

*Regelwerk
der
Onyx-Orga*

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Die Spielleitung (SL)	3
Sicherheit	3
Müll.....	3
IT und OT	4
Time-Freeze	4
Charaktererschaffung.....	4
Bewusstlos schlagen (Pömpfen)	4
Währung.....	4
Lebens- und Rüstungspunkte	5
Berufe	6
Assasinen	6
Diebe	7
Alchemisten	8
Heiler	12
Kleriker	14
Magie	14
Magische Sprüche.....	17

HINWEIS:

Die in unserem Regelwerk aufgeführten Rassen und Berufe sind Anhaltspunkte und die am häufigsten vertretenen. Wer etwas anderes spielen möchte und darstellen kann, darf dies gerne tun. Grundsätzlich geht es bei uns um den Spielspaß, der dadurch entsteht, dass jeder das spielt, worauf er Lust hat (DKWDDK).

Ideen zu neuen Tränken, Zaubern etc. gegenüber sind wir immer aufgeschlossen!

Einleitung

Ziamalia ist ein Kontinent in einer *Low-Power-Welt*. Es gibt daher *keine übermächtigen Spieler* und auch *keine Immunitäten*.

Wir haben bewusst auf Fähigkeiten-Erweiterung durch EP (Erfahrungspunkte) verzichtet, so dass wir am Ende einer Con keine Punkte verteilen werden. Im Spiel habt ihr allerdings die Möglichkeit eure Fähigkeiten zu verbessern.

Die Spielleitung (SL)

Die Entscheidungen der SL sind endgültig und unanfechtbar.

Meistens sind die SL als Charaktere anwesend, wenn jemand eine SL-Antwort wünscht, muss man das ausdrücklich sagen, bzw. mit "SL" anreden.

Die SL kann grundsätzlich jeden Spieler (z.B. bei Regelverstößen) sofort vom Spiel ausschließen.

Sicherheit

Nichteinhaltung der Sicherheitsbestimmungen und -anweisungen führen zum sofortigen Ausschluss eines Spielers.

Metallschilde, ungepolsterte Holzschilde, sowie Rüstungen mit scharfen Kanten sind nicht gestattet. Die Bögen dürfen die Zugkraft von 25 LPS nicht übersteigen. Geschossen wird grundsätzlich mit LD-Pfeilen (Low-Distance-Pfeilen). Alle Hieb- und Stich-, sowie auch Schuss- und Wurfaffen müssen sicher und spieltauglich sein. Jeder ist stets selbst für seine Waffen und Ausrüstung verantwortlich, daher kontrolliert alles bitte regelmäßig.

Jeder Kopf-, Hals- und Handtreffer sowie Treffer im Genitalbereich sind verboten und zählen auch nicht als Trefferpunkte. Alle weiteren Treffer bewirken einen Trefferpunkt und ziehen dem Getroffenen einen Lebens- bzw. Rüstungspunkt ab. Jeder Spieler, der eine Waffe benutzt, müssen diese auch soweit beherrschen, dass keinem Mitspieler eine tatsächliche Gefahr droht. Bei einem Schlag mit der Waffe voll durchzuziehen ist verboten. Ein Zusteichen ist nur mit kernstablosen Waffen erlaubt. Waffenloser Kampf mit Körperkontakt ist nur bei Tragen eines Infight-Bändchens erlaubt. Schlägereien werden somit nur simuliert. Es darf niemand wirklich gefesselt oder eingesperrt werden, dies wird nur angedeutet. Jeder muss sich stets von selbst befreien können.

Müll

Es hat jeder dafür zu sorgen, dass wir den Platz nach der Veranstaltung sauber und ordentlich wieder verlassen. Jeder Teilnehmer hat seinen Müll mitzunehmen und selbst zu entsorgen. Dies gilt auch für leere Flaschen, egal ob Ein- oder Mehrwegflaschen!

IT und OT

Nach dem "In Time"-Ausruf wird versucht, die gesamte Veranstaltung über nicht mehr aus der Rolle zu fallen. Sollten zwingend OT (Out Time)-Gespräche geführt werden müssen, ist darauf zu achten, dass kein anderer dadurch gestört wird. Eine andere Möglichkeit wäre, die OT-Gespräche mit IT-Ausdrücken zu umschreiben.

Waschräume und Zelte sind OT-Gebiete. IT-Zelte werden deutlich markiert. Es darf niemand während des Toilettenganges gemeuchelt werden! Die Lager der Spieler sind IT, achtet daher darauf, dass eure OT Sachen abgedeckt sind.

Um anderen Mitspielern zu verdeutlichen, dass jemand IT gerade nicht anwesend ist, muss derjenige seine Arme vor der Brust gekreuzt halten. Dies symbolisiert, dass der Spieler/NSC nur OT anwesend ist.

Time-Freeze

Bei spielrelevanten Pausen ist die SL dazu berechtigt ein "Time-Freeze" auszurufen. Der Spielverlauf wird gestoppt, die Spieler bleiben an Ort und Stelle stehen, schließen die Augen, summen ein Lied und halten sich die Ohren zu. Auf Zeichen der SL geht das Spiel weiter, als sei keine Zeit verstrichen.

Charaktererschaffung

Wir möchten hier der Fantasie (fast) keine Grenzen setzen.

Ihr könnt spielen, was auch immer ihr umsetzen, bzw. darstellen könnt (DKWDDK).

Hierbei ist darauf zu achten, dass man die Fähigkeiten, die man seinem Charakter geben möchte, auch selbst einigermaßen gut beherrschen sollte z.B. muss ein Schwertkämpfer in der Lage sein, ein Schwert zu führen. Doch auch körperliche Voraussetzungen sind nicht ganz unwichtig. Wirkt jemand der 2 Meter misst, als Zwerg noch glaubwürdig?

Bitte achtet darauf, dass ihr bei der Erstellung eines neuen Charakters zu Beginn nur eine Fertigkeit (Spruch, Trank, Lied) ausüben könnt und euch alles Weitere während der Cons aneignen müsst.

Zusätzlich möchten wir deutlich darauf hinweisen, dass niemand perfekt ist, darum solltet ihr bei der Erstellung eures Charakters darauf achten, dass auch er nicht perfekt sein kann. Gebt euch also nicht nur gute Eigenschaften, sondern auch schlechte, bzw. weniger gute.

