PANMI MAGIE REGELWERK

Panmi

VERSION 3.0

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort ……2
2. Allgemeines zur Magie ……4
3. Sphärentheorie ……6
4. Einteilung Magiespektrum ……7
5. Magisches Lexikon ……8
6. Manaquellen ……9
7. Mana und Manaregeneration ……11
8. Elementsteine ……12
9. Levelsystem ……14
10. Zauberstufen Beispiele ……14
11. Magieausrichtungen und Zauber ……20
    11.1. Feuer ……21
    11.2. Luft ……24
    11.3. Wasser, Eis ……26
    11.4. Naturmagie ……28
    11.5. Lichtmagie ……32
    11.6. Verbotene Magie ……36
    11.7. Bannmagie……39
    11.8. Klerikale Magie ……44
    11.9. Ritualmagie ……44
    11.10. Magisches Duell ……45
12. Magierrolle auf Panmi ……45
13. Magisches Codieren……48
14. Links ……52
15. Bastelanleitungen und Materialliste ……53

Blauer Kasten
Keine Zeit dir alles durchzulesen? Nimm unsere Abkürzungen und spring von blauem Kasten zu blauem Kasten. Wenn dich das Thema eines dieser blauen Kasten besonders interessiert, dann kannst du dieses Kapitel direkt lesen.

1. Vorwort

Alle Zauber sind angelehnt an DuKannstWasDu

-(**“Darstellen”/Spüren/Sehen/Riechen/Fühlen**)-

Kannst und müssen glaubhaft dargestellt werden. Jede Stufe eines Spruches/ Zaubers hat vorgefertigte Manawerte und ein Mindestmaß an notwendiger Darstellung. Die angegeben Zauber sind als Orientierung zu sehen. Sie können für den Charakter benutzt werden, müssen dies jedoch nicht. Alle Zaubersprüche sollten jedoch kurz mit Beschreibung bei der Bewerbung an die SL weitergegeben werden, sodass diese ihre Umsetzung/ Sicherheit/ Umsetzung bestätigen können. Magier können nur dann zugelassen werden, wenn diese all ihre Zauber angegeben haben. Wir als Orga sehen uns dabei als unterstützende Dienstleister, um Magier in unser Konzept der Magiedarstellung einzuführen. So führen wir zu jeder Con ein gewisses Arsenal an Materialien mit, die es dem Magier ermöglichen, innerhalb des Regelwerkes auf Con eigene Kreationen zu erschaffen. In diesem Regelwerk soll kurz erklärt werden, wie wir uns das Magiespiel auf Con vorstellen. Denn egal ob Magier, Kleriker, Schamane oder Hellseher – sie alle haben eines gemeinsam: Sie möchten Effekte bei anderen oder sich nutzen, die der Gegenüber erkennen soll. Um dies einheitlich und ohne SL Zugabe umsetzen zu können, bedarf es einer gemeinsamen Grundlage. Da verschiedene Charaktere verschiedene Magietheorien und Ausrichtungen haben, schreiben wir weder Lehrzeiten noch Ränge (Stufen) vor, geben aber eine grobe Orientierung, wie unsere Auffassung der Magiedarstellung aussieht. Alle Zauber haben einen vorgeschriebenen Effekt und ein Mindestmaß an Darstellung – dennoch kann jeder seine eigene Interpretation dieses Zaubers ausführen, solange derselbe Effekt für den Gegenüber deutlich wird. Sofern die Rahmenbedingungen des Magieregelwerkes eingehalten werden, ist die Darstellung dem Spieler überlassen. Wir möchten euch eine Grundlage bieten, mit der ihr euren Charakter ausspielen könnt und von den anderen Spielern gewertschätzt werdet. Magie ist hier als Oberbegriff zu deuten. Wir ermöglichen alle Arten von Magie, sei es klerikaler Natur oder schamanistisch. Grundsätzlich sind auf Panmi alle Götter „erreichbar“, sodass auch Anrufungen und Rituale durchführbar sind und einen Effekt ermöglichen, solange dieser Effekt Regelwerks konform ist. Um den Erfahrungsgrad eines Magiers/ die Macht eines Rituals darstellen zu können, möchten wir jeden Magier bitten, sich an unserem Manakonzept zu orientieren. Dieses Regelwerk gilt als Leitfaden. Alle hier gezeigten Zauber sind Beispiele für den Magier. Wenn ein Magier andere Sprüche casten will, so muss er diese der Orga vorher zukommen lassen, mitsamt der Darstellung. Die Orga entscheidet dann, auf welcher Mana-Stufe dieser Zauber anzusiedeln ist. Dadurch erreichen wir ein ausgeglichenes Magiespiel.

Neue Zauber sind jederzeit Willkommen – wir werden euch bei eurer Bewerbung bestmöglich begleiten und unterstützen.

Alle Gegenstände, selbst Lichtzauber, müssen vorher bei der Bewerbung der Orga gezeigt werden, als Bild und eine kurze Beschreibung. Widerrechtliches Einführen von Gegenständen kommt einem sofortigen Ausschluss gleich! Spielt fair miteinander. Bitte alle Zauber bei der Bewerbung einreichen.

Eigene Kreationen und die Darstellung auf Con

Jeder kennt es – auf einer Con taucht eine bestimmte Art von Gegnern auf, die man auch als Magier bekämpfen möchte. Man überlegt sich ein Ritual/ Zauber/ Gegenstand und möchte dieses/n umsetzen. Doch mit unserem Konzept des „Du Kannst Was Du Sehen/ Riechen/ Hören/ Fühlen Kannst“ kommt man innerhalb der Cons an seine Grenzen. Uns ist bewusst, dass man ein riesiges Arsenal an Gegenständen mitführen müsste, mit dem man dann auf Con dieses Ritual/ diesen Zauber/ diesen Gegenstand umsetzen kann. Da wir dies nicht von Magiern verlangen können, bieten wir einen Basis Baukasten auf Con an, der für Magier frei zugänglich sein wird. Von Grundbausteinen wie einfachen PET Flaschen, Farbe und floureszierender Farbe, bis hin zum Kinder-Tisch-Feuerwerk und LED Lichterketten wollen wir den Magiern einen Grundstein dessen geben, was unserer Meinung nach für eine gute Darstellung notwendig ist. So wollen wir vor allem Einsteigern die Möglichkeit geben, unsere Art der Magiedarstellung kennen zu lernen. Eine Auflistung der Gegenstände, die wir zur Con mitbringen, findest du am Ende dieses Regelwerkes. Zudem möchten wir als Orga den SC Magiern die Chance geben, sich die Magie und deren IT Regeln selbst zu erarbeiten und zu erdenken. Das Magieregelwerk ist daher so gestaltet, dass es Neulingen die Chance bietet, eine völlig andere Art des Magiespiels kennen zu lernen. Wer den Sprung ins Neue wagt, der wird feststellen, dass Magie in unserer Darstellung sogar Magie-fremden plötzlich gefällt. Denn wenn ein Tor mit einem Eisball an dessen Griff verschlossen ist, beginnt jeder SC/ NSC diesen Effekt auszuspielen. Wir wollen eine Welt, in der die Magier anerkannt sind und deren Magie, jedwedem SC/NSC OT Respekt abgewinnen kann. Auch die Forschung und Erarbeitung von Magie soll Neulingen eine frische Perspektive auf die Thematik “Magie” bieten. Wir möchten, dass ein magischer Fluss sichtbar ist, dass ein Effekt für sich selbst spricht und dass Magier als Gelehrte und geschätzte Hilfe angesehen werden. Wir wissen, dass dies eine gänzlich andere Herangehensweise ist und haben Verständnis, wenn dies einige Eingewöhnung benötigt. Für jene Wagemutigen - Willkommen zu einem anderen Level des Magiespiels auf Con.

2. Allgemeines zur Magie:

IT Historie des Panmi Kontinents

Unsere Welt hat in den letzten 50 Jahren alle Magier im zweiten Sonnenkrieg eingebüßt. Daher gibt es kaum magische Schriften und nur wenige einheimische Magier. Davor hatte jeder gute Adelshof mindestens einen Hofmagier, der sich um die magischen Belange der Provinz kümmerte.
Magie auf dem Panmi - Kontinent
Ganz allgemein ist Magie auf dem Panmi - Kontinent vorhanden. Grundsätzlich ist der Panmi - Kontinent monotheistisch (Sonnengott) geprägt, widerspricht sich aber nicht mit der Magie. Die gebildete Bürger- / Adelsschicht würde Magie als Gegenstück zur technischen Entwicklung sehen. Das bedeutet, dass man Dispute darüber haben kann, was nützlicher ist / weniger gefährlich. Für einen Menschen dieses Landes ist Magie genauso verbunden mit Gefahren wie die Technik. Ein Beispiel: Eine technische Erfindung kann ebenso in die Luft fliegen, wie ein magisches Artefakt. Technische / magische Erfindungen können für Gutes aber auch für böse Zwecke verwendet werden.
Bestes Beispiel um dies zu verstehen ist das folgende. Dynamit wurde erfunden um Erze und Rohstoffe aus dem Erdgrund zu fördern. Aber im Krieg wird Dynamit als Kampfmittel eingesetzt, sogar heute noch wird die Sprengkraft einer Bombe in "TNT" angegeben.

IT Erklärung:
Für Charaktere, die aus ländlichen Regionen kommen, wird ein Techniker ebenso merkwürdig sein wie ein Magier. Technische Errungenschaften sind daher genauso rar gesät wie magische Artefakte. Eine Anhäufung von magischem, ist sehr ungewöhnlich und kann eine Anomalie (Plot) darstellen. Magisches lässt sich für den Unwissenden daran erkennen, dass etwas "schwebt", "eigenständig leuchtet", "spricht", etc was dies normalerweise nicht tut (Ein sprechender Baum z.B.). Magisch geladene Gegenstände können nur von Magiern als solche identifiziert werden und sind mit dem Regelwerk für Magie konform. Ein Bauer bekommt selten einen Magier / Techniker zu sehen. Ein Städter kennt Magier schon eher, da diese oft auch ihre Dienste in großen Städten anbieten.

Darstellung

Alle Zauber sind angelehnt an Du Kannst Was Du ("Darstellen"/Spüren/Sehen/Riechen/Fühlen) Kannst und müssen glaubhaft dargestellt werden. Jede Stufe eines Spruches/ Zaubers hat empfohlene Manawerte und ein Mindestmaß an notwendiger Darstellung. Reines Telling zählt nicht als glaubhafte Magiedarstellung.

Empfehlung für Magier zum Einstieg

1. UV Taschenlampe mitbringen. eine solche Taschenlampe kostet 6Euro. Diese sorgt u.a. dafür, dass floureszierende Gegenstände leuchten, auch wenn diese nicht im Licht lagen. Ebenso sind viele Gegenstände seitens der Orga markiert (vergleich Magisches Lexikon) und nur durch UV Lampe zu identifizieren.
2. Irgendeine Form des Lichtzaubers. Dabei bitte beachten, dass dieser Zauber Mana pro Minute verbraucht und sparsam eingesetzt werden sollte. Dennoch gibt es "Gegner", die wir für Magier konzipiert haben, die mit Lichtzauber zu besiegen sind. So erhalten auch Magier die Chance, ihren Kampfanteil zu leisten.
3. Taschenspielertricks - eine kleine harmlose Finger-Brennpaste, etwas Pyrowatte für einen Feuerball oder ein bisschen Kunstschnee (siehe Linkempfehlungen unten) können euch mehr Ansehen unter den Nichtmagiern verschaffen, als jedes Dokument oder Dienstgrad. Magiedarstellung lebt bei uns von solchen Kleinigkeiten und ihr werdet seitens des SCs ein vielfaches an Spielangebot erhalten, wenn ihr ihnen zeigt, dass man aus der Masse der Tellingmagier heraussticht und selbst ein kleiner Houdini ist. Larp lebt von Spiel Miteinander und Füreinander.
4. Seid kreativ! Was für eine Art Magier wollt ihr spielen? Was zeichnet diesen aus? Windelementarist? Macht eine Art kleinen Windstoß, den der Gegenüber im Gesicht spürt. Dschinnbeschwörer? Lasst bunten Rauch und Geräusche aus einer Wunderlampe erscheinen. Druide? Lasst eine Pflanze wachsen.

3. Sphärentheorie

In der magischen Auffassung des Kontinents wird von drei Sphären geredet. Diese Theorie wird seitens Panmi Magiern vertreten und dient lediglich als Orientierung für andere Magier.

Die obere/ gute Sphäre ist der Ursprung aller guter Magie/ Energie. Auch wenn es dem Sonnengott Glauben widerstrebt, so sollen alle guten Götter, guten Wesen und sämtliche gute Energie aus dieser Sphäre stammen und dorthin wieder zurückkehren. Wesen, die ihr Leben im Sinne des Guten verbringen, sollen in diese Sphäre aufsteigen. So deckt sich die Vorstellung eines albnischen Klerikers eines Lichtreiches zum Teil mit der Sphärentheorie. Diese guten Geister sind dann in der oberen Sphäre als Energie vorhanden.

Selten ist es möglich, dass in die mittlere/ physische Sphäre eingedrungen wird. Auf dieser Ebene befindet sich der Kontinent. Die mittlere oder auch physische Sphäre ist eine Übergangssphäre, in der die gute und böse Energie gleichermaßen wirken. Ein Überschuss an böser Energie in dieser Sphäre soll durch eine Zunahme an guter Energie ausgeglichen werden. Ist eine starke magische Präsenz des Bösen in der Mittelwelt vorhanden, so wird sie durch dunkles Ektoplasma deutlich. Diese dickflüssige schwarze Substanz ist klebrig und zäh. Die gute Energie, oftmals durch die Präsenz guter Geister ausgeführt, ist durch fluoreszierende weißliche Farbe erkennbar. Gutes Ektoplasma ist oftmals nur nachts sichtbar, um den Wesen eine Leuchte im Dunkeln zu sein.

Die untere Sphäre ist durch die böse Verderbtheit geprägt. Eine Seele, die bösartig und finster ist, wird in dieser Sphäre nach ihrem Ableben in der mittleren Sphäre ihr Ende fristen. Die untere Sphäre ist ebenfalls von Dämonen durchzogen, die nicht selten ihre Lockrufe in die mittlere Sphäre entsenden, um entweder in sie beschworen zu werden oder die Wesen der mittleren Sphäre zu verderben.

