

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

LARP Regelwerk Hadros

Regelwerk für Fantasy Live-Rollenspiele

Einige Inhalte werden nicht benötigt!

Unvollständige Version, braucht ihr noch nicht ausdrucken

Einleitung zum kompletten Regelwerk

Willkommen beim Lesen unseres Live-Rollenspiel-Regelwerks. Dieses Regelwerk hat zwar ein hohes Maß an Komplexität, jedoch hoffen wir es ist nicht zu schwer, denn eigentlich müsst ihr euch nur merken, was ihr selbst könnt, alles andere solltet ihr euch zwar einmal durchgelesen haben, müsst dort aber nur wissen, was ihr tun müsst, wenn ihr zum Beispiel den Zauber oder so abbekommt. Seht euch auf unserer Website nach unserem **Kurzregelwerk** welches etwas kürzer ist, um. Dort steht nur alles drin, was ihr bisher wirklich Wissen müsst.

Die wichtigsten Regeln

Die allerwichtigsten Regeln sind sowieso diese hier:

1. Achtet immer auf eure eigene Sicherheit und die Sicherheit eurer Mitspieler.
2. Wenn du von etwas getroffen wirst, wo du Vergessen hast, was es tut, mach das, wo du denkst, dass es am besten wäre.
3. Spielt jemand dich an, bleibe in deiner Rolle und reagiere so gut es dir möglich ist darauf (siehe unten). Jeder spielt anders!
4. Bleib immer fair. Wenn du zu wenig Leben hast, kannst du nicht mehr kämpfen; hast du kein Mana mehr, kannst du nicht mehr Zaubern; besitzt dein Charakter Nachteile, spiel sie aus!
5. Hab Spaß! Wenn dir etwas nicht gefällt, z.B. jemand unfair oder brutal ist sage dies demjenigen.

Sicherheit und Kampfregeln(Lebenssystem)

Die Wichtigsten Regeln zur Sicherheit im Kampf:

1. Keine wuchtigen Schläge
2. Kontrollierte Schläge
3. Kopf und Weichteile dürfen nicht getroffen werden; die Hand wird nur nicht gezählt, damit ihr nicht absichtlich draufschlägt, da dies ebenfalls gefährlich sein kann
4. Mit Waffen - ob mit oder ohne Kernstab - wird nicht gestochen
5. Es dürfen nur Kernstablose Polsterwaffen auf Personen geworfen werden
6. Es darf nur mit dafür vorgesehenen LARP-Waffen gekämpft werden
7. Die Waffe muss vor der Benutzung auf Schäden geprüft und zur Not weggelegt werden. Das ist bei Fernkampfaffen ganz besonders wichtig!
8. Fernkampfaffen dürfen nur bis zu einer Stärke von 25 Pfund benutzt werden.

Der Veranstalter behält sich vor, Waffen oder ähnliches, die er für unsicher einstuft, jederzeit aus dem Verkehr zu ziehen.

Kampfregeln:

Grundleben:

Kobold:	5
Elben:	6
Menschen:	7
Zwerge:	8
Orks:	9
Trolle:	12

Maximal 30LP(nur Troll)

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Gesundheitszustand:

Volle LP:	Komplett gesund
Volle Grund-LP:	gute Gesundheit
3 oder mehr LP:	kann noch laufen und Kämpfen; umso mehr LP verloren, umso schwächer
1-2 LP:	ziemlich schwach, laufen und kämpfen geht aber noch
0 LP:	kann nur noch schwach auf dem Boden herumkriechen

-1 oder weniger LP: Ohnmacht

-7 oder weniger LP:	Koma
weniger als -10 LP:	Tod

Durch Schauspiel kann sich dies natürlich auch verändern. Dies ist nur ein grober Anhaltspunkt, wie die LP sich auf euren Charakter auswirken. Jedoch ist jeder **spätestens bei -1LP Ohnmächtig!**

Schaden:

Einhandwaffen:	1SP
Zweihandwaffen:	2SP
Stangenwaffen:	1SP
Messer und Dolche:	2SP
Wurfmesser:	1SP
Bögen:	4LP (wird nur durch Metall- und Kettenrüstung abgewehrt)
Zauber:	Individuell

Das sind die Grundwerte des Schaden, der mindestens abgezogen wird. Wenn ihr aber findet, dass ihr durch einen Schlag besonders schwer verwundet wurdet, dann könnt ihr euch natürlich auch mehr abziehen und die passende Verletzung schön ausspielen. Ihr könnt auch mit vollen Leben durch ein/en Schlag/Pfeil/Wurfmesser direkt auf Null sinken oder einfach sterben.

Rüstung(ab mehr als 6RP zählt die Rüstung nur mit der Fähigkeit „+2RP“, max. 20RP):

Stoff(Gambeson o.ä.):

Bein:	1RP
Arm:	1RP
Brust:	2RP
Bauch:	2RP
Helm:	1RP (materialunabhängig:immer 1RP)
Hand:	1RP (materialunabhängig:immer 1RP)
Leder:	je +1
Kette:	je +1; Pfeile machen nur noch SP statt LP
Metall:	je +2; Pfeile machen 2SP und 2LP Schaden

Rüstung zählt **nur gegen physischen Schaden**, also Schwerter, Messer, o.ä., **nicht gegen magischen Schaden**.

Magieresistenz(MR)(kann nur während des Spiels erlangt werden):

Möglichkeiten für magischen Schutz:

Amulett, Stab, Ring, Robe, Zeichen/Rune,

Magieresistenz zählt **nur gegen magischen Schaden**, also Zauber o.ä., **nicht gegen physischen Schaden**.

Charakterrassen

Da ja nicht jeder ein Mensch ist, gibt es verschiedene Spezies. Wir haben ja leider nicht die Möglichkeit, alle gewünschten Rassen hier einzufügen, jedoch bemühen wir uns darum. Ihr könnt als Alternative auch eine ähnliche Rasse wählen oder uns anschreiben, dann sehen wir mal, ob wir eine neue Rasse einfügen. Die Grundlegenden Rassen sind jedoch folgende:

Menschen 7 LP – max. 21LP

Wie die bekannten Menschen. Komplette Entscheidungsfreiheit ohne große Instinkte o.ä.

