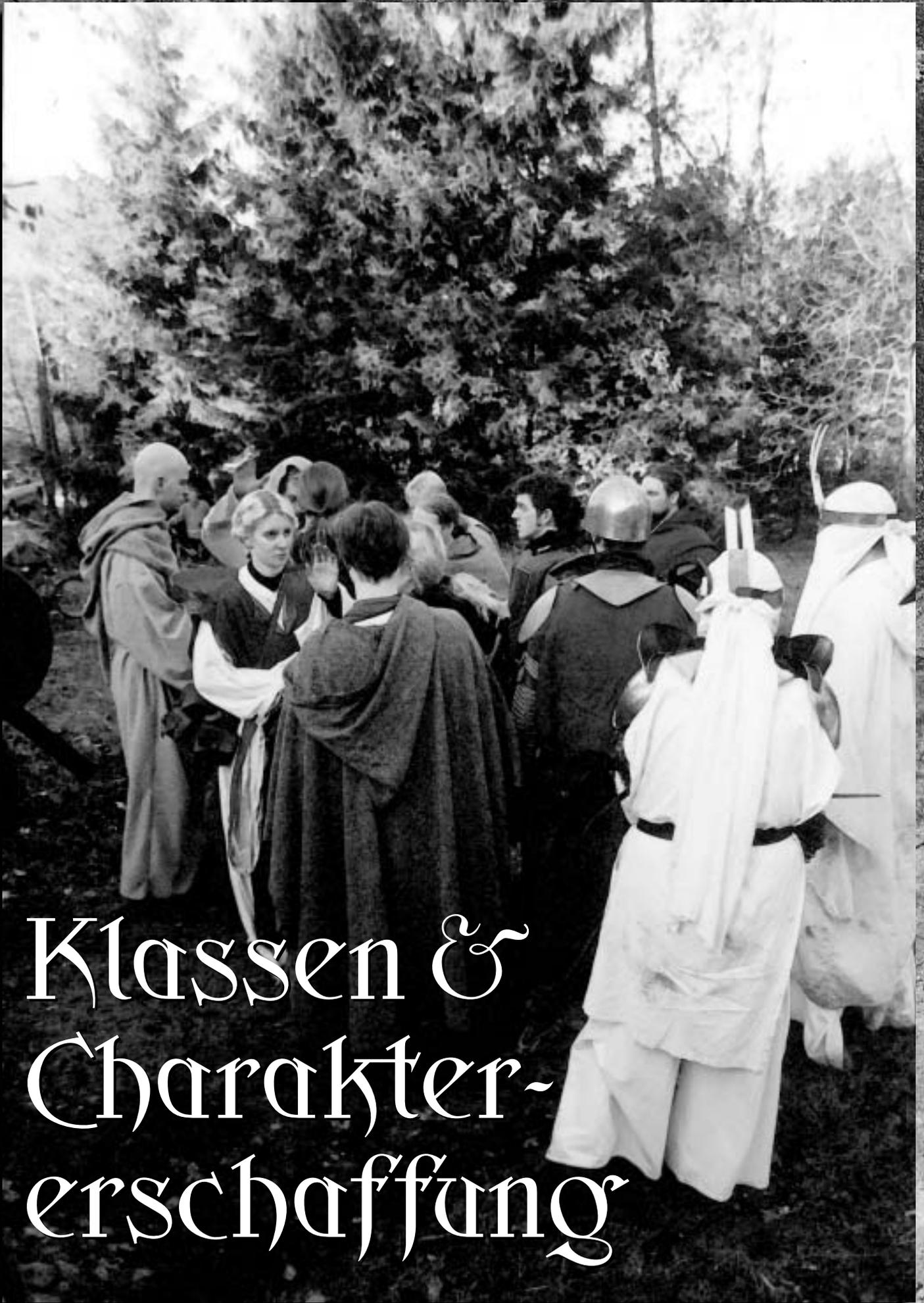
Kapitel 2

Sicherheit

Wenn die Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden, führt das zum sofortigen Ausschluss des Spielers!

- Alle Waffen (es sind nur Polsterwaffen erlaubt) müssen von der SL genehmigt sein.
- Kopf- und Halstreffer sind verboten und verursachen auch keine Trefferpunkte. Ausnahmen siehe Meucheln und Komponenten; Zauber entfalten auch, wenn die Komponente am Kopf trifft, ihre Wirkung.
- Waffenloser Kampf ist verboten!
- Metallschilde und ungepolsterte Holzschilde sind verboten!
- Schusswaffen werden genauso getestet wie normale Waffen, wobei für diese besonders strenge Sicherheitsmaßstäbe angelegt werden.
- Die Sicherheitsbedingungen während eines Kampfes werden unter „Kampf“ noch genau erklärt.
- „Stop“ Befehl: Sollte sich eine gefährliche Situation (ein Spieler droht abzustürzen, jemand hat eine Kontaktlinse verloren, etc.) ergeben, hat jeder Spieler das Recht „SPIELSTOP“ zu rufen! Dann müssen alle ihre Aktionen sofort einstellen und an der Stelle, an der sie sich befinden, stehen bleiben bis sich die Lage entschärft oder geklärt hat und die gleiche Person „SPIEL WEITER“ gerufen hat. Alle in dieser Zeit durchgeführten Handlungen gelten als nicht geschehen.
- Wer unbedingt nachts im Gelände unterwegs sein muss, sollte dies nicht allein tun, oder zumindest die Spielleitung vorher informieren, damit die Such- und Hilfstrupps gegebenenfalls gezielt vorgehen können.
- Jeder, der einem anderen etwas einflößen möchte, muss sich vorher nach etwaigen Allergien erkundigen (entweder bei der SL – z.B. bei Giften, oder beim Spieler selbst – z.B. bei Tränken).

Generell gilt: Jeder muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!



Klassen &
Charakter-
erschaffung

Klassen & Charaktererschaffung

Es erfolgt eine Einteilung in **Magiekundige (MK)**, **Wissenskundige (WK)** und **Kampfkundige (KK)** Charaktere.

Magiekundige (MK) Spielercharaktere (SC) verfügen über 2 Lebenspunkte.
Wissenskundige (WK) Spielercharaktere (SC) verfügen über 2 Lebenspunkte.
Kampfkundige (KK) Spielercharaktere verfügen über 3 Lebenspunkte.

M*agiekundige* sind im allgemeinen Magier, Hexen, Druiden, aber auch Nekromanten, Schwarzmagier, Schelme usw. Sie beschäftigen sich hauptsächlich mit der Anwendung (magische Sprüche und Rituale) und der Theorie der arkanen Kräfte (Wissen um Magie).

Für sie ist sicherlich der Kampf mit der Magie interessanter als der Kampf mit den Waffen.

Wissenskundige sind hauptsächlich in den Wissensgebieten (z. B.

Trankkunde, Fallenstellen, Giftkunde, aber auch Schlösser öffnen u. ä.) bewandert, wissen sich aber auch die Gebiete des Kampfes zu eigen zu machen, wenn es ihnen nützt. Sie sind die Scouts, Diebe, Gelehrte, Trankkundige, Giftmischer, Abenteurer u. ä.

Kampfkundige sind vom Söldner über den Krieger bis zum Ritter jeder, der sein Leben dem Kampf verschrieben hat, wobei dies für den Orkkrieger genauso gilt wie für den edlen Ritter.

Natürlich heißt das nicht, dass ein

Kampfkundiger sich für nichts anders interessieren darf. Im Gegenteil, es ist sicher hilfreich sich als Krieger z.B. auch in *Erster Hilfe* auszukennen.

Was man seinen Charakter jedoch erlernen lässt, und wie man ihn gestaltet bleibt aber letztlich jedem selbst überlassen, denn egal welcher Klasse ein Charakter angehört, er kann so gut wie alles lernen.

Jeder Spielercharakter (SC) erhält bei seiner „Entstehung“ **60 Erfahrungspunkte (EP)**, mit denen er sich *Fähigkeiten* und *Vorteile* „erkaufen“ kann.

Diese Beschränkung gilt für alle neu „erschaffenen“ Charaktere, egal wie lange der Spieler schon Liverollenspiel (LARP) macht.

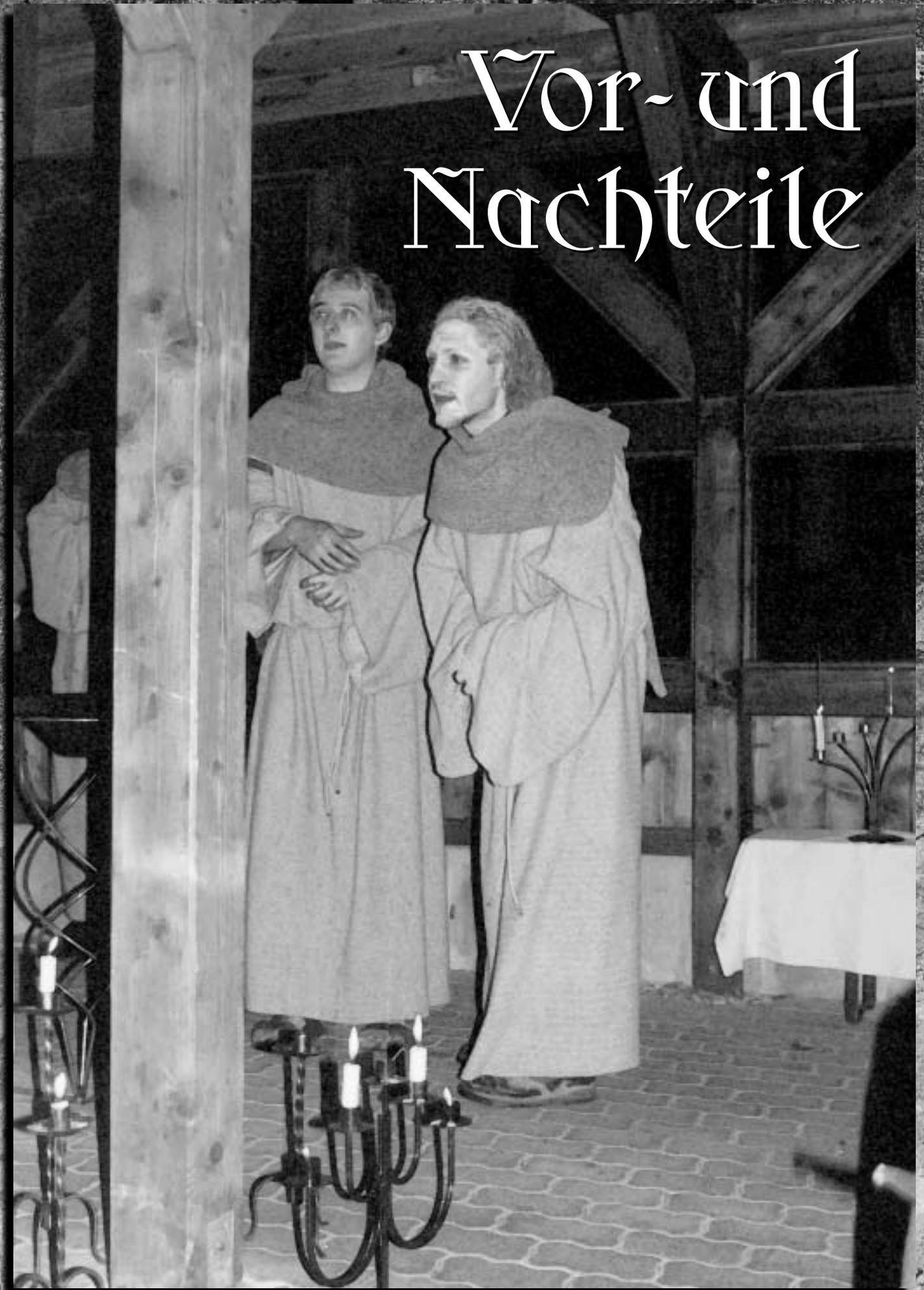
Für **jeden Tag**, an dem man an einem „offiziellen“ LARP teilgenommen hat, erhält der Charakter **zwei zusätzliche EP's**, sofern er überlebt hat.

Punkte eines verstorbenen Charakters können **nicht** auf andere Charaktere übertragen werden.



That's Live 10

Vor- und Nachteile



Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile können NUR bei der Charaktererschaffung erworben werden.

Vorteile:

Das Erwerben von Vorteilen kostet EP.

Magische Artefakte

Auch der Besitz von magischen Artefakten kann mit EP erkauf werden. Die Entscheidung darüber und über die jeweiligen Punktkosten liegt bei der Spielleitung (SL). Zusätzlich muss noch eine passende Hintergrundgeschichte für das Artefakt existieren. Wird dieses Artefakt gediebt oder geht es auf irgend einem anderen Weg in den Besitz eines anderen Spielers über, so muss dieser die Kosten noch einmal zahlen, um die Kontrolle über das Artefakt zu erhalten.

Andererseits bekommt natürlich der Spieler, der das Artefakt verloren hat, die Erfahrungspunkte nicht zurück.

Schmerz-anempfindlichkeit

(Kosten: 20 EP)

Der Charakter fällt bei 0 Lebenspunkten am Torso oder aber, wenn 3 Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben, nicht in Ohnmacht. Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen, kriechen, sich verbinden oder einen Heiltrank zu sich nehmen. Durch den Spruch *Schmerz* oder ähnliche wirkende Zauber verliert er trotzdem LP, verspürt jedoch nur leichte Schmerzen. Der SC verspürt bei *Schmerzgift* nur leichte Schmerzen. Wunden müssen trotzdem ausgespielt werden. Fallen die LP des Charakters unter Null so ist er zwar noch bei Bewusstsein und kann noch schreien, er ist aber nicht mehr fähig zu kriechen, sich zu verbinden oder einen Heiltrank zu nehmen.

Schnelle Heilung

(Kosten: 25 EP)

Der Charakter bekommt alle vier Stunden pro Trefferzone einen Lebenspunkt zurück.

Beispiel: *Zwei Torsowunden, eine Armwunde.*

Nach 4 Stunden: Eine Torsowunde, Arm geheilt.

Zeitgefühl

(Kosten: 10 EP)

Der Charakter darf versteckt eine Uhr tragen.

Zweites Gesicht

(Kosten: 20 EP)

Der Charakter bekommt Hinweise durch Träume und Visionen, die aber nicht willentlich herbeigeführt werden können (SL-Entscheidung).

Nachteile:

Für jeden Nachteil werden dem Charakter EP gutgeschrieben, er darf jedoch **höchstens zwei** Nachteile bis zur **Obergrenze von 30 EP** auswählen. Wer mehr Nachteile haben möchte, kann sie sich natürlich nehmen, erhält aber dafür keine zusätzlichen EP's. Nachteile sind nur aufhebbar, wenn man die **doppelte Anzahl an Punkten**, die einem für den Nachteil gutgeschrieben wurden, in neuerworbenen Erfahrungspunkten zahlt.

Die Aufhebung eines Nachteils kann **nur während des Spiels** geschehen.



That's Live 10

Vor- und Nachteile

Bekommt ein SC aufgrund von Geschehnissen **während** eines Spiels einen Nachteil, kann er sich **keine Punkte** gutschreiben.

Alter

(Erhalt: 15 EP)

Der – natürlich entsprechend geschminkte – Charakter muss Anstrengungen vermeiden, und sollte sich auch seinem „Alter“ entsprechend benehmen und bewegen.

Blindheit

(Erhalt: 20 EP)

Der SC trägt während des gesamten Spielverlaufs eine Augenbinde aus etwas durchscheinendem Stoff.

Der Spieler bringt die Binde selber mit, das Material muss von der SL genehmigt sein.

Nicht in Kombination mit *Einäugig* möglich.

Einäugig

(Erhalt: 10 EP)

Der Charakter trägt eine undurchsichtige Binde über dem jeweiligen Auge. Der SC bringt die Augenbinde selber mit, das Material muss von der SL genehmigt sein. Nicht in Kombination mit *Blindheit* möglich.

Einarmig

(Erhalt: 10 EP)

Ein Arm wird auf den Bauch gebunden.

Kodex gegen Magie

(Erhalt: 20 EP)

Der Charakter lehnt Magie jeder Art strikt ab und reagiert zuweilen sogar panikartig darauf. Er würde lieber sterben, als sich magisch heilen zu lassen.



Nicht in Kombination mit *Misstrauen gegen Magie* möglich.

Kodex gegen Waffen

(Erhalt: 15 EP)

Der Charakter verwendet keine Waffen (nicht einmal einen Dolch im Notfall). Er würde unter keinen Umständen jemanden mit einer Waffe verletzen.

Lahm

(Erhalt: 10 EP)

Ein Bein wird geschient (Schiene selbst mitbringen).