Mana oder Magie strömt als Energie durch unsere Welt. Diese Energie ist unsichtbar in Magielinien manifestiert, die sich durch den Kontinent schlängeln. Wenn eine solche Magielinie auf ein Gebirge stößt, entstehen dort über Jahrtausende sogenannte Elementsteine (Halbedelsteine), siehe Kapitel Elementsteine. Es können aber auch Magielinien von z.b. Elfischen Ahnenbäumen genutzt werden, um in diesem unsichtbaren Magiestrom zu wachsen. Wenn Magielinien aufeinandertreffen, wird dort eine unfühlbare Energie freigesetzt. Solche Orte sind ein Zeichen von starker Anhäufung von natürlichen Elementsteinen (Halbedelsteine) und können für den forschenden Magier mit einem kleinen Trick sichtbar gemacht werden. (Albnische Karte, die von einem SL mit Fettstift bearbeitet wird, sodass der Magier mit Staub/Mehl/Pulver darüber pusten kann und an den magischen Orten der Staub kleben bleibt.)

4. Die Verteilung des Magiespektrums

Es gibt in den verschiedensten Fantasiewelten zu viele unterschiedliche Ausprägungen, als dass wir diese zu 100% restriktiveren wollen. Wenn ihr uns einen Charakterbogen zu sendet, erklärt kurz die Magie eures Charakters.

Auch kann durch Gebete ein Wunder erwirkt werden (sakrale Magie) oder durch Rituale Magie gewirkt werden (Spiritualismus). Hier gilt die Faustregel, dass pro Gebetsstufe 1 Minute gebetet/ Ritualdauer eingehalten werden sollte. D.h. eine Wiederbelebung als Gebet, muss 1. an einer Manaquelle/ 2. 10 Minuten lang gebetet werden. Gebete werden hier nicht aufgeführt, da diese primär als Wunder gelten und wir diese individuell mit euch bei der Charakterbewerbung besprechen möchten.
Grundsätzlich gibt es auf Panmi vier Magieausrichtungen – Lichtmagie, schwarze Magie, Naturmagie und Elementarmagie. Hier legen wir uns allerdings **nicht fest**, da auch Magier aus anderen Hintergründen bei uns mitspielen sollen können.
Allgemeine Magie definiert, wie viel man von der Magie per se kennt. Daher ist es wichtig, dieses ebenfalls zu beachten.

So fallen unter allgemeine Magie:
- Magische Orte aufspüren. (SC gibt SL eine Karte, auf der der SL mit Fettstift die magischen Orte markiert. Der SC kann nun mit Sand/Mehl/Pulver über die Karte pusten und die magischen Orte sichtbar machen)
- Magie fühlen/ spüren. (Schwarzlicht offenbart magische Schriftzeichen)
- Magie sichtbar machen. (Schwarzlicht offenbart magische Schriftzeichen)
- Gegenstand weihen/ aktivieren. (Lichtschalter an div. Magischen Gegenständen)

5. Magisches Lexikon

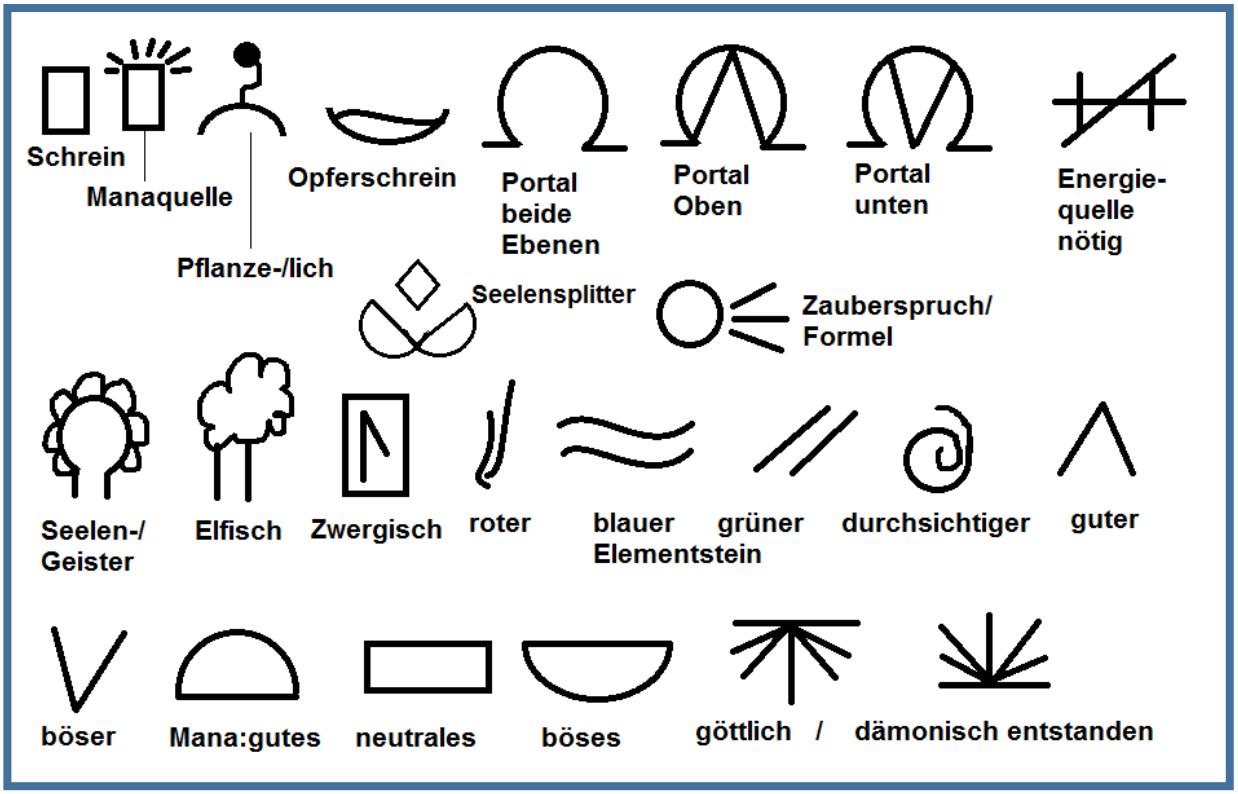
Komplexe magische Gegenstände werden seitens der Orga mit den folgenden Zeichen deklariert. Wir verwenden UV Farbe, sodass nur Magier sie erkennen können.

Bitte alle magischen Gegenstände, die ihr mit zur Con bringt, ebenfalls so mit einem Schwarzlicht Stift und den entsprechenden Symbolen (siehe Abbildung) kennzeichnen.

Diese Markierung ist nachträglich abwaschbar, sodass eure Gegenstände OT nicht dauerhaft beeinträchtigt sind. Solltet ihr keine Stift zur Hand haben, wendet euch bitte auf der Con an uns, wir leihen euch diesen Stift sehr gerne.

V**orab bitte alle Gegenstände an Orga (via Email) melden!**

Um einem Magier die Möglichkeit zu geben, einen komplexen Gegenstand zu codieren/ zu verstehen, beschriften wir komplexe magische Gegenstände mit Zeichen, die unter Schwarzlicht (magische Analyse) sichtbar werden. Wir freuen uns, wenn auch SC Magier diese Regel verwenden, um ihre komplexen Gegenstände damit zu beschriften, erzwingen dieses jedoch nicht. Bitte lediglich die nachfolgenden Zeichen auf allen Gegenständen anbringen, damit eure magischen Mitspieler diese zuordnen können.



6. Mana und Manaquellen

Den Manaverbrauch der Spieler kontrollieren wir nicht, bitten euch jedoch darum, bewusst und regelkonform mit eurer Magie umzugehen. Grundsätzlich hat jeder Magier ein gewissen Maß an Mana, dass seine Expertise wiederspiegeln sollte. Erfahrene Magier sollten mehr Zauber ausüben können, als Novizen dies können. Uns geht es dabei nicht um Power-Gameplay, sondern vielmehr um eine glaubhafte Darstellung eines Charakters.

Manaquellen können sowohl kleine Ankeressenzen, Elementsteine (bitte auf die Handhabung böser Elementsteine achten) als auch magische Orte oder Götter-/Heiligenorte (Statuen, Relikte etc).

Als Grundvorraussetzung für eine solche Manaquelle gilt jedoch, dass sie entweder

- Ein Elementstein ist (d.h. OT Vorraussetzungen siehe unten)
- Eine Ankeressenz ist (d.h. OT Vorraussetzungen siehe unten)
- Ein Götter-/Heiligenort (hier muss eine UV Stift Markierung nach den Regeln des magischen Lexikons erfolgen und im besten Fall eine LED Funktion nach den hier aufgeführten Regeln)

<u>Gute Manaquellen/ Götter-/Heiligenorte</u>

Gute Manaquellen leuchten selbst im Dunkeln noch weißlich hell. Dies wird über weiße LED dargestellt. Gute Manaquellen können nicht umgewandelt werden in neutrale/natürliche oder böse Manaquellen. Wird eine gute Manaquelle entweiht (Schändung / magisches Ritual / IT Gewaltanwendung), so erlischt das Licht der LED.

<u>Neutrale Manaquellen/ Götter-/Heiligenorte</u>

Neutrale Manaquellen leuchten bläulich, selbst im Dunkeln. Dies wird über blaue LED dargestellt. Neutrale Manaquellen können umgewandelt werden in böse Manaquellen. Wird eine neutrale Manaquelle entweiht (Schändung / IT Gewaltanwendung), so erlischt das Licht der LED. Eine Umwandlung ist ebenfalls möglich, durch ein magisches Ritual, sodass eine neutrale Manaquelle in eine böse umgewandelt werden kann. Diese leuchtet dann rötlich. Das Ritual muss bösartig von einem Magier mit eben diesen Fähigkeiten durchgeführt werden oder mit einem bösartigen Mittel durchgeführt werden. So kann ein magisches Ritual mit einem Blutopfer diese Bösartigkeit unterstreichen.

<u>Böse Manaquellen/ Götter-/Heiligenorte</u>

Böse Manaquellen leuchten rötlich, selbst im Dunkeln. Dies wird über rote LED dargestellt. Böse Manaquellen können umgewandelt werden in neutrale

Manaquellen. Wird eine böse Manaquelle entweiht (Schändung / IT Gewaltanwendung), so erlischt das Licht der LED. Eine Umwandlung ist ebenfalls möglich, durch ein magisches Ritual, sodass eine böse Manaquelle in eine neutrale umgewandelt werden kann. Diese leuchtet dann bläulich.

Natürliche Manaquellen/ Götter-/Heiligenorte

Natürliche Manaquellen leuchten grünlich, selbst im Dunkeln. Dies wird über grüne LED dargestellt. Natürliche Manaquellen können z.T. umgewandelt werden. Wird eine Natürliche Manaquelle entweiht (Schändung / IT Gewaltanwendung), so erlischt das Licht der LED.

Jede Manaquelle sollte einen relativ unauffälligen Schalter an einer Batteriebox besitzen. Dieser ist eindeutig mit an und aus zu markieren.
Des schönen Spiels wegen, bitten wir dies auch nur dann zu betätigen, wenn es nach den magischen Regeln vollzogen wurde.

Mana

Die folgende Aufstellung dient zur Orientierung und kann als Rahmenbedinung verstanden werden.

Ein Magier /Magiebegabter auf Stufe 0 hat 10 Manapunkte. Jede Stufe, die er erreicht, erhält er pro Stufe einen Manapunkt mehr.
Die Stufen gelten der Einordnung der Magier untereinander. So sollte ein ausgebildeter Magier die unten genannte Stufe erreichen. Dies ermöglicht, dass jeder Magier anhand der magischen Darstellung den Rang des anderen Magiers erkennen kann.
Eine Magierstufe erhöht sich, in dem man in die Ausbildung bei einem anderen Magier geht, längere Zeit Studiert oder lange über die Wege der Magie meditiert. Es soll hier keine RPG – Atmosphäre entstehen, sondern das Spiel mit Lehrlingen und Meistern ermöglicht werden.

7. Manaregeneration

Die hier angegebenen Zeiten sind Richtwerte, die zur Orientierung dienen.

Manaregeneration durch ungestörtes Meditieren:

1 Mana pro 5 Minuten

An magischen Orten erhöht sich die Regenerationsrate:

2 Mana pro 5 Minuten.

Ein solcher magischer Ort ist zum Beispiel eine Manaquelle, siehe Kapitel Manaquellen, kann aber auch ein geweihter Ort sein, beziehungsweise je nach Charakter eine Statue oder ein für diesen Charakter heiliger Baum. Wir möchten hier den Magier/ Priester/ Schamanen selbst bestimmen lassen, welche Orte er hierfür erwählt.

Durch Schlaf erzielte Regeneration:

1 Mana pro Stunde.

Mithilfe von Elementsteinen können 2 Mana pro 5 Minuten wiederhergestellt werden. Der Nachteil: Egal ob für 1 Mana oder 10, ***sobald der Magier den Gegenstand benutzt, ist dieser verbraucht und muss OT aus dem Spiel entfernt werden.*** Effekte sind kombinierbar. (magischer Ort + Elementstein = 3 Mana pro 5 Minuten)

8. Elementsteine

*Elementsteine stellen eine **natürliche Manaquelle** dar. Diese sind oftmals einem Element zugeordnet, da hier eine bestimmte Eigenschaft mit ihnen verbunden werden. Ein roter Elementstein beispielsweise wird oft mit dem Element Feuer in Verbindung gesetzt. Das bedeutet jedoch nicht, dass dieser aus purem Feuer besteht.*

Das Einführen von Kristallen oder Halbedelsteinen muss der Orga bei der Anmeldung angegeben werden!

Natürliche Elementsteine

Diese sind im Erdreich vorhanden und sind in der mittleren Sphäre abbaubar. Die folgenden vier Elementsteine sind natürlich entstandene Minerale.

Roter Elementstein

Rote Elementsteine sind OT roter Jaspis, meist ungeschliffen. Die roten Elementsteine symbolisieren das Feuer. Verwendung bitte IT erspielen.

Blauer Elementstein

Blaue Elementsteine sind OT blauer Aventurin, meist ungeschliffen. Die blauen Elementsteine symbolisieren das Wasser. Verwendung bitte IT erspielen.

Grüner Elementstein

Grüne Elementsteine sind OT grüner Aventurin, meist ungeschliffen. Die grünen Elementsteine symbolisieren Erde, aber auch Pflanzen. Verwendung bitte IT erspielen.

Weißer Elementstein

Weiße Elementsteine sind OT weißer Bergkristall, meist ungeschliffen. Die weißen Elementsteine symbolisieren die Luft. Verwendung bitte IT erspielen.

manifestierte Geistessenz aus der Guten/ Bösen Sphäre

manifestierte Geistessenz

manifestierte Geistessenz aus der oberen/ guten Sphäre sind oftmals nicht von einfachen Steinen zu unterscheiden. Geistessenz kann aber auch floureszierende Farbe sein, die in einem Schriftzug oder als „Klecks“ einen bestimmten Ort markiert. Diese leuchtenden Schriften/ Kleckse sind magisch, durch Magier oder durch Geister entstanden. Der seitens der Orga gewünschte Effekt soll der sein, dass hier das Einwirken mystischer Mächte wie Götter oder Geister auf die Welt der Menschen verdeutlicht werden soll. IT wird seitens der albnischen Gelehrten vermutet, dass die Elementsteine aus der oberen Sphäre manifestierte Energie

sind, die in die mittlere Sphäre gesendet wurden, um einen Zweck zu erfüllen oder eine Botschaft zu übermitteln. Auch in Form von Schriften oder Verfärbungen sind diese Leuchtschriften schon aufgetaucht. Oftmals symbolisieren sie einen Rat aus der oberen Sphäre, eine Art Einmischung guter Geister. Nach der Sphärentheorie tauchen diese immer dann auf, wenn starke gute Energie aus der oberen Sphäre in der mittleren Sphäre vorhanden ist.