Bewusstlos schlagen (Pömpfen)

Das Pömpfen ist ein gutes Mittel um jemanden außer Gefecht zu setzen ohne ihn gleich zu töten. Hierfür muss das Opfer kurz und vorsichtig einmal mit dem Schwertknauf (o.ä.) im Schulter/Nackebereich getroffen werden, außerdem muss ihm leise „gepömpft“ zu geflüstert werden. Das Opfer sinkt dann zu Boden und ist für ca. 5 Minuten bewusstlos (langsam bis 200 zählen). Der Täter muss unbemerkt handeln können. Das Opfer darf nicht damit rechnen. **Während sich das Opfer bewegt ist das Pömpfen nicht möglich.**

Währung

Die Währung auf Ziamalia besteht aus Pyrit-Steinen, Jaspis-Steinen und Onyx-Steinen.

10 Pyrit-Steine sind 1 Jaspis-Stein. 10 Jaspis-Steine wiederum ein Onyx-Stein.

Und 10 Onyx-Steine sind eine ganze Menge....

Lebens- und Rüstungspunkte

Als **Lebenspunkte** (LP) bezeichnet man die Anzahl der Punkte, über die jedes Lebewesen verfügt. Daran wird gemessen, wie viele Treffer ein Wesen verkraftet, bevor es bewusstlos wird und/oder stirbt. Es verfügen alle über 5 LP. Bei 0 LP wird man bewusstlos, bei -1 stirbt man nach 1 Stunde, bei -2 in 30 Minuten. Die Lebenspunkte können mit **Rüstungspunkten** (RP) erhöht werden. Dabei ist darauf zu achten, dass die gewählte Rüstung zum Spielcharakter passen muss. Grundsätzlich setzen sich die RP wie folgt zusammen:

Rüstungsmaterial	Rüstungspunkte Rumpf	+ Armschutz (beidseitig)	+ Beinschutz (beidseitig)
Ohne Schutz	0	0	0
Leder	1	1	1
Hartes, dickes Leder, wattierte Kleidung (Gambeson)	2	1	1
Kettenhemd / Metallschuppen	3	1	1
Platte	4	2	2
Helm	1		

Beispiel: Ein Schwertkämpfer, der Vollplatte (+Arme und Beine) trägt, darunter ein langärmliges Kettenhemd und darunter einen langärmligen Gambeson trägt hat...definitiv Respekt verdient: $5 \text{ LP} + 4 + 2 + 2 + 3 + 2 + 1 + 1 \text{ RP} = 5 \text{ LP}$ und 15 RP
Zusätzlich können alchemistische Tinkturen und Zauber kurzfristig eine Erhöhung der Rüstungspunkte bewirken (bspw. „Lederhaut“).

Waffenschaden: 1 pro Treffer (alles andere muss angesagt werden).

Die Reparatur von Rüstungen und Schilden

So wie die Körper der Verletzten von den Heilern nach einem Kampf zusammengeflickt und „repariert“ werden müssen, so muss das natürlich auch mit den Rüstungen und Schildern, bestenfalls durch einen Schmied, erledigt werden. Der Übersicht halber sollte beschädigte Rüstung nach dem Kampf abgelegt werden, sofern dies möglich ist. So hat man selbst einen besseren Überblick wie viel Rüstungspunkte noch verbleiben. Zur Vereinfachung ist es auch möglich Rüstungspunkte umzulegen und dann ein vllt. nicht beschädigtes Teil abzulegen. Bsp: Platte mit Arm- und Beinschutz = 8 Rüstungspunkte. Wenn jetzt der Rumpf 2 Treffer erleidet, wäre es auch möglich den Arm- oder Beinschutz abzulegen, statt die Rumpflatte.

Sollte gerade kein Schmied greifbar sein, hat jeder die Möglichkeit seine Rüstung selbst zu flicken, es dauert nur sehr viel länger. Ein Laie braucht für die Reparatur einer Rüstung 20 Minuten pro RP und für die Reparatur eines Schildes 40 Minuten. Ein Fachmann (Schmied) braucht für die Reparatur einer Rüstung 5 Minuten pro RP und 20 Minuten für die Reparatur eines Schildes. Wie hoch der Lohn für seine Dienste ausfällt, ist dem Schmied selbst überlassen.

Berufe

Lehre

Ein jeder Beruf muss gelernt sein. Nicht jeder fängt als Meisterdieb an, dem jeder Diebstahl glückt. Darum ist es auch bei einigen Berufen erforderlich, dass sie in die Lehre gehen. Man kann pro Veranstaltung immer nur eine neue Fähigkeit erlernen.

Assassinen

Ein Assassine hält sich bedeckt und gibt nur selten seine wahre Identität preis. Das Wichtigste für einen Assassinen ist es, unentdeckt zu bleiben. Er nimmt Aufträge an, in denen es um das Belauschen, Beschatten, ruhigstellen oder sogar um das Ermorden von jemandem geht.

Doch nicht jeder, der sich Assassine nennt, ist auch gleich einer. Die Laufbahn eines Assassinen beginnt als einfacher Kopfgeldjäger.

Kopfgeldjäger (Assassine Stufe I)

- Er kann seine Opfer nur lebendig fangen, da er das Meucheln noch nicht beherrscht.

Um eine Stufe aufzusteigen muss er mindestens 4 Con-Tage und 3 Aufträge erfolgreich ausgeführt haben.

Assassine (Assassine Stufe II)

- Beherrscht nun das Meucheln

Um eine Stufe aufzusteigen muss er mindestens weitere 6 Con-Tage verfügen und 6 weitere Aufträge erfolgreich ausgeführt haben.

Meisterassassine (Assassine Stufe III)

- beherrscht das Meucheln
- kann von anderen Berufen Grundfähigkeiten erlernen, die seiner Profession zugutekommen (z.B. Dieben von den Dieben, Grundzauber, Giftmischen von Alchemisten etc.)

Meucheln (nur nach Absprache mit SL möglich!)

Ähnlich wie beim Pömpfen, darf das Opfer nicht damit rechnen, dass es gemeuchelt werden soll und muss ruhig stehen. Der Täter muss sich unbemerkt dem Opfer nähern (nicht im Kampf möglich!). Um jemanden zu meucheln, muss der Täter die Waffe nah an den Hals des Opfers bringen und einen Schnitt andeuten (nicht die Waffe über die Haut ziehen, Verbrennungsgefahr!). Die SL entscheidet, ob der Vorgang erfolgreich war oder nicht.