Magiefokus

(Erhalt: 10 EP)

Der Magier muss einen auffälligen, mindestens handtellergroßen Fokus bei sich tragen (Stab, Amulett, etc.) und kann seine Magie nur unter Verwendung dieses Fokus wirken lassen. Verliert er diesen Gegenstand, kann er nur noch Ritualmagie bewirken. Ein neuer Fokus kann

nur in einem besonderen Ritual (SL) angefertigt werden. In einem Magiefokus können keine Sprüche gespeichert werden!

Misstrauen gegen Magie

(Erhalt: 10 EP)

Der Charakter verwendet keine magischen Gegenstände und hält sich weitgehendst von magischen Orten und Personen fern. Er lässt auch positive Magie (z.B. Heilzauber), nur dann an sich heran, wenn sein Leben unmittelbar davon abhängt. Er zieht Heilung durch *Medizin* einer Heilung durch Magie auf jeden Fall vor. Nicht in Kombination mit *Kodex gegen Magie* möglich.

Wer sich selbst einen Nachteil oder Vorteil ausdenkt sollte sich mit einer Spielleitung zusammensetzen und sich diesen mit Unterschrift und Datum bestätigen lassen.

Glaubenskodizes sind keine Nachteile, sie sind Teil eines Charakterkonzepts!



Fähigkeiten

Fähigkeiten

Das Erlernen von Fähigkeiten kostet Punkte. Fähigkeiten und Sprüche, die im Spiel erworben werden, können während des Spiels, **nach Absprache mit der SL**, bei einem Lehrmeister für die Hälfte der Punkte erlernt werden (Durch SL auf Charakterbogen bestätigen lassen). Gelernt werden können alle mit einem „L“ gekennzeichneten Fähigkeiten. Dafür müssen Lehrer und Schüler sich eingehend mit der Materie beschäftigen. Für **5 EP** die eine Fähigkeit in der unten folgenden Liste kostet ist ein Aufwand von **2 Stunden** nötig. Eine Fähigkeit kann bis auf die Gebiete *Trankkunde*, *Giftkunde* und *Alchimie* von jedem für die Hälfte der Punkte gelernt werden. Die Zeitdauer errechnet sich jedoch durch die normalen Punktekosten. Bei *Trankkunde*, *Giftkunde* und *Alchimie* kann man nur von

einem „Meister seiner Kunst“ (siehe auch *Trankkunde* und *Giftkunde*) für die Hälfte der Punkte lernen (sonst kostet es die volle Punktzahl). Man kann aber nur Tränke, Gifte und Mixturen unter der höchsten von dem „Meister seiner Kunst“ beherrschten Stufe erlernen. Ab 20 Trank-, Alchimie- oder Giftpunkten ist der „Meister seiner Kunst“ fähig alle Tränke, Gifte und Mixturen, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren (z.B. ein Spieler möchte den *Heiltrank 1* lernen, er kann ihn von jedem, der den *Heiltrank 1* beherrscht für die normale Punktzahl erhalten)!

Beispiel: Ein Spieler möchte „Heiltrank 1“ erlernen. Ihm stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Er kann von jedem, der „Heiltrank 1“ beherrscht, den Trank lernen. Dies kostet ihn 5 EP.

Wenn er jedoch den Trank von einem Meister der *Trankkunde* erlernt, muss er lediglich 3 EP (5 EP : 2, aufgerundet) investieren.

Die Regeln für das Erlernen magischer Fähigkeiten (*Wissen um Magie*, *Meditation* und *Ritualkunde*) und Sprüche siehe **Kapitel 8: Magie**.

Waffenfähigkeiten können von einem Waffenmeister, *Wissen um Magie* von einem Großmeister und Sprüche von einem Meistermagier gelernt werden.

Ein **Kampfkundiger** (KK) erhält bei der Charaktererschaffung **drei**, ein **Wissenskundiger** (WK) **eine** und der **Magiekundige** (MK) **keine Waffenfertigkeit kostenlos** (*Meucheln* und *Bewusstlosschlagen* dürfen dabei nicht gewählt werden).

	Fähigkeiten:	KK	WK	MK	
L	Alchimie	40	20	30	
L	Erste Hilfe	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 1:	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 2:	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 3:	10	10	10	
L	Fallen stellen/entschärfen 4:	10	10	10	
L	Feuer machen	5	5	5	
L	Giftkunde	25	15	20	
	Gifte Stufe 1	5	5	5	pro Gift
	Gifte Stufe 2	10	10	10	pro Gift
	Gifte Stufe 3	15	15	15	pro Gift
	usw.				
L	Heraldik	10	10	10	
	Immunität gegen ein Gift/Trank der 1 Stufe	5	5	5	Jeweils pro Trank/Gift
	Immunität gegen ein Gift/Trank der 2 Stufe	10	10	10	Jeweils pro Trank/Gift
	Immunität gegen ein Gift/Trank der 3 Stufe	15	15	15	Jeweils pro Trank/Gift
	usw.				
L	Krankheiten heilen	25	10	15	
L	Legenden und Geschichten	15	15	15	
L	Lesen/Schreiben	5	0	0	
	Magieresistenz	Spruchkosten x2			

That's Live 10

Fähigkeiten

L	Medizin	25	15	20	
	Orientierung	10	10	10	
L	Pflanzenkunde	15	10	10	
L	Rüstung reparieren Leder/Holz	5	10	10	
L	Rüstung reparieren Kette	10	15	15	
L	Rüstung reparieren Platte	15	20	20	
	Schätzen	15	15	15	
	Schmerzunempfindlichkeit	30	30	30	
L	Schlösser öffnen 1	10	10	10	
L	Schlösser öffnen 2	15	15	15	
L	Schlösser öffnen 3	20	20	20	
L	Schlösser öffnen 4	25	25	25	
	usw.				
L	Sprachen	10	10	10	pro Sprache
L	Spuren lesen	10	15	15	
L	Trankkunde	25	15	20	
	Trank Stufe 1	5	5	5	Jeweils pro Trank
	Trank Stufe 2	10	10	10	Jeweils pro Trank
	Trank Stufe 3	15	15	15	Jeweils pro Trank
	usw.				
L	Waffen schmieden	15	20	20	
	Zähigkeit Stufe 1	40	60	60	
	Zähigkeit Stufe 2	80	–	–	

Waffenfähigkeiten:	KK	WK	MK	
Dolche (max. Handlänge)	0	5	5	
Kurzschwerter (max. Unterarmlänge)	5	5	5	
Einhandwaffen (max. eine Handbreite ü. Nabel)	10	15	15	
Zweihandwaffen (max. Körpergröße)	10	–	–	
Stangenwaffen (max. 2,10 m)	10	20	20	
Kampfstab (max. Körpergröße)	10	10	10	
Kettenwaffen	10	–	–	
Wurfwaffen	10	15	15	
Schusswaffen	15	35	35	
Beidhändiger Kampf	10	–	–	Beidhändiger Kampf ist zum Führen von Schilden nicht erforderlich
Schild	10	20	20	Schilde sind reine Defensivwaffen
Bewusstlosschlagen	10	15	15	
Meucheln	20	30	30	

Zauberfähigkeiten:	KK	WK	MK	
Wissen um Magie	–	40	10	
Ritualwissen/Zeremonien	–	10	10	je, kann mehrfach gelernt werden
Meditation	–	10	10	
Magie Stufe 1	–	5	5	Jeweils pro Spruch
Magie Stufe 2	–	10	10	Jeweils pro Spruch
Magie Stufe 3	–	15	15	Jeweils pro Spruch
Magie Stufe 4	–	20	20	Jeweils pro Spruch
usw.				

That's Live 10

Fähigkeiten

Achtung: Alle in diesem Regelwerk enthaltenen Vorteile, Fähigkeiten und Zauber haben nur Vorschlagscharakter. Sie sollen nur unsere Stufenvorstellung verdeutlichen

Eigenkreationen sind natürlich erlaubt, jedoch sollte man sich bei der Kreation neuer Sprüche an eine Spielleitung wenden und von vornherein bedenken, dass *That's Live* ohne Illusionen, Gedanken lesen, Teleport, Unsichtbarkeitszaubern, etc. arbeitet. Außerdem gibt es keine Sprüche die ohne weiteres töten. Wenn ein neuer Spruch oder eine Fähigkeit genehmigt wird, kann sich die Spielleitung einen Testlauf vorbehalten, um zu sehen ob diese spielbar sind.

Alles, was nicht im Regelwerk steht, sollte mit Datum und Unterschrift von einer Spielleitung bestätigt werden.

Charakterkonvertierungen sind jederzeit möglich, damit es nicht zu unangenehmen Überraschungen kommt, wenn Sprüche nicht übernommen werden können, die Fähigkeit teurer wird etc., ist es ratsam, sich auch in diesem Fall an eine Spielleitung zu wenden.

Erläuterungen:

Alchimie

Vorbedingung: *Pflanzenkunde, Giftkunde und Trankkunde*

Das Herstellen alchemistischer Mixturen ist sehr langwierig, und kann nur mit komplizierten Apparaturen durchgeführt werden. Mit Alchimie hat der SC das Wissen um alchemistische Mixturen.

Der Charakter kann alchemistische Mixturen (z.B. Säuren), alchemistische Feuerbälle, etc. (Wirkung wie der entsprechende Zauber-

spruch) herstellen und identifizieren. Außerdem kann der Alchimist Komponenten, die für magische Sprüche nötig sind, herstellen.

Alchimie beinhaltet die Kenntnis einer Mixtur der 2. Stufe oder zweier Mixturen der 1. Stufe. Diese Mixturen werden bei der Berechnung der möglichen Mixturen pro Tag berücksichtigt. Weitere Alchimiekenntnisse müssen erst noch erworben werden. Die auf diese Weise erworbene/n Mixtur/en wird/werden durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Die Herstellung einer Mixtur dauert 20 Minuten pro Stufe.

Der SC kann Mixturen **analysieren** (d.h. Beschreibung fertiger Texte lesen). Sofort, wenn der SC das Rezept kennt, 20. min, wenn er die Herstellung nicht beherrscht.

Fertiggestellte Mixturen müssen entweder beim Check-In oder nach der Herstellung der Spielleitung bekannt gegeben werden, damit diese sie kennzeichnen kann (z.B. ein Aufkleber auf dem der Name der Mixtur und die Haltbarkeit in Spieltagen angegeben wird + Unterschrift der SL; bei schon gebrauten Mixturen werden die Spieltage beim Check-In im Voraus abgestrichen).

Mixturen sind je nach Erfahrung des Kundigen haltbar: Alchimiepunkte durch 5 in Spieltagen (aufrunden).

Um ein Meister der Alchimie zu

werden, benötigt der Charakter 10 Alchimiepunkte und muss eine Prüfung im Beisein einer Spielleitung ablegen. Bis zu dieser Prüfung kann er nur Mixturen bis zur dritten Stufe lernen. Ist er Meister der Alchimie, so kann er alle Stufen lernen und die Mixturen unter seiner höchsten Stufe lehren. Ab 20 Alchimiepunkten ist der Meister der Alchimie, falls er erneut eine Prüfung ablegt, fähig alle Mixturen, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren.

Mixtaren:

1. Stufe:

Feuerfest

Der mit der Mixtur eingeriebene Gegenstand kann eine Stunde lang nicht verbrannt, sehr wohl aber zerschnitten oder zerrissen werden. Allerdings kann die Tinktur nicht auf Lebewesen angewendet werden (hilft nicht gegen den Zauber *Metall erhitzen*).

Komponente: *Pulver zum Einreiben des Gegenstands*

Katzengold

Der Alchimist kann etwas herstellen, das aussieht wie Gold, schmeckt wie Gold, sich anfühlt wie Gold, nur ist es leider keins und löst sich nach 10 Minuten wieder in seine Bestandteile (hauptsächlich jedoch Staub) auf.

Komponente: *ein kleiner Brocken Katzensgold*

Die insgesamt in „Alchimie“ und Mixturen investierten EP geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Alchimiepunkte (AP).

That's Live 10

Fähigkeiten



Sternensplitter

Taschenlampe, aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde, bis zu 10 Minuten brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Diese Mixtur darf nicht zum Blenden verwendet werden.

Komponente: *kleiner Bergkristall*

Dietrich

Öffnet jedes nicht magische Schloss (SL-Entscheidung). Eventuelle Fallen werden dabei nicht entschärft.

Die alchemistische Mixtur muss auf das Schloss geträufelt werden. Das Schloss wird dadurch zerstört.

Komponente: *Fläschchen mit farbloser Flüssigkeit*

Taschendrachen

Feuerzeug kann bis zu 5 Minuten benutzt werden.

Komponente: *Zündsteine*

Unschald

Entfernt jede Art von Flecken aus Gewändern.

Komponenten: *Fleck-weg Mittel*

2. Stufe:

Alchemistisches Geschoss 1

Opfer verliert 1 LP.

Kein Schutz durch Rüstung, Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat, als ihm durch das Geschoss genommen werden).

Komponente: *gelber Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korke*

Sternenstein

Taschenlampe, aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde, bis zu 1 Stunde brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Diese Mixtur darf nicht zum Blenden verwendet werden.

Komponente: *großer Bergkristall*

Stammer Wächter

Rotes Stoffstück an Gegenstand anbringen (SL Bescheid geben!). Bei Berührung durch einen anderen wird ein Alarm ausgelöst. Die alchemistische Mixtur erzeugt ein lautes Geräusch bei Kontakt mit Haut.

Komponente: *Pulver um den Gegenstand zu bestreichen*

Immertree 1

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o.ä. auf alchemistische Weise, d.h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Lässt nach einer Stunde wieder nach.

Der Alchimist muss die Tür (oder den Gegenstand) mit der Mixtur beträufeln.

Komponente: *durchsichtige Flüssigkeit*

3. Stufe:

Alchemistisches Geschoss 2

Opfer verliert 2 LP.

Kein Schutz durch Rüstung, Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch das Geschoss genommen werden).

Komponente: *roter Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korke*

Gläserne Wand

Die Gläserne Wand hält alle Treffer ab, der Alchimist darf sich aber weder bewegen noch sprechen. Nach einer Stunde lässt die Wirkung nach.

Komponente: *Im langes Seil, das der Alchimist symbolisch um sich legt*

Ritualkerze

Die vom Alchimisten in zwei Stunden hergestellte Kerze kann während eines Rituals nicht mehr ausgehen (sollte sie während des Rituals durch Wind ausgehen, gilt sie trotzdem als brennend), jedoch kann eine solche Kerze nicht mehr als einmal für Rituale hergenommen werden. Außerdem dürfen nicht mehr als fünf in einem Ritu-

That's Live 10

Fähigkeiten

al verwendet werden, da sie sonst auf Grund des herben Geruchs bei allen Umstehenden starken Hustenreiz auslösen.

Komponente: *Duftkerze (am besten Opium oder Pachoulie)*

Steinerne Träne

Für 5 Minuten Bewegungsunfähigkeit. Wird der Betroffene angegriffen, verliert die Mixtur vor dem ersten Treffer ihre Wirkung.

Komponente: *Opfer mit Reis (Knochensplinter) bewerfen*

Immertree 2

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o.ä., d.h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Dauert zwei Stunden. Wirkt in diesem Fall auch auf Entfernung.

Komponente: *Softball mit langem, angeklebtem Band*

4. Stufe:

Alchemistisches Geschoss 3

Opfer verliert 3 LP.

Kein Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch das Geschoss genommen werden).

Komponente: *blauer Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korken*

Chokalsäure

Zerstört einen Schild oder halbiert den Rüstungsschutz des Opfers (abrunden). Zerstört jegliches festes und totes Material (also z.B. Holz, Metall, etc.), Stein, Tiere, Pflanzen und Menschen werden von der Säure nicht angegriffen.

Komponente: *Flasche mit farbiger Flüssigkeit*

Feuersaft

Das Opfer windet sich 5 Minuten in Schmerzen und verliert einen Lebenspunkt.

Besitzt der Charakter die Fähigkeit *Schmerzunempfindlichkeit*, verliert er zwar auch einen Lebenspunkt, hat aber keine Schmerzen. Wird das Opfer angegriffen, verliert die Mixtur mit dem nächsten Treffer ihre Wirkung.

Komponente: *zerbröckelte Erbsen und Nudeln mit einer Prise Mehl*

5. Stufe:

Alchemistisches Geschoss 4

Opfer verliert 4 LP.

Kein Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber nicht zerstört. Mit einem Schild können alchemistische Geschosse abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss gegebenenfalls vorher bekannt gegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch das Geschoss genommen werden).

Komponente: *grüner Softball mit angeklebtem Schaumgummi-Korken*

Bewusstlosschlagen

Erlaubt dem SC, andere Charaktere (oder NSCs) mit dem Knauf einer Waffe bewusstlos zu schlagen. Das Opfer ist dann für **5-10 Minuten** bewusstlos.