Schwarze Geistessenz ist äußerst selten, da ihre Energie nur von verdorbenen Magiern genutzt werden kann. OT ist diese Geistessenz verhärteter Gummi oder Teer, wenn sie als böse Geistessenz auftauchen. Dämonen hinterlassen oft, wenn diese beschworen wurden, einige Reste dieser Gesitessenz (schwarze Klumpen Teer, an Orten, an denen die Dämonen beschworen wurden.)

Ankeressenzen

Leuchtende/ Fluoreszierende (Plastik-) Steine werden Ankeressenzen genannt, sind jedoch keine Elementsteine.

Eine Ankeressenz schütz vor dem Tod, bzw gibt diese 0,01HP dem Träger ab, sodass dieser nicht stirbt. Normalerweise müsste ein SC, wenn besiegt, liegen bleiben und ohnmächtig sein. Mit einer Ankeressenz kann er nach kurzer Zeit davon robben [bei feuchter Wiese geht auch gebücktes Davonschleichen].
Bei den Ankeressenzen steht jede Farbe für ihren "Hersteller." Sprich, ein Licht - Magier würde weiß leuchtende Steine erschaffen. Ein Elementar - Magier blau leuchtende Steine. Ein Druide grün leuchtende Steine und ein Schamane gelbliche, wobei hier die Farbe als Richtlinie zu sehen ist.

Diese Ankeressenzen haben zweierlei Bedeutung:

1. Sie können mit einem anderen SC zusammen erschaffen werden [also seine Hände in den Händen eines SC, den Stein hat der Magier dabei bereits in seinen Händen, dann wird der Zauber gesprochen und der Stein ist die manifestierte Lebensenergie des SC.] Der SC erhält dafür kurzzeitig -1 HP, hat aber diesen HP in dieser Ankeressenz manifestiert. Warum sollte man das machen? Wenn man auf dem Schlachtfeld auf 0HP sinkt, muss man nicht ohnmächtig liegen bleiben, sondern kann mit einem Minimum an Leben davon flüchten.
2. Ist eine solche Ankeressenz auch eine Manaquelle Dieser Elementstein ist für Magier wie eine kleine, transportable Manaquelle, die ihn mit Energie versorgt. Elementsteine sind aber in der Welt sehr beliebt und es gibt Fraktionen, die dafür "töten" würden. Randnotiz: wenn man 4 davon hat, hat man denselben Effekt wie mit nur einem dieser Steine. Es kann also kein Powerplay damit betrieben werden.

9. Levelsystem

*Ein Spieler kann einen Magier **seiner Wahl** spielen, wenn er dies verkörpern kann. Dies bedeutet, dass ein Spieler nur dann einen Meister verkörpern kann, wenn er **nach dem vorgegebenen Maßstab** einen Meister auch darstellen kann. Es empfiehlt sich, einen geringen Ausbildungsgrad auszuwählen, um danach aufzuleveln. Man levelt, in dem man **Meditiert**, in die **Lehre** geht, oder **Studiert**.*

Ein Magier einer bestimmten Stufe kann sich **nach seinem Wunsch** seine Zauber zusammenstellen**.** Jedoch sollte die dunkle Magie nicht öffentlich ausgelebt werden, da diese mit dem Tod des Charakters geahndet wird. Sobald ein Charakter **dunkle Magie** ausgeübt hat, muss er sich die **Unterarme mit schwarzen Linien** kennzeichnen. D.h. die Blutadern färben sich schwarz. **Ein Spieler muss vor der Con in seinem Charakterbogen die ausgewählte Stufe und darzustellenden Zauber angeben und wie er diese umzusetzen gedenkt.** Verstöße gegen das Magieregelwerk werden mit Verwarnungen und Verweisen geahndet.

10. Zauberstufen

Für jeden Magier nun die Beispielzauber zur Auswahl. Habt ihr andere Ideen für Zauber? - sendet sie uns mit einer OT Beschreibung zu. Wir ordnen sie dann gerne hier ein und segnen sie ab, sofern Regelwerks konform. Nicht angegebene Zauber werden als Regelverstoß geahndet.

Goldene Regel:
Ein anderer Spieler muss jederzeit den Effekt auf ihn/andere erkennen, ansonsten gibt es keinen Effekt.

Stufe 0

Stufe 0 Zauber verbrauchen kein Mana.
Die Stufe 0 der Magie wird auch als Veranlagung oder Begabung gesehen. So kann auch ein noch nie in Magie unterrichteter dieses durch ein Talent können. Dies bietet vor allem Einsteigern die Chance, dass man sich mit dem Thema Magier zuerst eingewöhnen kann, ohne direkt in die aufwendige Magiedarstellung hinein zu gehen.

- Magie fühlen/ spüren.
Die meisten magischen Artefakte sind mit metallenen Gegenständen versehen, sodass mit einem Magneten eine Interaktion verspürt werden kann. Der Magnet sollte wenn möglich verdeckt in einem Utensil des Magiers sein.

- Magie sichtbar machen.
Magische Artefakte sind mit Schwarzlichtstift markiert. Hier kann mit einer Schwarzlichttaschenlampe eine Markierung gefunden werden. Z.T. sind diese als Handschrift eines Magiers erkennbar.

- Manaquellen weihen/ aktivieren.
Eine Manaquelle die nicht intakt ist (LED ist aus), kann von einem Magier wieder aktiviert werden. LED - Lichtschalter bei weißen Manaquellen an/aus. Neutrale Manaquellen können umgeweiht werden in böse Manaquellen. Doppelter an/aus Schalter.

- Wetterfühligkeit
(OT über eine WetterApp bspw.) IT Meditieren, Glaskugel, etc.

- Erkennen von magischen Gegenständen (wenn diese nicht optisch/akustisch vorher erkennbar sind)
Auf einer Karte wird von einem SL mit einem Fettstift eine Stelle markiert, auf der hohe magische Energie vorhanden ist. Der Magier kann dann Sand/ Asche (feinkörniges Material) auf der karte verteilen. Durch den Fettstift werden die Stellen sichtbar an denen die magischen Orte sind.

- Funke
Mit Taschenspielertricks kann eine Flamme erschaffen werden (Brennpaste auf Zeigefinger)

- Kalte Hand
Sport- / Eisgel zum Kühlen

Stufe 1

- Wasser erschaffen (0,25l max)
Wasserschlauch im Ärmel

- Blitzzauber
Blitzknatterbälle/Kinderfeuerwerk macht keinen Schaden, dient der Verwirrung/ Ablenkung

- Nebelwand
nicht gesundheitsschädliche Rauchbombe dient der Verwirrung und Ablenkung

-Lichtkugel
kleine LED Kugel in Handfläche oder eine Tennisball große Kugel mit LED. Farbe der LED spielt hier keine Rolle.

- Ankeressenz erschaffen
Der Magier schließt vor dem Zauber eine Ankeressenz in seine Händen ein und öffnet die Hände nach erfolgreichem Zauber wieder.

- Zukunftssehen
Ein SL gibt einen kurzen Einblick in kommende Plots. Nie mehr als kleine Hinweise. Knochenrituale/ Anbetung / Rauchzeichen.

- Tier-/ Baumkommunikation
Ein SL gibt einen kurzen Einblick in kommende Plots. Nie mehr als kleine Hinweise. Knochenrituale/ Anbetung / Rauchzeichen.

- Wundheilung
Eisgel/ Wärmegel auf Hände aufgetragen. Der "zuheilende" Spieler spürt diesen Effekt.
Schließt Wunden/ stoppt Blutungen

- Blendzauber
Blitzaufsatz eines Fotoapparates wird im Ärmel versteckt, nach dem Spruch kann kurzzeitig ein Blitz über den Schalter ausgelöst werden. Der Gegner ist glaubhaft geblendet.

Stufe 2

-Funkenflug
*(Kinderfeuerwerk ´Colorsprüher´´ Rot) doppelte Reichweite, wie der Sprühregen. Verursacht pro Sekunde 1 Schaden. Steckt **nur** IT Materialien in Flammen.*

- Spinnennetze spinnen
Halloweenartikel Spinnennetze müssen „klebend sein und von naturnaher Konsistenz“
Ekelfaktor/ Aberglaube/ Placebo - Effekt

- Waffen mit Netzen bespinnen
Halloweenartikel Spinnennetze müssen „klebend sein und von naturnaher Konsistenz“
Ekelfaktor/ Aberglaube/ Placebo - Effekt

- Heilzauber Stufe 2
Eisgel/ Wärmegel auf Hände aufgetragen. Der “zuheilende” Spieler spürt diesen Effekt.
(Stellt HP wieder her)

Stufe 3

- Eisball
Ein vorgeformter Ball aus ´HSX nicht schmelzendem Kunstschnee´ wird auf einen Gegner geworfen.
https://www.wintereffects.com/8/dekoschnee-papierschnee?c=12

- Feuerball
Softball optischer Feuerball, der mit Knallerbsen gefüllt ist. Pyrowatten-Feuerstoß, wenn er die Hand verlässt
Verursacht 1 Schaden, **steckt IT Ziel in Brand/Charakter verbrennt sich**.

- Luftstoß
Druckpistole, Luftdrucktrommel. Der Magier führt einen deutlich spürbaren Windstoß aus, der einen Gegner (IT) umwerfen kann.

- Naturharzball
Klebriger Schleim, Kinderartikel, nicht gesundheitsgefährdend. Das Wurfgeschoss klebt am Gegnern fest.
Es macht 1 Schadenspunkt.

Stufe 4

- Lichtwaffe

Floureszierende Farbe wird auf die Latexwaffe (so dass es noch immer weich und kampftauglich ist) aufgetragen. Dadurch leuchtet die Waffe im Dunkeln. Besonderheit: unauslöschbares Licht, mit dem man Schaden an Schatten machen kann.

- Flammenschwert

Floureszierende Farbe in Rot, sowie eine optische Flammenandeutung werden auf einen (vom Spieler) angefertigten Überzug angebracht und auf die Latexwaffe (so dass es noch immer weich und kampftauglich ist) gestülpt. Dadurch leuchtet die Waffe im Dunkeln. Besonderheit: unauslöschbares Licht, mit dem man Schaden an Schatten machen kann.

Stufe 5

- Fluchmagie aufheben / Fluch bannen

Lichtzauber/LED wird über dem Tattoo geführt. Das Wasserlösliche Tattoo auf dem Opfer kann nun OT entfernt werden.

- Gliedmaßen nachwachsen lassen

Die vorher verbundene Stelle wird nun bezaubert und der Verband kann entfernt werden.

Stufe 6

- Mutation entstehen/ Wachsen lassen

Ein vom Magier vorbereiteter Latex/ Woblar/ Pappmaché- Arm wird anstelle eines Gliedmaßenzaubers angewendet.

Dadurch ist der Spieler mit einer Mutation verflucht. Diese wird er erst durch Amputation los und muss dann wieder seine Gliedmaßen nachwachsen lassen.

Stufe 7

- Fluchmagie

Der Spieler wird mit einem wasserlöslichen Tattoo versehen. Hier kann jeder Magier seine eigene „Handschrift“ haben. So können Verbindungen zwischen einzelnen Verfluchten IT hergestellt werden.

Effekte wie Bindung an Magier, Versklavung.

Stufe 8

-Eiswand

Ein glaubhaft dargestelltes, “vereistes” Tuch wird z.B. zwischen zwei Bäumen hochgezogen und stellt eine eisige Barriere dar. Hierbei soll es möglich sein, die Barriere durch IT Waffen einzureißen.

- Flammenwand

Ein glaubhaft dargestelltes, bewegtes Flammenbild eine brennende Barriere dar, z.B. durch LED Flame Light/ Elektrokamin mit Tuchflammen

Ein Durchqueren der Flammenwand verursacht 1 Schaden und **steckt denjenigen in Brand/verbrennt sich.**

-Wand aus Ranken

Eine Wand aus Pflanzen (Plastik oder Echt) wird langsam aufgebaut. Dies kann nicht mit einem einfachen Tarnnetz dargestellt werden.

Die Pflanzen machen keinen Schaden.

Stufe 9

-Eissturm

Ob mit einer kleinen Schneekanone oder einer Eigenkonstruktion und Kunstschnee, der Magier muss glaubhaft eine fliegende Wolke an Schneeflocken darstellen können.

Eingeschränkte Sicht.

Stufe 10

- Golem beschwören

Ein aus Pappmaché oder anderem Material hergestellter Golem, in dem ein Mensch untergebracht wird.

11. Magieausrichtungen und Zauber

Die hier aufgeführten Zauber sind Beispiele, aus denen ein SC seine Zauber auswählen kann. Er muss dies jedoch nicht, sondern kann sich mit seinen Zaubern an uns wenden und wir konvertieren diese gemeinsam zu Panmi-Regel konformen Zaubern.

(allgemeine) Elementmagie - Stufe 0

- Funke
mit Taschenspielertricks kann eine Flamme erschaffen werden (Brennpaste auf Zeigefinger)

- Kalte Hand
Sport- / Eisgel zum Kühlen

- Wasser erschaffen (0,25l max)
Wasserschlauch im Ärmel

- Wettervorhersage
Wetterapp eines SL

Ein Elementmagier kann ein bevorzugtes Element haben. Nicht jedes Element besitzt einen Zauber pro Stufe, da hier der Magier elementübergreifend Zaubern kann.

11.1. Feuer

Stufe 1

-Lichtkugel

kleine LED Kugel in Handfläche oder eine Tennisball große Kugel mit LED. Farbe der LED spielt hier keine Rolle

Verbrauch 1 Mana / 15 Minuten (Selbst bei einer Sekunde verbraucht man 1 Mana).

Stufe 2

(fertig ausgebildeter Magier)

-Funkenflug

Kinderfeuerwerk, Colorsprüher. Reichweite, wie der Sprühregen.

Verursacht pro Sekunde 1 Schaden. Steckt IT Materialien in Flammen.

Verbrauch 2 Mana

Stufe 3

- Feuerball

Softball, der mit Knallerbsen gefüllt ist. Feuerstoß, wenn er die Hand verlässt

Verursacht 1 Schaden, steckt IT Ziel in Brand.