Diebe

Jeder Dieb muss über eigene Visitenkarten verfügen, die der SL bekannt sind. Diese werden hinterlassen, wenn ein Gegenstand erfolgreich gediebt worden ist. Die gediebnen Gegenstände sind sofort der SL zu übergeben. Es ist davon abzusehen Essgeschirr und Zelte sowie OT-Gegenstände zu dieben. Außerdem braucht ein Dieb berufstypisches Werkzeug. Er sollte über ein paar Dietriche und Ähnliches verfügen.

Der Diebstahl erfolgt nur IT. Reale Diebe werden angezeigt und nie wieder auf einer Con der Onyx-Orga zugelassen!!!

Beutelschneiden

Der Dieb hat die Möglichkeit die Beutel anderer Mitspieler zu entwenden, indem er ein farbiges Band um den Beutel bindet, ohne dass der jeweilige Besitzer das mitbekommt. Danach hat der Dieb dies der SL mitzuteilen, die ihm dann den Inhalt des Beutels aushändigt (natürlich so, dass keiner mitbekommt, wer der Dieb war).

Schlösser knacken

Ein Dieb hat die Möglichkeit Schlösser zu knacken. Doch nicht jedes Schloss ist gleich und manche sind aufwendiger konstruiert als andere Schlösser.

Die Schlösser werden mit Zahlen von 1-9 nummeriert, um den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Stufe 1-3 kann von einem Taschendieb geknackt werden, bei Stufe 4-6 braucht man schon etwas mehr Begabung und Stufe 7-9 kann nur von einem Meisterdieb geöffnet werden.

Die benötigte Zeit, um ein Schloss zu knacken, hängt auch von der jeweiligen Stufe des Diebes ab. Die SL entscheidet, ob das Vorhaben erfolgreich war oder nicht.

Taschendieb (Dieb Stufe I)

- kann Schlösser der Stufen 1-3 knacken (St. 1=5 Min., St. 2=10 Min, St. 3=15 Min)
- kann Beutel schneiden

Um eine Stufe aufzusteigen muss er mindestens über 4 Con-Tage verfügen und 3 Aufträge erfolgreich ausgeführt haben.

Dieb (Dieb Stufe II)

- kann Schlösser der Stufen 1-3 schneller knacken (St.1=3 Min./St.2=6 Min./St.3=10 Min.)
- kann Schlösser der Stufen 4-6 knacken (St. 4=12 Min./ St. 5=15 Min./St. 6=18 Min.)

Um eine Stufe aufzusteigen muss er mindestens über 6 zusätzliche Con-Tage verfügen und 6 weitere Aufträge erfolgreich ausgeführt haben.

Meisterdieb (Dieb Stufe III)

- kann Schlösser der Stufen 1-3 noch schneller knacken (St.1=2 Min./St.2=4 Min./St.3=6 Min.)
- kann Schlösser der Stufen 4-6 schneller knacken (St.4=8 Min./St.5=10 Min./St.6=12 Min.)
- kann Schlösser der Stufen 7-9 knacken (St. 7=14 Min./ St. 8=16 Min./St. 9=18 Min.)

Alchemisten

Kaum ein Alchemist gleicht dem anderen, denn die Alchemisten spezialisieren sich in unterschiedlichen Bereichen. Ein Alchemist kann sich für die wundersamsten Erfindungen begeistern, während ein anderer sich mit der Erforschung von Giftpflanzen beschäftigt. Doch außerdem sind sie dazu in der Lage, durch verschiedene Tinkturen unsere Situation oder unser Befinden eindeutig zu verbessern bzw. verschlechtern. Pro Con kann eine neue Tinktur erlernt werden.

Lehrling (Alchemist Stufe I)

Ein Lehrling kann zu Beginn bereits 1 Tinktur der Stufe I herstellen. Grundsätzlich treten bei Lehrlingstinkturen Nebenwirkungen auf.

- kann alle Tinkturen der Stufe I erlernen
- kann bis zu 2 Tränke pro Tag brauen
- jeder Brauvorgang ergibt jeweils 1 Portion

Ein Lehrling kann die Herstellung neuer Tinkturen nur von einem gleich- oder höherstufigen Alchemisten erlernen. Natürlich kann er auch herum probieren, dies bringt jedoch deutlich mehr Nebenwirkungen mit sich. Möchte ein Lehrling zum Alchemisten aufsteigen, muss er mindestens 3 Tränke bzw. Salben herstellen können. Erst danach wird er zur Prüfung zu gelassen. Die Prüfung kann von jedem weiteren Alchemisten (Stufe II) abgenommen werden. Die Prüfung besteht aus dem Erlernen eines neuen Trankes.

Alchemist (Alchemist Stufe II)

Tränke von Alchemisten können Nebenwirkungen haben.

- kann alle Tinkturen bis zur Stufe II erlernen
- kann bis zu 4 Tränke pro Tag brauen
- jeder Brauvorgang ergibt jeweils 2 Portionen

Möchte ein Alchemist zum Meisteralchemisten aufsteigen, muss er mindestens 8 Tinkturen herstellen können. Erst danach wird er zur Prüfung zu gelassen. Die Prüfung kann von jedem Meisteralchemisten abgenommen werden. Die Prüfung besteht aus dem Erlernen eines besonderen Trankes.

Meisteralchemist (Alchemist Stufe III)

- kann alle Tränke/Salben bis zu der Stufe III erlernen
- kann bis zu 7 Tränke pro Tag brauen
- jeder Brauvorgang ergibt jeweils 3 Portionen

Tinkturen (Tränke, Elixiere, Essenzen, Salben etc.)

Alle Tinkturen, die auf einer Con verabreicht werden, müssen auch auf derselben Con hergestellt werden. Sie verlieren nach dieser Veranstaltung ihre Wirkung. Es muss immer mindestens 1 frisch gesammelte Zutat bei der Herstellung von Tinkturen verwendet werden. Die Tränke/Salben etc. werden nur IT verwendet (evtl. Allergien) und müssen OT gekennzeichnet sein (Hinweis auf Inhalt und Hersteller).

Das Erlernen der Herstellung neuer Tinkturen

Pro Veranstaltung können zwei neue Tinkturen erlernt werden!