Boni: +2EP/Anfang; +0,5EP/LARP; dritter Fähigkeitsbaum/mega super gute Ausspieler, die oft was machen, wenn sie schon ziemlich weit sind;

Elben 6LP – max. 20LP

Intelligente Wesen, die die Natur achten. Sie sind meistens eitel und verachten alle anderen Rassen.

Boni: +1Mana/Anfang, +4Mana/Spiel, Intelligenz 1/Anfang (oder weniger Kosten für 2-3)

Kobolde 5LP – max. 19LP

Kleine, scheue Wesen, die selten gesichtet werden. Sind immer auf der Suche nach Wertvollem. Geizig.

Boni: Bekommen mehr Startgold?Gibt noch kein Geld!Gibt es irgendwann. Vielleicht. Möglicherweise.

Zwerge 8LP – max. 25LP

Eher kleine Wesen, die ziemlich grummelig sind.

Boni:Weniger Schmerzempfinden/Anfang, +3Leben/Spiel, Immunität gegen schwache Zauber/Spiel

Orks 9LP – max. 26LP

Grausame Wesen, die im Kampf ihre Freude finden.

Boni: +3 Leben/Spiel,

Nachteil: immer Entstellt(keine Punkte)

Trolle 12LP – max. 30LP

Dumme, muskulöse Wesen, die viel aushalten können. Benutzen den Kopf lieber um die Wand einzukloppen, statt zum Denken.

Boni: Bis zu 30 Grund-LP/Spiel, Zwei Zweihandwaffen ODER Immunität gegen Wurfdolche/Spiel,

Nachteile: Dummheit 3(keine Punkte); Keine Kampf-/Magie, Alchemie, Heilung; immer Entstellt(keine Punkte);

Wenn ihr euch die Eigenschaften der Rassen genauer ansehen wollt, dann könnt ihr als Beispiel Tolkiens Fantasywelt nehmen, da dort die meisten Vorbilder herkommen. Jedoch werden Trolle zum Beispiel nicht zu Stein bei Licht.

Die Boni bekommt ihr entweder am Anfang(Anfang), durch schönes ausspielen und selbstständige Aktionen, die jetzt nicht unbedingt mit Kämpfen zu tun haben, im Laufe des Spiels(Spiel), das ist aber nicht unbedingt bei eurem ersten LARP der Fall, außer natürlich ihr könnt einfach so gut Schauspielern und macht direkt irgendein großes Ritual.

Fähigkeiten-System

Unser System, wie die Fähigkeiten aufgeteilt sind ist etwas anders als bei anderen Systemen. Bei uns gibt es einen Baum zur Veranschaulichung der Reihenfolge, in der ihr die Fähigkeiten lernt. Dadurch ist die Freiheit in den Fähigkeiten natürlich etwas eingeschränkt, aber niemand kann alles irgendwann können. Deswegen kann jeder einen Primär- und einen Sekundärbaum haben. Im Sekundärbaum kannst du jedoch nicht alle Fähigkeiten erlernen, sondern nur die ersten beiden Stufen an Fähigkeiten. Der Primärbaum bestimmt sozusagen deine Klasse, wodurch du etwa mit Heilung ein Heiler bist usw. Der Sekundärbaum kann deine Primärrolle unterstützen, wodurch du dann z.B. als Krieger auch mit Heilung nach dem Kampf deine Kumpanen oder sogar dich selbst retten kannst.

Bei der Magie kannst du als Magier die allgemeinen magischen Fähigkeiten immer Beherrschen, jedoch ist es nur möglich, pro Wahl von „Magie“ nur eine Magie-Art zu beherrschen, was bedeutet, dass ihr maximal zwei gleichzeitig könnt. Mit einem seltenen Ritual kann das aber auch geändert werden.

Die EP Verteilung ist noch nicht geklärt. Bitte schaut euch die nächsten Versionen unseres Regelwerkes an um mehr zu erfahren.

Bisherige Fähigkeiten-Bäume:

Allgemeine Fähigkeiten

Heilung

Pyromantie - Die Magie des Feuers

Geomantie - Die Magie der Erde

Aquamantie - Die Magie des Wassers

Aeromantie - Die Magie des Windes

Kryomantie - Die Magie des Eises

Kampfmagie

Kampf

Schauspiel und Ausspielen

Beim LARP geht es nicht nur darum, sich mit seinen Polsterwaffen gegenseitig die Köpfe einzukloppen, sondern vielmehr um die Schauspielerei und schönes Ausspielen von Ereignissen. Wenn ihr beim Kampf von einem Schwert getroffen werdet, dann spielt dies so aus, als wärt ihr **wirklich von einem Schwert getroffen** worden. Ihr könnt **schreien** oder euch an die **Verletzte stelle greifen**. Am besten alles zusammen. Natürlich ist es jedem selbst überlassen, wie er ausspielt, jedoch sollte es schon realistisch sein. Unrealistisch ist es zum Beispiel, wenn jemand von fünf Schwertstreichen getroffen wird und erst beim Sechsten schreit und umkippt. In diesem Dokument findet ihr ein paar Tipps und Beispiele, wie ihr verschiedenen Situationen schauspielerisch begegnen könnt.

Sprache

In einer Unterhaltung solltet ihr die **passenden Worte** wählen. Selbst, wenn ihr das nicht so gut hinbekommt, so zu sprechen wie im Mittelalter oder so, dann könnt ihr erstmal damit anfangen, **"Ihr" und "Euch"** zu benutzen, anstatt von "Sie" und "Ihnen". Natürlich müsst ihr eure Sätze dann noch Grammatikalisch anpassen, was jedoch nicht allzu schwer sein sollte. Aus "Sie bleiben hier stehen" wird dann **"Ihr bleibt hier stehen"** und aus "Ziehen Sie Ihre Waffe" wird **"Zieht eure Waffe"**.

Natürlich geht das auch ohne diese Wörter zu nutzen. "Trink den Trank" wird zu "Trinkt den Trank" oder noch besser zu **"Trinkt diesen Trank"** oder "Trinkt dieses Gebräu".

Kampf und Verletzungen

Den Kampf könnt ihr mit ordentlichem **Kampfgebrüll** darstellen, natürlich nur, wenn das auch zu eurem Charakter passt. Im Zweikampf könnt ihr dann ja mal versuchen, den Gegner durch zureden zu Verwirren, so wie das in Filmen im Endkampf oft gemacht wird. In großen Schlachten kann der Truppenführer seinen Leuten immer wieder **Befehle zurufen** und so noch mehr Stimmung in das Schauspiel bringen.