Verbrauch 3 Mana/ Feuerball

Stufe 4

- Flammenschwert

Floureszierende Farbe in Rot, sowie eine optische Flammenandeutung werden auf einen (vom Spieler) angefertigten Überzug angebracht und auf die Latexwaffe (so dass es noch immer weich und kampftauglich ist) gestülpt.

Dadurch leuchtet die Waffe im Dunkeln. Besonderheit: unauslöschbares Licht, mit dem man Schaden an Schatten machen kann.

Verbrauch 4 Mana/ Flammenschwert, 1 Mana jede weitere Stunde

Stufe 5

- Elementardiener erschaffen
Elementardiener hat 3HP, ohne RP, ohne besondere Immunitäten.
In einem Ritual entsteht aus einem Elementhaufen (Erde, Eis, Wasser, Feuer etc.) ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Elementardieneroutfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten. Ein Elementardiener kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.
Verbrauch 5 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Elementdiener/ pro Stunde. (d.h. 15 min = 1 Mana)

Stufe 6

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 7

(Großmagier)

Feuerexplosions – Ritual
Ein intensiv vorbereitetes Ritual, bei dem im Zentrum ein Explosionskörper angelegt wurde. Der Ritualkreis beschreibt den Wirkungsgrad der Explosion. Der Explosionskörper muss ein Kinderfeuerwerkskörper sein, um eine OT Verletzung zu vermeiden. Absprache mit der Orga notwendig. Der Ritualkreis muss mindestens 2m Durchmesser aufweisen und deutlich sichtbar ein Explosionssymbol innerhalb des Ritualkreises angebracht worden sein, damit der NSC diesen Ritualkreis deuten kann.
Beim Durchqueren des Ritualkreises seitens der NSCs explodiert dieser und die Feinde darin sterben
Verbrauch 7 bei der Erschaffung

Stufe 8

- Flammenwand
Ein glaubhaft dargestelltes, bewegtes Flammenbild eine brennende Barriere dar, z.B. durch ***LED Flame Light***
Ein Durchqueren der Flammenwand verursacht 1 Schaden und steckt denjenigen in Flammen.
Verbrauch 8 Mana/ 2 x 2m Flammenwand + 1 Mana pro Minute

Stufe 9

- Feuersturm

Durch einen Laubbläser wird ein Windkanal erzeugt. In diesem werden seidene rote Tücher befestigt. Der 240 Laubbläser erzeugt einen angedeuteten flammenden Ausstoß.

1 Schaden pro Sekunde

Verbrauch 9 Mana Aktivierung + 1 Mana pro Minute

Stufe 10

(Meister)

-Feuergolem erschaffen.

Golem hat 100 HP, ohne RP

ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Golemoutfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten. Feuereffekt oder Lichtershow.

Ein Golem kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.

Verbrauch 10 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Golem (d.h. 15 min = 1 Mana).

11.2. Luft

Stufe 1

- Blitzzauber

Blitzknatterbälle Kinderfeuerwerk
Macht IT keinen Schaden, dient der Verwirrung/ Ablenkung
Verbrauch 1 Mana/ Blitzknatterball

- Nebelwand

Nicht gesundheitsschädliche Rauchbombe.
Dient der Verwirrung und Ablenkung
Verbrauch 1 Mana/ Rauchbombe

Stufe 2

(fertig ausgebildeter Magier)

- Blendzauber

Blitzlichtanlage Fotoapparat
Blendet den Angreifer für wenige Sekunden
Verbrauch 2 Mana/ Blitz

Stufe 3

- Luftstoß

Druckpistole, Luftdrucktrommel
Der Magier führt einen deutlich spürbaren Windstoß aus, der einen Gegner (IT) umwerfen kann.
Verbrauch 3 Mana/ Windstoß

Stufe 4

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 5

- Elementardiener erschaffen
Elementardiener hat 3HP, ohne RP, ohne besondere Immunitäten
In einem Ritual entsteht aus einem Elementhaufen (Erde, Eis, Wasser, Feuer etc.) ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Elementardieneroutfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten. Ein Elementardiener kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.
Verbrauch 5 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Elementdiener/ pro Stunde. (d.h. 15 min = 1 Mana)

Stufe 6

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 7
(Großmagier)

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 8

- Nebelteppich
Eine Nebelmaschine wird am Magier versteckt und dieser sprüht den Nebel bspw. aus seinem Ärmel.
Es wird kein Schaden verursacht.
Verbrauch 8 Mana Aktivieren + 1 Mana pro Minute

Stufe 9

- Windsturm
Durch einen Laubbläser wird ein Windkanal erzeugt.
Es wird kein Schaden verursacht.
Verbrauch 9 Mana Aktivierung + 1 Mana pro Minute

Stufe 10
(Meister)

Kein Beispiel vorhanden.

11.3. Wasser / Eis

Stufe 1

- Nebelwand

Nicht gesundheitsschädliche Rauchbombe.
Dient der Verwirrung und Ablenkung
Verbrauch 1 Mana/ Rauchbombe

Stufe 2

(fertig ausgebildeter Magier)

- Frostkegel

Eisspray.
Eingefrorene Metallstücke sind (IT) porös und brechen bei harten Kollisionen.
Verursacht 1 Schaden pro Sekunde.
Verbrauch 2 Mana/ Sekunde
-> *Gegenstände vereisen* geht nur, wenn der Gegenstand danach optisch vereist/ bedeckt ist. https://www.wintereffects.com/12/kunstschnee-bio-maisstaerke

Stufe 3

- Eisball

ein vorgeformter Ball aus ´HSX nicht schmelzendem Kunstschnee´ wird auf einen Gegner geworfen.
https://www.wintereffects.com/8/dekoschnee-papierschnee?c=12
Verursacht 1 Schaden.
Verbrauch 3 Mana/ Eisball

Stufe 4

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 5

- Elementardiener erschaffen

Elementardiener hat 3HP, ohne RP, ohne besondere Immunitäten.
In einem Ritual entsteht aus einem Elementhaufen (Erde, Eis, Wasser, Feuer etc.) ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Elementardieneroutfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten.
Ein Elementardiener kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.
Verbrauch 5 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Elementdiener/ pro Stunde. (d.h. 15 min = 1 Mana)

Stufe 6

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 7

(Großmagier)

-Eisexplosions – Ritual

Ein intensiv vorbereitetes Ritual, bei dem im Zentrum ein Explosionskörper angelegt wurde. Der Ritualkreis beschreibt den Wirkungsgrad der Explosion. Der Explosionskörper muss ein Kinderfeuerwerkskörper sein, um eine OT Verletzung zu vermeiden. Absprache mit der Orga notwendig. Der Ritualkreis muss mindestens 2m Durchmesser aufweisen und deutlich sichtbar ein Explosionssymbol innerhalb des Ritualkreises angebracht worden sein, damit der NSC diesen Ritualkreis deuten kann.

Beim Durchqueren des Ritualkreises seitens der NSCs explodiert dieser und die Feinde darin sterben

Verbrauch 7 bei der Erschaffung

Stufe 8

- Eiswand

Ein glaubhaft dargestelltes, vereistes Tuch wird z.B. zwischen zwei Bäumen hochgezogen und stellt eine eisige Barriere dar. Hierbei soll es möglich sein, die Barriere durch IT Waffen einzureißen.

Verbrauch 8 Mana/ 2 x 2m Eiswand

Stufe 9

- Eissturm

Ob mit einer kleinen Schneekanone oder einer Eigenkonstruktion und Kunstschnee, der Magier muss glaubhaft eine fliegende Wolke an Schneeflocken darstellen können.

Ein Eissturm vereist Metall und verursacht 1 Schaden/ Sekunde.

https://www.wintereffects.com/12/kunstschnee-bio-maisstaerke

Verbrauch 9 Mana Aktivierung + 1 Mana jede 15Minuten

Stufe 10
(Meister)

- Eisgolem erschaffen.
Golem hat 100 HP, ohne RP
In einem Ritual entsteht ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Golemoutfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten.
Ein Golem kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.
Verbrauch 10 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Golem (d.h. 15 min = 1 Mana).
Die einzelnen Elementsprüche können jederzeit kombiniert werden und über die Elementrichtungen hinaus ausgewählt werden.

11.4. Naturmagie

Stufe 0

- Immunität gegen Gift

- Spinnenbeschwörung
Kleine Kunststoffspinnen. Kein Schaden, keine Effekte.

- Wettervorhersage
Wetterapp

Stufe 1

- Zukunftssehen
Ein SL gibt einen kurzen Einblick in kommende Plots. Nie mehr als kleine Hinweise. Knochenrituale/ Anbetung / Rauchzeichen.
Verbrauch 1 Mana/ Zauber

- Tier-/ Baumkommunikation
Ein SL gibt einen kurzen Einblick in kommende Plots. Nie mehr als kleine Hinweise. Knochenrituale/ Anbetung / Rauchzeichen
Verbrauch 1 Mana/ Zauber

- Wundheilung
Wärmegel oder Eisgel
Schließt Wunden/ stoppt Blutungen
Verbrauch 1 Mana/ Wunde

Stufe 2

(fertig ausgebildeter Magier)

- Spinnennetze spinnen

Spinnennetze müssen „klebend sein und von naturnaher Konsistenz".

Verbrauch 2 Mana/ Handvoll Spinnennetz

- Waffen mit Netzen bespinnen

Spinnennetze müssen „klebend sein und von naturnaher Konsistenz".

Ekelfaktor

Verbrauch 2 Mana/ Waffe

- Heilzauber

Wärmegel, Eisgel.

Stellt HP wieder her

Verbrauch 2 Mana/ HP

Stufe 3

- Spinnenball

Spinnenball kann durch eine spinnenweben bezogene Styroporkugel dargestellt werden, die bei Kontakt aufplatzt und kleine Plastikspinnen im Inneren freigibt.

Die Spinnen sind eklig/abschreckend. Es macht einen Schadenspunkt.

Verbrauch 3 Mana/ Spinnenball

- Naturharzball

Klebriger Schleim, Kinderartikel, nicht gesundheitsgefährdend. Das Wurfgeschoss klebt an Gegnern fest.

Es macht 1 Schadenspunkt.

Verbrauch 3 Mana/ Naturharzball

Stufe 4

- Spinnenbrutsekret

Spinnenbrutmutter mitsamt kleberigem Sekret.

Der Schleim verseucht die Stelle, sodass Weihstätten entweiht werden können. Der Schleim ist dabei weder lähmend noch schädigend.

Eine gute Manaquelle wird dann inaktiv gestaltet. Eine neutrale Manaquelle wird in böse umgeweiht.

Verbrauch 4 Mana/ Spinnensekret

Stufe 5

- Naturwesen/ Baumwesen erschaffen

Naturwesen/ Baumwesen hat 3HP, ohne RP, ohne besondere Immunitäten.

In einem Ritual entsteht aus einem Erdhaufen ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Outfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten.

Ein Naturwesen/ Baumwesen kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.

Verbrauch 5 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Naturwesen/ Baumwesen pro Stunde. (d.h. 15 min = 1 Mana)

Stufe 6

-Gliedmaßen nachwachsen lassen

Die zuvor abgebundenen Gliedmaßen werden nun wieder freigegeben und sind nachgewachsen.

Verbrauch 6Mana/ Gliedmaße

Stufe 7

(Großmagier)

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 8

-Wand aus Ranken

Eine Wand aus Pflanzen (Plastik oder Echt) wird langsam aufgebaut. Dies kann nicht mit einem einfachen Tarnnetz dargestellt werden.

Die Pflanzen machen keinen Schaden.

Verbrauch 8 Mana/ 2 x 2m Fläche

Stufe 9

Kein Beispiel vorhanden.

Stufe 10

(Meister)

- Erdgolem erschaffen

Golem hat 100 HP, ohne RP

In einem Ritual entsteht ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Golemoutfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten. Ein Golem kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.

Verbrauch 10 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Golem (d.h. 15 min = 1 Mana).

- große Arachne/andere Kreatur beschwören

Große Arachne/Spinne hat 100 HP

I*n einem Ritual entsteht ein mit Pappmaché und Kostümierung verkleideter Spieler/NSC. Der Magier hat hier selbst für ein Outfit zu sorgen. Das Ritual und die Kostümierung erfolgen nur in Absprache mit den SL, da diese einen gewissen Standard haben sollten.*

Eine Kreatur kann nur so lange am "Leben" gehalten werden, wie der Magier Mana hat.

Verbrauch 10 Mana/ Erschaffung + 4 Mana für 1 Kreatur (d.h. 15 min = 1 Mana).

11.5. Lichtmagie

Stufe 0

- Hellsehen

Ein SL gibt einen Ausblick auf kommende Plots, nie mehr als kleine Hinweise.

Stufe 1

-Lichtkugel

kleine LED Kugel in Handfläche oder eine Tennisball große Kugel mit LED. Farbe der LED spielt hier keine Rolle.

Verbrauch 1 Mana / 15 Minuten

(Selbst bei einer Sekunde verbraucht man die 1 Mana)

- Zukunftssehen

Ein SL gibt einen kurzen Einblick in kommende Plots. Nie mehr als kleine Hinweise. Knochenrituale/ Anbetung / Rauchzeichen

Verbrauch 1 Mana/ Zauber

- Wundheilung

Eisgel, Wärmegel

Schließt Wunden/ stoppt Blutungen

Verbrauch 1 Mana/ Wunde

Stufe 2

(fertig ausgebildeter Magier)

- Psy Wahrheitszauber

Brause wird einem Spieler eingeflößt, dieses Kribbeln bewirkt, dass er die Wahrheit sagen muss. Um den Spieler darauf vorzubereiten wird ihm dies kurz OT erklärt. Der Spieler muss antworten und muss die Wahrheit sagen. Die Brause "löst" sozusagen die Zunge.

Nach Einnahme (als Pulver über den Mund) der Brause wirkt der Spruch etwa 1 Minute.

