

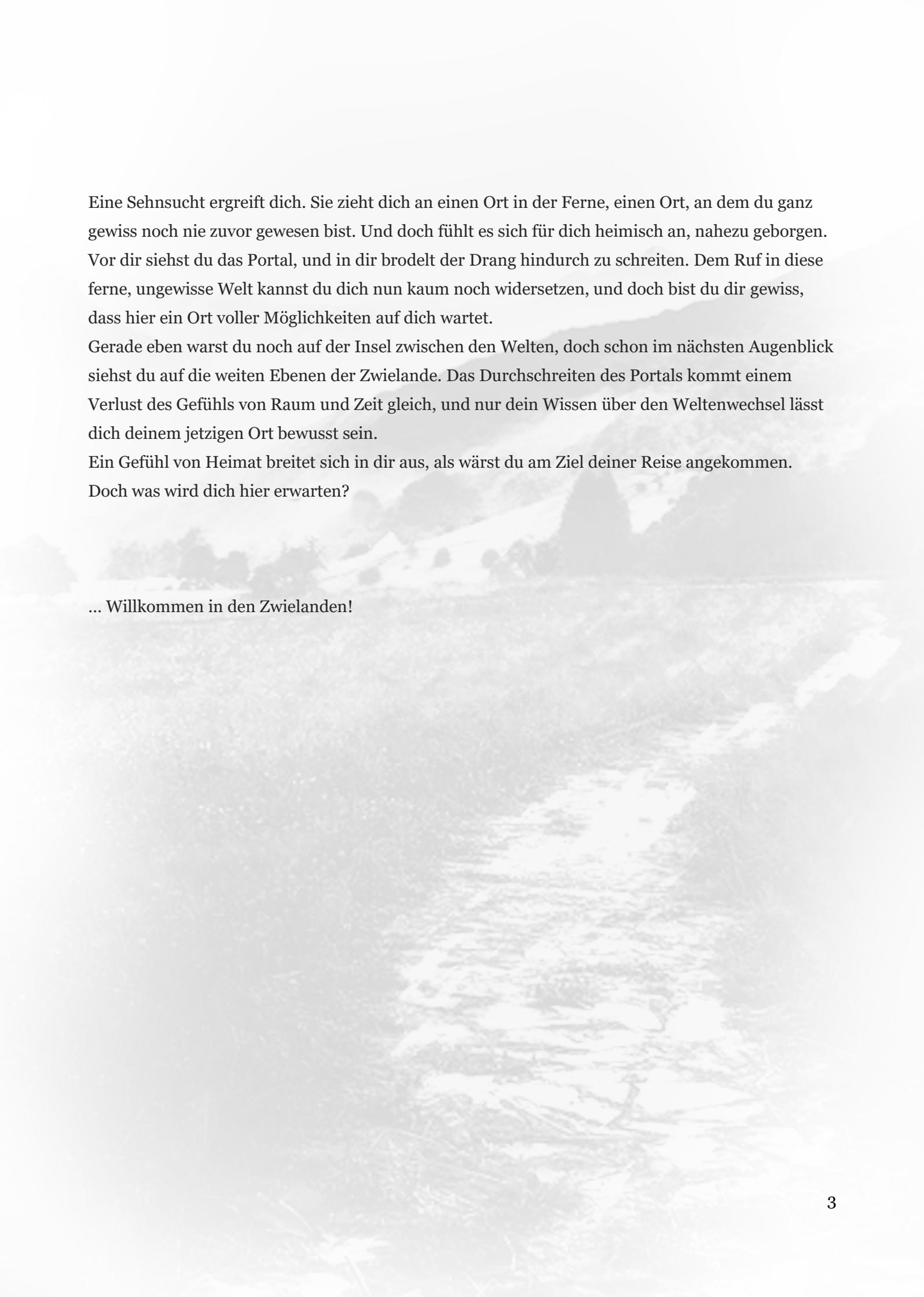
Zwieland-Saga Regelwerk



Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3-4
Begriffserklärungen.....	5-6
Waffencheck und Ausrüstung.....	7
Spielregeln.....	8-19
Allgemein.....	8
Dieben und Diebstahl.....	8
Rassen und Klassen.....	9
Alchemie.....	9-10
Kampf.....	11-12
Auflistung Effekte.....	13-14
Magie.....	15-18
Glauben und Götter.....	19
Impressum.....	20



Eine Sehnsucht ergreift dich. Sie zieht dich an einen Ort in der Ferne, einen Ort, an dem du ganz gewiss noch nie zuvor gewesen bist. Und doch fühlt es sich für dich heimisch an, nahezu geborgen. Vor dir siehst du das Portal, und in dir brodeln der Drang hindurch zu schreiten. Dem Ruf in diese ferne, ungewisse Welt kannst du dich nun kaum noch widersetzen, und doch bist du dir gewiss, dass hier ein Ort voller Möglichkeiten auf dich wartet.