Für das Ausspielen von Verletzungen ist es immer erstmal wichtig zu **schreien** oder wenn euer Charakter hart im nehmen ist, dann kann es natürlich auch ein zischen durch die zusammengebissenen Zähne sein. Wichtiger bestandteil von **Schmerz** ist auch der von ebendiesem **verzerrte Gesichtsausdruck**.

Reaktionen, wenn du angespielt wirst

Gehe immer auf das ein, was dir dein Gegenüber zum Spielen mitgibt. Du kannst nicht erwarten, dass jeder deinen Charakter genau auf dieselbe weise wie du interpretiert. Das wichtigste ist deswegen: Bleib in der Rolle deines Charakters und handle wie dieser.

Heilung

Nach einem Kampf findet man sich oft in einem Lazarett wieder, wo die größten Wunden des Kampfes geheilt werden. Denn wenn ihr nicht kleine Wunden habt, die euer Kumpane mal kurz verbinden kann, dann ist das oft die einzige möglichkeit, wieder komplett zu genesen. Da solltet ihr dann auch hingehen, sofern ihr das auch noch könnt.

Wenn ihr dann geheilt werdet sind die Schmerzen noch nicht weg, das heißt, ihr müsst noch weiter rumschreien und manchmal tut es durch die Heilung noch mehr weh.

Nach der Heilung juckt oder schmerzt das vielleicht noch, aber es muss jetzt nicht jeder seine Verbände wieder aufreißen, das wäre dann auch langweilig.

Magie

Bei der Magie könnt ihr zum Anwenden einfach ein paar Handbewegungen ausdenken, die dazu passen und euch passende Sprüche ausdenken, mit denen ihr eure Zauber wirkt. Dies wird natürlich immer mehr, umso stärker die Zauber werden.

Dies sind alles nur Tipps und Beispiele, ihr seid in keinster weise an diesen Teil des Dokuments gebunden und sollt euren Darstellerischen Fähigkeiten freien lauf lassen.

Attribute

Negativ:

- 1. _____ [-]Punkte
- 2. _____ [-]Punkte
- 3. _____ [-]Punkte
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____

...

Gesamtwert negativ:[-]Punkte

Positiv:

- 1. _____ []Punkte
- 2. _____ []Punkte
- 3. _____ []Punkte

Gesamtwert positiv:[]Punkte

Gesamtwert Attribute:[]Punkte(Null oder weniger)

Fähigkeiten Bäume

Allgemeine Fertigkeiten

graphic_skill-tree_common.png

Zusätzliche Bäume

Primärbaum: _____

Sekundärbaum: _____ (bis Stufe 2)

Zusätzliche Werte und Anmerkungen

Rassenboni: _____

Leben: _____

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Besondere Gegenstände

Name	Art	Wirkung	Bestätigung

Anzahl der LARP's

Datum	Name	Anmerkungen	EP	Bestätigung

Die EP setzen sich zusammen aus speziellen EP, allgemeinen EP und Bonus EP. Für den Primärbaum gibt es 2EP und für den Sekundärbaum 1EP, welche nur in diese investiert werden können. Allgemeine EP können frei investiert werden, genau wie die Bonus EP. Alles zusammen ergibt den oben genannten EP-Wert.

Attribute

Attribute sind die Eigenschaften deines Charakters, welche das Spielgeschehen beeinflussen können. Sie sind dazu gedacht, um deinen Charakter lebendiger zu gestalten und ein paar Anreize zu schaffen, wie ihr eure Charaktere gestalten könnt. Ein Charakter ist langweilig, wenn er immer nur alles kann. Dies würde nicht gerade der Realität entsprechen. Auch ist es wichtig, dass ihr eure „Macken“ ausspielt.

Ihr wählt eure Attribute und überlegt, was zu eurem Charakter passt. Diese Attribute haben einen bestimmten Wert. Durch ein negatives Attribut bekommt ihr negative Werte und für ein positives Attribut positive Werte. Euer Endwert darf Null nicht überschreiten (also Null oder kleiner (<=0)). Wenn ihr ein Attribut auswählt, werden immer nur die Punkte der jeweiligen Stufe gezählt (Also bei einem Attribut mit 3, 5, 7, würde bei Stufe 1 der Wert die 3 sein, bei 2 die 5 und bei 3 die 7) Auch könnt ihr nur 3 negative Attribute wählen, die euch Punkte geben. Ihr könnt natürlich noch mehr negative Attribute ausspielen. Bei der Anzahl von positiven Attributen, könnt ihr ebenfalls nicht die Zahl 3 überschreiten. Hier verhält es sich aber natürlich so, dass ihr nicht noch mehr wählen könnt, da sie euch spieltechnische Vorteile geben.

Wenn ihr Fragen zu Attributen habt etwa, weil ihr sie eurem Charakter gerne etwas anpassen wollt, dann könnt ihr uns gerne kontaktieren.

Einige Attribute können nicht kombiniert werden!(gleiches Symbol ^{1,2,3,4...})

Negative Attribute

Name	Beschreibung	Punkte
Gnadenvoll	Der Charakter kann niemandem den Todesstoß geben oder ihn foltern. (Wer will als Zusatz: Niemanden hilflos auf dem Boden verbluten lassen.)	-2
Hass	Der Charakter hat eine bestimmte Person oder Personengruppe (evtl. Volk), die er von tiefstem Herzen hasst. Er kann sich vor Wut beim sehen dieser Person/engruppe kaum noch halten und wenn er dann halt sowieso schon wütend ist, dann kann er das ja wenigstens an jemandem auslassen, der es "verdient" hat. Bitte lasst eure Wut meist durch die Waffe hinaus. (Bei Beleidigungen müsst ihr bitte immer sehr vorsichtig sein, um niemanden zu verletzen! Bitte nehmt auch nicht Beleidigungen wie F*... sondern etwas wie Warzenschwein o.ä.)	-4
Alpträume ⁵	Der Charakter kann nicht oder nur schlecht schlafen. Er kann von einem bestimmten Ereignis geplagt sein oder etwas ganz anderes kann seinen Schlaf stören, wodurch er müde ist und sich nicht so gut konzentrieren kann.	-6
Eingebildete Krankheit (Hypochondrie)	Der Charakter bildet sich eine Krankheit ein und leidet unter dieser. (Nicht heilbar)	-4