Verbrauch 2 Mana/ Zauber

- Heilzauber

Stellt 1 HP wieder her

Eisgel, Wärmegel

Verbrauch 1 Mana/ 1 HP

- Blendzauber
Blitzlichtanlage Fotoapparat.
Blendet den Angreifer für wenige Sekunden
Verbrauch 2 Mana/ Blitz

Stufe 3

- Reinigungszauber / Aktivierungszauber
Mithilfe eines Lichtzaubers wird eine verunreinigte Manaquelle gereinigt (von Rot zu Blau / von inaktiv zu aktiv)
Verbrauch 3 Mana/ Zauber

- Bannsiegel gegen Besessenheit
Mithilfe eines Tattoostiftes wird ein Zeichen (Siehe 11.7. Bannmagie) auf dem Körper angebracht, dass die Übernahme des Körpers durch einen Dämon oder Engel verhindert.
Verbrauch 3 Mana/ Zauber

- Ankeressenz herstellen
Ein kleiner Plastik-Leuchtstein wird in den beiden Händen gehalten. Der Zaubernde führt den Zauber aus und öffnet die Hände, um einen leuchtenden Stein zu präsentieren. Dieser Zauber schwächt den Zaubernden um 1 HP für diesen Tag. Der Zauber kann aber auch mit anderen SCs durchgeführt werden, sodass der Magier die Hände des betreffenden umschließt. Dann büßt der Betroffene 1 HP für diesen Tag ein und nicht der Magier. Die Ankeressenzen leuchten in der Farbe, in der der Magier seine Proffession hat. Blau = Elemente/neutral. Grün = Natur/Druidik. Gelb = Schamanismus/klerikale Magie/ Geistmagie. Weiß = gute/ reine Magie/Lichtmagie. Rot = böse - nicht verwenden. Bitte kauft nur die entsprechenden Farben. Eine Ankeressenz rettet das Leben eines SCs, wenn dieser bei 0HP angekommen ist. Natürlich kann kein SC (ausser bei bösem Verhalten, vgl unser Larp Regelwerk) sterben, dennoch bitten wir um schönes Spiel.
Verbrauch 3 Mana/ Zauber

Stufe 4

- Lichtschwert / magisches Schwert / Geisterwaffe
Floureszierende Farbe in weißlich/ bläulich wird auf die Latexwaffe (so dass es noch immer weich und kampftauglich ist) aufgetragen/ oder Schwert mit LED Lichterkette umwickelt. Dadurch leuchtet die Waffe im Dunkeln.
Besonderheit: unauslöschbares Licht, mit dem man Schaden an Schatten machen kann.
Verbrauch 4 Mana/ Schwert + alle 15 Minuten 1 Mana

Stufe 5

- Astralmagie

Metallene Schale und mini Box an Handy angeschlossen. Ein SL mimt den Geist und kommuniziert so "unsichtbar" mit den SCs

Kontaktaufnahme mit guten Geistern. Hierbei ist zu unterscheiden zwischen Nekromantie (Körperliche Beschwörung) und Geistbeschwörung (optische / akustische Beschwörung). Beschwörung eines Geistes kann nur nachts stattfinden.

Verbrauch 5 Mana Aktivierung + 1 Mana/ Minute.

- Fluchmagie aufheben / Fluch bannen

Lichtzauber wird über dem Tattoo geführt. Das Wasserlösliche Tattoo kann nun OT entfernt werden. ! dies gilt nicht bei Entferung von schwarzen Linien! Diese sind durch böse Zauber verursacht und können nur plotbeding entfernt werden!

Verbrauch 5 Mana/ Tattoo

-Untote Seele befragen/ Tote befragen

Lichtzauber wird über dem Gesicht eines Untoten ausgeübt und eine Frage laut und deutlich gestellt.

Verbrauch 5 Mana Aktivierung + 1 Mana/ Minute.

Stufe 6

- Gliedmaßen nachwachsen lassen

Verbundene Glieder werden wieder ausgepackt.

Verbrauch 6 Mana / Körperteil

Stufe 7

(Großmagier)

- Antimagie/ magisches Siegel

Durch fluoreszierende Farbe kann auf einem Tuch/ Gegenstand eine beliebige Symbolik angebracht werden. Diese leuchtet dann im Dunkeln. ***Diese permanente Farbe schadet Schatten/ schützt vor diesen. Nur Schatten! Es gibt keine magischen Bannkreise gegen "Alles"***

Verbauch 7 Mana/ Symbol (14 x 14cm)

Stufe 8

- Wand aus Licht

Ein beliebiges Tuch wird mit fluoreszierender Farbe bemalt. Es kann dann z.b. zwischen zwei Pfählen/ Bäumen aufgezogen werden. Das Ritual dazu sollte einige Minuten dauern.

Verbrauch 8 Mana/ 2 x 2m

Stufe 9

- Lichtkegel

Ein sehr grelles Licht, z.B. einer Taschenlampe, leuchtet aus den Handflächen/ Stab/ etc. pp des Magiers.

Verbrauch 9 Mana Aktivierung + 1 Mana/ Minute

Stufe 10

(Meister)

- Wiederbeleben/ Neues Leben schenken

Ein Spieler wird wiederbelebt, durch ein Ritual in dem Lichtzauber vorkommen soll. Der gestorbene Spieler kann nun wieder leben.

Verbrauch 10 Mana/ Spielerleben

- Bannzauber zum Bannen eines Dämons

Der Zauber verbraucht pro Zeichen 10 Mana. Der Zauber benötigt mehrere Stunden bis der Zauber fertig ist. Er ist jedoch so mächtig, dass kein Dämon sich dem geweihten Ort nähern kann. (Siehe 11.7. Bannmagie)

Verbrauch 10 Mana

Nicht in der bisherigen Klassifizierung zuzuordnende Zauber

-Telekinese

Das Bewegen von Gegenständen durch die Kraft der Gedanken.

Hier wird eine dünne Anglerschnur um einen Gegenstand gebunden und der Magier bewegt diesen mithilfe des Zaubers.

Der Mana Verbrauch richtet sich nach der Größe des Objektes.

11.6. Verbotene Magie / Schwarze Magie

Alle Zauber in diesem Bereich können von Magiern aller Ausrichtungen gewirkt werden, indem sie die ***entsprechende Stufenzahl in Menschenopfer bezahlen. Maximal jedoch 5 Stufen über seiner ursprünglichen Stufe****. Dies führt zu einem Verderben des Charakters.* ***Höhere Zauber werden nur mit Hilfe der SL durchgeführt****.*

Das Wirken eines verbotenen Zaubers wird OT auf dem Unterarm mit Schwarzen Linien gekennzeichnet, sodass seine Verderbtheit erkennbar ist. ***Ein Magier, der einen dieser Zauber anwendet ist tötbar und der Charakter kann auf Con sterben/ muss OT das Spielfeld verlassen. Blutmagie mit fremdem (unfreiwillig genommenem) Blut gilt als böse Magie. IT Spielkonsequenzen können folgen.***

Stufe 1

- Zukunftssehen / Blutlesen

Ein SL gibt einen kurzen Einblick in kommende Plots. Nie mehr als kleine Hinweise. Ein Magier einer anderen Ausrichtung kann dies vollziehen, indem er das Blut 1 Lebewesens opfert.

Verbrauch 1 Mana/ Zauber

Stufe 2

(fertig ausgebildeter Magier)

- Schmerzzauber

Ein Plastikbecher wird in einem Tuch versteckt auf den Unterarm des zu folternden Spielers gelegt und nach einer Zauberformel wird mit einem OT Signalwort (z.B. Schmerz) der Becher auf dem Unterarm zerdrückt. Das Geräusch ähnelt splitternden Knochen.

Verbrauch 2 Mana/ Zauber

- Psy Wahrheitszauber

Brause wird einem Spieler eingeflößt, dieses Kribbeln bewirkt, dass er die Wahrheit sagen muss. Um den Spieler darauf vorzubereiten wird ihm dies kurz OT erklärt. Der Spieler muss antworten und muss die Wahrheit sagen. Nach Einnahme der Brause wirkt der Spruch etwa 1 Minute.

Verbrauch 2 Mana/ Zauber

Stufe 3

- Verderbniszauber / Aktivierungszauber

Mithilfe eines Blutrituals/ Knochenritual etc. wird eine neutrale Manaquelle verunreinigt (von Blau zu Rot). Außerdem können neutrale/ böse Manaquellen aktiviert werden.

Verbrauch 3 Mana/ Zauber

- Dämonenseele in einen Körper beschwören
Mithilfe eines Rituals wird ein Dämon der untersten Stufe in den Körper eines Spielers beschworen. Diese Dämonen können durch einen Exorzismus ausgetrieben werden. Der Betroffene reagiert "allergisch" auf sämtliche Göttersymbole aller Religionen, sowie Weihwasser. Die häufigsten Dämonen sind hierbei Wutdämonen, die nach Mord, Kanibalismus oder Verwüstung gieren.
Verbrauch 3 Mana/ Zauber
Nur Plotbedingt zugänglich

- Untoten beschwören / Toten wiederbeleben
Kann sowohl ein gerade gefallener NSC/ Spieler sein, als auch ein „neuer" Untoter der mit Absprache der SL beschworen wird.
Verbrauch 3 Mana/ Untoter + Jede Viertelstunde die der Untote „am Leben gehalten wird", verbraucht der Magier 1 weiteres Mana.
Nur Plotbedingt zugänglich

Stufe 4

- Fluchmagie
Der Spieler wird mit einem wasserlöslichen Tattoo versehen. Hier kann jeder Magier seine eigene „Handschrift" haben. So können Verbindungen zwischen einzelnen Verfluchten IT hergestellt werden.
Verbrauch 2 Mana/ Tattoo

Stufe 5

- Schattenbeschwören
Der Magier kann einen Schatten beschwören. Nur Nachts.
Es ist ein schwarzes, konturenloses Kostüm ohne Gesicht/verhülltes Gesicht mit schwarzen Handschuhen. Das Outfit muss vom Spieler selbst gestellt werden.
Verbrauch 5 Mana/ Schatten. Schatten verbrauchen keine weitere Mana.
Nur Plotbedingt zugänglich

Stufe 6

- Mutation entstehen/ Wachsen lassen
Ein vom Magier vorbereiteter Latex-/ Woblar-/ Pappmaché- Arm wird anstelle eines Gliedmaßenzaubers angewendet. Dadurch ist der Spieler mit einer Mutation verflucht. Diese wird er erst durch Amputation los und muss dann wieder seine Gliedmaßen nachwachsen lassen.
Verbrauch 6 Mana/ Mutation

Stufe 7

(Großmagier)

- niederen Dämon beschwören

Der Spieler reißt ein Loch in die Dimension und beschwört einen Dämon in die Welt herauf.

Darstellung muss in Absprache mit den SL stattfinden. Je nach Art des Rituals wird ein anderer Dämon beschworen.

Verbrauch 7 Mana/ Dämon. Dämonen verbrauchen keine weitere Mana.

Nur Plotbedingt zugänglich

Stufe 8

- Blutkontrolle

Einem Spieler wird in einem Ritual (länger als eine Minute mit glaubhafter Darstellung) etwas vom eigenen Blut auf die Stirn aufgetragen, der Spieler ist nun unter der Kontrolle des Magiers. Alle Befehle müssen ausgeführt werden. OT muss der Magier dem Spieler diesen Zauber kurz erklären.

Der Zauber kann gebrochen werden, wenn die Blutmarkierung von der Stirn entfernt wird.

Verbrauch 8 Mana Aktivierung + 1 Mana/ Minute.

Stufe 9

- Seele spalten

Der Magier transferiert einen Teil seiner Seele in einen speziellen Gegenstand.

Dieser trägt eine Markierung (den Namen des entsprechenden Magiers) und ist magisch aufspürbar (durch die SL/ Karte Magie Erkennung). Eine solche Transferierung kann nur mithilfe eines SL stattfinden und erfordert ein menschliches Opfer.

Verbrauch 9 Mana/ Gegenstand.

Nur Plotbedingt zugänglich

Stufe 10

(Meister)

- hoher Dämon beschwören

Ein Ritual, angepasst auf den Dämon, der zu beschwören ist. Das Ritual muss mindestens aus dem Namen des Dämon und seiner Schwäche aufgebaut sein. (Zum Beispiel wenn ein Dämon der Verseuchung Madenius heißt und seine Schwäche Wasser ist. So muss hier Wasser vergossen werden und sein Name ausgerufen werden, gekrönt mit einem menschlichen Opfer.

Zauberformel von nöten! Laut aufsagen!

Verbrauch 10 Mana/ Dämon

Nur Plotbedingt zugänglich

11.7. Bannmagie

Bannmagier sind vor allem im Kampf gegen die Kreaturen der Dunkelheit und andere Magier versiert. Sie besitzen aber auch eine Reihe Zauber, die sie gegen andere Feinde einsetzen könne. Wie auch bei den anderen Zaubern, möchten wir jedem Magier freistellen, sich seine Zauber eigenständig auszusuchen. Die Darstellung der Zauber kann gerne individuell gewählt werden, sollte aber stets vom Gegenüber in seiner Wirkung erkannt werden (Telling frei). Gerne hilft die Orga bestehende Zauber zu konvertieren.

Dämonenkontrollkristall

Herstellung Kristall und Darstellung siehe 15. Bastelanleitung und Material.

Das Ritual zur Herstellung

Das erforderliche Ritual, dass IT benötigt wird, um einen solchen Kristall zu erschaffen, ist Plot bedingt zu erspielen. Gerne können wir dieses bei der Bewerbung vorab mit dem Spieler besprechen und geben gegebenenfalls diese Informationen bereits vor der Con heraus.

Die Unterwerfung eines Dämonen

Ein NSC Dämon (Besessener oder höherer Dämon) hat die Instruktion seitens der Orga erhalten, sich kurzzeitig dem Willen des Zaubernden zu unterwerfen, sofern der Zaubernde den stärkeren Willen beweist. (Auch hier soll primär Spiel entstehen und der SC ein Gefühl dafür bekommen, welche Stufe sein dämonischer Gegenüber besitzt). Der Zaubernde hat zunächst dem NSC Dämonen **deutlich** zu verstehen zu geben, dass der Zaubernde im Besitz eines solchen Artefaktes ist und dieses soeben auf ihn anwendet (der Dämon muss den **Kristall sehen** und die **Stimmen hören**). Anschließend ist der Zaubernde aufgefordert, deutlich hörbar die Worte „**Ich bin dein Meister, gehorche mir**“ auszusprechen, um dem NSC Dämon zu signalisieren, dass er nun in einem „Willenskampf“ mit dem Zaubernden ist. Dieser Willenskampf kann sowohl siegreich für den Zaubernden, kurzzeitig siegreich für den Zaubernden mit anschließendem Sieg des Dämonen oder gar keine Unterwerfung des Dämonen als Auswirkung haben. Dies hängt von der Überzeugungskraft des Zaubernden und der Klasse/ Stufe des Dämonen ab.

Zauber Beispiele für einen Bannmagier/Lichtmagier

- Wundheilung

Eisgel, Wärmegel, Licht

Schließt Wunden/ stoppt Blutungen

Verbrauch 1 Mana/ Wunde

- Psy Wahrheitszauber

Brausepulver wird einem Spieler eingeflößt, dieses Kribbeln bewirkt, dass er die Wahrheit sagen muss. Um den Spieler darauf vorzubereiten wird ihm dies kurz OT erklärt. Der Spieler muss antworten und muss die Wahrheit sagen. Die Brause "löst" sozusagen die Zunge.

Nach Einnahme der Brause wirkt der Spruch etwa 1 Minute.