Gerade eben warst du noch auf der Insel zwischen den Welten, doch schon im nächsten Augenblick siehst du auf die weiten Ebenen der Zwielande. Das Durchschreiten des Portals kommt einem Verlust des Gefühls von Raum und Zeit gleich, und nur dein Wissen über den Weltenwechsel lässt dich deinem jetzigen Ort bewusst sein.

Ein Gefühl von Heimat breitet sich in dir aus, als wärst du am Ziel deiner Reise angekommen. Doch was wird dich hier erwarten?

... Willkommen in den Zwielanden!

Die Zwieland-Saga ist eine Welt, in der die Spieler entscheiden, was in der Zukunft aus ihr werden wird. Wir als Orga bieten euch die Möglichkeit, sich im Spiel zu entfalten und reagieren auf eure Entscheidungen. Es gibt von uns keinen Plot, der über Jahre bis ins Detail geplant ist, sondern wir reagieren auf eine sich verändernde Welt.

Ihr betretet demnach sozusagen einen großen Sandkasten, in dem wir euch mit Mechaniken und ein paar wenigen Regeln die Grenzen setzen. Damit diese Grenzen für alle gleich sind und wir gemeinsam auf einer Ebene in Fairness miteinander spielen können, gibt es dieses Regelwerk.

Wir verzichten bei der Zwieland-Saga bewusst auf ein Punktesystem bei der Charaktererschaffung und -entwicklung. Das schöne Spiel miteinander steht im Vordergrund und nicht die Zeit, die ein jeder in einer beliebigen phantastischen Welt verbracht hat. Lest euch dennoch bitte alle dieses recht kurz gehaltene Regelwerk durch, um auf die Effekte der NSC oder eventuell auch SC angemessen reagieren zu können.

Wenn ihr mehr zum eigentlichen Hintergrund der Zwieland-Saga erfahren wollt, dann schaut doch auf unserer Homepage vorbei und stöbert durch die verschiedenen Bereiche. Dort findet ihr Informationen zu der Welt, den bisherigen Ereignissen und all dem, was über die Regeln hinausgeht.

www.Zwieland-Saga.de

Begriffserklärungen

SL - Spielleitung

Die Spielleitung hat immer ein Auge auf das Spielgeschehen und ist für euch der erste Ansprechpartner bei Problemen oder Fragen zum Spiel. Wollt ihr zum Beispiel ein Ritual ausführen, wird die SL im Zweifelsfall darüber entscheiden, ob es gelingt oder eben nicht. Sie werden so wenig wie möglich und so viel wie nötig in Erscheinung treten.

Es gibt OT-SL, zu erkennen an ihren T-Shirts, die große Spielsituationen im Blick haben, sowie SL, die sich mit IT-Kleidung ins Spielgeschehen einbinden.

Letztere sind eure Hauptansprechpartner und sind auch im Spiel für euch gut durch eine einheitliche Uniform zu erkennen, stören das Geschehen durch ihren optischen Eindruck jedoch weit weniger.

In allen Situationen ist ihr Wort bindend und Diskussionen können mit ihnen zu einem späteren Zeitpunkt in Ruhe oder nach der Veranstaltung geführt werden. In einer Spielsituation sollte dies vermieden werden, da dies den Spielfluss unnötig unterbricht.

SC - Spielercharaktere

Spielercharaktere bilden den Großteil der Besucher einer LARP-Veranstaltung und füllen die Welt mit Leben. Ihre Geschichten sind es, neben der Geschichte der Veranstaltung selbst, die auf einer Con gesponnen und weitererzählt werden. Jeder ist frei, sich seinen SC so zu gestalten wie er möchte. Im Rahmen dieses Regelwerks versteht sich.

NSC - Nicht-Spielercharakter

NSC sind das Mittel der Orga euch eine Geschichte zu vermitteln. Sie werden eingesetzt für Kämpfe oder bekommen Rollen, mit denen sie die SC durch die Geschichte führen und diese lebendig werden lassen. Ihr Auftreten wird meist von der Orga stark festgelegt und sie sind nicht gänzlich frei in ihrem Handeln auf einer Con. Bei uns findet ihr jedoch auch als NSC ausreichend Zeit, den Charakter aktiv zu bespielen und weiterzuentwickeln. Als NSC seid ihr ein genauso wichtiger Teil der Spielwelt, wie es auch die SC sind.

GSC - Geführter Spielercharakter

Sie sind eine Mischung aus NSC und SC und verbinden zum Beispiel einen bereits bespielten SC einer vorangegangenen Veranstaltung, mit einer von der Orga durch eben jenen GSC erzählten Geschichte. Diese Rollen sind meist stark limitiert, und ein GSC einer Veranstaltung kann auf der nächsten schon wieder ein SC sein.