Hier gibt es verschiedene Wege, um neues Wissen zu erlangen:

- Eigenständige Erforschung mit Versuchen an Pflanzen/Tieren: Der Alchemist (min. Stufe II) erlernt durch Forschen und Versuchen in 3 Stunden die Herstellung eines neuen Tranks/Salbe.
- Eigenständige Erforschung mit Versuchen an menschlichen Wesen: Der Alchemist (min. Stufe II) erlernt durch Forschen und Versuchen in 2 Stunden die Herstellung eines neuen Trankes/Salbe.
- Unterricht bei einem Alchemisten der gleichen oder einer höheren Stufe. Die Voraussetzung hierfür ist, dass der Lehrer die Herstellung der zu lernenden Tinktur bereits beherrscht. Nach 1 Stunde (höhere Stufe) bzw. 1,5 Stunden (gleiche Stufe) hat der Schüler die Herstellung der neuen Tinktur gelernt.

Die aufgeführten Tinkturen/Tränke sind Beispiele. Eurer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt, solange sich die Wirkung im Rahmen unseres Regelwerks bewegt. Eigene Ideen und Tinkturen bitte mit der Orga besprechen.

Tinkturen der Stufe I

Trank der Freundschaft	
Wirkung	Das Opfer ist plötzlich der beste Freund desjenigen, der ihm den Trank verabreicht hat. (Er vertraut ihm und erweist Freundschafts-Gefälligkeiten – er würde nicht für ihn in den Tod gehen!)
Dauer	15 Minuten
Schlaftrank	
Wirkung	Das Opfer fällt in einem tiefen Schlaf. Kaltes Wasser und starkes Schütteln hilft nur kurzzeitig.
Dauer	30 Minuten
Schluckauf-Trank	
Wirkung	Das Opfer hat Schluckauf
Dauer	10 Minuten
Salbe des Unsichtbar-seins	
Darstellung:	Mit den Händen ein Dreieck über den Kopf bilden und geduckt gehen. Das Unsichtbar sein hält nur, wenn man dieses Zeichen macht, ansonsten ist man sichtbar.
Wirkung	Der Nutzer wird unsichtbar und kann sich so aus dem Gefahrenbereich retten.
Dauer	30 Minuten
Liebespille	
Wirkung	Das Opfer verliebt sich unsterblich in denjenigen, den er als erstes sieht.
Dauer	1 Stunde

Stimmengewirr	
Wirkung	Das Opfer hört Stimmen, die ihn zu etwas (was, bestimmt derjenige, der den Trank verabreicht) überreden wollen. Das Opfer entscheidet, ob er sich von den Stimmen überreden lässt und diskutiert dies lautstark mit sich selbst.
Dauer	30 Minuten
Heiltrank	
Kann nur bis zu 2mal pro Tag eingenommen werden.	
Wirkung	Sofort 3 LP zurück, 2 weitere LP innerhalb zwei Stunden
Gegengift der Stufe I	
Wirkung	Neutralisiert alle Tränke/Salben der Stufe I innerhalb von 30 Minuten
Stotterserum	
Wirkung	Das Opfer kann sich nur noch stotternd ausdrücken
Dauer	30 Minuten
Ariola's Gunst	
Wirkung	Das Opfer kann sich nur noch singend ausdrücken
Dauer	20 Minuten

Tinkturen der Stufe II

Tinktur des fehlenden Gleichgewichts	Waffengift! Darstellung durch ein farbiges, auffälliges Band an der Waffe. Gift verflüchtigt sich nach dem ersten Schlag. Das Gift dringt auch durch die Rüstung.
Wirkung	Das Opfer verliert immer wieder das Gleichgewicht
Dauer	5 Minuten
Tarlok's Gunst	Waffengift! Darstellung durch ein farbiges, auffälliges Band an der Waffe. Gift verflüchtigt sich nach dem ersten Schlag. Das Gift dringt auch durch die Rüstung.
Wirkung	Das Opfer wird zu einer Statue aus Stein
Dauer	3 Minuten
Verwandlungstrank	
Wirkung	Das Opfer verhält sich wie ein Tier (die Wirkung wird durch die von der Tierart verwendeten Zutat bestimmt). Es kann sich nur durch Tierlaute verständigen.
Dauer	20 Minuten
Blockierung der Sinne	
Wirkung	Das Opfer verliert einen Sinn nach Wahl des Alchemisten.
Dauer	10 Minuten

Salbe zum Schutz vor Magie	
Wirkung	Der Nutzer widersteht dem 1. Angriff von Magie
Dauer	1 Stunde oder bis zum 1. Magie-Angriff
Salbe zum Schutz vor Gift (gilt für Gifte aller Stufen)	
Wirkung	Der Nutzer kann dem ersten Giftanschlag widerstehen
Dauer	60 Minuten oder bis zum 1. Giftanschlag
Gegengift der Stufe II	
Wirkung	Neutralisiert alle Tränke/Salben der Stufe II innerhalb von 30 Minuten
Schlummertrunk	
Wirkung	Das Opfer schläft mit offenen Augen ein. Er ist nicht ansprechbar und lässt sich auch nicht wecken.
Dauer	15 Minuten
Lederhaut (Salbe)	
Wirkung	Der Nutzer bekommt 1 RP zusätzlich
Dauer	2 Stunden (bis zum 1. Treffer)
Xoran's Gunst	
Wirkung	Aus dem Gedächtnis des Opfers werden bis zu 30 Minuten gestrichen. Derjenige der den Trank verabreicht bestimmt, was die letzte Erinnerung des Opfers ist.
Dauer	Max. 30 Minuten, das Vergessen ist permanent
Wahrheitsserum	
Wirkung	Das Opfer muss die ersten 3 Fragen desjenigen, der das Serum verabreicht hat, wahrheitsgemäß mit „ja“ oder „nein“ beantworten
Dauer	3 Fragen

Tinkturen der Stufe III

Trank der Schmerzen	
Wirkung	Das Opfer krümmt sich vor Schmerzen
Dauer	5 Minuten
Elixier der Amnesie	
Wirkung	Das Opfer verliert sein Gedächtnis
Dauer	1 Stunde