Verbrauch 2 Mana/ Zauber

- Reinigungszauber / Aktivierungszauber / Weihe

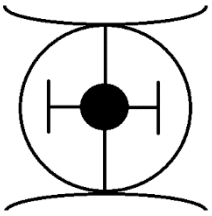
Mithilfe eines Lichtzaubers wird eine verunreinigte Manaquelle/ verunreinigter Ort gereinigt (von Rot zu Blau / von inaktiv zu aktiv/ Entfernen von z.B. Seuchenresten anschließend möglich)

Verbrauch 3 Mana/ Zauber

- Bannsiegel gegen Besessenheit

Mithilfe eines Tattoostiftes wird ein Zeichen auf dem Körper angebracht, dass die Übernahme des Körpers durch einen Dämon oder Engel verhindert.

Verbrauch 3 Mana/ Zauber



- Astralmagie

Nachts wird mit Nebeleffekt (nicht gesundheitsschädliche Rauchbombe), Schwarzlicht und weißer Fluoreszierender Farbe eine Gestalt dargestellt, die von einem SL/ NSC verkörpert wird. Die SL haben eine Vorgabe welche Geister beschworen werden können. Diese kennen dann auch die Infos, die der Geist loswerden kann.

Kontaktaufnahme mit guten Geistern. Hierbei ist zu unterscheiden zwischen Nekromantie (Körperliche Beschwörung = böse) und Geistbeschwörung (optische / akustische Beschwörung = neutral). Beschwörung eines Geistes kann nur nachts und nach Absprache mit der Orga stattfinden.

Verbrauch 5 Mana Aktivierung + 1 Mana/ Minute.

- Fluchmagie aufheben / Fluch bannen

Lichtzauber wird über dem Tattoo geführt. Das Wasserlösliche Tattoo kann nun OT entfernt werden.

Verbrauch 5 Mana/ Tattoo

- Antimagie/ magisches Siegel

Durch fluoreszierende Farbe kann auf einem Tuch/ Gegenstand eine beliebige Symbolik angebracht werden. Diese leuchtet dann im Dunkeln. Diese permanente Farbe schadet Schatten/ schützt vor diesen.

Verbauch 7 Mana/ Symbol (14 x 14cm)

- Bannzauber zum Bannen eines Dämons/ Engels

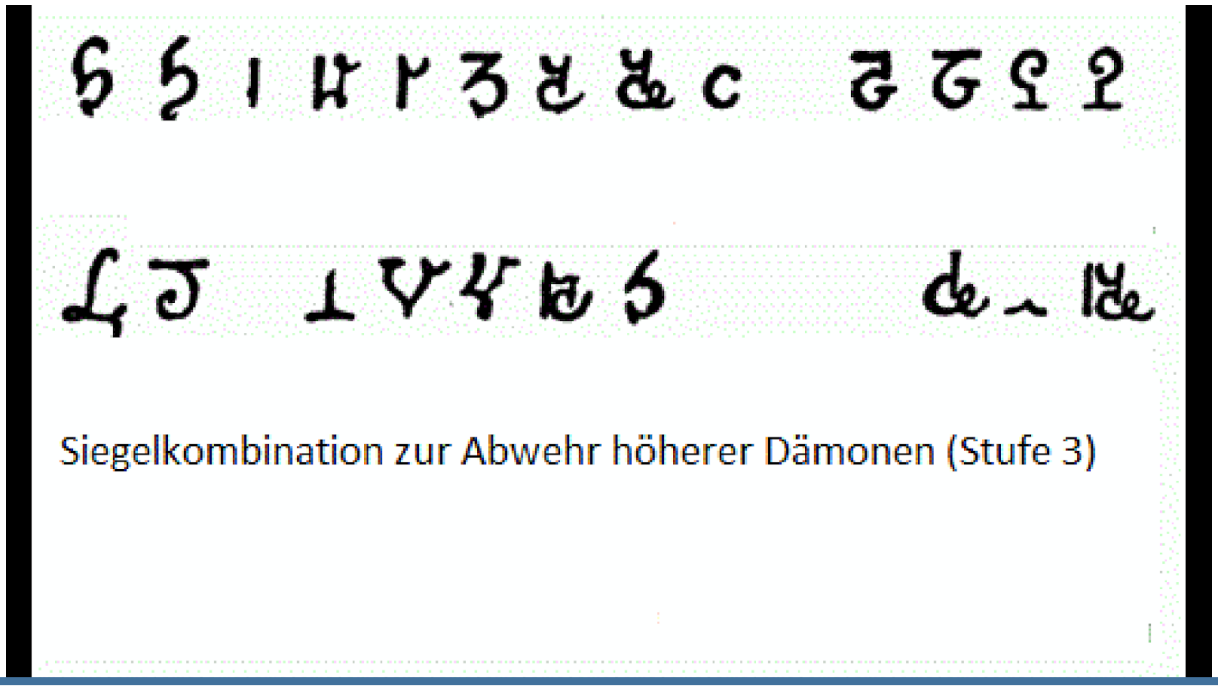
Der Zauber verbraucht pro Zeichen 1 Mana. Der Zauber benötigt mehrere Stunden bis zu einem Tag, bis der Zauber fertig ist. Er ist jedoch so mächtig, dass kein Dämon/ Engel sich dem geweihten Ort nähern kann/ dieses Siegel durchbrechen kann. Angebrachte Bannsiegel müssen der Orga mitgeteilt werden, damit diese darauf achten, dass die NSCs sich an die Bannsiegel-Zonen halten, um die Illusion dieses Zaubers aufrecht zu erhalten.

Verbrauch 10 Mana/ Spielerleben

Schriftzeichen um einen höheren und niederern Engel fernzuhalten (Stufe 1 - 3)

Wirksam gegen **Schatten, Schattenritter, Sensenmänner, Zerfetzer, Seuchendämonen, Versucherdämonen, Sensenmänner und Besessene**.

Auf Vampire, Werwölfe, Ghule, Kobolde, Orks, Goblins und Trolle haben diese Zeichen keinen Effekt.



Die Bannsiegel gegen Dämonen müssen mit weiß - fluoreszierender Farbe angebracht werden. So dick, dass sie auch nachts leuchten.
Die Bannsiegel gegen Engel müssen mit rot - floureszierender Farbe angebracht werden. So dick, dass sie auch nachts leuchten.
Diese starken Bannzauber dürfen nur mit Absprache der Orga angebracht werden. Die Größe der Bannsiegel soll etwa 10cm pro Siegelzeichen sein.

Magische Bannsiegel sind Siegel aus purer Geistessenz, die magisch leuchten. (OT: fluoreszierende, weiße Farbe) Es gibt nur wenige Bannsiegel und nur wenige, die sie beherrschen.

Bannsiegel können nur mit Absprache der Orga angebracht/ verwendet werden.

Bannsiegel gibt es gegen Dämonen und gegen Engel. Bannsiegel benötigen einen immensen Energieaufwand und sind daher nur nicht flächendeckend anzubringen. Ein Bannsiegel kann durch physische Kraft (z.B. wenn an einem Tor angebracht, dann durch einen Rammbock zerstört) zerstört werden. Bannsiegel können nicht durch Kratzen oder Schwerthiebe zerstört werden. Bannsiegel können nicht gegen alle Wesen eingesetzt werden, sondern nur gegen die nachfolgend genannten Wesen. Es sind spezifische Zeichenabfolgen, für spezifische Kreaturen. Das Anbringen eines Bannsiegels kann mitunter bis zu einem Tag dauern, da hier ein extrem hoher Energieaufwand von nöten ist. Die Orga kontrolliert nur sporadisch die Bannsiegel, bittet jedoch um die Einhaltung der geltenden Regeln hierzu, um allen Teilnehmern eine angenehme Con zu gewährleisten.

Besessenheit

Grundlegendes:

Ein Besessener empfindet starke Schmerzen, wenn er ein Göttersymbol (egal welcher Gottheit/ Heiliger/ heiliges Artefakt) berührt. Zudem ist es so, dass Besessene zum Teil gar nicht wissen, dass sie besessen sind. Daher kann es sein, dass sie unterbewusst, Göttersymbole aus ihrer Umgebung entfernen, ohne diese zu berühren.

Austreibung eines Dämons

Exorzismus - egal zu welchem Gott, egal in welcher Länge. Wichtig ist nur, es dem Betroffenen zu sagen, dass nun ein Exorzismus durchgeführt wird. Problem: Bei einem Exorzismus, wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 1 stirbt der Charakter. Daher muss immer ein SL bei einem Exorzismus anwesend sein. (SL haben Würfel dabei)

Dämonen gibt es grundsätzlich in 3 Abstufungen.

1. die Besessenheit - Stufe 1 Dämonen. Diese haben 3HP, wie ihre Wirtskörper. Sie verändern den Körper des Wirtes nicht, sondern lediglich das Verhalten des Chars. (In Wirt beschwören kostet 3 Mana) Stufe 1 kann exorziert werden (Ausnahmen bestätigen die Regel)
   Ein Besessener lebt die Ausprägung seines Dämons extrem aus, je nachdem, welche Art der Besessenheit er zum Opfer gefallen ist. Besessene von Zorndämonen (Stufe1) sind gewalttätig, reizbar und mordlüstern. Besessene von Seuchendämonen (Stufe1) wirken kränklich, blass, schwach und verbreiten durch Gift (Bitterlemon) ihre Schandtaten unter den Anwesenden. Besessene von Hungerdämonen (Stufe1) sind asketisch, predigen über das Fasten (euphorisch-penetrant) und sind mitunter stark lethargisch. Besessene von Versucherdämonen (Stufe1) sind impulsiv, kennen keine Grenzen (ob Schmerz, Gefahr, Genuss oder Hingabe) und extrovertiert.

2. Die höheren Dämonen - Stufe 2 Dämonen. Diese haben 100HP und verändern ihre Wirtskörper schlagartig. Beulen, Wulstungen, Farbveränderungen bis hin zu Hörnern. Hier bestimmt die Art des Dämons, wie der höhere Dämon den Wirtskörper verändert. (Dämon in einen Wirtskörper beschwören kostet 10 Mana) Stufe 2 kann nicht mehr exorziert werden. Dämonen Stufe 2 sind nicht kontrollierbar durch ihren Beschwörer, außer durch einen Dämonenkontrollkristall.

3. Die Schöpfer der Dämonen - Stufe 3 Erzdämonen. Diese haben 300HP und wandeln sehr selten auf dieser Ebene. Diese „Schöpfer“ verkörpern ihre Eigenschaften (Zorn, Versuchung, Seuche) zur Gänze. Dieser Effekt ist so sehr ausgeprägt, dass das Umfeld davon beeinflusst wird. Dieser Effekt kann auch auf SCs überspringen. Größte Stärke der Stufe 3 ist, dass sie einen magischen Bann um sich haben. D.h. sie sind erst dann verwundbar, wenn man ihr Schwäche kennt und sie damit konfrontiert. Ein Schöpfer Stufe 3 kann durch den direkten Kontakt zu seiner Schöpfung diese aktiv kontrollieren. Taucht ein Stufe 3 Dämon auf dieser Welt auf, hinterlässt er einen starken magischen Fußabdruck auf der Welt. Zum einen kann man den magischen Ort über eine magische Analyse auf Karten aufspüren, zum anderen, sieht der Ort entsprechend aus, magisch aufgeladen, verwüstet, unnatürlich. Ein solcher Ort gibt auch immer Hinweise darauf, wer/ was dort beschworen wurde.

11.8. Klerikale Magie

Diese, durch göttliche Hand befähigte Magie kann diverse Zauber beinhalten. Dabei kann sich ein Magier den Charakter zusammenstellen, der nach seinem Hintergrund sinnig ist. Wir erlauben klerikale Magie mit allen (guten/neutralen) Göttern, sodass hier jeder Charakter diese Wunder wirken kann.

Heilige/ gesegnete/ geweihte Artefakte

Heilige Artefakte können aus jedweder mythologischen Glaubensrichtung verwendet werden. Gemeinsam haben diese jedoch, dass sie fluoreszierend oder mittels LED leuchten und die magische Markierung/ Symbol mit Schwarzlichtstift („göttlich entstanden“) ausweisen. Artefakte, die ohne diese Eigenschaften im Spiel sind, haben keinerlei nachvollziehbaren Effekt.

11.9. Ritualmagie

Wir unterstützen Ritualmagier bei der Umsetzung ihrer Ritualkreise und verzichten dabei auf eine Überprüfung der Darstellung/ des Erfolges. D.h. ob ein Ritual erfolgreich ist, entscheidet der SC, solange die OT Regeln dieses Regelwerkes eingehalten wurden. Gerne unterstützen wir bei der Planung und dem gewünschten Effekt und versorgen den Ritualplatz mit den nötigen NSC Gegnern.

11.10. Magisches Duell

Eine Sonderform der Konfrontation stellt das magische Duell dar. Dabei begegnen sich zwei feindliche Magier (bspw SC versus NSC) auf astraler Ebene und fechten so in Gedanken ein Duell aus. Das Duell entscheidet sich vorab zwischen den Beiden, ob mit Schere, Stein, Papier oder mit einem Würfel ist dabei den Beteiligten überlassen. Wir empfehlen für die Darstellung eine kleine Blutkapsel im Mund, die das Besiegen des Gegners verdeutlicht. Für die Darstellung des mentalen Duells empfehlen wir, gegenüber zu sitzen und „meditativ“ zu wirken, bis der Verlierer ohnmächtig umkippt. Bei einem magischen Duell zwischen SC und NSC Charakter verliert automatisch der NSC.

12. Magierrolle auf Panmi

Grundsätzlich möchten wir euch in eurer Vorstellung eures Charakters unterstützen – dennoch sind aufgrund unserer Magieregeln nicht alle Charaktere umsetzbar. Reine Kampfmagier, die im Nahkampf mit Angriffszaubern um sich werfen und eine nicht sichtbare magische Rüstung tragen, fallen leider in unserem System heraus. Dafür möchten wir den Magiern auf Panmi die Möglichkeit bieten, mit einiger Vorbereitung ihrem eigenen Typus an Gegnern entgegen zu treten. Im folgenden Text sollen einige Aspekte aufgezählt werden, wie Magier auf Panmi Beschäftigung und Spaß am Magierdasein finden können.

Der Forscher/ Gelehrte

Dieser kann sich mit der Codierungsformel auf Gegenständen und einer breit aufgefächerten IT Bibliothek genug Wissen ansammeln, um stundenlange Vorträge zu halten. Dabei bieten wir auch immer die Möglichkeit, mithilfe der gestellten Bastelsets vor Ort, eigene Gegenstände herzustellen oder gegnerische Gegenstände umzuwandeln.