IT - Intime

Alles, was euch im Laufe einer Veranstaltung mit eurem Charakter widerfährt, geschieht IT, das ist die Abkürzung für "Intime". Grundsätzlich ist jeder nicht extra gekennzeichnete Bereich während einer Con ab Spielbeginn IT und es wird von jedem Teilnehmer erwartet, seiner Rolle entsprechend zu handeln.

OT - Outtime

OT ist die Zeit außerhalb des Spiels oder in gesondert gekennzeichneten Bereichen, wie zum Beispiel die Duschen. Hier seid ihr, ihr selbst und nicht mehr die Rolle. Um dies in einer Spielsituation zu kennzeichnen, als Beispiel dient ein nicht sichtbarer NSC, werden die Arme vor der Brust gekreuzt oder die Waffe verkehrt herum in die Luft gehalten.

Stopp

Dies ist ein allgemeingültiger Spielbefehl und kann von jedem genutzt werden, um eine Spielsituation bei Gefahr in Verzug anzuhalten! Der Spielverlauf wird zum Beispiel bei einer OT-Verletzung sofort unterbrochen und erst nach der Beseitigung der Gefahrenquelle wieder aufgehoben. Bitte nutzt diesen Befehl nicht leichtfertig, da er im Falle einer in der Nähe befindlichen Spielleitung auch nur von dieser wieder aufgehoben werden darf. Wenn euer Charakter IT Hilfe benötigt, sollte er nach einem Heiler rufen. Habt ihr euch selbst verletzt, ruft unbedingt nach einem Sanitäter, denn diesen gibt es nur OT.

Waffencheck und Ausrüstung

Wir als Veranstalter verzichten auf eine Überprüfung eurer LARP-Waffen und der restlichen Ausrüstung auf Sicherheit und andere Aspekte und legen diese Aufgabe in eure eigenen Hände. Jeder Teilnehmer ist stets selbst verantwortlich für sich und seine Ausrüstung und muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden.

Die Spielleitung kann jedoch jederzeit von ihrem Recht gebrauch machen, unsichere Ausrüstungsgegenstände aus dem Spiel zu entfernen, um die Sicherheit aller Teilnehmer gewährleisten zu können. Solche als unsicher eingestuft Gegenstände dürfen auf der Veranstaltung nicht mehr verwendet werden und gehören im eigenen Zelt verstaut.

Bei Nichteinhaltung dieser Richtlinien droht der sofortige Ausschluss von der Veranstaltung.

Spielregeln

Allgemein

Das Regelwerk folgt im Kern dem System: "Du kannst, was du darstellen kannst". Gerade für Magie und faire Kämpfe miteinander gibt es ein paar wenige Erweiterungen.

Demnach gibt es von uns für die breite Masse an Spielercharakteren keine Vorgaben, wie ihre Fähigkeiten auszusehen haben und welche Vor- und Nachteile sie haben. Erschafft und gestaltet euren Charakter so, wie er euch gefällt und was ihr anderen im Spiel auch glaubhaft vermitteln könnt. Ein Meistermagier ohne die Möglichkeit Direktzauber wirken zu können, ist mitunter einfach nicht glaubhaft, und Magie ist in dieser Welt etwas spezielles und besonderes. Mehr dazu findet ihr in späteren Kapiteln.

Ebenso erhaltet ihr für abgeschlossene Cons **keine Erfahrungspunkte** und werdet euren Charakter auf diese Weise auch nicht nur durch Punkte verbessern können.

Hierfür gibt es keine, von uns festgeschriebene, Regelung. All dies soll Spiel und Spaß, für euch und die Mitspieler, generieren. Ob ihr nun also einen Lehrling in einem Handwerk spielt oder ein Meister sein wollt, bleibt alleine euch und eurer Möglichkeit es glaubhaft darzustellen überlassen. Ganz nach der Devise: Der Weg ist das Ziel. Ein Charakter, der jede Fähigkeit beherrscht, verliert für andere und gar für einen selbst, schnell an Reiz.

Wenn ihr neu in der LARP-Szene seid und hierbei mehr Hilfe benötigt, dann fragt doch auf der Zwieland-Saga-Seite nach Hilfe oder direkt die Community. Euch wird beim Einstieg in dieses Hobby sicherlich gerne geholfen.

Dieben und Diebstahl

Zuerst einmal gibt es eine klare Unterscheidung zwischen dem Wegnehmen von Gegenständen im Spiel, dem "Dieben" und einem echten Diebstahl von OT-Gegenständen.

Ersteres ist mit ein paar Regeln behaftet, letzteres führt zu einer echten Anzeige bei der Polizei.

Damit es für euch so einfach ist wie nur irgendwie möglich, ist es nur erlaubt Gegenstände zu dieben, die auch von der Zwieland-Saga-Orga ins Spiel gebracht wurden, sowie sämtliche Münzen.