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Paranoia(1-3)	<p>1. Der Charakter schreckt bei Geräuschen mit undefinierter Quelle auf und bekommt Panik.</p> <p>2. Zusätzlich traut der Charakter keiner Fremden Person, die er nicht aus dem Persönlichen Kreis kennt.</p> <p>3. Der Charakter vertraut einfach keinem mehr (bis auf maximal einer Person, deren Name auf dem Charakterbogen vermerkt und der SL mitgeteilt werden muss.) Punkt 1. muss nicht mehr unbedingt beachtet werden.</p>	-3,-5,-9
Angst(Phobie)	<p>Der Charakter hat vor bestimmten Dingen Angst. Hier könnt ihr uns gerne kontaktieren, um uns zu fragen, wie viel Wert eine bestimmte Angst hat. Auf unserer Website gibt es eine Liste mit allen aktuell verwendeten Ängsten.</p>	-x
Dummheit ¹ (1-3)	<p>1. Der Charakter kann keine Intelligenz mehr erlernen und fühlt sich nicht mehr so schnell beleidigt und ist etwas dummlich</p> <p>2. Zusätzlich versteht er Witze schlechter und ist etwas schmerzempfindlicher und dumm. Kann nicht mehr Rechnen erlernen und keine fremden Sprachen sprechen/verstehen.</p> <p>3. Ebenfalls lacht er über vieles ohne jeglichen Grund und versteht keine Witze mehr. Auch kann er nur noch simple Befehle befolgen(für die Wache reicht das zwar, aber ob sie auch gut ausgeführt wird ist dann ja eine andere Frage). Der Charakter erhält 1EP für den Krieger-Baum und ist sehr dumm und kann an keine Rätsel mehr lösen. Kann weder Rechnen oder Zählen, noch Lesen und Schreiben erlernen und keine fremden Sprachen sprechen/verstehen.</p>	-3,-6,-10
Magiefokus(nur wenn Mana vorhanden)	<p>Das Mana ist in einem Magiefokus gespeichert. Dieser muss sich in nächster Nähe des Charakters befinden, damit dieser sein Mana verwenden kann.</p>	-5
Sehstörung(1-3)	<p>1. Der Charakter leidet an einer Farbsehschwäche</p> <p>2. Der Charakter besitzt nur noch ein Auge</p> <p>3. Der Charakter ist vollständig erblindet(nur auf Anfrage erlaubt, da dies Gefährlich sein kann, ab 16 Jahre)</p>	-2,-4,(-15)
Sprachstörung ³ (1-3)	<p>Auf allen Stufen nur noch mit Runen Zaubern</p> <p>1. Der Charakter kann einzelne Buchstaben nur schwer oder gar nicht aussprechen</p> <p>2. Der Charakter stottert beim sprechen</p> <p>3. Der Charakter ist komplett stumm</p>	-2,-4,-12

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Entstellt	Der Charakter ist verunstaltet und hat deutliche Narben(sowieso als Troll und Ork)	-1
Unbrauchbare Arme oder Beine(1-2) ⁴	1. Ein Arm oder Bein des Charakters ist nicht mehr gut zu gebrauchen, weshalb dort keine Waffen oder ähnliches geführt werden können 2. Ein Arm oder Bein kann gar nicht mehr genutzt werden	-4,-6,
Bluterkrankheit	Dem Charakter fehlt der Faktor VIII im Blut, wodurch die Blutgerinnung nur langsam oder gar nicht voranschreitet. Spieltechnisch gesehen bedeutet das, dass der Charakter, wenn er 1 oder weniger LP besitzt alle 5 Minuten 1LP verliert	-8
Schwerhörigkeit(1-2)	1. Der Charakter versteht nur Dinge, die laut gesagt werden 2. Der Charakter kann nichts mehr hören	-6,-10
Schwächlich ² (1-2)	1. Der Charakter kann keine schweren oder großen Gegenstände heben und keine Schilde mehr führen 2. Zusätzlich kann der Charakter nur noch kleine Waffen benutzen und erhält -2LP als Grundwert	-4,-7
Gespaltene Person(1-3)	Du musst dir eine zweite Persönlichkeit ausdenken 1. Der Charakter redet mit seiner zweiten Persönlichkeit, als stünde diese Person vor ihm (Selbstgespräch wie Gollum) 2. Zusätzlich kann die zweite Persönlichkeit teilweise die Handlungen des Charakters steuern 3. Die Persönlichkeiten werden komplett ausgewechselt. Dazu Würfelst du immer mit einem 30er Würfel. Der Würfelwert in Minuten ist die Zeit, bis die Persönlichkeit wieder wechselt	-5,-7,-11
???		
???		

Positive Attribute

Name	Beschreibung	Punkte
Intelligenz ¹ (1-3)	1. Der Charakter kann Mana erhalten und die Kunst der Magie erlernen und viele Fähigkeiten erlernen 2. Zusätzlich erhält der Charakter nun 3 Mana 3. Ebenfalls bekommt der Charakter Hinweise bei Rätseln und ein weiteres Mana	3,10,13
Magische Begabung	Der Charakter hat die Begabung, einen Zauber der ersten Stufe zu erlernen. Diesen kann er 3-mal täglich kostenlos einsetzen, indem er „ [?Bitte Ergänzen?] “ ruft. Dafür benötigt er kein Mana und keine Fähigkeiten. Er benötigt lediglich das Attribut und das der Intelligenz auf der ersten Stufe.	10
Stärke ² (1-3)	1. Der Charakter ist in der Lage eine große Waffe zu führen(große Zweihänder oder fette Hämmer o.ä.) 2. Zusätzlich kann der Charakter „schwere“ Objekte mit Muskelkraft bewegen und erhält 1EP bei Krieger 3. Ebenfalls ist der Charakter in der Lage Türen mit eigener Kraft aufzubrechen und erhält +1LP	2,4,7
Desinfizierend	Der Charakter kann keinen Wundbrand mehr bekommen.(Bakterielle Infektionen allg.)	5
Widerstandskraft	Der Charakter erhält: 1. 1LP 2. 2LP 3. 3LP	2,4,6
Schmerzunempfindlich	Der Charakter spürt Schmerzen weniger/ist abgehärtet und fängt nicht bei jedem Treffer an zu flennen oder zu schreien.	5
Konzentration ⁵	Der Charakter kann sich besser auf alle Dinge konzentrieren, wodurch er einige Vorteile bekommt: Zauber: -1 Mana Zauberkosten(nie unter 1Mana) Heilung: LP Heilung mal 1,5LP Alchemie: 5 Minuten weniger Brauzzeit Schlösser/Fallen: ? Fachwissen: Individueller Vorteil	10
Zauberrollenkunde ³	Du kannst in magische Schriftrollen gebannte Zauber wirken, wodurch diese jedoch nicht zerstört werden.	8