Schlangengift	Waffengift! Darstellung durch ein farbiges, auffälliges Band an der Waffe. Gift verflüchtigt sich nach dem ersten Schlag. Das Gift dringt auch durch die Rüstung.
Wirkung	Das getroffene Körperteil wird lahm
Dauer	30 Minuten komplett taub, danach 10 Minuten in denen das Gefühl langsam und kribbelnd wieder kommt.
Elixier des Todes	
Wirkung	Der Nutzer ist scheinbar tot. Alle Lebenszeichen sind stark reduziert.
Dauer	30 Minuten
Gegengift der Stufe III	Voraussetzung: Gegengift der Stufe II bereits erlernt
Wirkung	Neutralisiert alle Tinkturen der Stufe III innerhalb von 30 Minuten
Säureschlag	Waffengift! Darstellung durch ein farbiges, auffälliges Band an der Waffe. Gift verflüchtigt sich nach dem ersten Schlag. Das Gift dringt auch durch die Rüstung.
Wirkung	Das Opfer verliert alle 30 Minuten 1 LP
Dauer	Bis zur Heilung/Neutralisierung/Tod
Giftspinnenessenz	
Wirkung	Dem Opfer wird jede Stunde 1 LP abgezogen. Zusätzlich verlangsamen sich die Bewegungsabläufe kontinuierlich. Nach zweieinhalb Stunden bewegt sich der Vergiftete in Zeitlupe.
Dauer	Bis zur Heilung/Neutralisierung/Tod (bei Gegengift Stufe I geht die Frequenz auf 1,5 Std hoch, Gegengift Stufe II setzt die Wirkung auf drei Stunden hoch, Stufe III neutralisiert.)

Heiler

Heiler sind nichtmagischer Natur. Sie kümmern sich hauptsächlich um Verletzte, Vergiftete usw. Wie Alchemisten können sie verschiedene Tränke und Salben herstellen, um ihre Patienten zu versorgen. Sie operieren, verbinden, schienen, säubern Wunden..., der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Heiler müssen über einige Werkzeuge und Verbände verfügen.

Wundbrand (verhindern und heilen)

Jede Wunde muss innerhalb von 30 Minuten von einem Fachkundigen versorgt werden, sonst kann Wundbrand entstehen. Wurde die Wunde bereits notdürftig von einem Laien versorgt, dauert es 1 Stunde bis der Wundbrand einsetzt. Wenn der Wundbrand schon eingesetzt hat, wird dem Verletzten nach 1 Stunde 1 LP abgezogen und nach jeder weiteren Stunde erneut 1 LP. Nach dem Eintritt des Wundbrandes, muss die Wunde jede Stunde von einem Fachkundigen gesäubert werden. Nach 3 Stunden ist der Wundbrand dann geheilt.

Natürliche Regeneration

Nachdem die Wunde fachmännisch behandelt wurde, setzt die natürliche Regeneration ein. Pro Stunde bekommt man 1 LP zurück. Diese Regeneration kann durch Hilfsmittel beschleunigt werden.

Novize (Heiler Stufe I)

Zu Beginn kann ein Novize bereits 1 Tinktur herstellen.

- pro Brauvorgang 1 Portion
- kann bis zu 2 Tinkturen pro Tag herstellen

Um eine Stufe aufzusteigen, muss der Novize mindestens 2 Tinkturen herstellen können und 4 Con-Tage vorweisen. Dann wird er einer Prüfung unterzogen, die ein jeder Heiler (ab Stufe II oder höher) durchführen kann.

Heiler (Heiler Stufe II)

- kann Gegengift Stufe II erlernen
- pro Brauvorgang 2 Portionen
- kann bis zu 4 Tinkturen pro Tag herstellen

Um eine Stufe aufzusteigen muss der Heiler mindestens 4 Tinkturen herstellen können und 12 Con-Tage vorweisen. Dann wird er einer Prüfung unterzogen, die ein jeder Medicus (Heiler Stufe III) durchführen kann.

Medicus (Heiler Stufe III)

- kann Gegengift Stufe III erlernen
- pro Brauvorgang 3 Portionen
- kann bis zu 7 Tinkturen pro Tag herstellen

Tränke und Salben der Heiler

Mit Ausnahme von den Gegengiften der jeweiligen Stufe, kann jeder Heiler, egal ob Novize oder Medicus, alle hier aufgeführten Salben und Tränke erlernen und herstellen. Pro Veranstaltung kann nur eine neue Tinktur etc. erlernt werden.

Das Erlernen der Herstellung neuer Tinkturen

Hier gibt es verschiedene Wege, um neues Wissen zu erlangen:

- Eigenständige Erforschung mit Versuchen an Pflanzen/Tieren: Ein Heiler (min. Stufe II) erlernt durch Forschen und Versuchen in 3 Stunden die Herstellung einer neuen Tinktur.
- Eigenständige Erforschung mit Versuchen an menschlichen Wesen: Ein Heiler (min. Stufe II) erlernt durch Forschen und Versuchen in 2 Stunden die Herstellung einer neuen Tinktur.
- Unterricht bei einem Heiler der gleichen oder höheren Stufe. Die Voraussetzung hierfür ist, dass der Lehrer die Herstellung der zu lernenden Tinktur bereits beherrscht. Nach 1 Stunde hat der Schüler die Herstellung der neuen Tinktur gelernt.

Die aufgeführten Tinkturen sind Beispiele. Eurer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt, solange sich die Wirkung im Rahmen unseres Regelwerks bewegt. Eigene Ideen und Tinkturen bitte mit der Orga besprechen.

Gegengift der Stufe I	
Wirkung	Neutralisiert alle Tinkturen der Stufe I innerhalb von 30 Minuten
Gegengift der Stufe II	
Voraussetzung: Gegengift Stufe I bereits erlernt	
Wirkung	Neutralisiert alle Tinkturen der Stufe II innerhalb von 30 Minuten
Gegengift der Stufe III	
Voraussetzung: Gegengift der Stufe II bereits erlernt	
Wirkung	Neutralisiert alle Tinkturen der Stufe III innerhalb von 30 Minuten
Heiltrank	
Kann nur bis zu 2mal pro Tag eingenommen werden.	
Wirkung	Sofort 3 LP zurück, 2 weitere LP innerhalb einer Stunde
Salbe des Unsichtbar seins	
Darstellung: Mit den Händen ein Dreieck über den Kopf bilden und geduckt gehen. Das Unsichtbar sein hält nur an, wenn man dieses Zeichen macht, ansonsten ist man sichtbar. Nein, man muss sich hierfür nicht ausziehen!	
Wirkung	Der Nutzer wird unsichtbar und kann sich so aus dem Gefahren-bereich retten.
Dauer	30 Minuten
Salbe der schnellen Regeneration	
Wirkung	Die Wunden des Behandelten heilen doppelt so schnell, wie normal (1 LP in 30 Minuten)
Schmerzmittel	
(hilft nicht gegen „Trank der Schmerzen“)	
Wirkung	Die Schmerzen des Patienten lassen nach. Er beruhigt sich.
Dauer	2 Stunden
Schlaf tinktur	
Wirkung	Das Opfer fällt in einem tiefen Schlaf. Kaltes Wasser und starkes Schütteln hilft nur kurzzeitig
Dauer	30 Minuten