Die Ausrüstung von Charakteren (NSC sowie SC) und auch alle sonst im Lager befindlichen Gegenstände sind somit absolut Tabu.

Rassen und Klassen

Es gibt von uns keine Einschränkung der Charakterklasse! Ihr solltet aber immer überlegen, ob das von euch erdachte Konzept in unser Setting passt. Wir bespielen eine Fantasy-Welt und ein Industrieller mit Schusswaffen gehört einfach nicht hier rein. Genauso raten wir von Dämonenbeschwörern oder generell magischen Charakteren ab, die auf das Wirken von Zaubern im Alltag angewiesen sind. Wahre Magie, abseits von Ritualen, ist etwas, das sich in den Zwielanden erspielt werden kann - und muss. Die Anzahl der Charaktere, die diese Fähigkeit mit der Zeit erlangen können, werden durch die Welt stark limitiert. Jeder von euch bekommt die Chance dazu, doch ob und wie ihr sie nutzt, erfahrt ihr nur im Spiel. Lasst eurem Charakter diese Entwicklungsmöglichkeit also ruhig offen, ohne ihn darauf im Absoluten festzulegen.

Ebenso wird keine Rasse aufgrund ihrer Wahl spieltechnische Vorteile erlangen. Ein Ork hält nicht mehr aus als ein Zwerg. Und so lange ihr im wirklichen Leben nicht fliegen könnt, kann es die Fee, die ihr spielt, auch nicht.

Abseits von den zu erlernenden profanen Fertigkeiten, die jedem Charakter freistehen, gibt es jedoch 3 Bereiche bei denen wir einen engeren Rahmen stecken müssen, um euch ein ausgewogenes Spielerlebnis bieten zu können. Diese sollen in den folgenden Kapiteln genauer erläutert werden.

Auch wenn ihr kein magischer Charakter seid, seht euch bitte die Effektliste weiter unten bei der Magie an, damit ihr im Spiel angemessen auf einen gewirkten Zauber reagieren könnt!

Alchemie

Damit nicht alle möglichen sinnigen und unsinnigen Effekte in der Spielwelt kursieren, gibt es für die Alchemie klare Grenzen des Möglichen. Jeder Trank kann frei von Punkten erlernt werden, insofern euer Charakter auch weiß, wie der Trank gebraut wird.

Ihr bereist eine neue Welt und kennt mitunter weder Flora noch Fauna. Also probiert aus, was einzelne Reagenzien bewirken und entdeckt neue Rezepturen! Sobald ihr erlernt habt, einen speziellen Trank herzustellen, bekommt ihr eine entsprechende Fertigkeitkarte hierfür von einer

Spielleitung. Probiert also aus, was möglich ist und kombiniert verschiedene Substanzen miteinander. Überlegt, was es für einen Effekt haben könnte, untersucht es (im Beisein einer Spielleitung) und ihr werdet schon bald herausfinden, wie sich Reagenzien kombinieren lassen. Echte Kräuter von der Wiese oder dergleichen, werden bei uns nicht verwendet, damit es zu keiner eventuell giftigen Verwechslung kommen kann.

Habt ihr diese Fertigkeitkarte, könnt ihr diesen Trank beliebig oft brauen (vorausgesetzt ihr habt die dazu nötigen Zutaten) oder auch anderen die Rezeptur beibringen.

Die Tränke werden durch ein Spielelement, eine Zutat, reglementiert werden, und es wird unmöglich sein, dass unbegrenzt viele von ihnen in den Umlauf kommen. Um das zu gewährleisten, wird es im Austausch gegen diese Zutaten Trankmarken von der Spielleitung geben. Diese sind auf das Behältnis, in dem ihr den Trank abfüllt, aufzubringen und enthalten die Spielanweisung, welchen Effekt der Trank auslöst. Für jede Art eines Tranks gibt es eine gesonderte Marke, die von Außen genau gleich aussieht. Erst wenn diese Marke gebrochen wird, sieht der Konsument, was für ein Effekt sich in dem Trank befindet. Der Alchemist hat also die Möglichkeit, Gifte zu brauen und diese als Heiltränke zu verkaufen, ohne dass er bei der Übergabe das Ergebnis schon vorweg nehmen muss.

An dieser Stelle gilt auch: Nur Tränke, welche mit einer solchen Trankmarke versehen sind, haben in den Zwielanden offiziell einen Effekt. Alle anderen haben keine regeltechnischen Auswirkungen!

Um das Spiel um Schabernack noch etwas zu beflügeln, wird es zudem Trankmarken ohne jegliche Effekte geben. Diese können ohne den Eintausch der reglementierten Zutaten prinzipiell von jedem Spieler bei der Spielleitung abgeholt werden und dienen für Quacksalber und jene die es werden wollen. Nach dem Brechen der Marke steht "kein Effekt" und äußerlich lässt sich dieser Trank zuvor nicht von anderen "echten" unterscheiden.