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Kontakte	Der Charakter hat gute Kontakte und bekommt von einem Bekannten Tränke o.ä. Das bedeutet, er kann sich am Anfang jeder Veranstaltung z.B. einen Trank aussuchen, den er dann bekommt. Je nach Spielerstufe bekommt er Zugang zu besseren Dingen. Sagt uns am besten etwa eine Woche vor der Veranstaltung, was für einen Gegenstand ihr bekommen wollt und wir geben euch darüber Rückmeldung. Ihr müsst den Gegenstand natürlich selbst mitbringen.	7
Künstlicher/s Arm/Bein ⁴	Der Charakter besitzt ein/en künstlichen Metall- oder Holzarm/-Bein, mit welchem eine Waffe abgewehrt werden kann. Das muss aber gut dargestellt sein. Natürlich könnt ihr das Körperteil nicht mehr benutzen.	6
???		
???		

Allgemeine Fähigkeiten

Bildung und Wissen

Lesen 1EP

Du kannst normale Schrift lesen.

Schreiben 1EP

Du kannst das schreiben, was du auch lesen kannst.

Zählen 1EP

Du kannst ohne das benutzen deiner Finger zählen und sogar über Zehn zählen.

Rechnen 1EP

Du kannst ohne Finger rechnen und über Zehn rechnen.

Ortskenntnis 1EP/Stufe und Ort

Du kennst dich in der Umgebung aus und findest dich gut zurecht. Dies wird dargestellt, indem wir dir vorher Informationen über die Welt und ihre Orte geben, z.B. Eine Karte oder ein Bild mit einem Ort und seiner Beschreibung. Bitte informiere uns vorher, dass du diese Fähigkeit besitzt.

Geschichten und Legenden 1EP/Stufe und Ort

Du kennst die Geschichten eines Ortes oder einfach eine alte Legende. Wir geben dir vor dem Spielbeginn Informationen. Dies kann durchaus ein entscheidender Hinweis sein, aber auch einfach eine schöne Geschichte, oder beides. Bitte informiere uns vorher, dass du diese Fähigkeit besitzt.

Fremdsprachen sprechen/lesen/schreiben 2EP/Stufe

Du beherrschst in obiger Reihenfolge eine Fremdsprache. Runen ohne sprechen.

Fachwissen 2EP/Stufe

Mit Fachwissen kannst du bestimmte Dinge, die sonst nicht dargestellt werden können. Du kannst dir beinahe alles als Fachwissen aussuchen. Unter Fachwissen verbergen sich Fähigkeiten, wie in etwa das Lesen von Spuren, wobei sich dies dann auf imaginäre Spuren beziehen würde, durch welche die Spieler Hinweise darauf bekommen könnten, das hier z.B. die Orks, die sie gerade suchen vor einigen Minuten vorbeikamen.

Sende bitte eine Fachwissen-Anfrage, mit einer kurzen Beschreibung, was du dir darunter vorstellst, in einer E-Mail an uns und wir geben dir dann eine Rückantwort, ob dein Wunsch umsetzbar ist, und wie. Deiner Fantasie sind nahezu keine Grenzen gesetzt!

Entfesseln 2EP/Stufe

Mit der Fähigkeit „Entfesseln“ kannst du darstellen, dass du dich aus Ketten, Fesseln o.ä. ohne ein Schloss befreist, wenn dich keine Wache beobachtet. Natürlich bist du nicht richtig gefesselt, sondern es ist nur angedeutet. Das befreien dauert 15min/10min/5min, je nach Stufe (1-3).

Alchemie

Bei diesem Regelwerk, muss der Alchemist IT nach Kräutern sammeln und den Trank auch IT brauen. Du brauchst für stärkere Tränke mehr und seltene Kräuter als bei schwachen Tränken. Zusätzlich musst du auch für stärkere Tränke mehr Alchemieausrüstung haben als für schwache. Es ist uns wichtig, dass der Alchemist den Trank auch wirklich braut. Es gibt verschiedene Arten von Trank Stufen. Stufe I, II und III. In Stufe I benötigst du nicht so viel wissen über die verschiedenen Kräuter. In Stufe II und III sieht es anders aus. Jedes Kraut hat bestimmte Kräuterpunkte (KP). Für jeden Trank, braucht man verschieden viele KP. Außerdem ist die Zeit, wie lange du brauchst auch unterschiedlich. Du musst um Tränke zu brauen, musst du Kräuterkunde erlernen. Kräuterkunde gibt Alchemiewissen (AW). Du erlernst in unserem Regelwerk die Tränke zu brauen, und du musst Kräuterkunde erlernen. Du brauchst für jeden Trank unterschiedlich viel AW. Immer wenn du bei einem Meister der Alchemie Kräuterkunde erlernst, bekommst du 5 AW. Wenn ein Trank 10 AW benötigt, musst du ihn 5 Minuten lang brauen. Das bedeutet das, das AW, die Braulänge bestimmt. Allerdings nur die Hälfte der AW, muss man den Trank brauen.

Wie der Alchemist, seine Tränke anwendet, bleibt ihm überlassen, allerdings gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Du kannst die Tränke trinken, oder jemanden Trinken lassen.

Du kannst deine Tränke in Wunden geben.

Du kannst deine Waffen mit einem Klingengift vergiften. Wenn eine Waffe mit einem Klingengift vergiftet wurde, muss der Klingengiftanwender einen Gegenspieler mit seiner vergifteten Waffe treffen. Der getroffene wird die Wirkung des Trankes erhalten.

Wichtig ist das der Gegenspieler weiß, was er machen muss wenn er z.B. Von einem Schlafklingengift getroffen wurde. Dann musst du es ihm IT erklären, indem du z.B. rufst:

"Du wurdest von meiner vergifteten Klinge getroffen. Schlaf ein!"