Es genügt, wenn das Opfer irgendeine Art von Abwehrreaktion durchführt (z. B. es hebt die Hände, pariert mit einer Waffe o. ä.) und der Versuch schlägt fehl. Kopfbedeckungen, die einen Rüstungspunkt (siehe **Kapitel 6: Kampf**) bringen und auch den Nacken schützen, verhindern, dass man bewusstlos geschlagen wird. Wasser ins Gesicht, starkes Schütteln oder die erste Wunde bei einem Angriff lassen den Charak-

ter erwachen, wenn auch mit starken Kopfschmerzen.

Wer mehrmals am Tag bewusstlos geschlagen wird, meldet sich bei einer Spielleitung, um eventuelle Nebenwirkungen zu erfahren.

Eine in eine Kampfhandlung involvierte Person kann nicht bewusstlos geschlagen werden, genauso wenig ist es möglich, seinen Gegner während der Kampfhandlung bewusstlos zu schlagen!

Erste Hilfe

Verhindert nur das Sterben bzw. Verbluten eines SC's bei 0 LP (oder weniger) oder wenn drei Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben (wenn ohne Tötungsabsicht verletzt). *Erste Hilfe* heilt keine Wunden, verhindert aber die Entstehung von Wundbrand. Werden die Wunden nicht durch *Medizin*, Tränke, Salben oder Magie behandelt und hat der Verletzte nicht den Vorteil „*schnelle Heilung*“, so bleibt die Wunde **bis zum Ende des Live-rollenspiels**. Der Behandelte darf sich langsam bewegen, aber bis zu einer medizinischen Behandlung, magischer Heilung oder Selbstheilung durch „*schnelle Heilung*“ nicht kämpfen oder Rituale durchführen, wohl aber Zaubersprüche aussprechen. Der Behandelnde legt Verbände an, schient, trägt Salben auf, etc. Verbandsmaterial muss, schon der Fairness halber, an den Behandelnden zurückgegeben werden, wenn es nicht mehr benötigt wird. Durch *Erste Hilfe* kommt ein bewusstloser Charakter nicht zu Bewusstsein.

Fallen stellen/entschärfen

Der Spieler kann Fallen stellen und entschärfen, genaue Erklärungen unter **Kapitel 9: Fallen**. Die Stufen bauen auf einander auf,

Fähigkeiten

das heißt wer *Fallen stellen/entschärfen 2* erlernen will, muss erst *Fallen stellen/entschärfen 1* beherrschen.

Feuer machen

Der SC darf Streichhölzer benutzen.

Giftkunde

Mit *Giftkunde* hat der SC das Wissen um Gifte und ihrer Zusammensetzung. *Giftkunde* beinhaltet die Kenntnis eines Giftes der 2. Stufe oder zweier Gifte der 1. Stufe. Dieses/e Gift/e wird/werden bei der Berechnung der möglichen Gifte pro Tag berücksichtigt. Das/die auf diese Weise erworbene/n Gift/e wird/werden durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Beispiel: Ein Spieler nimmt sich bei seiner Charaktererschaffung *Durst- und Hustengift*, damit hat er sich für zwei Gifte der 1. Stufe entschieden, er hätte genauso als Gift der 2. Stufe *Schlafgift* wählen können.

Weitere Giftkenntnisse müssen erst noch erworben werden. Der Spieler darf Gifte ohne Folgenkosten und selbst Gifte herstellen.

(Mit drei Giftpunkten kann man also entweder ein Gift der ersten und ein Gift der zweiten Stufe, oder drei Gifte der ersten Stufe herstellen).

Um ein Meister der Giftkunde zu werden, benötigt der Charakter 10 Giftpunkte und muss eine Prüfung im Beisein einer Spielleitung ablegen. Bis zu dieser Prüfung kann er

nur Gifte bis zur dritten Stufe erlernen. Ist er Meister der Giftkunde, so kann er alle Stufen lernen und die Gifte unter seiner höchsten Stufe lehren. Ab 20 Giftpunkten ist der Meister der Giftkunde, falls er erneut eine Prüfung ablegt, fähig alle Gifte, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren.

Fertiggestellte Gifte müssen entweder beim Check-In oder nach der Herstellung der Spielleitung bekannt gegeben werden, damit diese sie gegebenenfalls kennzeichnen kann (z.B. ein Aufkleber auf dem der Name des Giftes und die Haltbarkeit in Spieltagen angegeben wird + Unterschrift der SL; bei schon gebrauchten Giften werden die Spieltage beim Check-In im Voraus abgestrichen).

Ein Gift besteht aus so vielen Komponenten, wie seine Stufe beträgt (d.h. ein Gift der Stufe 3 besteht aus 3 verschiedenen Substanzen), ein Bestandteil ist jedoch in jedem Fall Essig (keine Essigessenz), Zitronensaft, Salzwasser o. ä. und muss mindestens ein Drittel des Giftes betragen.

Achtung: Erkundige dich vorher bei der SL nach eventuellen Allergien des Opfers. Es darf kein Alkohol verwendet werden!

Die Herstellung eines Giftes dauert 10 Minuten pro Stufe. Eine Portion entspricht etwa einem Esslöffel voll.

Der SC kann Gifte analysieren (d.h. Beschreibungen von Giften lesen): Sofort, wenn er das Rezept kennt, nach 20 Minuten, wenn er die Herstellung nicht beherrscht.

Gegengifte erhält man, indem man

das Gift mit 100 ml Wasser vermischt und diese Mixtur mit Himbeersirup mischt. Die Herstellung eines Gegengiftes dauert, wenn der SC das Rezept des Giftes kennt, 10 Minuten + 5 Minuten pro Stufe.

Ist ihm das Rezept des Giftes unbekannt, braucht er 20 Minuten + 5 Minuten pro Stufe.

Gifte müssen nicht pur verabreicht werden, sondern können in Speisen und Getränke eingerührt werden (dann muss jedoch der Anteil an Essig, Zitronensaft, Salzwasser o. ä. erhöht werden). Die Mindestmenge ist ein Esslöffel des Giftes, eine Erhöhung der Dosis ruft aber **keine stärkere Wirkung** hervor.

Giftkundigen ist es auch möglich Kontaktgifte herzustellen. Diese Art von Giften entfaltet ihre Wirkung, wenn sie mit ungeschützten Körperstellen in Kontakt kommen. Die Herstellungskosten sind eineinhalb mal so hoch wie die für ein normales Gift (aufrunden).

Beispiel: Ein Kontakt-Lähmungsgift kostet den Giftkundigen 3 statt der sonst üblichen 2 Giftpunkte. Wird dieses Kontaktgift als Waffengift verwendet, wird die Waffe deutlich mit einem grünen Band gekennzeichnet. Der **erste Treffer auf eine ungeschützte Stelle (auch wenn Rüstung zerstört wurde) bringt das Gift zur Wirkung. Danach ist die Waffe nicht mehr giftig (grünes Band entfernen).**

Die Wirkungsverzögerung und die Wirkung sind bei Waffengift genauso wie bei einem normalen Gift. Allerdings endet die Wirkung

Er kann so viele Gifte in Stufen herstellen, wie seine Giftpunkte, d.h. seine insgesamt in *Giftkunde* und *Gifte* investierten EP geteilt durch zehn betragen (abgerundet)

Fähigkeiten

mit dem nächsten Treffer. Die Wirkungsverzögerung kann auch durch eine Erhöhung der Dosis nicht herabgesetzt werden.

Gifte sind je nach Erfahrung des Giftkundigen haltbar: Giftpunkte durch 5 in Spieltagen (aufrunden).

Anwendung von Giften vor dem Einsatz der SL mitteilen, damit das Opfer über die Giftwirkung informieren kann.



Gifte:

1. Stufe:

Depressionsgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer verfällt für fünf Minuten in tiefste Depressionen. In den folgenden 10 Minuten bessert sich der Zustand langsam wieder.

Darstgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer wird die nächste halbe Stunde von der Gier nach einem bestimmten Getränk befallen.

Mastengift

Wirkung: Das Opfer bekommt einen ca. zweiminütigen Hustenanfall, der in den folgenden 5 Minuten langsam abklingt.

Lachgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer wird in den nächsten 5 Minuten von Lachkrämpfen geschüttelt. In den folgenden 10 Minuten findet der SC alles was er hört oder sieht furchtbar lustig, danach klingt die Wirkung langsam ab.

Klebegift

Wirkung: Das Opfer bleibt an der nächsten Person die es berührt

oder von der es berührt wird, für die nächste halbe Stunde kleben.

Übelkeitsgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer wird während der nächsten Stunde immer wieder von Wellen absoluter Übelkeit ergriffen.

2. Stufe:

Allergiegift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer ist gegen bestimmte Dinge allergisch (Juckreiz, Niesen, etc.), die vor der Herstellung des Giftes festgelegt werden müssen. Es ist aber nicht möglich gegen zwei verschiedene Dinge Allergien zu erzeugen.

Während der ersten 15 Minuten ist die Allergie übermäßig stark, in den folgenden 15 Minuten schwächt sie ab.

Lähmungsgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer wird für 5 Minuten bewegungsunfähig. Wird der Betroffene angegriffen, verliert das Gift sofort seine Wirkung.

Schadensgift* leicht

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer verliert dann sofort einen Lebenspunkt.

Schlafgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer schläft ein. Die Wirkungsdauer beträgt max. 30 Minuten, endet aber sofort, wenn der Betroffene geweckt wird (Angriff, Schütteln, Wasser über den Kopf, etc.)!

3. Stufe:

Blindgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein.

Das Opfer erblindet für eine Stunde. Das Opfer muss während dieser Zeit eine undurchsichtige Augenbinde tragen (Binde von SL genehmigen lassen).

Satellitengift

Wirkung: Dieses Gift ist auch unter dem Namen „Nervgift“ bekannt. Das Opfer folgt der nächsten Person die es berührt oder von der es berührt wird für die nächste halbe Stunde überall hin

That's Live 10

Fähigkeiten

und versucht deren Aufmerksamkeit zu erringen. („Seid ihr wohl gewillt mir für kurze Zeit euer Ohr zu leihen?“, „Ich habe euch etwas furchtbar Wichtiges zu erzählen!“, „Entschuldigt, doch ich muss Euch eine wichtige Frage stellen!“, etc.)

Schadensgift* mittel

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer verliert dann sofort zwei Lebenspunkte.

Schmerzgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Gift verursacht für 30 Minuten starke Schmerzen (der Betroffene ist praktisch handlungsunfähig).

Wahnsinnsgift

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer führt für 20 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen voll bewusst (Vorschläge für Wirkung vor Beginn des Live bei der SL abgeben).

4. Stufe:

Anti-Magie-Gift

Wirkung: Raubt sofort sämtliche Magiepunkte des Opfers, die aber auf normalem Wege wieder regeneriert werden können. Der Magier fühlt sich wie ausgebrannt. Dieses Gift wirkt nicht auf Priester oder andere religiös orientierte Magier, da diese ihre Magie

nicht durch sich selbst, sondern durch eine göttliche Kraft erhalten.

Behütergift

Wirkung: Das Opfer beschützt die nächste Person, die es berührt oder von der es berührt wird, für die nächste Stunde vor allen Widrigkeiten dieser „ach so bösen“ Welt und verkündet dies auch lauthals, egal ob es diese Person will oder auch nicht.

Schadensgift* schwer

Wirkung: Die Wirkung setzt nach fünf Minuten ein. Das Opfer verliert dann sofort drei Lebenspunkte.

5. Stufe:

Tödliches Gift

Wirkung: Nach 30 Minuten setzen starke Schmerzen ein. Nach einer weiteren Stunde ist das Opfer tot. Weder Heilzauber, Tränke noch Salben wirken bei tödlichem Gift.

**Schadensgifte sind nicht sofort tödlich, das Opfer fällt, wenn es durch das Gift auf 0 LP kommt, ins Koma und ist erst nach einer weiteren Stunde tot.*

Ein Gift kann nur durch ein Gegengift neutralisiert werden.

Heraldik

Der SC kann Wappen und Namenszeichen bei der SL erfragen.

Immunität

Der SC ist gegen ein bestimmtes Gift immun.

Immunität gegen ein Gift der 1.

Stufe: 5 EP/jeweils pro Gift

Immunität gegen ein Gift der 2.

Stufe: 10 EP/jeweils pro Gift

Immunität gegen ein Gift der 3.

Stufe: 15 EP/jeweils pro Gift

usw.

Krankheiten heilen

Der Charakter kann Krankheiten identifizieren und weiß, wie die Krankheit zu heilen ist (SL-Entscheidung). Wer eine Krankheit heilen will, sollte dies auch entsprechend ausspielen, z.B. Wadenwickel, Tees, Aderlass, Schröpfen, etc.

Legenden und Geschichten

Falls es welche zum Szenario gibt, hat der SC entsprechende Kenntnisse. Bei der SL erfragen.

Magieresistenzen

Nur bei Sprüchen die mit ** gekennzeichnet sind, z.B. bedeutet eine Magieresistenz gegen Verwirrung, dass ein Verwirrungszauber bzw. vergleichbare Eigenkreationen nicht auf den SC wirken (siehe Schema unten).

Meditation

20 Minuten Meditation regeneriere-

Magieresistenz gegen Spruch:	Stufe	Spruchkosten	Magieresistenzkosten
Angstzauber	1	5	10
Verwirrung	1	5	10
Schlafzauber	2	10	20
Wahnsinn 1	1	5	10
Wahnsinn 2	2	10	20
Wahnsinn 3	3	15	30

Fähigkeiten

ren einen MP, d.h. ruhig auf dem Boden sitzen und nicht sprechen. Ein Meistermagier braucht nur noch 15 Minuten, ein Großmeister 10 Minuten und ein Erzmagier 5 Minuten.

Medizin

Vorbedingung: *Erste Hilfe*

Innerhalb von **4 Stunden** regeneriert jedes behandelte Körperteil (Torso, Arme, Beine) einen TP. Die Behandlung dauert pro Wunde mindestens 10 Minuten und ist beliebig oft auf eine Person anwendbar.

Der Behandelte wäscht Wunden aus, legt Verbände an, schient, trägt Heilsalben auf, macht Operationen etc. (auch hier gilt: Verbandsmaterial bitte wieder zurückgeben!).

Besitzt der Patient den Vorteil *schnelle Heilung* dauert die Regeneration nur 3 Stunden. In jedem Fall ist der mit *Medizin* behandelte Charakter bis zur vollständigen Heilung bettlägerig.

Meucheln

Vorbedingung: *Bewusstlosschlagen*

Meucheln muss bei der Spielleitung bekannt gegeben werden.

Zum Meucheln dürfen nur kernlose Tape- oder Latexdolche verwendet werden, die jedoch bei der Spielleitung als Meuchelwaffe extra vorgelegt werden müssen.

Der Kehlschnitt darf nur angedeutet werden!

Es genügt, wenn das Opfer irgendeine Art von Abwehrreaktion durchführt (z. B. es hebt die Hände, pariert mit einer Waffe o. ä.) und der Versuch schlägt fehl. Ist das Opfer ahnungslos oder wehrlos kann bei genügend Geschick auch von vorne gemeuchelt werden.

Das Entscheidende ist nur, dass das Opfer nicht damit rechnet.



Wird die Meuchelabsicht durchschaut, ist die Verletzung **nicht tödlich**, sondern zählt als **1 TP**.

Trägt das Opfer einen Meuchelschutz (Halsschutz aus mindestens hartem Leder) bei Kehlschnitt, oder Torsorüstung (mindestens RS2) bei Lungenstich, hat Meucheln **keine** Auswirkung. Eine in eine Kampfhandlung involvierte Person kann nicht gemeuchelt werden, genauso wenig ist es möglich seinen Gegner während der Kampfhandlung zu meucheln.

War der Versuch erfolgreich, hat das Opfer zwar noch alle LP, verblutet aber auf Grund der gezielten Verletzung innerhalb einer Minute.

Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken, Salben oder *Medizin* zu retten. Es ist aber auch zu beachten, dass jemand mit einem Kehlschnitt zum Beispiel keinen Trank mehr schlucken kann.

Orientierung

Der Spieler darf einen Kompass benutzen.

Pflanzenkunde

Nur mit *Pflanzenkunde* kann man Heilpflanzen und -kräuter suchen und finden.

Kenntnis von (Heil-) Pflanzen. Zusammen mit der Kenntnis um Heiltränke kann die Wirkung eines Heiltranks um eine Stufe erhöht werden (z.B. *Pflanzenkunde* + Heiltrank 2 = 3 LP).