Der Kampf

Damit wir in Schlachten schön kämpfen können und sowohl NSC als auch die SC miteinander Spaß haben, bedarf es ein paar einfacher Regeln, an die sich jeder Teilnehmer zu halten hat. Sollte einer Spielleitung in einer Kampfsituation das Spielverhalten einer Person negativ auffallen, wird sie diese darauf aufmerksam machen und beim wiederholten Male für diese Schlacht ausschließen. Ziel ist es zusammen zu spielen und nicht auf Kosten anderer.

Es gibt keine Lebenspunkte für euren Charakter und die Menge an Treffern, die er im Laufe der Cons einstecken kann, wird mit der Zeit auch nicht erhöht.

Für den Kampf gilt daher folgendes: eine 2-Hand-Waffe macht mehr Schaden als eine 1-Hand-Waffe, lässt sich dafür auch deutlich langsamer führen. Spielt schön damit und honoriert, wenn euer Gegenüber den schweren Hammer gut ausspielt, mit einer entsprechenden Reaktion. Stabwaffen haben den Reichweitenvorteil einer langen Waffe, verursachen jedoch nicht so verheerende Verletzungen wie ein Bidenhänder. Pfeile und Bolzen, die aus den davon vorgesehenen Waffen abgefeuert werden, richten Schaden mit dem Äquivalent einer 2-Hand-Waffe an. Für Pulverwaffen bleibt die Regelung des Effekts dem "Opfer" überlassen. Dies kann ein einfacher Windstoß, der sofortige Tod oder auch ein Verfehlen sein.

Tragt ihr **keine Rüstung**, wird euch bereits der erste Treffer einer 2-Hand-Waffe an einem Fortführen des Gefechts hindern. Ihr könnt noch nach Hilfe schreien, selbst einen Heiltrank nehmen oder sofort zusammenbrechen. Das bleibt alleine euch überlassen und soll Spiel für andere generieren. Einer einhändig geführten Waffe habt ihr rein physisch ebenfalls wenig entgegen zu setzen und nach etwa zwei Treffern von ihnen solltet ihr dringend einen Heilkundigen aufsuchen.

Tragt ihr **leichte Rüstung**, wie zum Beispiel verstärktes Leder (wir bitten davon abzusehen eine einfache Lederkluft als Rüstung anzusehen), einen Gambeson oder ähnliches, seid ihr etwas besser geschützt und könnt euch an der Größenordnung von 2-3 Zweihandwaffen-Treffern orientieren, bis ihr euch, schwer verletzt, nach einem Heiler sehnt.

Tragt ihr **mittelschwere Rüstung** wie Kettenhemden oder auch ein paar Plattenteile, seid ihr ein gut gerüsteter Infanterist und könnt euch daran orientieren, dass ihr in etwa 4-5 Zweihandwaffen-Treffer einstecken könnt, bis sich ein Heilkundiger eurer annehmen muss.

Tragt ihr **schwere Rüstung** aus großflächiger Platte oder Schuppe und der Rest ist mit einem Kettengeflecht und wattierter Kleidung geschützt, gehört ihr wohl zur vordersten Front an Kämpfern. Bevor ihr einen Heiler aufsuchen müsst, könnt ihr gut und gerne 6-8 Treffer mit einer Zweihandwaffe hinnehmen.

In allen Fällen gilt folgendes: achtet auf die Kinetik einer Waffe, auch wenn der erste Schlag eines Zweihänders euch körperlich keinen Schaden zugefügt hat, wird euch die Wucht dessen dennoch ins Taumeln bringen. Bietet euch gegenseitig möglichst viel Spiel. Wenn ihr durch eine Verletzung zusammenbrecht, hat auch der Heiler etwas von eurer Heldentat.

Vielleicht wollt ihr eurem Gegenüber aber auch Tribut für sein schönes Spiel zollen und fallt bereits nach ein paar gut platzierten Treffern zu Boden.

An dieser Stelle wollen wir noch einmal den Sonderfall der Magie erläutern. Rüstung bietet vor ihr keinen Schutz. Effekte gehen immer ungehindert durch Rüstung hindurch. Auch ein magisches Geschoss entfaltet immer seine volle Wirkung und bringt euch bereits beim ersten Treffer zu Boden, so dass ihr dringend die Hilfe eines Heilkundigen benötigt.

Wurdet ihr in einem Kampf schwer verletzt, geht ihr zu Boden und benötigt einen Heiler, Arzt oder einen Heiltrank. Sollte eurem Charakter keine derartige Hilfe widerfahren wird er in einem Zeitraum von fünf bis zehn Minuten seinen Verletzungen erliegen.