Kleriker

Kleriker nehmen in Ziamalia einen besonderen Stellenwert ein. Sie folgen einem bestimmten Gott. Sie sind Ansprechpartner für alle Bewohner und Reisende in Ziamalia über die Belange, die Ihren Gott betreffen.

Kleriker haben eine gewisse magische Begabung (siehe Magie/Sprüchepool), die auf ihrem tiefen Glauben basiert. Darüber hinaus sind Kleriker in der Lage, ihren Gott um ein Wunder zu bitten (ob dieser Ihnen gewährt wird, ist eine andere Frage). Kleriker lernen ihre Magie vor allem über Meditation und Gebete.

Solltest Du einen Kleriker spielen wollen, nimm gerne Kontakt zur Orga auf.

Magie

Wie immer vorweg: Dies ist nur gespielte Magie. LARP hat nichts mit Satanismus, Esoterik, Okkultismus oder Ähnlichem zu tun.

In der LARP-Welt gibt es viele unterschiedliche Formen von Magie und noch mehr unterschiedliche Arten, diese umzusetzen und auszuspielen. Darum ist in diesem Punkt von uns am meisten Fantasie gefragt. Es heißt zwar DKWDDK, aber es ist wohl deutlich, dass ein Magier im Kampf die Erde nicht in Wirklichkeit zum Beben bringen kann (auch wenn er es noch so gerne möchte). Um ein schönes und flüssiges Spiel zu ermöglichen, wäre es auch für jeden „Nicht-Magier“ von Vorteil, wenn er dieses Kapitel nicht komplett überspringen würde. Nichts ist für einen Magier enttäuschender, als die mangelnde Ausspielung seiner Zauber.

Andererseits sollte der Magiekundige sich beim Ausspielen seiner magischen Fähigkeiten möglichst viel Mühe geben und versuchen, es seinen Mit- und Gegenspielern so einfach wie möglich zu machen, einen Zauber als solchen zu erkennen und darauf entsprechend zu reagieren.

Um Magie wirken zu können, muss der magisch Begabte klar und deutlich reden/singen und dem Bezauberten verständlich machen, dass er gerade verzaubert wird. Ein Magier muss, um Magie wirken zu können, mindestens über 1 LP verfügen, seine Hände frei haben und sich konzentrieren können.

Dieses Regelwerk ermöglicht Zugereisten, ihre Zauber an unsere Welt anzupassen. Solltet ein Magiebegabter über weitere oder besondere magische Fähigkeiten verfügen, bitten wir darum, die Orga anzusprechen, es findet sich mit Sicherheit eine Lösung. Alle, die aus Ziamalia kommen und Kleriker einer der hier ansässigen Gottheiten sind, sprechen bitte ebenfalls Orga an.

Magiestufen und Magie erlernen

Die folgenden Magiestufen gelten für alle Zweige der Magie. Es kann immer nur ein neuer Zauber pro Con gelernt werden.

- 2 Stunden: Beschäftigung / Tätigkeit mit einer für die Magie-Art relevanten Sache (Erforschung der Energie, Studium von Schriften, Meditation, Gebete etc.)
- 1,5 Stunden: Erlernen eines unbekanntes Zaubers von einem Magier der gleichen Stufe.
- 1 Stunde: Unterricht bei einem Magier einer höheren Stufe.

Lehrling

- Ein Lehrling kann am Anfang bereits einen Zauber ausführen.
- Er kann bis zu 3 Zauber am Tag wirken
- Um eine Stufe aufzusteigen, muss der Lehrling mindestens 4 Zauber können und 6 Con-Tage vorweisen. Dann wird er einer Prüfung unterzogen, die ein jeder Meister oder Großmeister der Magie abnehmen kann.

Meister

- Er kann bis zu 6 Lehrlingszauber pro Tag wirken.
- Er kann bis zu 2 Meisterzauber pro Tag wirken.
- Um eine Stufe aufzusteigen muss der Meister der Magie mindestens 9 verschiedene Zauber können. Dann wird er einer Prüfung unterzogen, die ein jeder Großmeister der Magie abnehmen kann.

Großmeister

- Er kann bis zu 9 Lehrlingszauber pro Tag wirken.
- Er kann bis zu 5 Meisterzauber pro Tag wirken.
- Er kann bis zu 2 Großmeisterzauber pro Tag wirken.

Magieformen

Es gibt verschiedene Formen der Magie. Grundsätzlich ist der Magier für die entsprechende Ausgestaltung der Sprüche zuständig, je nachdem welchem Magiezweig er angehört. Die Grundmagie ist allen Magiern zugänglich und stellt die Grundzüge der Magie und dessen dar, was ein Magier lernen kann. Dazu gibt es verschiedene Magiezweige, für die spezifische Zauber erlernt werden können.

a) Elementarmagie

Diese Magie bedient sich den Elementen. Je nachdem, welchem Element man zugewandt ist, gestalten sich die Zauber.

b) Elfenmagie

Elfen haben von Natur aus eine magische Begabung und eine hohe Verbundenheit zur Natur.

c) Schamanismus

Ein Schamane benötigt Zeit um Magie zu beschwören. Er versetzt sich dazu selbst in eine Art Trance-Zustand, um mit seinen Ahnen in Kontakt treten zu können. Schamanen werden meist dazu bestimmt oder erwählt Schamane zu sein.