Rüstung reparieren

Nach einem Kampf kann man den ursprünglichen Rüstschutz wiederherstellen; dazu muss die Rüstung ausgezogen und mit Werkzeug und Material (z.B. Zange, Hammer, etc.) bearbeitet werden.

Zeitaufwand: 5 Minuten pro Körperteil und Punkt RK. Ein Schmied, der die Fähigkeit *Waffen schmieden* beherrscht, benötigt nur die Hälfte der Zeit.

Schätzen

Der ungefähre Wert eines Gegenstandes oder fremder Währung wird von einer SL genannt.

That's Live 10

Fähigkeiten

Schlösser öffnen

Der SC kann nicht magisch versperrte Schlösser öffnen, genaue Erklärung siehe **Kapitel 10.: Schlösser**.

Die Stufen bauen auf einander auf, d.h. wer *Schlösser öffnen 2* erlernen will, muss zuerst *Schlösser öffnen 1* beherrschen (jede Stufe kostet erneut 10 EP's).

Schmerz- unempfindlichkeit

Der Charakter fällt bei 0 Lebenspunkten am Torso oder aber, wenn 3 Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben, **nicht** in Ohnmacht. Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen, kriechen, sich verbinden oder einen Heiltrank zu sich nehmen.

Durch den Spruch *Schmerz* oder ähnliche wirkende Zauber verliert er trotzdem LP, verspürt jedoch nur leichte Schmerzen. Der SC verspürt bei *Schmerzgift* nur leichte Schmerzen. Wunden müssen trotzdem ausgespielt werden. Fallen die LP des Charakters unter Null, so ist er zwar noch bei Bewusstsein und kann noch schreien, er ist aber nicht mehr fähig zu kriechen, sich zu verbinden oder einen Heiltrank zu nehmen.

Spärentlesen

Der SC erhält je nach Umständen und seinem Vorgehen Informationen von der SL.

Trankkunde

Mit *Trankkunde* hat der SC das Wissen um Tränke und ihre

Zusammensetzung. *Trankkunde* beinhaltet die Kenntnis eines Trankes der 2. Stufe oder zweier Tränke der 1. Stufe. Diese/r Trank/Tränke wird/werden bei der Berechnung der möglichen Tränke pro Tag berücksichtigt. Der/Die auf diese Weise erworbene/n Trank/Tränke wird/werden durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Beispiel: ein Spieler nimmt sich bei seiner Charaktererschaffung Heiltrank 1 und Eisenhauttrank, damit hat er sich für zwei Tränke der 1. Stufe entschieden, er hätte genauso als Trank der 2. Stufe Immuntrank 2 wählen können.

Weitere Kenntnisse über Tränke müssen erst noch erworben werden. Außerdem beinhaltet *Trankkunde* kein Wissen um Pflanzen (*Pflanzenkunde*).

Fertiggestellte Tränke müssen entweder beim Check-In oder nach der Herstellung der Spielleitung bekannt gegeben werden, damit diese sie gegebenenfalls kennzeichnen kann (z.B. ein Aufkleber auf dem der Name des Trankes und die Haltbarkeit in Spieltagen angegeben wird + Unterschrift der SL; bei schon gebrauten Tränken werden die Spieltage im Voraus abgestrichen.)

(Mit drei Trankpunkten kann man also entweder einen Trank der ersten und einen Trank der zweiten Stufe oder drei Tränke der ersten Stufe herstellen.)

Um ein Meister der Trankkunde zu werden benötigt der Charakter 10 Trankpunkte und muss eine Prüfung, im Beisein einer Spiellei-

tung, ablegen. Bis zu dieser Prüfung kann er nur Tränke bis zur dritten Stufe lernen.

Ist er Meister der Trankkunde, so kann er alle Stufen lernen und die Tränke unter seiner höchsten Stufe lehren.

Ab 20 Trankpunkten ist der Meister der Trankkunde, falls er erneut eine Prüfung ablegt, fähig alle Tränke, die er beherrscht, für die Hälfte der Punkte zu lehren.

Achtung: Tränke sind nicht magisch, sondern nutzen lediglich die Kräfte bestimmter Pflanzen!

Tränke müssen, wie der Name schon sagt, getrunken werden, jedoch nicht zwingend real, z.B. bei Allergien auf Bestandteile. Dabei entsprechen 100 ml einer Portion.

Es ist auch möglich statt Tränken Salben herzustellen (gleiche Regeln, gleiche Wirkung).

Salben sollten großzügig aufgetragen werden – mindestens 1 Teelöffel voll.

Bei Tränken muss ebenfalls auf Allergien geachtet werden und Alkohol ist auch hier nicht erwünscht!

Tränke und Salben sind je nach Erfahrung des Kundigen haltbar: Trankpunkte durch 5 in Spieltagen (aufrunden).

Die Herstellung eines Trankes kostet 10 Minuten pro Stufe.

Will ein Trankkundiger einen Trank analysieren, von dem er keine Kenntnis besitzt, dauert das ca. 20 Minuten. Bei der Spielleitung nachfragen.

Er kann so viele Tränke in Stufen herstellen, wie seine Trankpunkte, d.h. seine insgesamt in *Trankkunde* und *Tränke* investierten EP geteilt durch zehn betragen (abgerundet)

That's Live 10

Fähigkeiten

Die Summe der Stufen der Tränke, die ein Charakter den Tag über zu sich nimmt, darf die Stufe 6 nicht überschreiten, d.h. er kann max. einen Trank der Stufe 6 oder 6 Tränke der Stufe 1 oder zwei Tränke der Stufe 3 usw. zu sich nehmen. Wird diese Grenze überschritten treten Nebenwirkungen auf (SL fragen).

Tränke:

1. Stufe:

Frostschätztrank

Wirkung: Der SC erträgt eine Stunde lang eisige Temperaturen doppelt so gut wie vorher.

Heiltrank 1

Wirkung: Gibt einen LP zurück.

Mitzeschätztrank

Wirkung: Der SC erträgt eine Stunde lang Hitze doppelt so gut

wie vorher.

Lederhauttrank

Wirkung: Durch den Trank wird innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt ein Trefferpunkt absorbiert (muss geschminkt werden!)

2. Stufe:

Eisenhauttrank

Wirkung: Durch den Trank werden innerhalb der nächsten halben Stunde insgesamt zwei Trefferpunkte absorbiert (muss geschminkt werden!)

Heiltrank 2

Wirkung: Gibt zwei LP zurück.

Immantrank 1

Wirkung: Macht eine Stunde lang gegen ein Gift der 1. Stufe immun. Bei Verwendung einer Salbe nur gegen Kontaktgift an der jeweili-

gen Stelle.

Der Trankkundige muss sich bei Kauf dieses Trankes entscheiden, gegen welches Gift der Trank immun macht, er kann sich diesen Trank jedoch beliebig oft kaufen.

Magie-Trank

Wirkung: Gibt 1 MP zurück.

Schmerzanempfindlichkeitstrank

Wirkung: Der Charakter fällt bei 0 Lebenspunkten oder wenn 3 Gliedmaßen keine Trefferpunkte mehr haben nicht in Ohnmacht.

Er ist zwar kampfunfähig, kann aber um Hilfe rufen und kriechen. Der Trank wirkt zwei Stunden lang.

3. Stufe:

Anti-Liebestrank

Wirkung: Hebt die Wirkung eines Liebestrankes auf, kann aber auch



That's Live 10

Fähigkeiten



vorbeugend eingenommen werden (in diesem Fall ist die Wirkungs-
dauer eine Stunde)

Heiltrank 3

Wirkung: Gibt drei LP zurück.

Immantrank 2

Wirkung: Macht eine Stunde lang
gegen ein Gift der zweiten Stufe
immun.

Bei Verwendung einer Salbe nur
gegen Kontaktgift an der jeweili-
gen Stelle.

Der Trankkundige muss sich bei
Kauf dieses Trankes entscheiden,
gegen welches Gift der Trank
immun macht, er kann sich diesen
Trank jedoch beliebig oft kaufen.

Liebestrank

Wirkung: Das Opfer ist für die
nächsten zwei Stunden unsterblich
in die Person verliebt, die es nach
der Einnahme des Trankes als
erste berührt (oder von der es
berührt wird).

Innerhalb dieser 2 Stunden ist das
Opfer nicht bereit, freiwillig einen
Anti-Liebestrank zu nehmen.

*(Wer diesen Trank als unfaires
Mittel einsetzt, fliegt vom Con!)*

Steinhaatrank

Wirkung: Durch den Trank
werden innerhalb der nächsten
halben Stunde insgesamt drei
Trefferpunkte absorbiert (muss
geschminkt werden!).

4.Stufe:

Berserkertrank

Wirkung: Der Charakter verträgt
für die Dauer des nächsten Kamp-
fes doppelt so viele Verwundun-
gen wie normal, kann jedoch auch
den Kampf nicht vorzeitig been-
den. Die Heilung ist doppelt so
aufwendig, d.h. es müssen auch
die „zusätzlichen“ Wunden behan-
delt werden.

Immantrank 3

Wirkung: Macht eine Stunde lang
gegen ein Gift der 3. Stufe immun.
Bei Verwendung einer Salbe nur
gegen Kontaktgifte an der jeweili-
gen Stelle.

Der Trankkun-
dige muss sich
bei Kauf dieses
Trankes
entscheiden,
gegen welches
Gift der Trank
immun macht,
er kann sich
diesen Trank
jedoch beliebig
oft kaufen.

6. Stufe:

Trank der schnellen Heilung

Wirkung: Der
SC bekommt
alle vier Stun-
den pro Treffer-
zone einen LP
zurück, die

Wirkung des Trankes hält 24 Stun-
den an (wie Vorteil *schnelle
Heilung*).

Anschließend ist er vier Tage
gegen diesen Trank immun.

Waffen schmieden

Der SC kann Waffen und Schilde
reparieren und herstellen. Feuer
und Werkzeug müssen vorhanden
sein.

Zähigkeit Stufe 1

Vorbedingung: *Schmerzunemp-
findlichkeit*

Der Charakter erhält einen Torso-
punkt mehr.

Zähigkeit Stufe 2

Vorbedingung: *Schmerzunemp-
findlichkeit und Zähigkeit Stufe 1*

Der Charakter fängt einen weite-
ren Trefferpunkt ab.



Kampf

Kapitel 6

Kampf

Welche Waffen man einsetzen kann, hängt von den erworbenen Waffenfähigkeiten ab. Fällt einem eine Waffe in die Hand, mit der man nicht umgehen kann, kann man sie auch nicht einsetzen, es sei denn, um sich bei Lebensgefahr mehr schlecht als recht zu verteidigen. Im Spiel kann eine ungeübte Waffe zum Beispiel mit der linken Hand geführt werden (bei Linkshändern mit der rechten Hand).

Alle Waffen verursachen einen Schadenspunkt.

Als einzige Ausnahme machen schwere, ausschließlich mit zwei Händen zu führende Wuchtwaffen zwei Schaden. Diese sind:

Schwere Kriegsaxt, großer Kriegshammer, Bidenhänder, Kettenwaffen (Kriegsflögel).

Gewicht ausspielen!

Große Armbrüste und Langbögen durchschlagen jede Rüstung (außer Platte über Kette), können aber mit einem Schild abgewehrt werden.

Kleine Bögen und leichte Armbrüste verursachen wie jede andere Waffe auch **einen Schaden**.

Rumpftreffer verursachen einen Lebenspunktverlust.

Erhält ein Gliedmaß mehr Schadenspunkte als es Treffer- und Rüstungspunkte hat, gehen die überzähligen Trefferpunkte entweder auf den Torso über oder das

Gliedmaß gilt als abgeschlagen.

***Beispiel:** Wird ein Arm mit 3 Schaden getroffen, der Arm hält nur einen Schaden aus, geht der überschüssige Schaden auf den Torso über; in diesem Fall also 2 LP. Wird allerdings der Arm hintereinander dreimal getroffen, geht der Schaden nicht auf den Torso weiter, sondern der Arm wird ins negative gezählt.*

Besitzt ein Arm keine Trefferpunkte mehr, wird der jeweilige Arm unbrauchbar. Gegenstände, die in der entsprechenden Hand gehalten werden, müssen fallen gelassen werden.

Besitzt ein Bein keine Trefferpunkte mehr wird das jeweilige



That's Live 10

Kampf

Bein unbrauchbar: humpeln, hinken. Sind beide Beine getroffen, stürzt man (Fortbewegung nur kriechend, gestützt auf einen Helfer humpelnd etc.).

Sind drei Gliedmaßen ohne Trefferpunkte (z.B. zwei Arme und ein Bein) wird man, genauso wie wenn der Torso auf 0 LP ist, bewusstlos.

Negative TP (d. h. der Charakter hat mehr Schaden erhalten als er Punkte hat, z. B. bei 3 LP 4 Schaden) benötigen die doppelte Heilung.

Beispiel: Ein Torso der -2 TP hat benötigt 4 Punkte an Heilung um auf Null zu kommen.

Außerdem wird die Zeit bis zum Verbluten kürzer: **500 Sekunden bei -1 LP; 400 Sekunden bei -2 LP; 300 Sekunden bei -3 LP; 200 Sekunden bei -4 LP und 100 Sekunden bei -5 LP.**

Ab -6 LP verblutet man innerhalb von dreißig Sekunden.

Verletzungen müssen ausgespielt werden. Erstens sieht es besser aus, und zweitens erleichtert es den Überblick über den Zustand des Charakters. Das gilt auch für Charaktere mit *Schmerzunempfindlichkeit*.

Die Rüstung absorbiert solange Trefferpunkte, bis sie zerstört ist (siehe **Kapitel 7.: Rüstung**).

Bei Verlust sämtlicher Lebenspunkte am Torso oder sämtlicher Punkte dreier Gliedmaßen wird der Charakter ohn-



mächtig (wenn er nicht den Vorteil der *Schmerzunempfindlichkeit* hat).

Es besteht die Gefahr des Verblutens, wenn der SC nicht innerhalb der nächsten 10 Minuten medizinisch versorgt wird (bis 600 zählen).

Bei unbehandelten Wunden entsteht nach 6 Stunden Wundbrand (-1LP/Stunde), der nur durch doppelt aufwendige Heilung gestoppt werden kann. Durch Wundbrand verlorene LP müssen auf dem üblichen Weg regeneriert werden.

Durch erste Hilfe erhält der Verletzte keine LP zurück.

Einen Todesstoß kann jeder durchführen. Er muss aber sauber angedeutet werden und kann nicht im Vorbeigehen gesetzt werden.

Ein SC stirbt nur dann unmittelbar nach einer Verwundung, wenn die Tötungsabsicht bekannt gegeben wurde: Ein Todesstoß gilt als erfolgreich gesetzt, wenn der SC keine LP mehr hat, drei Gliedmaßen mit null Trefferpunkten hat

oder absolut wehrlos ist (z.B. schlafend, tot stellend, gefesselt usw.). Ansonsten ist es nur ein weiterer Trefferpunkt.

Dies gilt entsprechend für magische Angriffe.

Bei einem **hilf- und wehrlosen Opfer** (z.B. gefesselt, bewusstlos, schlafend) kann auch schon der erste Trefferpunkt ein Todesstoß sein.

Bei einem Todesstoß verblutet das Opfer innerhalb von 30 Sekunden! Innerhalb dieser Frist ist es möglich das Opfer durch sofortige Anwendung von Magie, Tränken und Salben oder Medizin zu retten. Wobei auch hier gilt, das Opfer muss noch in der Lage sein, z. B. einen Trank zu schlucken.

Auch wenn Todesstöße erlaubt sind, sollte man sich gut überlegen ob und wie oft man einen Todesstoß setzt.

Bedenkt einfach, dass es auch für einen erfahrenen Kämpfer nicht leicht ist, einen Menschen vor sich liegen zu haben und sein Leben einfach so zu beenden.



Rüstung

Rüstung

Eine Rüstung fängt die Anzahl an Trefferpunkten ab, die ihrer Rüstungsklasse (RK) entspricht, bevor sie zerstört ist. Eine Reparatur ist nur mit der Fähigkeit „Rüstung reparieren“ oder durch Magie möglich.

Rüstung hilft nur da, wo sie getragen wird: Eine Beinschiene hilft bei einem Armtreffer gar nichts!
Natürlich müssen auch Treffer, die von der Rüstung abgehalten werden, ausgespielt werden.

Nur die Rumpfrüstung wird in eine **vordere und eine hintere Rüstungszone** eingeteilt, z.B. hält eine Lederrüstung mit RK 2 zwei Front- und zwei Rückentreffer ab, bevor sie zerstört ist.

Nur „echte“ Rüstung schützt, also keine selbstgestrickten „Kettenhemden“ aus grauer Wolle, Karton-„Rüstungen“ o.ä.