Wir möchten einen Versuch für eine Infight-Regel in der Zwieland-Saga starten. Infight bedeutet dabei der enge Kontakt in Kämpfen mit Anderen, bei denen auch Schläge mit der Faust angedeutet werden, gerungen wird und zum Beispiel das Reinrennen in die andere Schlachtreihe erlaubt ist! Hierfür müssen die Kämpfer, die sich darauf einlassen möchten, bei der SL im Vorfeld ein markiertes Farbband abholen. Dies kann bei den Kämpfen an die Waffe gebunden werden und dient dann als Zeichen dafür, dass man sich auf einen Infight einlässt. Andere mit dieser Markierung können nun unabgesprochen mit Rangeleien oder ähnlichem beginnen. Teilnehmer ohne diese Markierung dürfen in das Geschehen nicht mit hineingezogen werden!

Auflistung wichtiger Effekte

Ihr findet hier die Auflistung aller magischen Effekte, die ihr im Spiel auswendig wissen solltet - nicht damit ihr sie selbst wirken könnt, sondern um zu wissen, wie man sie schön ausspielt. Beispiele von Effekten aus Ritualen findet ihr weiter unten in einem separaten Kapitel. Es werden im Spiel sicherlich noch mehr auf euch zukommen, doch sind diese absolut selbsterklärend oder werden niemals für eine breite Spielerschaft eine Relevanz aufweisen.

<i>Magisches Geschoss</i>	Sobald das magische Geschoss dich trifft, gehst du umgehend zu Boden. An dir sind keine Verletzungen zu sehen, doch bist du schwer verletzt und benötigst dringend Hilfe. (Rüstung hilft dir hierbei nicht)
<i>Timefreeze</i>	Alle Spieler in Hörweite erstarren und sind für 20 Sekunden handlungsunfähig. Sie können in keine Handlungen verwickelt werden (und sind somit auch sicher vor Verletzungen).
<i>Druckwelle</i>	Von den Zaubernden geht eine Druckwelle aus, die jeden um ihn herum zu Boden wirft und 5m zurückschleudert.
<i>Windstoß</i>	Eine Böe erfasst dich und schleudert dich 5m weit zurück.
<i>Furcht</i>	Du fliehst in absoluter Panik vor dem Zaubernden. Solange du seine Handflächen sehen kannst, nimmt die Angst nicht ab und Kampfhandlungen gegen ihn sind nicht möglich. Dieser Effekt kann nur auf eine Person gleichzeitig gewirkt werden, nicht auf mehrere.
<i>Heilung Körper</i>	Nach 10-15 Minuten sind deine Wunden wieder verschlossen und du kannst wieder normal agieren. Eine Handlung in der Zeit dazwischen würde sie erneut aufreißen lassen.
<i>Schlaf</i>	Du fällst in einen tiefen Schlaf, in dem du weder Schmerzen spürst, noch Handlung in der Umgebung wahrnimmst. Nach 10 Minuten erwachst du eigenständig aus diesem Zustand.

Gebrechen

Du fühlst dich ab jetzt kränklich und schwach, als stünde dein Tod kurz bevor. Es kann physisch nichts festgestellt werden, doch vergeht der Zustand nicht mehr von alleine.

Schutzkreis

Der abgeschirmte Bereich (muss OT erkenntlich sein), ist weder physisch noch magisch direkt zu überwinden.

Zeit normalisieren

Die angehaltene Zeit vergeht für den Betroffenen wieder in normaler Geschwindigkeit und er wird handlungsfähig.

Apathie

Bei Berührung wirst du vollkommen teilnahmslos. Du spürst keine Gefühle mehr, bist in dir selbst versunken und nimmst dein Umfeld kaum noch wahr. Jegliche Handlungen gegen dich oder mit dir befreien dich langsam aus diesem Zustand und lassen dich wieder selbstbestimmt handeln.

Berserkerwut

Du verspürst weder Angst noch Schmerz und wirst kämpfen, bis dein Körper aufgibt. Die Grenzen zwischen Freund und Feind drohen manchmal zu verschwimmen.

Magie

Bei der Magie verhält es sich wahrscheinlich gänzlich anders, als ihr es von anderen Spielwelten oder Regelwerken gewohnt seid. Kein Spielercharakter erhält bei seiner Erstellung oder Konvertierung aus einem anderen System die Fähigkeit, Direktzauber wirken zu können!

Ein "Meistermagier" aus einer anderen Welt kann demnach keinen Feuerball mehr zaubern.

Das mag im ersten Moment sehr ungewohnt wirken, hat aber das Ziel, Magie wieder zu etwas Wundersamen und Mächtigen zu machen. Zudem wird das Wirken von Magie in Direktzauber und Ritualzauber unterteilt. Direktzauber bleiben nur sehr wenigen NSC und SC vorbehalten und müssen sich aktiv erspielt werden. Ritualzauber dagegen können ohne Einschränkung der Spielleitung, gewirkt werden. Unter die Rubrik der Ritualzauber fallen auch Heilzauber auf dem Schlachtfeld, deren Ausführung jedoch entsprechend lange andauert und nicht beiläufig gewirkt werden kann.