	Lehrling der Alchemie (Stufe I)	Gelehrter der Alchemie (Stufe II)	Alchemist (Stufe III)	Groß-Alchemist (Stufe IIII)	Übermächtiger Alchemist
Anwendungsmöglichkeiten der Tränke	Trinken, Wunde	Trinken, Wunde, Klingengift	Trinken, Wunde, Klingengift,	Trinken, Wunde, Klingengift, Unbekannt	Unbekannt
Brau-Gegenstände (Mindestanzahl)	3	6	9	Unbekannt	Unbekannt

Am Anfang bist du ein Lehrling der Alchemie. Um ein Lehrling der Alchemie zu werden, musst du lesen und schreiben können, sowie das Wissen über Kräuter haben. Dann kannst du bei einem Meister der Alchemie in die lehre gehen. Du musst um eine weitere Stufe zu erlangen eine Prüfung bewältigen. Die Prüfungen und Prüfungsanforderungen sind unterschiedlich. Wenn du denkst, dass du die Prüfungsanforderungen beherrschst, kannst du zu deinem Meister der Alchemie gehen und ihn Fragen ob du eine Prüfung absolvieren darfst. Du kannst auch jederzeit zu deinem Meister der Alchemie gehen und ihn befragen, was auch immer du wissen möchtest. Wenn du ein Großalchemist geworden bist gibt es viele Besonderheiten (s. 13).

Tränke

Lehrling der Alchemie(6)

Mini Heilungstrank

Beschreibung des Trankes	Heilt 2 LP des betroffenen.
Wirkungsdauer des Trankes	10 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	5 AW
Benötigte Kräuterpunkte	5 KP

Mini Manatrank

Beschreibung des Trankes	Gibt dem betroffenen 2 Mana zurück.
Wirkungsdauer des Trankes	10 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	5 AW
Benötigte Kräuterpunkte	10 KP

Mini Manaschubtrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 2 zusätzliches Mana.
Wirkungsdauer des Trankes	1 Minute
Benötigtes Alchemiewissen	10 AW
Benötigte Kräuterpunkte	10 KP

Mini Berserkertrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 1 LP und verfällt in Rage. Er kann in seiner Rage nicht geheilt werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis der betroffene oder alle Feine ohnmächtig sind.
Benötigtes Alchemiewissen	10 AW
Benötigte Kräuterpunkte	10 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Mini Schutztrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 1 RP.
Wirkungsdauer des Trankes	5 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	5 AW
Benötigte Kräuterpunkte	10 KP

Abneigungstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene ist zu einer bestimmten Person/engruppe abneigt.
Wirkungsdauer des Trankes	5 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	5 AW
Benötigte Kräuterpunkte	10 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Gelehrter der Alchemie(12)

Kleiner Heilungstrank

Beschreibung des Trankes	Heilt 4 LP des betroffenen.
Wirkungsdauer des Trankes	20 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	10 AW
Benötigte Kräuterpunkte	20 KP

Kleiner Manatrank

Beschreibung des Trankes	Gibt dem betroffenen 4 Mana zurück.
Wirkungsdauer des Trankes	20 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	15 AW
Benötigte Kräuterpunkte	20 KP

Gegengift

Beschreibung des Trankes	Entfernt einen bestimmten Trankeffekt. (Der Trankeffekt muss beim brauen klar sein.)
Wirkungsdauer des Trankes	10 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	5 AW + das AW des Trankes, der entfernt werden soll.
Benötigte Kräuterpunkte	5KP + KP des Trankes, der entfernt werden soll.

Kleiner Schlaftrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene schläft ein. (Kann durch schütteln erwachen/Durch Schaden erwacht der betroffene auf.)
Wirkungsdauer des Trankes	20 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	15 AW
Benötigte Kräuterpunkte	15 KP

Kleiner Blindheitstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene wird blind.
Wirkungsdauer des Trankes	20 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	15 AW
Benötigte Kräuterpunkte	15 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Kleiner Übelkeitstrank

Beschreibung des Trankes	Dem betroffenen wird schlecht.
Wirkungsdauer des Trankes	20 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	15 AW
Benötigte Kräuterpunkte	15 KP

Kleiner Manaschubtrank

Beschreibung des Trankes	Der Betroffene erhält 4 zusätzliches Mana.
Wirkungsdauer des Trankes	2 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	25 AW
Benötigte Kräuterpunkte	20 KP

Kleiner Manaentzugstrank

Beschreibung des Trankes	Dem betroffenen wird 2 Mana entzogen. Das Mana wird dann in den Trank/auf die Klinge/etc. übertragen und kann weitergegeben werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Sofort
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Kleiner Berserkertrank

Beschreibung des Trankes	Der Betroffene erhält 2 LP und verfällt in Rage. Er kann in seiner Rage nicht geheilt werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis der Betroffene oder alle Feinde ohnmächtig sind.
Benötigtes Alchemiewissen	15 AW
Benötigte Kräuterpunkte	15 KP

Kleiner Schutztrank

Beschreibung des Trankes	Der Betroffene erhält 2 RP.
Wirkungsdauer des Trankes	10 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Freundschaftstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene ist nun der Freund einer ausgewählten Person.
Wirkungsdauer des Trankes	10 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	15 AW
Benötigte Kräuterpunkte	15 KP

Kleiner Kontrolltrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene muss einen Befehl ausführen. In diesem Befehl, darf nicht die Gefahr bestehen, dass er sterben kann.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis der Befehl ausgeführt wurden.
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Kleiner Wahrheitstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene muss 1 Frage richtig beantworten.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis die Frage beantwortet wurde.
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Alchemist(14)

Mittlerer Heilungstrank

Beschreibung des Trankes	Heilt 6 LP des betroffenen.
Wirkungsdauer des Trankes	30 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Mittlerer Manatrank

Beschreibung des Trankes	Gibt dem betroffenen 6 Mana zurück.
Wirkungsdauer des Trankes	30 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	30 AW
Benötigte Kräuterpunkte	30 KP

Mittlerer Schlaftrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene schläft ein. (Durch Schaden wacht der betroffene auf.)
Wirkungsdauer des Trankes	40 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	25 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Mittlerer Blindheitstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene wird blind.
Wirkungsdauer des Trankes	40 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	20 KP

Mittlerer Übelkeitstrank

Beschreibung des Trankes	Dem betroffenen wird schlecht.
Wirkungsdauer des Trankes	40 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	20 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Mittlerer Manaschubtrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 6 zusätzliches Mana.
Wirkungsdauer des Trankes	5 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	30 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