Wird Rüstung übereinander getragen, zählen die Rüstungspunkte der **höchsten Rüstungsklasse**, alle anderen Rüstungspunkte der niedrigeren Rüstungsklassen werden halbiert (abgerundet) und zu

den Rüstungspunkten der höheren Rüstung dazugezählt.
Ein eigens für „That's Live“ geschriebenes Schlachtenregelwerk ist gesondert zu erhalten.

Schilde (Schilde sind ausschließlich Defensivwaffen) sind aus spieltechnischen Gründen außer durch schwere, beidhändig geführte Wuchtwaffen (siehe **Kapitel 6.: Kampf**) oder durch einen entsprechenden Zauberspruch **unzerstörbar**. Nach drei



Trefferpunkten mit einer schweren Waffe gilt ein Schild als zerstört.

Zur Erinnerung: Metall- und ungepolsterte Holzschilde sind verboten!

Ein Helm bringt **einen** zusätzlichen Rüstungspunkt auf Front-

oder Rückenzone der Rumpfrüstung. Ein Helm verhindert, dass der Charakter bewusstlos geschlagen wird.

Sicherheit beim Kampf:

Waffen müssen vollständig gepolstert sein (auch Griff, Parierstangen, Stangen, Knauf)

Waffen dürfen keinen Kern aus Hartholz oder Metall haben. Ausnahmen bilden Lanzen mit einem Bambuskern, die jedoch beim Check-In der Spielleitung bekannt gegeben werden müssen.

Kein Herumfuchteln mit den Waffen (z.B. der beliebte Windmühlenschlag über dem Kopf), insbesondere beim zweihändigen Kampf oder mit Kettenwaffen (man muss den Unterlegenen im Kampf nicht unbedingt an den blauen

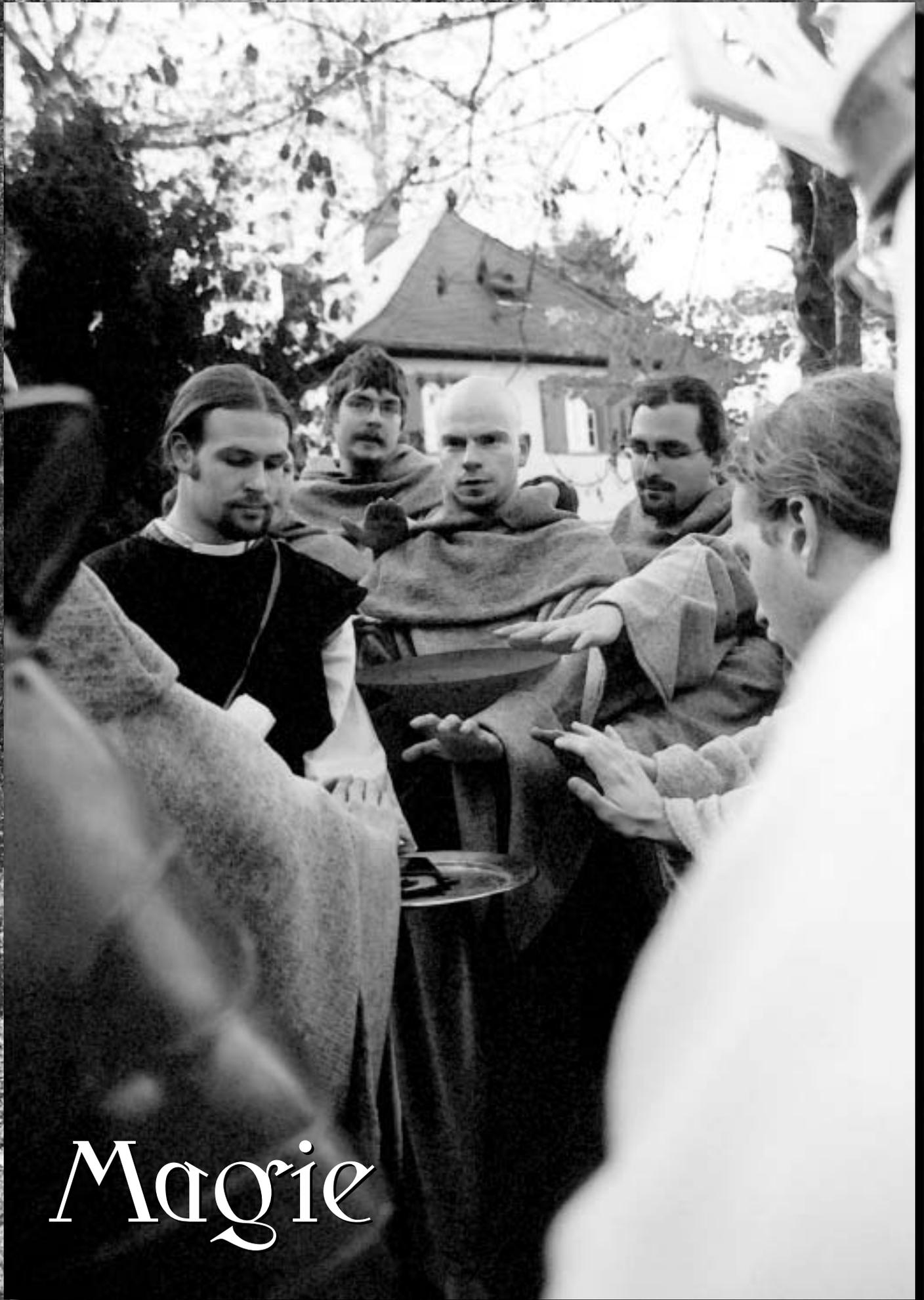
Flecken/Blutergüssen erkennen)! **Dies gilt besonders gegenüber den NSCs.**

Kein Kampf auf gefährlichem Gelände (auf Treppen, Dachfirsten, an Abgründen, etc.). Größte Vorsicht bei Kämpfen in der Dämmerung oder bei Nacht.

Rüstungsart:	RK
Weiches, dickes Leder; wattierter Wappenrock	1
Hartes Leder, Holz, metallverstärktes weiches Leder	2
Kettengewebe, metallverstärktes hartes Leder	3
Metallplatten	4
Vollplatte (ganze Ritterrüstung)*	5

* d.h. jedes Körperteil ist **vollständig** von einer Platte bedeckt (z.B. keine Armschienen, sondern Armröhren usw.). Die Rüstung sollte wenigstens schaukampftauglich sein.

That's Live 10



Magie

Magie

Grundsätzlich gilt: Nur Charaktere, welche die Fähigkeit *Wissen um Magie* erworben haben, können Zaubersprüche erlernen oder Ritualmagie anwenden! *Wissen um Magie* beinhaltet ein Ritual pro Tag (dieses Ritual wird in die Berechnung der Magiepunkte einbezogen). Das auf diese Weise erworbene Ritual wird durch einen Punkt auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Das gilt auch für Gelehrte, Priester,...! Wobei sich Priester und andere religiös orientierte „Magier“ nur Sprüche die ihrem Glauben entsprechen auswählen dürfen.

Magiekundige können in Metallrüstung nicht zaubern, die einzige Ausnahme bilden Paladine. Ein Paladin ist jedoch ein Ausnahmecharakter, der nur erspielt werden kann und von einer SL genehmigt werden muss. **Ein Anfangscharakter kann nie ein Paladin sein.**

Die Sprüche sind in Stufen eingeteilt. Die Stufen bauen aufeinander auf: Die Punktekosten sind absolut, es ist also nicht möglich einen Spruch zu lernen, wenn man den Vorgänger aus der vorigen Stufe nicht beherrscht. D.h. *Heilung 1* kostet 5 EP, wer noch *Heilung 2* lernen will, muss die vollen 10 EP bezahlen. ***Heilung 2* ist nicht ohne Kenntnis von *Heilung 1* erlernbar.** Die aufbauenden Sprüche sind am gleichem Namen zu

erkennen, ansonsten steht es gesondert bei dem Spruch dabei. In der Fähigkeitstabelle steht, welche Sprüche für wie viel Punkte pro Spruch erlernt werden können. Man muss sich die gewünschten Sprüche zunächst einmal mit EP kaufen.

Sprüche können im Spiel bei einem Lehrmeister, nach Absprache mit einer SL, erworben werden (ausspielen). Siehe auch unten *Magus, Meister, Großmeister* und *Erzmagier*.

Bei jeder Anwendung eines Spruchs verbraucht man jeweils die Anzahl von Magiepunkten, die der Spruchstufe entsprechen (z. B. für *Magisches Geschoss 2* – 2MP, da der Spruch zweite Stufe ist).

Der Magier muss dem „Opfer“ die Wirkung des Spruchs gegebenenfalls erklären.

Über Nacht regenerieren sich alle MP, sofern der Magier 6 Stunden geschlafen hat.

Ansonsten regenerieren sich verbrauchte MP nur durch Meditation, sofern der Charakter die betreffende Fähigkeit beherrscht, oder durch entsprechende Tränke.

Priester und andere religiös orientierte „Magier“ regenerieren MP's nicht durch Schlaf, sondern ausschließlich durch Gottesdienste und Zeremonien!

Zauberpatzer sind jederzeit möglich, vor allem natürlich, wenn

der Zauber schwierig ist, der Zaubernde gestört wird oder sich beim Zaubern vertan hat (SL-Entscheidung). Ein Zauberpatzer hat immer eine Nebenwirkung, die einen positiven, negativen oder gar keinen Effekt haben kann.

Magie ist schwierig und kompliziert und kann deshalb nicht nur „nebenebei“ erledigt werden. Es wird also vom Zaubernden erwartet, dass er seine Magie sieht – und/oder hörbar „zelebriert“ (Sprüche, besondere Handbewegungen, hantieren mit magischen Gerätschaften, etc.). Je schwieriger der Spruch, desto mehr Show wird erwartet!

Grundsätzlich ist ein magiekundiger Charakter am Anfang ein **Adept**. Erfahrene Magier können nach einer bestandenen, unter Beisein einer Spielleitung abgenommenen und bestätigten Prüfung folgende Ränge einnehmen:

Magus ab 12 MP.

Ab jetzt ist er fähig in den Astralraum zu gehen (siehe auch *Astralreisen*).

Er kann von nun an die Sprüche der 3. und 4. Stufe erlernen und die Sprüche der 1. und 2. Stufe lehren.

Meistermagier ab 20 MP.

Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 1. Stufe (aus der in diesem Regelwerk folgenden Liste) außer aus den Gebieten Kampf und Heilung. Die Anwen-

Die insgesamt in „Wissen um Magie“, Ritualwissen/Zeremonienwissen und magische Sprüche investierten EP geteilt durch zehn ergeben abgerundet die Anzahl der täglich zur Verfügung stehenden Magiepunkte (MP).

That's Live 10

Magie



dung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr. *

Von nun an kann er Sprüche der 5. und 6. Stufe lernen und alle Sprüche bis zur 4. Stufe lehren.

Großmeister

ab 35 MP.

Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 2. Stufe (aus der in diesem Regelwerk folgenden Liste) außer aus den Gebieten Kampf und Heilung. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr. *

Er kann nun Sprüche bis zur 8. Stufe lernen und die Sprüche bis zur 6. Stufe lehren.

Erzmagier

ab 50 MP.

Er beherrscht von nun an alle Sprüche der 3. Stufe (aus der in diesem Regelwerk folgenden Liste) außer aus den Gebieten Kampf und Heilung. Die Anwendung dieser Sprüche kostet ihn keine MP mehr. *

Er kann von nun an alle Sprüche lernen und lehren.

***Achtung:** Sprüche die der Magier auf diese Weise „geschenkt“ bekommt, werden nicht in die Berechnung der Magiepunkte mit einbezogen (auf dem Charakterbogen vermerken). Die

auf diese Weise erworbenen Sprüche werden durch einen Kreis auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Man kann Magie und magische Fertigkeiten nur von einem Magus, Meistermagier, Großmeister oder Erzmagier lernen.

KK's können nicht zu MK's werden.

Für Priester, Schamanen und Paladine gelten Sonderregeln!

Diese drei Kategorien werden mit einigen Ausnahmen wie normale MK mit 2 LP behandelt.

Regeneration von Magiepunkten ist nicht durch Schlaf möglich. Statt dessen sollte eine entsprechend lange Zeremonie zu Ehren des jeweiligen Gottes stattfinden.

Nur in den folgenden Fällen kann man vom KK zum MK werden, wobei diese Ausnahmen erspielt werden und eine vernünftige Charaktergeschichte als Grundlage haben sollten. Außerdem kostet **Wissen um Magie** für diese Charaktere 40 EP's.

Priester

Hat sich einem Gott verschrieben. Ist in erster Linie Verkünder, und

nicht Kämpfer. Er bezieht seine Macht ausschließlich von seinem Gott. Entsprechung zur Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Ein Priester kann an Magieritualen nur in unterstützender Form mitwirken. War der Charakter vor seiner Priesterlaufbahn KK, gilt er ab dem Erwerb des „Wissens um Magie“ als MK mit 2 LP, da er um zu lernen das Kampftraining vernachlässigen muss.

Schamane

Befasst sich statt mit Göttern mit Geistern der Natur. Im Gegensatz zum Priester kann der Schamane an Magieritualen teilnehmen. War der Charakter vor seiner Laufbahn als Schamane KK, gilt er ab dem Erwerb des „Wissens um Magie“ als MK mit 2 LP, da er um zu lernen das Kampftraining vernachlässigen muss.

Paladin

Kein Anfangscharakter!!! Kann nur erspielt, d.h. von der SL erworben werden, z.B. wird ein Ritter eines Ordens, der im Namen seines Gottes streitet und sich durch über-eifrigen Einsatz die besondere Gunst dieses Gottes erworben hat, zum Paladin.

Der Paladin hat drei Körperpunkte und zahlt für Waffenfähigkeiten wie ein KK. Er darf volle Rüstung tragen und kann trotzdem göttliche Wunder wirken (gleiche Wirkung wie Zaubersprüche, aber statt Sprüchen ein entsprechend langes Gebet). Der Paladin zahlt für Sprüche wie ein MK. Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Priestern, Paladinen, Schamanen und anderen religiösen „Magiern“, die sich in den Augen ihres Gottes oder Geistes falsch verhalten, z.B. den Richtlinien ihres Glaubens zuwiderhandeln oder gar ihren Gott (außer in der Charakterbeschreibung) tagelang nicht erwähnen, können all ihre Kräfte verlieren gehen.

That's Live 10

Magie

Magische Sprüche:

Natürlich führen wir hier nur eine kleine Auswahl der im Laufe langer Zeitalter von weisen Frauen und Männern entwickelten Sprüchen auf; wenn ein Charakter Sprüche erlernt hat, die hier nicht aufgeführt sind, so genügt es in der Charakterbeschreibung nicht, nur den Namen des Spruches zu nennen, sondern der betreffende Spruch muss genau beschrieben und natürlich von der Spielleitung auch genehmigt werden (also keine „Ihr-seid-jetzt-alle-tot“-Zaubersprüche).

Die lateinischen Sprüche können auch durch Eigenkreationen der annähernd gleichen Länge ersetzt werden.

Es gibt drei Sorten von Komponenten:

Erbsen, Nudeln oder etwas Vergleichbares, als zweit genaueste Komponente; für einen solchen Spruch können auch alle nachfolgenden Komponenten hergenommen werden.

Reis, Getreide oder Ähnliches als vorletzte Komponente; bei diesen Sprüchen darf nur noch die letzte

Komponente ersatzweise gebraucht werden.

Berührung: jeder Zauber funktioniert auf Berührung.

Einige Sprüche haben ganz eigene Komponenten, wie z.B. der Windstoß, Schutzkreise, magisches Geschoss, Untote vertreiben usw. Gegen die mit (***) gekennzeichneten Sprüche kann man sich Immunitäten kaufen, die Kosten sind aus der Fähigkeitentabelle zu ersehen.