Prinzipiell kann also jeder Spieler im Rahmen von Ritualzaubern begrenzt über Magie verfügen. Beachtet jedoch immer, ob die Möglichkeit Rituale zu wirken zu eurem Charakter passt oder es mehr Spielmomente bietet, wenn er eben jene nicht beherrscht.

Ritualzauber

Hierunter fallen sämtliche Zauber, die Vorbereitung benötigen und nicht auf die Schnelle in einem Kampf gewirkt werden können. Ob euer Charakter sich diesen Kräften überhaupt bedienen kann, ist allein eure Entscheidung, aber hier gibt es von der Spielleitung aus keine Einschränkungen. Beachtet jedoch, dass auch das Wirken von Ritualen anstrengend für euren Charakter ist und es nicht spurlos an seiner Ausdauer vorbei geht. Als Richtwert für euer Spiel sei hier einmal eine Größenordnung von 5-10 Ritualzaubern pro Tag angesetzt.

Im folgenden eine Auflistung der Ritualzauber, die ohne die Anwesenheit einer Spielleitung, gewirkt werden können und für jeden, der sich zauberkundig fühlt, möglich sind. Diese Effekte werden nahezu intuitiv durchgeführt und brauchen kein Wissen darüber, wie die Magie in den Zwiellanden tatsächlich funktioniert. Alle Effekte, die über die unten aufgelisteten hinaus erzielt werden sollen, müssen bei einer Spielleitung angemeldet werden. Es ist weitaus mehr in Ritualen umsetzbar, als hier beschrieben, doch wollten wir euch einmal einen kleinen Einblick in die

Möglichkeiten geben. Was für Effekte ihr erzielen könnt, und wie diese in den Zwielanden funktionieren, gilt es im Spiel herauszufinden. Ein Ritual ist immer eine komplexe Handlung und braucht ihre Zeit, je größer der hervorgerufene Effekt, desto länger dauert die Durchführung an.

In allen Fällen gilt folgendes:

Zaubern, während man eine metallische Rüstung trägt, ist nicht möglich (Auch nicht in Ritualen)! Grundsätzlich gilt jedes OT-Metall auch als IT-Metall. Das Wirken eines Ritualzaubers soll immer für andere ersichtlich und erlebbar sein, also nutzt Worte und Komponenten, um das, was ihr gerade macht, zu untermauern.

Heilung Körper

Ausführung: Abhängig vom Charakterkonzept, als Hexendoktor zum Beispiel, das Auftragen von Spucke und Werfen von Knochen. Keine speziellen Reagenzien notwendig.

Ritualdauer: ca 3-4 Minuten

Effekt: Dem Körper wird wieder Lebenskraft zurückgeführt und alle Wunden verschließen sich auf wundersame Art und Weise. Je länger das Ritual ausgeführt wird, desto geringer sind die Chancen auf eine Infektion. Bis die Heilung vollständig abgeschlossen ist, vergehen 10-15 Minuten. In der Zwischenzeit kann der Betroffene nicht kämpfen, ohne dass seine Verletzungen wieder aufbrechen.

Feuerfinger

Ausführung: Abhängig vom Charakterkonzept, jedoch wird immer ein Streichholz, Feuerzeug oder ähnliches benötigt um den Effekt darstellen zu können. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Ritualdauer: wenige Sekunden

Effekt: Der Zaubernde erschafft eine Flamme, mit der er ein Feuer entfachen oder eine Kerze entzünden kann.

Licht

Ausführung: Abhängig vom Charakterkonzept, ihr benötigt aber in jedem Fall eine ambientetauglich gestaltete Taschenlampe, z.B. einen Kristall oder ähnliches.

Ritualdauer: ca. 10 Sekunden

Effekt: Der Zaubernde erzeugt ein magisches Leuchten, welches die Umgebung um ihn herum erhellt. Das Licht soll keinen Kegel werfen und somit zielgerichtet sein, sondern diffus die Umgebung erhellen.

Magie aufheben

Ausführung: Abhängig vom Charakterkonzept, Einsatz einer individuellen Komponente ist notwendig

Ritualdauer: ca 5 Minuten

Effekt: Der Zauberwirker zieht die Kraft, die auf dem Objekt, der Umgebung oder der Person liegt ab und befreit diese so vom Effekt des Zaubers. Bei Effekten, die von der Spielwelt dargestellt werden (die also eine SL betreut), ist zwingend eine SL zu kontaktieren, bevor der Zauber aufgehoben wird.

Magische Versiegelung

Ausführung: Der Spieler muss ein physisches Siegel mit einem Zettel, auf dem die OT-Info über den Zauber angegeben ist, an dem mit einem Schloss ausgestatteten Gegenstand anbringen. Dies kann eine Schnur mit einem ersichtlichen Hinweis sein oder auch eine andere kreative Lösung.