Mittlerer Manaentzugstrank

Beschreibung des Trankes	Dem betroffenenem wird 4 Mana entzogen. Das Mana wird dann in den Trank/auf die Klinge/etc. Übertragen und kann weitergegeben werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Sofort
Benötigtes Alchemiewissen	30 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

Mittlerer Berserkertrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 3 LP und verfällt in Rage. Er kann in seiner Rage nicht geheilt werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis der betroffene oder alle Feine ohnmächtig sind.
Benötigtes Alchemiewissen	25 AW
Benötigte Kräuterpunkte	20 KP

Mittlerer Wahrheitstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene muss 2 Fragen richtig beantworten.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis die Fragen beantwortet wurde.
Benötigtes Alchemiewissen	30 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

Mittlerer Schutztrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 3 RP.
Wirkungsdauer des Trankes	5 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	30 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Mittlerer Liebestrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene ist in eine ausgewählte Person verliebt.
Wirkungsdauer des Trankes	15 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Zwangstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene leidet unter einem Zwang, die ganze Zeit etwas bestimmtes zu tun Was das ist, wählt der Anwender des Trankes.
Wirkungsdauer des Trankes	15 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	20 AW
Benötigte Kräuterpunkte	25 KP

Mittlerer Kontrolltrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene muss 2 Befehle ausführen. In diesen Befehlen, darf nicht die Gefahr bestehen, dass er sterben kann.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis alle Befehle ausgeführt wurden.
Benötigtes Alchemiewissen	30 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

Großalchemist(12)

Großer Heilungstrank

Beschreibung des Trankes	Heilt 8 LP des betroffenen.
Wirkungsdauer des Trankes	45 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	40 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35KP

Großer Manatrank

Beschreibung des Trankes	Gibt dem betroffenen 8 Mana zurück.
Wirkungsdauer des Trankes	45 Sekunden
Benötigtes Alchemiewissen	40 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

Großer Schlaftrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene schläft ein. (Kann Frühzeitig erwachen, wenn der Kopf in einen Eimer Wasser getunkt wird.)
Wirkungsdauer des Trankes	1 Minute
Benötigtes Alchemiewissen	45 AW
Benötigte Kräuterpunkte	45 KP

Großer Blindheitstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene wird blind.
Wirkungsdauer des Trankes	1 Minute
Benötigtes Alchemiewissen	40 AW
Benötigte Kräuterpunkte	40 KP

Großer Übelkeitstrank

Beschreibung des Trankes	Dem betroffenen wird schlecht.
Wirkungsdauer des Trankes	1 Minute
Benötigtes Alchemiewissen	35 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Großer Manaschubtrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 8 zusätzliches Mana.
Wirkungsdauer des Trankes	10 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	50 AW
Benötigte Kräuterpunkte	45 KP

Großer Manaentzugstrank

Beschreibung des Trankes	Dem betroffenenem wird 6 Mana entzogen. Das Mana wird dann in den Trank/auf die Klinge/etc. Übertragen und kann weitergegeben werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Sofort
Benötigtes Alchemiewissen	50 AW
Benötigte Kräuterpunkte	45 KP

Großer Berserkertrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 4 LP und verfällt in Rage. Er kann in seiner Rage nicht geheilt werden.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis der betroffene oder alle Feine ohnmächtig sind.
Benötigtes Alchemiewissen	40 AW
Benötigte Kräuterpunkte	35 KP

Großer Schutztrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene erhält 4 RP.
Wirkungsdauer des Trankes	5 Minuten
Benötigtes Alchemiewissen	45 AW
Benötigte Kräuterpunkte	40 KP

Großer Liebestrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene ist unsterblich in eine ausgewählte Person verliebt.
Wirkungsdauer des Trankes	30 Minuten (Danach hat es noch kleine Auswirkungen)
Benötigtes Alchemiewissen	40 AW
Benötigte Kräuterpunkte	45 KP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Großer Kontrolltrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene muss 3 Befehle ausführen. In diesen Befehlen, darf nicht die Gefahr bestehen, dass er sterben kann.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis alle Befehle ausgeführt wurden.
Benötigtes Alchemiewissen	45 AW
Benötigte Kräuterpunkte	40 KP

Großer Wahrheitstrank

Beschreibung des Trankes	Der betroffene muss 3 Fragen richtig beantworten.
Wirkungsdauer des Trankes	Bis die Fragen beantwortet wurde.
Benötigtes Alchemiewissen	45 AW
Benötigte Kräuterpunkte	40 KP

Besonderheiten des Großalchemisten

Übermächtiges Kräuterwissen

Der Großalchemist kann, wenn er mehr Kräuter sammelt, die Brauzeit verkürzen.
(Pro 5 zusätzliche KP reduziert sich das benötigte Alchemiewissen um 5.)

Übermächtiges Alchemiewissen

Der Großalchemist kann die Wirkungsdauer der Tränke verlängern.
(Pro 30 Sekunden zusätzliche Wirkungsdauer der Tränke benötigt der Großalchemist 5 zusätzliches Alchemiewissen.)

Übermächtiges Trankwissen

Der Großalchemist kann eigene Tränke herstellen. Sie werden vor der Nutzung noch von einem Meister der Alchemie geprüft.

Kräuterpunktetabelle

Farbe des Krauts/etc.	Kräuterpunkte (KP)
Blatt	1
Kraut	2
Setzlinge	3
Stängel	4
Blume	5

Andere Substanzen:
Kommt bald

Wichtige Hinweise

Bitte benutzt die gesammelten Kräuter zum darstellen des Brauvorgangs, aber füllt sie NICHT in die Tränke! Bitte achtet vor dem Trinken eines Trankes auch genau darauf, dass sich im Trank auch nur Wasser befindet! Ihr könnt, um eine Spielunterbrechung zu vermeiden einen nicht trinkbaren Trank einfach, unauffällig, auf den Waldboden schütten.

Magie

Die Magie ist ein wichtiger Bestandteil beim LARP. Durch sie wird das Fantasy Genre zum Leben erweckt. Unser System der Magie beinhaltet viele Kampfzauber, aber auch einige allgemein verwendbare, sehr nützliche Zauber. Ihr lernt jeden Zauber bei einem Meister der Magie, welcher euch dessen Wirkungsweise erklärt und bestätigt, dass ihr den Zauber könnt. Aber wissen, wie man auf einen Zauber reagieren muss sollte jeder wissen.