Erlernen von neuen Ritualen: Um ein neues Ritual zu erlernen, muss ein Schamane Kontakt zu seinen Ahnen aufnehmen, die ihm neue Rituale lehren. Dafür benötigt er 2 Stunden Zeit. Pro Con kann nur ein neues Ritual erlernt werden.

d) Bardenmagie

Jeder hat schon einmal erlebt, dass ihn Musik „verzaubert“ hat. Die Musik hat eine enorme Macht und mit dem entsprechenden magischen Talent, kann man die Ströme der musikalischen Magie lenken. Die Bardenmagie ist ein solcher Weg, so wie auch in vielen Ritualen Musik und Rhythmen benutzt werden, um ihre Magie zu entfalten. Der Barde spricht keine Formeln, er singt bzw. spielt sie auf seinem Instrument. Der Barde muss darauf hinweisen, dass er Magie wirkt und nicht nur zur Unterhaltung dient, wenn er ein magisches Lied anstimmt.

Nicht jeder OT musikalisch Begabte muss zwingend auch einen Bardenmagier spielen. Jeder, der Gefallen daran findet, andere mit seinem Können zu unterhalten (durch Musik, Erzählungen etc.) darf dies, solange er ein wohlwollendes Publikum findet, auch gerne tun.

Magische Lieder: Die Lieder müssen in Text und Melodie zum Zauber passen und vom Barden selbst erdacht oder durch einen anderen Barden gelehrt worden sein. Der Name des Zaubers muss in dem Lied vorkommen.

e) Runenmagie

Dies ist eine besondere Art von Magie. Durch Konzentration und Meditation ist es einer Gruppe von Magiern gelungen, ihre Magie in Runen zu speichern, so dass sie erst bei der Aktivierung freigesetzt wird. Die Herstellung von Runen nimmt einige Zeit in Anspruch.

Runen müssen deutlich markiert/gekennzeichnet werden, damit jeder, der sie sieht, ihre Wirkung ausspielen kann. Nach ihrer Benutzung müssen Runen deutlich markiert bzw. entfernt werden. Aufgemalte Runen müssen nur abgewischt werden. Sollten Runen nicht deutlich erkennbar sein, ist das Vorhaben gescheitert.

Einige Wenige verstehen es, aus nichtmagischen Runen zu lesen (z.B. Zukunft, Antworten, Wahrheiten, etc. Bitte immer in Absprache mit der SL.).

f) Hexenmagie

Magische Sprüche

*Bitte wundere dich nicht, unsere NSC können möglicherweise mehr als das, was wir im Regelwerk aufführen!!!
Das hier sind Auszüge und Vorschläge. Solltet ihr aus unserer Welt kommen und euch ein bestimmter Zauber vorschweben, sprecht euch gerne mit uns ab.*

*Kommt ihr aus einer anderen Welt und könnt schon bestimmte Dinge ist das okay,
solange ihr sie ordentlich ausführt und umsetzt.*

Danke.

<u>Lehrling</u>		<u>Meister</u>		<u>Großmeister</u>	
Grundzauber					
Licht		Elementarball		Elementarer Boden	
Wirkung: Erschafft eine Lichtquelle.	Dauer: 10 Min	Wirkung: Der Zaubernde wirft einen Elementarball. Dieser macht 2 Schadenspunkte, wenn er das Ziel trifft.		Wirkung: Der Boden unter den Bezauberten (maximal 10 bzw. ein Bereich von 5x5 Metern) beginnt zu beben/wird sumpfig/heiß etc., je nach Element.	Dauer: max. 2 Min
Schweigen		Stumm		Ruhe (Ritual)	
Wirkung: Der Bezauberte kann nicht mehr sprechen.	Dauer: solange der Zaubernde auf den Bezauberten zeigt	Wirkung: Der Bezauberte kann nicht mehr sprechen.	Dauer: 15 Min	Wirkung: Der Bezauberte kann nicht mehr sprechen.	Dauer: bis Zauber durch Gegenzauber aufgelöst wird.
Schlaf		Verwirrung		Vergessen (Ritual)	
Wirkung: Der Bezauberte schläft ein.	Dauer: 10 Min oder bis der Bezauberte geweckt wird.	Wirkung: Der Bezauberte ist verstreut, verwirrt, vergisst kurzfristig Sachen, verliert den Faden, etc.	Dauer: 30 Min	Wirkung: Der Bezauberte vergisst einen bestimmten Zeitraum oder einen bestimmten Sachverhalt komplett.	

Magie spüren		Magie analysieren		Astralreise (Ritual)	
Wirkung: Der Zaubernde kann spüren ob ein Gegenstand oder ein Mensch magisch ist.		Wirkung: Der Zaubernde kann die Art der Magie analysieren, die auf etwas gewirkt wurde oder einem Gegenstand eigen ist.		Wirkung: Der Körper des Zaubernden bleibt bewusst- und schutzlos am Ritualort (bitte durch Kleidung o.ä. darstellen). Der Spieler kann „OT“ (ist für die anderen nicht anspielbar, irgendwie kenntlich machen) weiterspielen und sieht die Welt wie unter Magie analysieren.	
				Dauer: höchstens eine halbe Stunde	
Mentaler Nagel		Stillstand		Versteinern (Ritual)	
Wirkung: Der Bezauberte ist mit einem mentalen Nagel am Boden festgenagelt und kann sich nicht wegbewegen.		Wirkung: Der Bezauberte ist am Boden festgewachsen und kann sich nicht von der Stelle bewegen.		Wirkung: Der Bezauberte versteinert an Ort und Stelle und kann sich nicht mehr bewegen.	
Dauer: solange der Zaubernde mit dem Finger auf den Bezauberten zeigt		Dauer: 10 Min		Dauer: so lange, bis der Zauber durch einen Gegenzauber aufgelöst wird.	
Elementarstoß (bezogen aus das Element dem ihr angehört)		Elementarwind		Elementarsturm	
Wirkung: leichter Elementarstoß, der den Gegner 2 Meter zurückwirft.		Wirkung: Windstoß der den Gegner 5 Meter zurückwirft.		Wirkung: Starker Windstoß, der den Gegner 10 Meter zurückwirft.	
Schmerz		Mentaler Dolch		Angst	
Wirkung: Das Opfer spürt Schmerzen.		Wirkung: 2 Schadenspunkt auf den Bezauberten		Wirkung: Der Bezauberte bekommt Angst vor allem um ihn herum.	
Dauer: 10 Min				Dauer: 20 Min	
Blutung stillen		Heilung		Regeneration (Ritual)	
Wirkung: Stillt eine Blutung, so dass Verbluten verhindert werden kann.		Wirkung: Heilt die entsprechende Verletzung (um 2 Punkte) oder Krankheit.		Wirkung: Lässt verlorene Gliedmaßen oder stark verletzte Organe wieder regenerieren.	
Halte Abstand		Magischer Zirkel		Bannkreis (Ritual)	
Wirkung: Der Bezauberte muss 3 Meter Abstand von dem Zaubernden halten.		Wirkung: Der Zaubernde zieht mithilfe eines Balles an einer Schnur über seinem Kopf einen Schutzzirkel um sich, der physisch nicht durchbrochen werden kann.		Wirkung: Der Spieler stellt optisch einen Bannkreis dar, in den nichts von außen eintreten darf, es sei denn, es wird in den Kreis eingeladen.	
Dauer: solange der Zaubernde mit dem Finger auf den Bezauberten zeigt		Dauer: solange der Zaubernde mit dem Ball den Kreis zieht.		Dauer: 2 Std	