Zauberspruch:	Formel:	Gebiet:	Stufe:	EP:
Angstzauber	„Carminibus excito ut timor tuus te vinciat!“	Kampf	1	5
Magisches Geschoss 1	„Per vi magna mea te vulnero!“	Kampf	1	5
Verwirrung	„Per voce mea mentem tuam perturbo!“	Kampf	1	5
Waffe magisch machen	„Telum tuum arte magica exorno!“	Kampf	1	5
Windstoß	„Procella procul te reicit!“	Kampf	1	5
Lähmung	„Statim corporem tuum debilem facio!“	Kampf	2	10
Magisches Geschoss 2	„Per omni vi mea te gravem vulnero!“	Kampf	2	10
Rüstung	„Mens mea loricae tuae firmant!“	Kampf	2	10
Schlafzauber	„Tu somnum artum capias!“	Kampf	2	10
Blindheit	„Uno aspectu te oculis eripio!“	Kampf	3	15
Magisches Geschoss 3	„Per omni vi mea te prosterno!“	Kampf	3	15
Schildbrecher	„Scutum tuum frangam!“	Kampf	3	15
Schmerz	„Dolorem majorem pate!“	Kampf	3	15
Magisches Geschoss 4	„Per omni vi mea te deleo!“	Kampf	4	20
Metall erhitzen	„Voluntas mea metallum incendit!“	Kampf	4	20
Antimagie 1	„Artibus magicis tuis resisto!“	Antimagie	1	5
Antimagie 2	„Artibus magicis tuis retorqueo!“	Antimagie	2	10
Antimagie 3	„Artibus magicis tuis retorqueo!“	Antimagie	3	15
Antimagie 4	„Artibus magicis tuis retorqueo!“	Antimagie	4	20
Heilung 1	„Ars magica ars mendendi est!“	Heilung	1	5
Gift erkennen 1	„Venenum minorem in corporem tuum video!“	Heilung	1	5
Gift erkennen 2	„Venenum majorem in corporem tuam video!“	Heilung	2	10
Gift neutralisieren 1	„Vis mea venenum minorem franget!“	Heilung	2	10
Heilung 2	„Manus meae tibi salutem donant!“	Heilung	2	10
Gift neutralisieren 2	„Vis mea venenum majorem franget!“	Heilung	3	15
Heilung 3	„Denuo vis mendendi mea sanum facit!“	Heilung	3	15
Diagnose	„Vis mea corporem tuam transvidit!“	Heilung	3	15
Gift neutralisieren 3	„Vis mea venenum maximum franget!“	Heilung	4	20
Heilung 4	„Manus meae tibi salutem maximum donat!“	Heilung	4	20
Körperteile anwachsen lassen	„Membrum et corporem tuam per vim meam conjungo!“	Heilung	5	25
Körperteile nachwachsen lassen	„Membrum tuam per vim meum recreo!“	Heilung	7	35

That's Live 10

Magie

Zauberspruch:	Formel:	Gebiet:	Stufe:	EP:
Wiederbelebung	„Te ab sorpore aeterno excito et te ad vitam voco!“	Heilung	10	50
Feuerfinger	„Scintillam accio ut igniculus ardeat!“	Verschiedenes	1	5
Licht 1	„Carminibus elicio ut ardor animi mihi operam navet!“	Verschiedenes	1	5
Magie wahrnehmen	„Artis magicas cum claritate senso!“	Verschiedenes	1	5
Reparieren von Rüstungen	„Vim loricae tuae per voluntate mea reparo!“	Verschiedenes	1	5
Schlösser öffnen	„Vox mea claustrum coget ut se reseraret!“	Verschiedenes	1	5
Stille 1	„Cum auctoritate te jubeo ut taceas!“	Verschiedenes	1	5
Alarm	„Clama ut audire possim!“	Verschiedenes	2	10
Licht 2	„Carminibus elico ut ardor animi servus meus sit!“	Verschiedenes	2	10
Magische Suche	„Rem mihi cognitam per carmine meo quaeo!“	Verschiedenes	2	10
Mit Toten sprechen	„Mentem tuam ex regno mortis cieo ut semel respondeas!“	Verschiedenes	2	10
Schutzzauber	„Sphaera arte magica minora me velat!“	Verschiedenes	2	10
Stille 2	„Os tuum firmum claudio ut taceas!“	Verschiedenes	2	10
Verriegeln 1	„Vox mea claustrum firmum creat!“	Verschiedenes	2	10
Wahnsinn 1	„Mentem tuam deleo et simul dementia trado!“	Verschiedenes	2	10
Vergessen	„Memoriam tuam deleo!“	Verschiedenes	2	10
Magie identifizieren	„Naturam artium magicarum cum claritate senso!“	Verschiedenes	3	15
Mit Toten sprechen 2	„Mentem tuam ex regno mortis cieo ut tu respondeas!“	Verschiedenes	3	15
Schutzzauber 2	„Sphaera arte magica majorem me velat!“	Verschiedenes	3	15
Stille 3	„Vis quae sensibus percipi non potest facit ut taceas!“	Verschiedenes	3	15
Verriegeln 2	„Vox mea clausrtum firmum creat!“	Verschiedenes	3	15
Wahnsinn 2	„Mentem tuam deleo et simul te dementiae magnae trado!“	Verschiedenes	3	15
Wahnsinn 3	„Mentem tuam deleo et simul te dementiae maximae trado!“	Verschiedenes	4	20
Artefakt herstellen	„Animo amplo rem magicam majorem efficio!“	Ritual	15	75

1. Stufe

Kampf

Angstzauber**

„Carminibus excito ut timor tuus te viniciat!“

Opfer rennt weg bis der Magier nicht mehr in Sichtweite ist. Kann das Opfer aus irgendeinem Grund nicht mehr weglaufen, fällt es in Ohnmacht. Wird es wieder geweckt ist die Zauberwirkung vorbei. Geweckt werden kann das Opfer durch schütteln, Wasser ins Gesicht o. ä., wenn es angegriffen wird erwacht es vor dem ersten Schlag

Der Zauber verliert nach 10 Minuten, oder wenn das Opfer außer

Sichtweite, ist die Wirkung.

Komponente: Reis oder anderes Getreide

Magisches Geschoss 1

„Per vi magna mea te vulnero!“

Opfer verliert 1 LP.

Kein Schutz durch Rüstung, Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden.

Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden. (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat, als ihm durch den Zauber genommen werden)

Komponente: gelber Softball

Verwirrung**

„Per voce mea mentem tuam perturbo!“

Das Opfer muss alles fallen lassen, was es in den Händen trägt und ist für ca. 30 Sekunden handlungsunfähig (Verwirrung bitte ausspielen). Wird der Betroffene angegriffen, verliert der Zauber vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

Komponente: Berührung

Waffe magisch machen

„Telum tuum arte magica exorno!“

Die Waffe gilt für den nächsten Kampf als magisch, zu jedem Treffer muss dann „magisch“ dazu gesagt werden. Deutlich mit einem roten Band kennzeichnen,

That's Live 10

Magie

und nach dem Kampf wieder abnehmen. Findet kein Kampf statt, bleibt die Waffe 24 Stunden magisch.

Komponente: *Berührung*

Windstoß

„*Procella procul te reicit!*“

Das Opfer muss zehn Schritte rückwärts gehen und sich fallen lassen. Der Magier kann den Spruch auf so viele Personen ausdehnen, wie er im Augenblick MP besitzt; verbraucht wird aber nur der 1 MP für den Spruch

Komponente: *Fächer, Federn oder etwas ähnliches, mit dem man wedeln kann*

Antimagie

Antimagie 1

„*Artibus magicis tuis resisto!*“

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1. Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische*

Geschosse verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung.

Magier, die mit *Antimagie 1* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der Stufe 1 anwenden! Der erste auf sie gesprochene Spruch, egal welcher Stufe, hebt die Antimagie auf, höhere Stufen werden jedoch von der Antimagie nicht beeinflusst (z.b. eine *Heilung 1* löst die Antimagie und sich selber auf, eine *Heilung 2* löst die Antimagie auf wirkt aber, da die Energie der *Heilung 2* stärker ist als die der *Antimagie 1*, ganz normal).

Komponente: *Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke oder abwehrende Geste*

Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (*Heilung 1, Heilung 2,...*) von einem Magier nur einmal angewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden. Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Heilung 1

„*Ars magica ars mendendi est!*“

+1 LP oder ein Körperteil heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 15 Minuten wieder voll einsetzbar. Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

Komponente: *Berührung*



That's Live 10

Magie

Gift erkennen 1

„Venenum minorem in corporem tuum video!“

Ein im Körper befindliches Gift der 1. oder 2. Stufe wird erkannt.

Komponente: Berührung

Verschiedenes

Feuerfinger

„Scintillam accio ut igniculus ardeat!“

Feuerzeug kann bis zu 5 Minuten benutzt werden.

Licht 1

„Carminibus elicio ut ardor animi mihi operam navet!“

Taschenlampe aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde bis zu 10 Minuten brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Dieser Zauber darf nicht als Blendzauber verwendet werden.

Magie wahrnehmen

„Artis magicas cum claritate senso!“

Der Magier kann feststellen, ob ein Gegenstand magisch ist.

Der Magier muss den Gegenstand berühren.

Komponente: Berührung

Reparieren von Rüstungen

„Vim loricae tuae per voluntate mea reparo!“

Ein MP für den Spruch und einen für jeden zu reparierenden Rüstungspunkt

Der Magier muss die Rüstung berühren.

Komponente: Berührung

Schlösser öffnen

„Vox mea claustrum coget ut se reseraret!“

Öffnet jedes nicht magische Schloss (SL-Entscheid). Eventuelle Fallen werden dabei nicht entschärft.

Der Magier muss das Schloss berühren.

Komponente: Berührung

Stille 1

„Cum auctoritate te jubeo ut taceas!“

Opfer schweigt für 10 Minuten (Stimmlähmung).

Komponente: Reis oder anderes Getreide

Nur für Priester, Schamanen und Paladine:

Schatz vor Untoten

„Noli me tangere!“

Niedere Untote können den Priester nicht berühren. Nur auf sich selbst anwendbar

Komponente: Eine weiße Schärpe umlegen

Waffe weihen 1

„Telum tuum vi divina exorno!“

Eine Waffe gilt für den nächsten Kampf als geweiht (deutlich mit weißem Band kennzeichnen und nach dem Kampf oder nach 24 Std. wieder abnehmen).

Findet kein Kampf statt, bleibt die Waffe 24 Stunden magisch.

Komponente: Berührung

2. Stufe:

Kampf

Lähmung

„Statim corporem tuum debilem facio!“

Für 5 Minuten Bewegungsunfähigkeit. Wird der Betroffene angegriffen, verliert der Zauber vor dem ersten Treffer seine Wirkung.

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Magisches Geschoss 2

„Per omni vi mea te gravem vulnero!“

Opfer verliert 2 LP.

Kein Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden (Tötung nur möglich wenn das Opfer weniger Lebenspunkte

hat als ihm durch den Zauber genommen werden).

Komponente: roter Softball

Rüstung

„Mens mea loricae tuae firmant!“

Eine magische Rüstung kann nicht mit Metallrüstungen kombiniert werden.

Absorbiert insgesamt zwei Trefferpunkte innerhalb der nächsten halben Stunde (blaue Schärpe).

Schlafzauber **

„Tu somnum artum capias!“

Opfer schläft ein; Wirkungsdauer max. 30 Minuten oder bis das Opfer geweckt wird (bei Angriff: Opfer erwacht schon vor dem ersten Treffer, Schütteln, der berühmte Wassereimer, etc.).

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Antimagie

Antimagie 2

„Artibus magicis tuis retorqueo!“

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.-2.Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische Geschosse* verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung.

Magier, die mit *Antimagie 2* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der 1. und 2. Stufe anwenden! Der erste auf sie gesprochene Spruch egal welcher Stufe hebt die Antimagie auf, höhere Stufen werden jedoch von der Antimagie nicht beeinflusst (z.B. eine *Heilung 2* löst die Antimagie und sich selber auf, eine *Heilung 3* löst die Antimagie auf, wirkt aber, da die Energie der *Heilung 3* stärker ist als die der *Antimagie 2*, ganz normal).

Wird ein Spruch der 1. Stufe gesprochen, hebt sich die Antimagie auf und der Zauber wird reflektiert, das heißt, der Zauber wird auf den Magier der ihn gesprochen hat zurückgeworfen (z. B. eine *Stille 2* löst sich auf,

That's Live 10

Magie

eine *Stille 1* fällt auf den Zaubernenden zurück).

Komponente: Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke oder abwehrende Geste

Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Gift erkennen 2

„*Venenum majorem in corporem tuam video!*“

Ein im Körper befindliches Gift der 3.-5. Stufe wird erkannt.

Komponente: Berührung

Gift neutralisieren 1

„*Vis mea venenum minorem franget!*“

Neutralisiert alle Gifte der 1. und 2. Stufe.

Komponente: Berührung

Heilung 2

„*Manus meae tibi salutem donant!*“

+2 LP oder 2 Körperteile heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 20 Minuten wieder voll einsetzbar.

Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

Komponente: Berührung



Verschiedenes

Alarm

„*Clama ut audire possim!*“

Rotes Stoffstück an Gegenstand anbringen (SL Bescheid geben!). Bei Berührung durch einen anderen wird ein Alarm ausgelöst.

Komponente: Berührung

Licht 2

„*Carminibus elico ut ardor animi servus meus sit!*“

Taschenlampe, aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde bis zu 1 Stunde brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Dieser Zauber darf nicht als Blendzauber verwendet werden.

Magische Sache

„*Rem mihi cognitam per carmine meo quaeo!*“

Der Magier kann die ungefähre Richtung und Entfernung eines ihm bekannten Gegenstandes erspüren, wobei der Gegenstand nicht dem Magier gehören muss und er ihn auch nicht vorher gesehen haben muss, solange er genau beschrieben bekommt wie dieser aussieht (also nicht: „Das ist ein Ring, der ist rund!“, genaue Beschreibung des Gegenstandes an die SL).

Es ist nicht möglich, Personen auf

diese Art und Weise zu suchen!

Mit Toten sprechen 1

„*Mentem tuam ex regno mortis cieo ut semel respondeas!*“

Leiche beantwortet eine in Reimform gestellte Frage wahrheitsgemäß mit ja oder nein.

Schatzzauber 1

„*Sphaera arte magica minora me velat!*“

Eine bis zu 10 Meter lange Schnur als Schutzkreis auslegen – darf ohne Erlaubnis nicht von anderen betreten werden und ist für Gegenstände, die nicht von „Eingeladenen“ getragen werden, undurchdringlich. Magie kann allerdings den Kreis durchdringen.

Während eines Kampfes ist die Schutzkreis-Schnur, sobald der Schutzkreis aufgelöst wird, aus Sicherheitsgründen vom Kampfplatz zu entfernen. Um jemanden in den Kreis zu lassen, kann ein Schlüsselwort gesprochen werden oder der „Gast“ an der Hand in den Kreis gezogen werden.

Während der Magier einen Schutzkreis aufrecht erhält, kann er keine anderen Zauber wirken.

Löst sich auf, wenn der Magier einschläft oder den Kreis verlässt, da er aktiv aufrecht erhalten werden muss.

Komponente: 10 m Schnur

That's Live 10

Magie

Stille 2

„*Os tuum firmum claudio ut taceas!*“

Opfer schweigt für 30 Minuten (Stimmlähmung).

Komponente: Reis oder anderes Getreide

Verriegeln 1

„*Vox mea claustrum firmum creat!*“

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o.ä. auf magische Weise, d.h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Nur mit *Antimagie 2* wieder zu öffnen.

Der Magier muss die Tür (oder den Gegenstand) berühren

Komponente: Berührung

Wahnsinn 1**

„*Mentem tuam deleo et simul dementia trado!*“

Das Opfer führt für 10 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen noch bewusst (genaue Wirkung bei der SL erfragen, eigene Vorschläge sind erwünscht).

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Vergessen

„*Memoriam tuam deleo!*“

Das Opfer vergisst die vergangenen 5 Minuten komplett.

Komponente: Berührung

Nur für Priester, Schamanen und Paladine:

Untote vertreiben

„*Vade retro, exsecratus!*“

Lässt niedere Untote nicht näher als 5 Meter herankommen, solange der Priester ihnen sein heiliges Symbol mit ausgestrecktem Arm entgegenhält. Während dieser Zeit können keine schnellen Handlungen, welche die Konzentration stören, durchgeführt werden.

3. Stufe:

Kampf

Blindheit

„*Uno aspectu te oculis eripio!*“

Das Opfer muss 1 Stunde lang eine undurchsichtige Augenbinde tragen.

Komponente: Reis oder anderes Getreide

Magisches Geschoss 3

„*Per omni vi mea te prosterno!*“

Opfer verliert 3 LP.

Kein Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch den Zauber genommen werden).

Komponente: blauer Softball

Schildbrecher

„*Scutum tuum frangam!*“

Zerstört einen Schild oder halbiert den Rüstungsschutz des Opfers (abrunden).

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Schmerz

„*Dolorem majorem pate!*“

Das Opfer windet sich 5 Minuten in Schmerzen und verliert einen Lebenspunkt.

Besitzt der Charakter die Fähigkeit *Schmerzunempfindlichkeit*, verliert er zwar auch einen Lebenspunkt, hat aber dabei keine Schmerzen. Wird das Opfer angegriffen, verliert der Zauber mit dem nächsten Treffer seine Wirkung.

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Antimagie

Antimagie 3

„*Artibus magicis tuis resisto!*“

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.-3. Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als

Heilspruch für durch *magische Geschosse* verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung.