Der Ritualmagier

Dieser kann seine Rituale zu diversen Themen vorbereiten und sich immer mit einer Absprache an uns wenden, um Kampf NSCs von diesem Ritual fern zu halten oder eben absichtlich gegen dieses zu entsenden. Von der Zerstörung feindlicher Gegenstände über Götteranrufungen bis hin zur magischen Explosion ist vieles bei uns möglich. Die Rituale sind im Regelwerk nicht aufgelistet, da wir weder bei der Form noch der Vorbereitungszeit eine Vorschrift möchtet – bietet euren Mitspielern ein schönes Spektakel und wir sind gerne bereit euch dabei zu unterstützen. (Beispiele siehe Feuer-/ Eiszauber Stufe 7)

Der Druide

Dieser steht in Verbindung mit der Natur und nutzt eben jene für seine Zauber. So lässt sich ein Pfad (bitte nur auf dem von uns gemieteten Zeltplatz) mit Efeuranken versiegeln oder ein Ort druidisch weihen (Leuchtelemente mit pflanzlicher Optik, wie Leuchtpilze oder Kunstblumen mit Fluoreszierender Farbe bemalt).

Der Kampfmagier

Dieser muss zwar einiges an Spielerein mitführen, kann aber auf gut vorbereitete NSCs hoffen, die seine Zauber mächtig erscheinen lassen. Hier empfiehlt sich eine Mischung aus Lichtzaubern (wir versprechen Nachtbedrohungen) und Ritualmagie (siehe Feuer-/ Eiszauber Stufe 7).

Der Antimagier

Während ein Krieger darauf aus ist, den Körper des Gegners zu verletzen, zielt ein Antimagier auf den Verstand/ die Seele/ das Wesen seines Gegenübers und vernichtet diesen von innen heraus. Egal ob Bannmagier, der Dämonen abhält oder Antimagier, der sich feindlichen Magiern im geistigen Duell stellt – wir möchten ein breites Spektrum darstellen, sodass Magier als Spezialisten gegen bestimmte Gegnertypen anerkannt werden können.

Grundsätzlich gehen wir auf eure Charaktere ein und bieten für euch zugeschnittene Gegnertypen, um euch in eurem Spiel zu unterstützen.

Die Gegnertypen

Wir möchten jedem Spieler die Chance geben, eigene Nemesis auf Panmi für sich zu entdecken. Dennoch gibt es Kreaturen, die dazu prädestiniert sind, als Gegner für Magier herzuhalten. Während die klassischen Kämpfer mit NSC Gegnermassen befriedet werden, möchten wir Magiern die Chance bieten, als Spezialisten auf dem Schlachtfeld zu dienen. Dabei kann dies auf unterschiedliche Weise stattfinden. So kann in der taktischen Planungsphase des Marschalls (IT Ranghoher Stratege auf Con) der Druide die Versiegelung eines Pfades übernehmen, der Elementarist ein Explosionsritual in einer Engstelle vorbereiten oder der Gelehrte mithilfe einer Karte der Region den feindlichen Ritualplatz ausfindig machen. Im Folgenden sollen die Gegnertypen kurz benannt und beschrieben werden, die sich besonders gut für den Magier eignen.

Verdorbener Magier/ Hexe/ Nekromant/ Schwarzmagier

hier ist das bereits genannte magische Duell hilfreich, um eindrucksvoll den Gegner zu besiegen.

Bannsiegel gegen Dämonen

hier sind vor allem von Dämonen besessene, aber auch Zerfetzer, Seuchendämonen, Versucher, Schatten, Schattenritter, Sensenmänner und Hungerdämonen zu nennen, die durch die magischen Bannsiegel auf Distanz gehalten werden. Auf Kobolde, Ghule, Vampire, Werwölfe, Formwandler, Untote und Tierwesen hat dieses Bannsiegel keinen Effekt.

Lichtzauber

Lichtquelle, die hell genug ist, um einen Lichtschein zu erzeugen, hält Schatten fern und schwächt zudem in direktem Umfeld Schattenritter. Egal ob Kristall oder Zuauber, dient es als Waffe gegen Schatten und schwächt Schattenritter.

Kontrollkristall

dient der Kontrolle eines Dämonen, wobei hier ein solcher Kristall OT gefertigt und IT erschaffen werden muss. Formel und Herstellung erhält der SC, sofern gewünscht, vor der Con.

(klerikale/schamanistische/spirituelle) Lichterscheinung

kann sowohl das Zeichen einer Gottheit, als auch eines Engels oder guten Geistes sein. Hier bittet der Zaubernde um übernatürlichen Beistand und erschafft so ein gleißend helles Licht, dass für ein paar Sekunden die Wesen der Finsternis verscheucht. Hierbei ist zu beachten, dass der Effekt meist nur temporär ist und auf die Stärke des Gegners zu achten ist, da sich niedere Wesen davon eher vertreiben lassen als Ranghohe Dämonen.

Codieren/decodieren eines Gegenstandes

vom Gegner erschaffene Gegenstände, die einen bestimmten Zweck haben, können analysiert und decodiert werden. Hier kann ein feindlicher Kristall umcodiert werden, sodass dieser seine Energie explosionsartig entlädt, ein Golem so neu programmiert werden, dass er einen neuen Besitzer erhält oder ein magisches Artefakt erschaffen werden, dass einen bestimmten Effekt ausführt. (Beispielsweise Aufzeigen, wenn Magie gewirkt wird)

Erweiterungen denkbar – wir möchten euch die Möglichkeit bieten, innerhalb des Regelwerkes eigene Ideen einzubringen und diese mit uns zusammen umzusetzen.

13. Magische Codierung

Die magische Codierung ist als „Entwurf“ oder Bauzeichnung zu verstehen, nach der ein Magier einen Gegenstand erschafft und formt. Wie die Bauzeichnung eines Architekten, plant der Magier den Gegenstand zunächst auf Pergament, um so seine Gedanken zu ordnen. Dieses Pergament ist dann ein Rezept, nach dem der Magier den Zauber ausführt.

Es ist keine Pflicht, eine solche Codierung für alle Gegenstände zu schreiben oder mit zu führen, bietet jedoch Spiel für eure Mitspieler. Um einen magischen NSC Gegenstand zu entziffern und gegebenenfalls umzuprogrammieren, wird diese Codierung empfohlen – für die Zerstörung eines solchen Gegenstandes ist jedoch die Codierung nicht essentiell.

Eine magische Codierung besteht aus mehreren Sätzen/ Befehlen, die mit diversen Zeichen gefüllt werden müssen, je nachdem, was der Gegenstand oder Zauber bewirken soll.

Das Codieren eines magischen Artefaktes läuft nach den beschriebenen Regeln ab. Dabei ist wichtig, dass diese Handhabung nicht zwingend für die Darstellung eines Magiers nötig ist, wir seitens der Orga jedoch dem Magier die Möglichkeit bieten möchten, die Komplexität eines magischen Vorgangs für den Laien sichtbar zu machen und diesen Prozess schriftlich fest zu halten. Damit soll zudem gewährleistet werden, dass andere SC diesen Spielansatz aufgreifen und so die Codierung des Gegenstandes entziffern, um sein Werk analysieren zu können, über die einfachen Symbole der Kennzeichnung hinaus, die im Magie Regelwerk dargestellt werden. Die magische Codierung steh in keinerlei Widerspruch zur magischen Analyse, sondern ergänzt diesen Spielansatz.

Verwendung

Die magische Codierung soll dazu dienen, dem Magier eine Spielplattform zu bieten, die ihn sowohl als Gelehrten darstellt, als auch die Komplexität der Magie offen legt. Komplexe Plot Gegenstände werden wir entweder mit einer Codierung versehen oder den Magiern über eine eigene Codierung die Chance geben, diese Gegenstände neu zu programmieren. Hierbei steht vor allem das Spiel im Vordergrund.

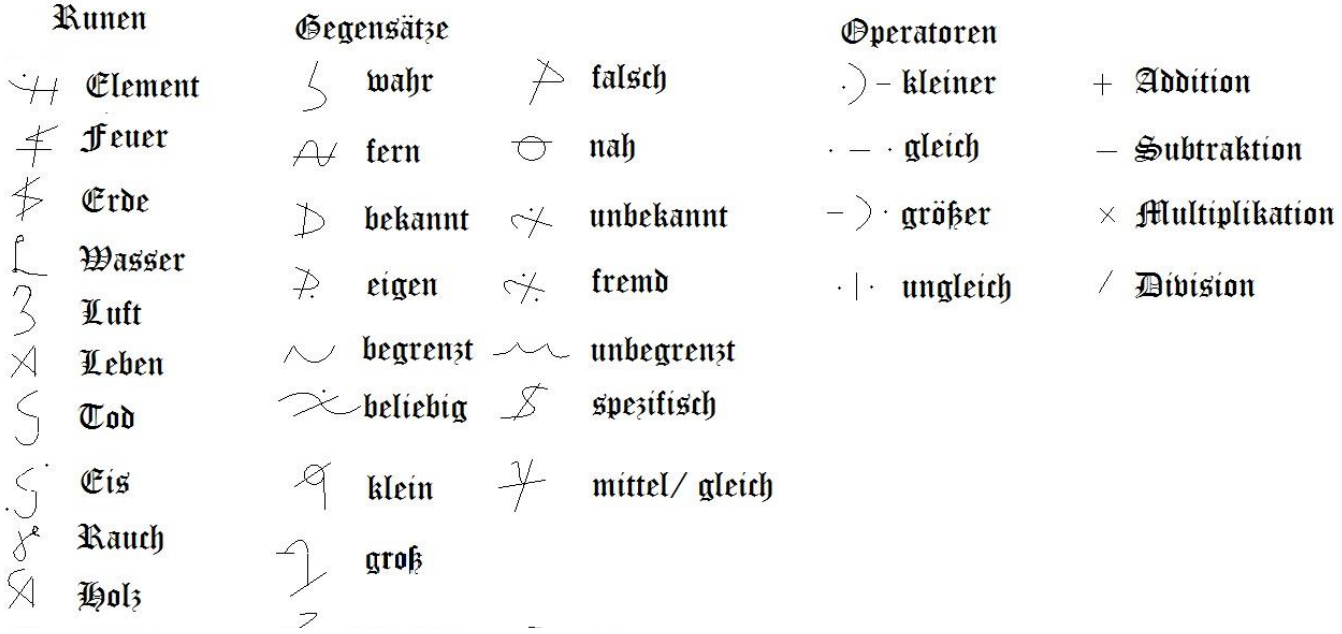
Die Vorprogrammierung

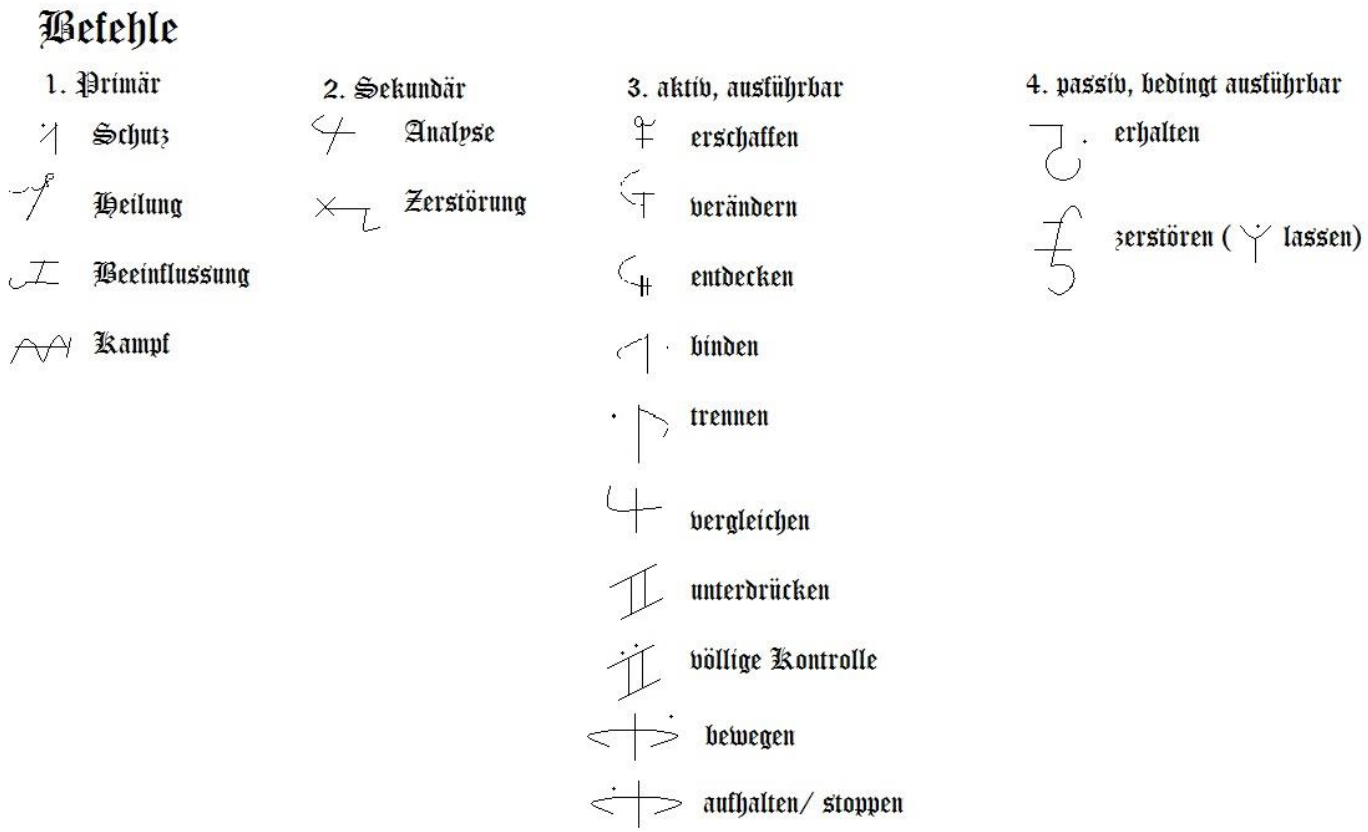
Die Vorprogrammierung besteht darin, dass ein Script zum gewünschten Zauber/ herzustellenden Gegenstand geschrieben wird. Dieses Script muss nicht zwingend von einem Magier sein, da hierfür lediglich ein Verständnis der Magietheorie und

Codierung nötig ist, nicht jedoch eine magische Begabung. Das Script ist dann die Gebrauchsanleitung, wie dieser Zauber auszuführen ist.

Die Programmierung

Die Programmierung besteht aus mehreren Sätzen, die in ihrem Verlauf die Programmierung des Zaubers/ Gegenstandes beschreiben. Dieser Ablauf bestimmt, was der Zauber/ Gegenstand kann/macht.