Magische Rüstung 1		Magische Rüstung 2		Magische Rüstung 3	
Wirkung: gibt einen weiteren Rüstungspunkt	Dauer: bis Rüstungspunkte aufgebraucht	Wirkung: gibt 3 weitere Rüstungspunkte	Dauer: bis Rüstungspunkte aufgebraucht	Wirkung: gibt 5 weitere Rüstungspunkte	Dauer: bis Rüstungspunkte aufgebraucht
Schlüpfrige Waffe		Dornenrüstung		Boden erhitzen	
Wirkung: Die Waffe des Bezauberten wird glitschig und gleitet aus den Händen.	Dauer: 5 Min	Wirkung: In der Rüstung des Bezauberten wachsen Dornen, so dass er sich auf nichts mehr konzentrieren kann	Dauer: 5 Min	Wirkung: Der Boden unter einer Reihe von Bezauberten wird so heiß, dass sie dort nicht mehr ruhig stehen können.	Dauer: 5 Min
Gegenzauber		Magische Suche		Magiespiegel	
Wirkung: Löst einen Zauber der gleichen Stufe wieder auf. Wird dieser Zauber von einem Großmeister gesprochen, kann dieser somit einen Zauber eines anderen Großmeisters lösen		Wirkung: Suche nach einem bestimmten Gegenstand, von dem schon etwas vorhanden ist.	Dauer: bis gefunden oder Suche abgebrochen	Wirkung: spiegelt einen Zauber und wirft ihn auf den Zaubernden zurück, der von seinem eigenen Zauber verzaubert wird. (Dauer je nach Dauer des ausgesprochenen Zaubers, siehe oben!)	
Elementarmagie					
Element erschaffen		Elementarklinge (auf Waffe anzuwenden, tägliche Aufladung notwendig)		Elementargewalt (Ritual) (hohe Konzentration erforderlich, sobald Konzentration gebrochen, endet Zauber)	
Wirkung: Entsprechendes Element (Feuer, Wasser, Windhauch, Erde) wird erschaffen		Wirkung: macht Elementarschaden, +1 Schadenspunkt		Wirkung: In einem vorher bestimmten Bereich herrscht ein Elementarorkan, in dem alles kontinuierlich Schaden nimmt.	
Elfenmagie					
Verwurzeln		Mit Tieren sprechen		Mit Pflanzen sprechen	
Wirkung: Der Bezauberte ist am Boden festgewachsen und kann sich nicht von der Stelle bewegen.	Dauer: 15 Min	Wirkung: Der Zaubernde ist in der Lage, mit Tieren zu sprechen.	Dauer: 15 Min	Wirkung: Der Zaubernde ist in der Lage mit Pflanzen zu sprechen.	Dauer: 15 Min
Schamanismus					
Geisterrat		Seelenbefragung		Geisterhauch (Ritual)	
Wirkung: Der Schamane erbittet einen Rat aus der Geisterwelt (in Absprache mit SL)		Wirkung: Der Zaubernde kann einer innerhalb der letzten Stunde verstorbenen Seele 3 Fragen stellen.		Wirkung: Der Schamane nimmt die Geisterwelt um sich wahr und kann mit den Geistern der Dinge interagieren.	
				Dauer: 30 Minuten	

Bardenmagie					
Freundlichkeit		Vertrauen		Freundschaft (Ritual)	
Wirkung: Der Bezauberte wird freundlich zu allen.	Dauer: 15 Min	Wirkung: Der Bezauberte vertraut dem Barden.	Dauer: 15 Min	Wirkung: Der Verzauberte hält sich für den besten Freund des Barden und würde alles für ihn tun, außer sterben!	Dauer: 15 Min
Runenmagie					
Alarm		Schloss		Falle (Ritual)	
Wirkung: Wer diese Rune sieht muss laut <i>Alarm</i> ausrufen.		Wirkung: Diese Rune verschließt eine Tür oder eine Truhe.		Wirkung: Diese Rune befähigt den Magier dazu, jemanden oder etwas in einem Ritual-/Runenkreis zu fangen.	Dauer: 1 Std
Klerikale Magie					
Segen		Beichte		Festung des Glaubens	
Wirkung: Segnung von Gegenständen wie Waffen oder Herstellung von Weihwasser	Dauer: Waffe 5 Treffer, Weihwasser bis aufgebraucht	Wirkung: Der Verzauberte muss wahrheitsgemäß 3 Fragen beantworten		Wirkung: Der Zaubernde setzt oder kniet sich hin und beginnt (mit gefalteten Händen), laut zu beten. Solange derjenige betet, ist er unverwundbar. (heißt nicht, dass er nicht geschlagen werden kann)	Dauer: solange der Magier Luft und Worte hat.
Hexenmagie					
Verwünschen		Verfluchen		Zukunftsvision (Ritual)	
Wirkung: Kleinere Unannehmlichkeiten für die verwunschene Person nach Absprache mit der SL (eventuell eigene Sachen mitbringen (z.B. Warzen, Schleier (neblige Sicht), u.ä.))	Dauer: 15 Minuten	Wirkung: Starke Einschränkung für die verwunschene Person (z.B. kann ein Arm oder Bein nicht nutzen, bestimmter Sinn weg, o.ä.)	Dauer: 15 Minuten	Wirkung: Der Hexenmagier bittet in einem Ritual um eine Zukunftsvision (bitte mit SL absprechen)	