Magier, die mit *Antimagie 3* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der 1.-3. Stufe anwenden! Der erste auf sie gesprochene Spruch egal welcher Stufe hebt die *Antimagie* auf, höhere Stufen werden jedoch von der *Antimagie* nicht beeinflusst (z.B. eine *Heilung 3* löst die *Antimagie* und sich selber auf, eine *Heilung 4* löst die *Antimagie* auf, wirkt aber, da die Energie der *Heilung 4* stärker ist als die der *Antimagie 3*, ganz normal).

Wird ein Spruch der 1. oder 2. Stufe gesprochen, hebt sich die *Antimagie* auf und der Zauber wird reflektiert, das heißt der Zauber wird auf den Magier der ihn gesprochen hat zurückgeworfen (z.B. eine *Stille 3* löst sich auf, eine *Stille 1* oder 2 fällt auf den Zaubernden zurück).

Komponente: Roter Zettel mit *notierter Antimagiestärke* oder *abwehrende Geste*

Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en)

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) **von einem Magier nur einmal angewandt werden**; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Gift neutralisieren 2

„*Vis mea venenum majorem franget!*“

That's Live 10

Magie

Neutralisiert alle Gifte der 3. und 4. Stufe.

Komponente: Berührung

Heilang 3

„*Denuo vis mendendi mea sanum facit!*“

+3 LP oder drei Gliedmaßen heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 20 Minuten wieder voll einsetzbar.

Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

Komponente: Berührung

Diagnose

„*Vis mea corporem tuam transvidit!*“

Die Spielleitung teilt die exakten Symptome mit.

Komponente: Berührung

Verschiedenes

Magie identifizieren

„*Naturam artium magicarum cum claritate senso!*“

Der Magier kann feststellen, welcher Zauber auf einem Gegenstand liegt.

Komponente: Berührung

Mit Toten sprechen 2

„*Mentem tuam ex regno mortis cieo ut tu respondeas!*“

Leiche beantwortet drei ungerichte Fragen wahrheitsgemäß mit ja oder nein.

Komponente: Berührung

Schatzzauber 2

„*Sphaera arte magica majorem me velat!*“

Eine bis zu 10 Meter lange Schnur als Schutzkreis auslegen – darf ohne Erlaubnis nicht von anderen betreten werden und ist für Gegenstände, die nicht von „Eingeladenen“ getragen werden und auch für Magie, undurchdringlich.

Während eines Kampfes ist die Schutzkreis-Schnur, sobald der

Schutzkreis aufgelöst wird, aus Sicherheitsgründen vom Kampfplatz zu entfernen.

Um jemanden in den Kreis zu lassen, kann ein Schlüsselwort gesprochen werden oder der „Gast“ an der Hand in den Kreis gezogen werden. Während der Magier einen Schutzkreis aufrecht erhält, kann er keine anderen Zauber wirken.

Löst sich auf, wenn der Magier einschläft oder den Kreis verlässt.

Komponente: 10 m Schnur

Stille 3

„*Vis quae sensibus percipi non potest facit ut taceas!*“

Opfer schweigt für 1 Stunde (Stimmlähmung).

Komponente: Reis oder anderes Getreide

Verriegeln 2

„*Vox mea clausuram firmam creat!*“

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o.ä. auf magische Weise, d.h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Nur mit *Antimagie 3* wieder zu öffnen. Wirkt in diesem Fall auch auf Entfernung.

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Wahnsinn 2 **

„*Mentem tuam deleo et simul te dementiae magnae trado!*“

Das Opfer führt für 20 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen bewusst (genaue Wirkung bei der SL erfragen, eigene Vorschläge sind erwünscht).

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Nur für Priester, Schamanen und Paladine:

Göttliche Eingebung

„*Te oro atque obsecro qui omnium rerum potens ut colloquas quum me!*“

Von der Spielleitung abhängige göttliche Erleuchtung (kleiner Tipp wird gegeben).

Untote vernichten

„*Solvo te, exsecratus!*“

Zerstört einen niederen Untoten.

Komponente: Nudeln oder Erbsen

Waffe weihen 2

„*Unus diebus telum tuum vi divina exorno!*“

Eine Waffe gilt für einen ganzen Tag als geweiht (deutlich mit weißem Band kennzeichnen und nach dem Tag wieder abnehmen)

Komponente: Berührung

4. Stufe:

Kampf

Magisches Geschoss 4

„*Per omni vi mea te deleo!*“

Opfer verliert 4 LP.

Kein Schutz durch Rüstung. Rüstung wird aber **nicht** zerstört. Mit einem Schild können *magische Geschosse* abgewehrt werden. Eine Tötungsabsicht muss ggf. vorher bekanntgegeben werden (Tötung nur möglich, wenn das Opfer weniger Lebenspunkte hat als ihm durch den Zauber genommen werden).

Komponente: grüner Softball

Metall erhitzen

„*Voluntas mea metallum incendit!*“

Pro einer Minute Kontakt mit dem erhitzten Metall ein Schadenspunkt an der jeweiligen Trefferzone, auf welcher der Magier die Hand hat.

Rüstung wird dabei zerstört, ist aber durch die Fähigkeit oder den Spruch *Rüstung reparieren* zu beheben.

Komponente: Berührung

Antimagie

Antimagie 4

„*Artibus magicis tuis resisto!*“

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.-4. Stufe, auch eines *magischen Geschosses*. Nicht als Heilspruch für durch *magische*

That's Live 10

Magie

Geschosse verursachte Wunden anwendbar. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum Eintreten der Wirkung.

Magier, die mit *Antimagie 4* belegt werden, können innerhalb dieser Stunde keine Sprüche der 1.-4. Stufe anwenden!

Der erste auf sie gesprochene Spruch egal welcher Stufe hebt die Antimagie auf, höhere Stufen werden jedoch von der Antimagie nicht beeinflusst (z.B. eine *Heilung 4* löst die Antimagie und sich selber auf, ein Zauber *Körperteile anwachsen lassen* löst die Antimagie auf, wirkt aber, da die Energie des *Körperteile anwachsen lassen* stärker ist als die der *Antimagie 4*, ganz normal).

Wird ein Spruch der 1., 2. oder 3. Stufe gesprochen, hebt sich die Antimagie auf und der Zauber wird reflektiert, das heißt der Zauber wird auf den Magier der ihn gesprochen hat zurückgeworfen (z.B. eine *Heilung 4* löst sich auf, eine *Heilung 1, 2* oder *3* fällt

auf den Zaubernden zurück).

Komponente: Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke oder abwehrende Geste.

Heilung

Setzt keine Erste Hilfe voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden. Bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Gift neutralisieren 3

„*Vis mea venenum maximum franget!*“

Neutralisiert alle Gifte der 5. Stufe.

Komponente: Berührung

Heilung 4

„*Manus meae tibi salutem maximum donat!*“

+4 LP oder vier Gliedmaßen heilen, nach 5 Minuten ist es wieder belastbar, nach 30 Minuten wieder voll einsetzbar

Wird das geheilte Körperteil vor Ablauf der Heildauer wieder stark belastet (Kampf, rennen, klettern usw.) platzt die Wunde wieder auf und muss erneut geheilt werden.

Komponente: Berührung

Verschiedenes

Wahnsinn 3 **

„*Mentem tuam deleo et simul te*



That's Live 10

Magie

dementiae maximae trado!“

Das Opfer führt 30 Minuten absolut wirre Handlungen aus, ist sich aber Gefahrensituationen bewusst (genaue Wirkung bei SL erfragen). Wirkungsvorschläge vor Spielbeginn bei SL abgeben!

Komponente: Nudeln oder Erbsen

5. Stufe

Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Körperteile anwachsen lassen:

„Membrum et corporem tuam per vim meam conjungo!“

Nach Abtrennung eines Körperteils, bleiben dem Magier 10 Minuten das Körperteil wieder anwachsen zu lassen. Die Bedingung ist aber, dass die Wunde nur mit *erster Hilfe* behandelt worden ist. Tränke, Salben, Medizin und magische Heilung verhindern das Gelingen dieses Zaubers.

Nachdem das Körperteil wieder angewachsen ist, darf es 24 Stunden nicht belastet werden, sonst platzen die Verletzungen wieder auf und im schlimmsten Fall stirbt das Körperteil wieder ab. Kopf anwachsen lassen nachdem er abgeschlagen wurde bringt nichts!

Vorbedingung: Heilung 4

7. Stufe:

Heilung

Setzt keine *erste Hilfe* voraus. Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en).

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (*Heilung 1, Heilung 2,...*) von einem Magier nur einmal angewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Körperteil nachwachsen lassen

„Membrum tuam per vim meum recreo!“

Nach Abtrennung eines Körperteils, bleiben dem Magier 10 Minuten, das Körperteil wieder nachwachsen zu lassen. Die Bedingung ist aber, dass die Wunde nur mit *erster Hilfe* behandelt worden ist. Tränke, Salben, Medizin und magische Heilung verhindern das Gelingen dieses Zaubers. Nachdem das Körperteil wieder nachgewachsen ist, darf es 24 Stunden nicht belastet werden, sonst platzen die Verletzungen wieder auf und im schlimmsten Fall stirbt das Körperteil wieder ab. Kopf nachwachsen lassen nachdem er abgeschlagen wurde bringt nichts.

Vorbedingung: Körperteil anwachsen lassen

10. Stufe:

Heilung

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Magier nur einmal angewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein

„alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich, dass verschiedene Magier den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

Wichtig ist auch, dass die Wunde sauber ist, sonst kann trotz magischer Heilung Wundbrand entstehen.

Wiederbelebung

„Te ab sorpore aeternono excito et te ad vitam voco!“

Dazu muss die **komplette** Leiche vorhanden sein! Seit dem Zeitpunkt des Todes dürfen **nicht mehr als 24 Stunden** verstrichen sein!

Zusätzliches einstündiges Ritual und zu lösende Aufgabe des Seelenwächters (SL).

Nur für Priester, Schamanen, Paladine und ähnliche. Es sollte auch überlegt werden ob dies zu dem Gott, den man verehrt, passt.

15. Stufe:

Artefakt herstellen

„Animo amplo rem magicam majorem efficio!“

Die Wirkung des Artefaktes ist permanent. Pro Stufe des gespeicherten Spruchs verliert der Zauberer **permanent min. einen MP**. Der Spruch muss durch ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselgeste ausgelöst werden. Zu dem Spruch ist zusätzlich ein Ritual nötig.

Zu einem derartigen Artefakt gehört eine Artefaktkarte auf der Datum und Unterschrift einer Spielleitung und die genaue Wirkungsweise des Artefaktes vermerkt werden. Allgemein gilt, Artefakte immer zuvor mit der Spielleitung absprechen.

Ritualmagie

Mit *Wissen um Magie* kann man an einem Ritual pro Tag teilnehmen.

Wer zusätzlich *Ritualwissen* ein- oder mehrmals erlernt hat, kann



entsprechend oft an weiteren Ritualen pro Tag teilnehmen. Nachdem der Magier einige Stunden geschlafen hat, steht ihm wieder die volle Anzahl an Ritualen zur Verfügung

Ritualmagie bedeutet, dass ein oder mehrere Magier einen Spruch, auch wenn er/sie ihn nicht kennt/kennen (muss nicht im Regelwerk stehen), durch ein aufwendiges Ritual bewirken kann/können.

Ein Ritual muss immer vorher mit einem Spielleiter abgesprochen werden!

Grobe Richtlinie: Die Stufe des Rituals sollte höchstens der halben aktuellen MP-Anzahl der beteiligten Magier entsprechen. Dauer 10 Minuten pro Ritualstufe.

Der/Die Magier/müssen „sinnvolle“ magische Beschwörungen und Handlungen ausführen – meditieren oder gar schlafen gilt nicht!

Ein einmal unterbrochenes Ritual kann nicht mehr fortgesetzt werden und wird unter Umständen

als Patzer gewertet.

Ein Ritual verbraucht **keine** Magiepunkte.

Astralreisen

Ab 12 MP ist es einem Magier möglich im Astralraum zu reisen.

Astralreisende tragen, wenn sie wollen, eine schwarze Kapuzenrobe und eine Maske, um nicht erkannt zu werden; auf jeden Fall aber eine gelbe Schärpe (**wer keine Schärpe trägt ist nicht astral!**) und sind, wenn sie unterwegs sind, für andere Spieler nicht wahrnehmbar.

Der Magier kann sich so viele Minuten im Astralraum aufhalten, wie er im Augenblick Magiepunkte hat, unter Umständen kann sich die Zeitspanne aber auch verkürzen.

Wenn der Magier seinen Körper verlässt, um in der astralen Sphäre zu reisen bleibt er durch einen Lebensfaden mit ihm verbunden. Reißt dieser Faden während des Ausflugs, wird die Seele ins

Totenreich gezogen und der Körper fällt ins Koma. Der Körper stirbt nach so vielen Stunden, wie die aktuellen Magiepunkte des Astralreisenden betragen.

Im Astralraum ist für den Reisenden nur Magie erkennbar, er selbst ist von allen Astralwesen sofort deutlich wahrnehmbar und kann auch von ihnen ange-

griffen werden.

Dabei entspricht die Anzahl seiner Magiepunkte seinen astralen Lebenspunkten.

Der Magier kann im Astralraum Zauber und magische Artefakte anwenden.

Dem Astralreisenden ist es nicht möglich, magische Barrieren zu überschreiten.

Der Magier kann keine Begleiter, welche die Kunst der Astralreise nicht beherrschen, mitnehmen.

Es ist nicht möglich, Gegenstände im Astralraum zu bewegen oder aus dem Astralraum mitzunehmen.

Es ist möglich, magische Schriften im Astralraum zu lesen, sofern das reale Buch oder die Schriftrolle geöffnet ist.

Pro Tag kann der Körper des Magiers nur einmal in den Astralraum verlassen werden.

Fallen



Kapitel 9

Fallen

Das *Fallen stellen* und *entschärfen* funktioniert nach einem recht einfachen Prinzip.

Um eine Falle zu stellen, überlegt sich der Spieler je nach Stufe der Falle einen Zahlencode (Stufe 1 – einstellig, Stufe 2 – zweistellig, etc.). Jede Stelle des Zahlencodes besteht aus einer Zahl zwischen 0 und 9, die er beliebig auswählt und anordnet.

Dies stellt nun den Mechanismus der Falle dar. Natürlich muss die Falle zusätzlich optisch dargestellt werden (Schnur spannen, Armbrust verstecken, etc.).

Um diese Falle nun zu entschärfen, wendet der Spieler die Stufe des Fallen entschärfens an, die er beherrscht. Je nach Höhe der Stufe lässt sich nun eine oder mehrere Stellen des Zahlencodes ent-

schlüsseln, dass bedeutet ihm wird sowohl die richtige Zahl, als auch die richtige Position verraten (Stufe 1 – eine Stelle, Stufe 2 – zwei Stellen, etc.)!

Hierfür muss allerdings immer eine SL anwesend sein.

Beherrscht der Spieler *Fallen entschärfen* in einer Stufe, die der selben Stufe der gestellten Falle entspricht oder gar höher ist, hat er kein Problem die Falle zu entschärfen.

Sollte die Stufe seines *Fallen entschärfen* jedoch niedriger sein, als die der gestellten Falle, kann er nicht alle Stellen des Zahlencodes lösen. Er hat allerdings die Möglichkeit, die restlichen Stellen des Codes auf gut Glück einzustellen. Sollte jedoch der Zahlencode nicht stimmen, löst sich die Falle aus.

Wirkung und Stufe der Falle sollten auf einem an der Falle angebrachten Zettel vermerkt sein.

Entschärfte Fallen werden als entschärft kenntlich gemacht oder abgebaut.

Am sinnvollsten ist ein Zahlenschloss, um den Mechanismus des Fallen stellen/entschärfens darzustellen (Fahrradschloss, Vorhängeschloss, etc.). Es muss nur darauf geachtet werden, dass das Schloss nur vier Zahlenstellen hat. Will man z.B. eine Falle der Stufe 1 darstellen, werden alle Stellen des Schlosses bis auf eine mit Tape abgeklebt. Dabei ist zu beachten, dass die restlichen abgeklebten Stellen mit den richtigen Zahlen eingestellt sind.

Fallen haben folgende Wirkung:

1. Stufe	Giftschaden oder eine Wunde oder das Opfer wird 15 min festgehalten
2. Stufe	Giftschaden oder zwei Wunden oder das Opfer wird 30 min festgehalten
3. Stufe	Giftschaden oder drei Wunden oder das Opfer wird 45 min festgehalten
4. Stufe	Giftschaden oder vier Wunden oder das Opfer wird 60 min festgehalten

Wird das Opfer festgehalten, ist eine vorzeitige Befreiung durch andere Personen möglich (z.B. Fangschlingen durchschneiden).