Objekte

Körper

Geist(er)

Name(n)

Wissen

Intuition

Sterbliche(r)

Dämon(en)

Tier(e)

Elementar(e)

Gott/Götter

Untote(r)

Golem(s)

Gefahr(en)

Faktoren

Zeit

Kraft/ Energie

Möglichkeit

vorhanden sein

Bestandteile

Komponente

Formel

Anschalter

Ausschalter

Ausführungsart

Geschoss

Kontakt

Illusion

Fokus

Artefakt

Mittel

Mittel

Gift

Magie

Gotteswille

Gleichstellung

Unterstellung

Quelle

Energieaufwand Berechnung

Quelle

Energie ziehen

Umgehen

Überqueren

Schnittpunkt

2. Aufbau Struktur

Anfang - Ende (zyklische Wiederholung) - (offenes Ende)

Hauptstruktur

- Beginn

einmalig

aktivierungs(aufladungs -) bedürftig

zetilich begrenzt

permanent

Vorraussetzungsvereinbarung

erforderlicher Inhalt

verbotener Inhalt

wenn

dann

sonst

- Bestimmtheits Definition

bestimmt

unbestimmt

(Deklaration vor der jeweiligen Variablen)

Prozesse

Ablauf: Prozesse in chronologischer Reihenfolge

(-) Beginn eines Prozess

(..) Abschluss eines Prozess

(↳-) Unterprozess

(↳x) Vorraussetzungsvereinbarung

Parallele Prozesse

(_) Beginn

* Ende

(../) Ende

(../-) gleichzeitiges Ende

(/_) läuft weiter

-> bis zu 4 parallele Prozesse möglich

Unterprozess

(P) Beginn

* Abschluss

(¢) und

(..) Komma

(_) bzw

-> bis zu 4 facher Verschachterlung möglich

Externe Konsequenz: Prozess ausserhalb Hauptstruktur

- Verknüpfen durch (/-) in der Hauptvorschrift und (-/-) als Beginn

- Vorzeitiges Beenden (//.)

Befehlsaufbau

(?) . (?) (?) -

Anfang Befehl von Objekt auf Subjekt

-

(?)

Anfang Prozess

- (? ? ?)

Unterprozess

-

(?) ...

Anfang Prozess 2 Ende

|...

Ende

Zyklische Repetition während das Artefakt aktiv ist, solange nichts anderes programmiert

14. Links für die Darstellung

Disclaimer – wir haben keinerlei Verbindung/ Vereinbarung mit einem der nachfolgenden Anbieter.

https://www.amazon.de/dp/B072P2MH3T/ref=cm_sw_r_wa_apa_i_Cho3CbMBXCNE4

für fallende Schneeeffekte geeignet:
www.wintereffects.com/12/kunstschnee-bio-maisstaerke

zum Formen von Schneebällen geeignet:
www.wintereffects.com/8/dekoschnee-papierschnee?c=12

Dauer-Eis aus farblosem, durchsichtigen Silikon:
www.etsy.com/de/shop/fabelrot

Handblitze:
www.worldmagicshop.com
(Handblitze siehe www.youtu.be/su6MHkpWxIM)

15. Bastelanleitungen und Materialliste

Dieses Bastelanleitungen sollen jedem Magier eine Orientierung bieten, wie wir die Umsetzung des Magieregelwerks verstehen. Dabei sind die hier beschriebenen Anleitungen lediglich Beispiele und dienen der Veranschaulichung. Eigene Interpretationen in der Darstellung sind willkommen, sollten jedoch kurz mit der Orga abgeklärt sein und den Regeln unseres Magieregelwerkes zugrunde liegen. Gerne nehmen wir neue Vorschläge, Anleitungen und Darstellungen in dieses Regelwerk auf und möchte Magier/ Magie Anwender auffordern, unsere Welt mit eigenen Ideen zu bereichern.

Bastelanleitungen

Magischer Kristall/ Mana Kristall

Egal ob als Astraler Körper, Mana oder Lyrium bezeichnet, dient ein leuchtender Kristall für Zaubernde als Manaquelle.

Um als Manaquelle Regelwerk konform zu sein, müssen die folgenden Parameter eingehalten werden.

- Kristalline Struktur (d.h. der Körper, in dem die Energie gespeichert wird, muss Kristall ähnlich sein und als solcher erkennbar sein)

- Lichtquelle mit An/ Aus Schalter (d.h. eine Lichtquelle muss den Kristallkörper erhellen und diese muss so zugänglich sein, dass der Schalter jederzeit bedient werden kann -> die Quelle durch aufbrauchen der Energie/ Beschädigung/ Zerstörung abgeschaltet werden kann)

- Die Farbe, in der der Kristall leuchtet, muss die entsprechende Farbe aufweisen, die dem Magieregelwerk zugrunde liegt. (d.h. Blau = Elementarmagie, Grün = Natur/Druidisch, Weiß/ Gelb = Lichtmagie/ klerikale Magie, Farbnutzung nur nach Absprache: Rot = bösartiger Ursprung, Lila/Rosa = Verderbende Magie (Panmi Plot))

Herstellung Kristall aus Bergkristall

Die einfachste Form der Manaquellen Darstellung erfolgt über einen Bergkristall mit einem abgeflachten Sockel, der auf einer Lichtquelle steht. Diese Lichtquelle erhellt den Bergkristall und bringt den durchsichtigen Körper so zum Leuchten.

Herstellung Kristall aus Kunststoff/ PET

Wünscht man einen Kristall, der in einer bestimmten Form/ Größe/ Optik entstehen soll, empfehlen wir die Verwendung von 0,3l PET Flaschen als Grundstoff.

Bei der PET Flasche wird der Auslauf abgeschnitten, sodass der Hals der Flasche noch verwendbar ist.

Eine LED Lichterkette wird in der gewünschten/ geforderten Farbe eingefügt und gleichmäßig n der Flasche verteilt, um später einen möglichst flächendeckenden Effekt zu erhalten. Gegebenenfalls empfehlen wir das Einsetzen von mehreren, daumengroßen PET Stücken einer anderen Flasche oder wahlweise den Einsatz einer Heißklebe Pistole, um die Lichterkette in der Flasche zu fixieren. Das Batteriefach der LED Kette sollte so eingesetzt und fixiert werden, dass jederzeit der An/ Aus Schalter bedient werden kann.

Die Ränder des Flaschenhalses werden mit einer Hitzequelle (Fön/ Sturmfeuerzeug/ Flambierer) so präpariert, dass dieser die Flasche soweit verschließt, dass man den An/ Aus Schalter jederzeit bedienen kann.

Vorsicht beim Erhitzen von Kunststoff, da hier giftige Dämpfe entstehen. Auf keinen Fall einatmen! Erhitzen des Kunststoffes nur im Freien/ unter einem Abzug empfohlen.

Auch die Oberfläche der Flasche kann mit einer Hitzequelle vorsichtig bearbeitet werden, um dem Kristall etwas mehr Struktur zu verleihen.

Nachdem die Flasche abgekühlt ist, kann diese mit verdünnter weißer Füll- und Abtönfarbe bepinselt werden. Es wird empfohlen, mehrere Schichten auf zu tragen. Mit verdünnten Grauabstufungen lassen sich Konturen und Strukturen darstellen.

Dämonenkontrollkristall

Eine Abwandlung des Mana Kristalls ist der Dämonenkontrollkristall. Dieser vor allem von bösen Mächten verwendete Kristall ermöglicht es, seinem Träger die Kontrolle über niedere Dämonen zu erhalten. Diese Kontrolle ist jedoch zeitlich begrenzt und erfordert einen Magie wirkenden, dessen Willen stärker ist, als der Wille des Dämon, den er zu kontrollieren versucht. (Hier sind vor allem Spiel schöpfende Szenen gefragt)

Um als Dämonenkontrollkristall Regelwerk konform zu sein, müssen die folgenden Parameter eingehalten werden.

- Kristalline Struktur (d.h. der Körper, in dem die Energie gespeichert wird, muss Kristall ähnlich sein und als solcher erkennbar sein)

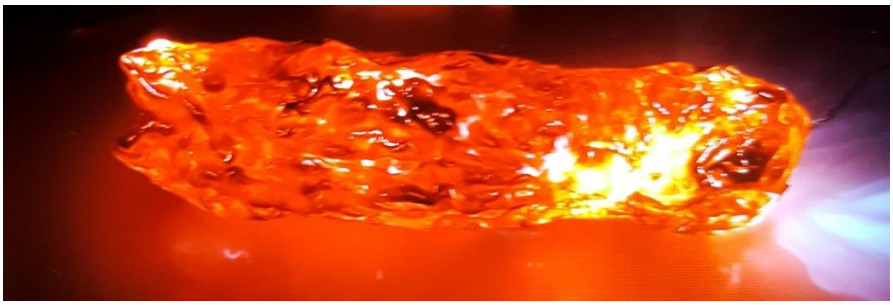
- Rote Lichtquelle mit An/ Aus Schalter (d.h. eine Lichtquelle muss den Kristallkörper erhellen und diese muss so zugänglich sein, dass der Schalter jederzeit bedient werden kann -> die Quelle durch aufbrauchen der Energie/ Beschädigung/ Zerstörung abgeschaltet werden kann)

- Soundwiedergabe einer mehrstimmigen Sprachaufzeichnung durch einen Lautsprecher, laut genug, dass dies von dem zu kontrollierenden NSC wahrgenommen werden kann.

- Vorgegebene Wortwahl muss eingehalten werden (Panmi Plot)

Herstellung Kristall

Die Herstellung des kristallinen Grundkörpers ist bei *Magischer Kristall/ Mana Kristall Herstellen* nachzulesen. Die vom Kristall ausgehende Farbe ist jedoch seitens Panmi **festgelegt auf Rot.**



Soundwiedergabe Sprachnachricht

Da der Dämonenkontrollkristall eine direkte Spielanweisung für NSC Dämonen verkörpert, muss dieser eine akustische Komponente aufweisen, um von einem NSC wahrgenommen werden zu können. Diese akustische Komponente besteht sowohl aus der Wiedergabe der mehrstimmigen Sprachaufzeichnung als auch dem direkten Befehl des Magie wirkenden an den NSC Dämon. (Erkenntlich für den NSC muss sein, dass er gemeint ist)

Die Sprachausgabe des Kristalls versenden wir gerne als Sounddatei an euch. Schreibt uns einfach an.

Aufzeichnen der Sprachaufzeichnung

Mit einem beliebigen Voice Recorder kann der seitens Orga vorgegebene Text aufgezeichnet werden. Diese Aufzeichnung sollte mehrfach erfolgen und übereinander gelegt werden, um einen schaurigen Dämonenstimmen – Effekt zu erhalten. Es empfiehlt sich, mindestens zwei Stimmaufzeichnungen in verschiedenen Höhenlagen übereinander zu schneiden.

Text der Sprachaufzeichnung

Erhaltet ihr bei Anfrage an die Orga.

Wiedergabe der Sprachaufzeichnung

Diese Wiedergabe kann über ein beliebiges Gerät wiedergegeben werden, muss jedoch laut genug sein, um von einem NSC Dämon als solche wahrgenommen zu werden. Die Wiedergabe des Textes kann nicht durch eine verbale Wiedergabe

der Worte ersetzt werden. Die Wiedergabe der Sprachaufzeichnung und der leuchtende Kristall müssen für den NSC Dämon deutlich wahrnehmbar sein. Wir empfehlen eine kleine Kiste, in der beide sicher untergebracht werden können.

Die Unterwerfung

Siehe 11.7. Bannmagie.

Magische Bannzeichen

Die folgende Anleitung soll eine Umsetzung der magischen Bannzeichen verdeutlichen, die im Ergänzungsregelwerk „Bannmagie“ erklärt werden.

Um als magische Bannzeichen Regelwerks konform zu sein, müssen die folgenden Parameter eingehalten werden.

- Fluoreszierende Farbe, die deutlich sichtbar angebracht wurde und groß genug ist, um von einem NSC wahrgenommen zu werden

- Passende Farbwahl der fluoreszierenden Farbe, die den Regeln des Magieregelwerks unterliegen (weiß, gelb, grün, blau frei verwendbar, rot und lila/ rosa nur nach Absprache)

- Passende Zeichen, die den Regeln des Ergänzungsregelwerks Bannmagie zugrunde liegen (Sofern mit den Bannzeichen ein breites Spektrum an Dämonen gebannt werden soll. Bei Schatten dürfen die verwendeten Zeichen vom SC frei ausgewählt werden)

- Wetterfeste Grundform auf denen die Bannzeichen angebracht werden (z.B. Bannzeichen auf Papiergrundlage gelten als „nichtig“, sofern sie nicht mehr erkennbar sind). Die rechterhand gezeigten Steinfliesen werden seitens Orga zur Con mitgebracht und können individuell bemalt werden.

<u>Herstellung Bannzeichen</u>

Die Bannzeichen können an allen Gegenständen angebracht werden, die Eigentum des SC sind, solange diese für jeden NSC deutlich sichtbar und erkennbar sind. Bitte verzichtet auf die Markierung von lebenden (Bäumen, Gras,

Pflanzen, Personen) und fremden Gegenständen (Zelten, Lagerutensilien, Textilien, etc), sondern markiert nur eure eigenen Gegenstände mit den Bannzeichen.

Wichtig für eine deutliche sichtbare Darstellung ist vor allem, dass die angebrachten Zeichen lange genug dem Tageslicht ausgesetzt sind, um eigenständig leuchten zu können.

Als mobile Version der Bannzeichen, für die wir alle Grundbausteine auch zur Con mitbringen, empfehlen wir das Bemalen von flachen Pflastersteinen. Kehrseite dieser einfachen Form der Darstellung ist, dass die Bannzeichen sehr leicht verdeckt werden können und so durch NSC unschädlich gemacht werden können. Pflastersteine eignen sich nicht für die Darstellung von Bannzeichen gegen höhere Dämonen, da die Oberfläche der Pflastersteine zu klein ist, um die Zeichen deutlich erkennbar abzubilden.

<u>Abwehrzeichen gegen Schatten</u>

Göttersymbole und Zeichen lassen sich sehr gut mit der fluoreszierenden Farbe zum Leuchten bringen, um deutlich zu machen, dass diese Abbilder in irgendeiner Form „magisch“ / „göttlich“ sind und so dem Gläubigen einen handfesten Beweis geben, dass diese Gottheit „existiert“. Dieses Leuchten, sofern deutlich sichtbar, entspricht damit indirekt einem Bannzeichen gegen Schatten, da es eine Lichtquelle ist und diese Schatten fern halten.

Bannzeichen, die nicht den Spezifikationen 11.7 Bannmagie entsprechen, sind lediglich für die Abwehr von Schatten zu verwenden.

Materialliste (gestellt durch Panmi)

Diverse Deckfarben
Pinsel
PET Flaschen
Diverse LED Lichter (inkl Batterien)
(Nach Absprache) Music Man Soundbox
Gelbliche Knicklichter
Knallerbsen
Steinfliesen

Weitere Anregungen zur Darstellung und für die individuelle Betreuung eures Charakters gerne per Email (organisatorplattform@gmail.com) oder WhatsApp (01735280718).

Danke, dass ihr euch die Zeit genommen habt, unsere Magieregelwerk zu lesen. Wir freuen uns auf eure Rückmeldung/ Bewerbung.