Ritualdauer: ca 2 Minuten

Effekt: Das so gesicherte Schloss kann von niemand anderen benutzt werden und auch mit physischer Kraft wäre eine Truhe nicht mehr zu öffnen.

Schlaf

Ausführung: Das Ziel des Effektes muss berührt werden oder es muss eindeutiger Blickkontakt herrschen.

Ritualdauer: ca 2 Minuten

Effekt: Das Ziel des Zaubers fällt umgehend in einen magischen Schlaf, in dem es weder Schmerzen spürt noch Handlungen von außerhalb wahrnehmen kann. Aus diesem Zustand erwacht es eigenständig nach etwa 10 Minuten.

Geister anrufen

Ausführung: Abhängig vom Charakterkonzept, Auslegen von Tarot-Karten, werfen von Knochen oder das Befragen einer Kristallkugel. Eurer Phantasie sind auch hier keine Grenzen gesetzt.

Ritualdauer: 5+ Minuten

Effekt: Das was auch immer ihr wollt, was euer Charakter erhört. Wollt ihr tiefere Einblicke haben und nicht nur für euer Spiel die Geister anrufen, dann zieht eine SL hinzu. Hier gibt es aber keinen Garant auf Erfolg der Befragung.

Nachwachsen

Ausführung: Das zu ersetzende Körperteil muss aus einem Ersatzstoff, zum Beispiel Knete oder Stroh, nachgebildet und anschließend unter Zuführung von viel Kraft mit dem Körper verbunden werden. Hierfür ist die Kraft eines einzelnen Ritualwirkers unter Umständen ausreichend und je mehr Personen daran teilnehmen, desto effektiver ist das Ritual.

Ritualdauer: 30+ Minuten

Effekt: Das fehlende Körperteil wird nachgebildet und wieder zu einem Teil des Körper. Nach Abschluss des Rituals ist es sofort wieder beweglich, der Charakter braucht jedoch etwa 4 Stunden, um es wieder wie sein Eigenes nutzen zu können. Kämpfen und komplexe Handlungen mit dem Körperteil sind erst nach dieser Zeit wieder möglich.

Direktzauber

Unter dieser Bezeichnung werden sämtliche Zauber zusammengefasst, die direkt, ohne ein Ritual, gewirkt werden können. Einige wenige NSC haben diese Fertigkeit, und es ist auch als Spieler möglich, sich Wege zu dieser Zauberkunde im Spiel zu erarbeiten. Habt ihr euch diese Möglichkeit freigespielt, erhaltet ihr eine entsprechende Fähigkeitskarte von einer Spielleitung und habt von nun an das Potential eines wahren Magiers.

An dieser Stelle wird entschieden, welchen Weg der Magie ihr einschlagen wollt und erhaltet ein entsprechendes Briefing der Spielleitung.

Nur wenige Teilnehmer auf Spielerseite werden jemals Zugang zu diesen Mächten erlangen können, um die Welt der Magie bei etwas Mystischem und Seltenem zu belassen, das wirklich nur den "Wissenden" vorbehalten ist und damit auch einen besonderen Spielanreiz darstellen soll.

Glaube und Götter

Im Grundsatz gilt: euer Charakter kann glauben, an was auch immer er möchte. Hierbei gilt jedoch, dass es dann auch genau eben jenes ist - ein Glaube. Dieser hat keine regeltechnischen Auswirkungen für eure Charaktere. Das bedeutet auch, die Kraft, die ihr aus einem Ritual zieht, kommt IT nicht von eurer Gottheit und muss aus einer mit der Magiemechanik konformen Quelle anderweitig erzeugt werden. Natürlich könnt ihr dies trotzdem klerikal bespielen, und euer Charakter kann davon überzeugt sein, dass hier die Kraft eines Gottes wirkt. Regeltechnisch aber werden Erscheinungen von Göttern aus anderen Welten sich weder zeigen, noch auf irgendetwas Einfluss nehmen.

Trotzdem spielen auch in der Zwieland-Saga Götter eine Rolle! Es gibt hier eigene Regelungen und Geschichten, was die hiesigen Götter anbelangt, und ihr habt im Spiel die Möglichkeit all das zu entdecken.

Sobald es für euch IT relevant wird, erfahrt ihr von der Spielleitung alle nötigen Informationen.

Impressum

Herausgeber

Scharfrichter
Ortsstraße 10
64756 Mossautal

info@zwieland-saga.de

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Regelwerk darf nicht ohne schriftliche Einwilligung von Scharfrichter in jeglicher Weise vervielfältigt oder reproduziert werden. Dies beinhaltet jede Art von digitaler oder manueller Kopie oder Zitation ohne Angabe der Quelle.