Angaben auf dem Fallenzettel beachten!

Wunden werden von dem Körper- teil aus gezählt, mit dem die Falle ausgelöst wurde. Tritt z.B. ein SC in ein Fangeisen der 3. Stufe (= 3 Wunden) so entsteht die erste Wunde an dem Bein, das die Falle

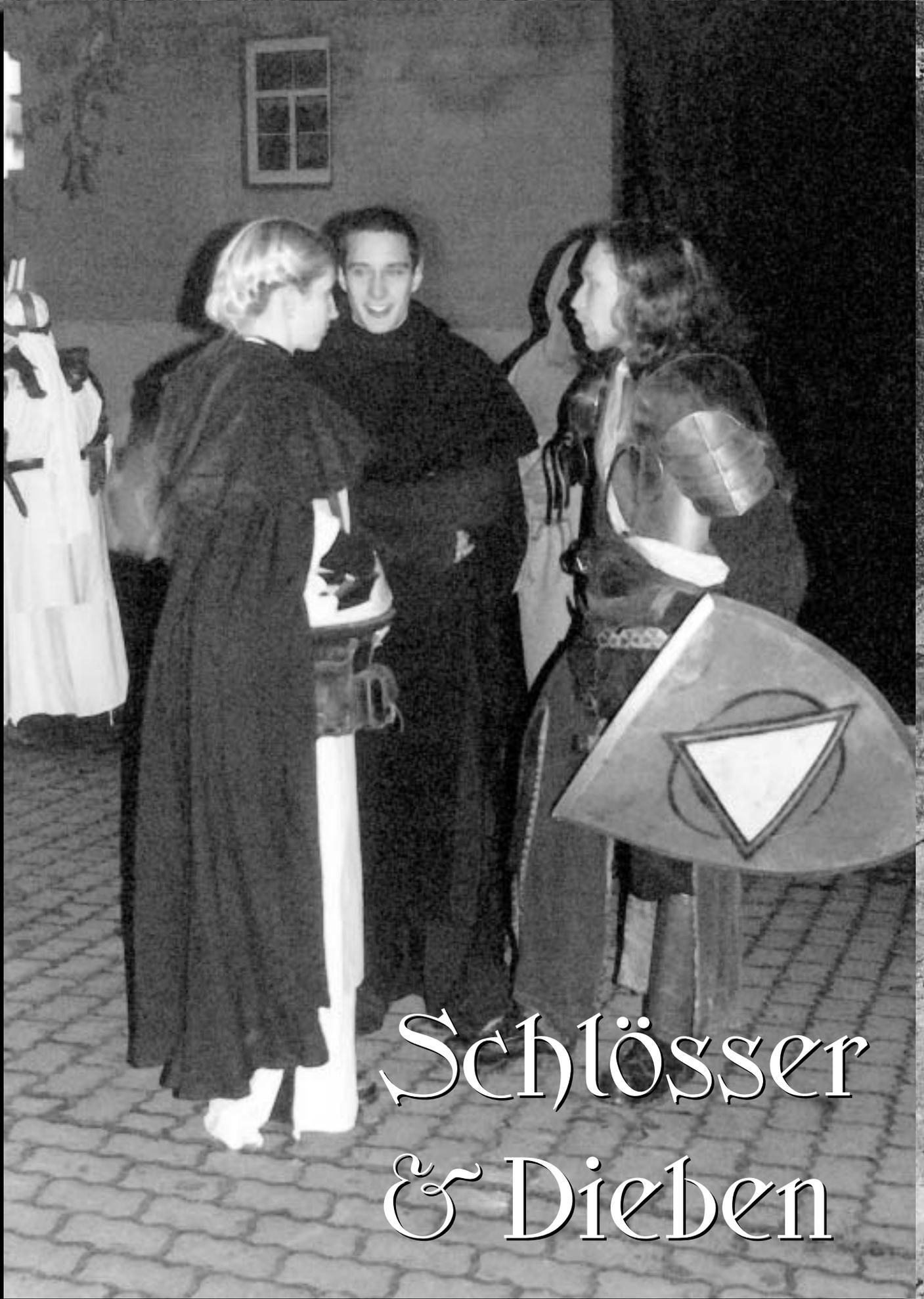
ausgelöst hat. Die restlichen zwei Wunden treffen den Körper, d.h. der SC verliert 2 LP.

Sinken die LP des Opfers auf 0 oder darunter, verblutet es nach 10 Minuten (bis 600 zählen)!

Fallen müssen grundsätzlich von der SL abgeseget werden!!!

Auch Personen, welche die Fähigkeit Fallen entschärfen nicht haben, dürfen versuchen eine Fallen unschädlich zu machen. Fallen zu bauen ist ihnen aber nicht möglich.





Schlösser
& Dieben

Kapitel 10

Schlösser

Die Fähigkeit *Schlösser öffnen* erfolgt nach einem ähnlichen Prinzip wie *Fallen stellen/entschärfen*.

Obwohl beim Schlösser öffnen geeignetes Werkzeug vorhanden sein sollte (Dietrich, Draht, gebogene Haarnadel usw.).

An jedem zu öffnenden Schloss befindet sich ein Zahlencode. Dieser Zahlencode besteht aus bis zu vier Stellen, je nach Stufe des Schlosses (Stufe 1 – einstellig, Stufe 2 – zweistellig, etc.).

Die Stellen beinhalten die Zahlen 0 bis 9, die beliebig ausgewählt und angeordnet sind. Je nach Stufe seiner Fähigkeit *Schlösser zu öffnen*, wird dem Spieler von der Spielleitung die jeweilige Anzahl an richtigen Zahlen mitgeteilt (Stufe 1 – eine Zahl, Stufe 2 – zwei Zahlen, etc.), nicht jedoch die Position im Zahlencode.

Beherrscht der Spieler *Schlösser öffnen* in einer Stufe, die der selben Stufe des zu öffnenden Schlosses entspricht oder gar

höher ist hat er kein Problem das Schloss zu öffnen.

Sollte die Stufe seines Schlösser öffnens jedoch niedriger sein, als die des Schlosses, kann er nicht alle Stellen des Zahlencodes lösen. Er hat allerdings die Möglichkeit, die restlichen Zahlen des Codes zu erraten und sie auf die verschiedenen Positionen zu verteilen. Sollte der eingegebene Zahlencode jedoch nicht stimmen, muss er bis zum nächsten Versuch 10 Minuten warten.

Beispiel: Ein Spieler mit der Fähigkeit Schlösser öffnen 2 möchte ein Schloss der Stufe 3 öffnen. Er erfährt von der Spielleitung, dass die Zahlen 0 und 9 in dem dreistelligen Zahlencode vorkommen. Der Spieler stellt nun an der ersten Position die Zahl 9, an der dritten Position die Zahl 0 und an der zweiten Position freige wählt die Zahl 6 ein. Der Versuch schlägt fehl, das Schloss lässt sich nicht öffnen. Nach 10 min versucht

der Spieler es ein weiteres Mal. Lassen wir diesen Spieler an dieser Stelle etwas Glück haben und er stellt an der ersten Stelle die 0, an der zweiten Stelle die 8 und an der dritten Stelle die 9 ein. Dies war die Lösung und somit öffnet sich das Schloss.

Achtung: Die Fähigkeit Schlösser öffnen bezieht sich nur auf mechanische Schlösser, nicht auf magische.

Am sinnvollsten ist ein Zahlenschloss, um den Mechanismus des Schlösser öffnens darzustellen (Fahrradschloss, Vorhängeschloss, etc.). Es muss nur darauf geachtet werden, dass das Schloss höchstens vier Zahlenstellen hat. Will man z.B. ein Schloss der Stufe 1 darstellen, werden alle Stellen des Schlosses bis auf eine mit Tape abgeklebt. Dabei ist zu beachten, dass die restlichen abgeklebten Stellen mit den richtigen Zahlen eingestellt sind.

Kapitel 11

Dieben

Gediebte Gegenstände sind sofort bei der SL zu melden. Der Dieb darf die Gegenstände zwar „weiterverkaufen“, „verschenken“ usw., die SL muss aber über derartige Transaktionen informiert werden.

Wer dem „Beruf“ des Beutelschneiders nachgehen möchte: Um einem Opfer eine Tasche zu dieben, muss der Dieb ein Band an dem Beutel festknoten. Gelungene Aktion anschließend bei der SL melden, die dann vom

Opfer den Beutel fordert. Beutelschneiden ist nur bei Beuteln und kleineren Taschen möglich – selbst der größte Idiot merkt es, wenn auf einmal sein Rucksack fehlt.

**Dieben ist o.k. – Klauen nicht!!!
Wer erwischt wird ist ein Fall für die Polizei – ohne Kompromisse.**

That's Live 10

Kapitel 12

Ausrüstung

Sämtliche Ausrüstung wird vom Spieler selbst besorgt. Man kann beliebige Ausrüstungsgegenstände mitbringen, sofern sie zur Rolle bzw. zum Ambiente passen und die Sicherheit nicht gefährden. Brillen sind selbstverständlich erlaubt.

Alles andere Moderne wie Uhren (außer versteckt beim Vorteil *Zeitgefühl*), Ferngläser, Zigaretten (auf keinen Fall Kippen im Gelän-

de liegen lassen), Thermoskannen, Taschenlampen (außer in Notfällen oder bei Magiern, die den entsprechenden Spruch anwenden), bitte im Zelt oder im Zimmer, in der Tasche unter dem Bett oder an einem anderen Ort verstauen, **wo sie das Spiel nicht stören.**

Das Essbesteck/Geschirr sollte nicht zu unpassend sein, auch das Essen sollte möglichst in einer

Form mitgebracht werden, die einigermaßen zum Ambiente passt (lasst also eure Chipstüte bitte zu Hause oder verstaut sie wenigstens so, dass man sie nicht sieht).

Immer gilt: Das Inventar und die Ausrüstung anderer Spieler sind pfleglich zu behandeln (es hat seine Gründe, dass wir das hier in die Regeln schreiben müssen...)!

Kapitel 13

Sonstiges

Während des Spiels herrscht **Gewandungspflicht!**

Besondere Aktionen (Dieben, Fallen, Meucheln, Putschversuche, Rituale,...) immer vorher anmelden und mit der SL absprechen.

Keine Zweitcharaktere!

Wer sich aus einem plausiblen

Grund entscheidet, den Charakter zu wechseln, kann dies tun.

Nicht gern gesehen werden Personen, die immer dann in die andere Gestalt schlüpfen, wenn es für die eine brenzlich wird oder die andere gerade praktischer ist. Wer als Charakter abreisen will, kann das gerne tun, aber dann gilt:

Was der Charakter nicht mitnimmt, bleibt im Spiel und

kann gefunden, verkauft, zerstört oder sonst was werden.

Der Charakter gilt erst dann als abgereist, wenn er seine Charakterkarte im Checkpoint abgegeben hat (wo der Checkpoint ist, wird von der SL bekanntgegeben).

Auch hier gilt: Neue Charaktere erst mit der SL absprechen.

Kapitel 14

Farbcodes

Schärpen:

rot	SL (Spielleitung)
blau	magische Rüstung
gelb	astral
weiß	Schutz vor Untoten

Bänder:

rot	magisch
weiß	geweiht
gelb	astral
grün	vergiftet

That's Live 1o

Bitte ankreuzen

Magierfähigkeiten	WK	MK	Beschreibung
Wissen um Magie	40	40	
Ritualwissen/Zeremonien	10	10	
Meditation	10	10	

Zaubersprüche

	WK	MK	Art
Angstzauber	5	5	Kampf
Magisches Geschoss 1	5	5	Kampf
Verwirrung	5	5	Kampf
Waffe magisch machen	5	5	Kampf
Windstoß	5	5	Kampf
Lähmung	10	10	Kampf
Magisches Geschoss 2	10	10	Kampf
Rüstung	10	10	Kampf
Schlafzauber	10	10	Kampf
Blindheit	15	15	Kampf
Magisches Geschoss 3	15	15	Kampf
Schildbrecher	15	15	Kampf
Schmerz	15	15	Kampf
Magisches Geschoss 4	20	20	Kampf
Metall erhitzen	20	20	Kampf
Antimagie 1	5	5	Antimagie
Antimagie 2	10	10	Antimagie
Antimagie 3	15	15	Antimagie
Antimagie 4	20	20	Antimagie
Heilung 1	5	5	Heilung
Gift wahrnehmen/spüren	5	5	Heilung
Gift erkennen/identifizieren	15	15	Heilung
Gift neutralisieren 1	10	10	Heilung
Heilung 2	10	10	Heilung
Diagnose	15	15	Heilung
Gift neutralisieren 2	15	15	Heilung
Heilung 3	15	15	Heilung
Gift neutralisieren 3	20	20	Heilung
Heilung 4	20	20	Heilung
Körperteile anwachsen lassen	25	25	Heilung
Körperteile nachwachsen lassen	35	35	Heilung
Wiederbelebung	50	50	Heilung
Feuerfinger	5	5	Verschiedenes
Licht 1	5	5	Verschiedenes
Magie wahrnehmen	5	5	Verschiedenes
Reparieren von Rüstungen	5	5	Verschiedenes
Schösser öffnen	5	5	Verschiedenes
Stille 1	5	5	Verschiedenes
Alarm	10	10	Verschiedenes
Licht 2	10	10	Verschiedenes
Magische Suche	10	10	Verschiedenes
Mit Toten sprechen 1	10	10	Verschiedenes
Schutzzauber	10	10	Verschiedenes
Stille 2	10	10	Verschiedenes
Verriegeln 1	10	10	Verschiedenes
Wahnsinn 1	10	10	Verschiedenes
Vergessen	10	10	Verschiedenes
Magie identifizieren	15	15	Verschiedenes
Mit Toten sprechen 2	15	15	Verschiedenes
Schutzzauber 2	15	15	Verschiedenes
Stille 3	15	15	Verschiedenes
Verriegeln 2	15	15	Verschiedenes
Wahnsinn 2	15	15	Verschiedenes
Wahnsinn 3	20	20	Verschiedenes
Artefakt herstellen	75	75	Verschiedenes

Bitte ankreuzen

Tränke	KK	WK	MK	Beschreibung
Trankkunde	25	15	20	
Frostschutztrank	5	5	5	
Heiltrank 1	5	5	5	
Hitzeschutztrank	5	5	5	
Lederhauttrank	5	5	5	
Eisenhauttrank	10	10	10	
Heiltrank 2	10	10	10	
Immuntrank 1	10	10	10	
Magietrank	10	10	10	
Schmerzunempfindlichkeitstr.	10	10	10	
Anti-Liebestrank	15	15	15	
Heiltrank 3	15	15	15	
Immuntrank 2	15	15	15	
Liebestrank	15	15	15	
Steinhauttrank	15	15	15	
Berserkertrank	20	20	20	
Immuntrank 3	20	20	20	
Trank der schnellen Heilung	30	30	30	

Gifte

	KK	WK	MK	Beschreibung
Giftkunde	25	15	20	
Depressionsgift	5	5	5	
Durstgift	5	5	5	
Hustengift	5	5	5	
Lachgift	5	5	5	
Klebegift	5	5	5	
Übelkeitgift	5	5	5	
Allergiegift	10	10	10	
Lähmungsgift	10	10	10	
Schadensgift, leicht	10	10	10	
Schlafgift	10	10	10	
Blindgift	15	15	15	
Satellitengift	15	15	15	
Schadensgift, mittel	15	15	15	
Schmerzgift	15	15	15	
Wahnsinnsgift	15	15	15	
Anti-Magie-Gift	20	20	20	
Behütergift	20	20	20	
Schadensgift, schwer	20	20	20	
Tödliches Gift	25	25	25	

Alchemistische Mixturen

	KK	WK	MK	Beschreibung
Alchimie	40	20	30	
Feuerfest	5	5	5	
Katzengold	5	5	5	
Sternensplitter	5	5	5	
Dietrich	5	5	5	
Taschendrachen	5	5	5	
Unschuld	5	5	5	
Alchimistisches Geschoss 1	10	10	10	
Sternenstein	10	10	10	
Stummer Wächter	10	10	10	
Immertreu 1	10	10	10	
Alchimistisches Geschoss 2	15	15	15	
Gläserne Wand	15	15	15	
Ritualkerze	15	15	15	
Steinerne Träne	15	15	15	
Immertreu 2	15	15	15	
Alchimistisches Geschoss 3	20	20	20	
Yokalsäure	20	20	20	
Feuersaft	20	20	20	
Alchimistisches Geschoss 4	25	25	25	

That's Live, 1o. Auflage

© 2001 Duesterbrook Erben