Weg der Magie:

Lehrling der Magie	Gelehrter der Magie	Magier	Großmagier	Erzmagier
10 Mana	20 Mana	30 Mana	40 Mana	Unbekannt

Die verschiedenen Arten der Magie:

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Magie zu wirken. Die bekannteste und gängigste Variante ist jedoch die Elementarmagie. Bei der Elementarmagie benutzt ihr etwa das Feuer um Flammen zu formen und diese zum erleuchten eines dunklen Raumes zu benutzen. Man kann aber eigentlich sagen; Elementarmagie ist das was sich die meisten unter dem Wort „Magie“ vorstellen. Wir haben die elementare Magie nach den verschiedenen Elementen eingeteilt:

Pyromantie - Die Magie des Feuers

Geomantie - Die Magie der Erde

Aquamantie - Die Magie des Wassers

Aeromantie - Die Magie des Windes

Kryomantie - Die Magie des Eises

Neben der Elementarmagie gibt es auch noch andere Arten die Magie zu wirken. Ein Beispiel dazu wäre die Runenmagie (gibt es bei uns (noch) nicht), bei welcher durch das Zeichnen von Runen ein Zauber ausgelöst werden kann. Es ist nicht ausgeschlossen, dass am Ende dasselbe Ergebnis wie bei der Elementarmagie herauskommt, aber der Weg dahin ist ein Anderer.

Zauber(46)

Allgemeinmagische Zauber(7)

Allgemeinmagie ist in vielen Bereichen verfügbar und tritt je nach Anwendungsstärken des Zaubernden auf. Ein Pyromant würde z.B. einen Feuerball zaubern und ein Kryomant einen Eisstachel.

Magisches Geschoss

Wirkung	Der betroffene bekommt 1 SP Schaden.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Erleidet Schmerzen.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Energieball

Wirkung	Der Betroffene erleidet 4 Schaden. Der Energieball muss von einem Magier mit Erfahrung im Bereich des Heilens oder von einem Mediziner mit Erfahrungen beim Heilen von magischem entfernt werden. Solange die Magie nicht entfernt wurde hat der betroffene Schmerzen. Wenn die Magie nicht rechtzeitig entfernt wird fällt der Betroffene vor Schmerzen in Ohnmacht.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Wird von einem glühenden Energieball getroffen und erleidet 4 Schaden. Der Energieball hat sich in den Körper des Betroffenen gebrannt und schmerzt bis er entfernt wurde.
Manakosten	8 Mana
EP-Kosten	1 EP

Magie übertragen

Wirkung	Das Mana kann auf eine andere Person übertragen werden. Das übertragen von 2 Mana dauert 1 Minute. Das Maximum ist zu beachten.
Aktion des Zaubernden	Berührt denjenigen, dem er Mana übertragen möchte.
Aktion des Betroffenen	Berührt denjenigen, von dem er Mana empfangen möchte.
Manakosten	2+x Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Magie speichern

Wirkung	Mana wird in einem magischen Gegenstand gespeichert. Das Übertragen von 2 Mana dauert 10 Sekunden. Das Mana kann von der Person, an die dieser Gegenstand gebunden ist verwendet werden, sofern sie ihn berührt.
Aktion des Zaubernden	Berührt den Gegenstand, dem er Mana übertragen möchte.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	3+x Mana
EP-Kosten	1 EP

Magischer Gegenstand

Wirkung	Ein Gegenstand wird zu einem magischen Gegenstand.
Aktion des Zaubernden	Muss ein Ritual durchführen um den Gegenstand zu einem magischen Gegenstand aufzuwerten.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Gegenstand binden

Wirkung	Ein Gegenstand wird an eine Person gebunden.
Aktion des Zaubernden	Muss ein Ritual durchführen um den Gegenstand an eine Person zu binden. Dazu ist ein Haar und etwas „Blut“ der zu bindenden Person nötig.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Aeromantie – Die Magie des Windes(5)

Windböe

Wirkung	Ein Opfer wird 3 Meter weit weggestoßen.
Aktion des Zaubernden	Einfache Handbewegung.
Aktion des Betroffenen	Wird 3m zurückgestoßen und taumelt.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Schweigen

Wirkung	Der Betroffene wird zum Schweigen gebracht.
Aktion des Zaubernden	Zeigt auf den Betroffenen und legt einen Finger auf seinen eigenen Mund.
Aktion des Betroffenen	Darf 1 Minute lang nicht Sprechen.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Windmauer

Wirkung	Leichte, physische Projektile wie Wurfmesser werden abgewehrt.
Aktion des Zaubernden	Legt eine 2 Meter breite Linie möglichst gerade auf den Boden.
Aktion des Betroffenen	Ist traurig.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Funken

Wirkung	Ein kleiner Blitz, der den Gegner trifft.
Aktion des Zaubernden	Zeigt auf den Betroffenen und ruft Funken. Maximal 7m.
Aktion des Betroffenen	Elektrisiert kurz und erleidet 1 Schaden.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Donnerkeil

Wirkung	Ein riesiger Blitzeinschlag, der den Gegner trifft und in der Luft zerfetzt.
Aktion des Zaubernden	Zeigt auf den Betroffenen und ruft Donnerkeil.
Aktion des Betroffenen	Elektrisiert und erleidet 14 Schaden.
Manakosten	14 Mana
EP-Kosten	10 EP

Kettenblitz

Wirkung	Ein Blitz zuckt durch alle Gegner, die nahe aneinanderstehen(1m Umkreis).
Aktion des Zaubernden	Zeigt auf den Betroffenen und ruft Kettenblitz.
Aktion der Betroffenen	Jeder elektrisiert und erleidet 8 Schaden.
Manakosten	20 Mana
EP-Kosten	10 EP

Pyromantie – Die Magie des Feuers(8)

Flammenhand

Wirkung	Der betroffene erhält 1 Schaden/Löst Frost auf/Gewährt Licht.
Aktion des Zaubernden	Eine Hand wird von Flammen eingehüllt (Taschenlampe).
Aktion des Betroffenen	Erleidet Schmerzen/Aufgetaut
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Flammen

Wirkung	Vor dem Wirkenden werden Flammen in der Luft beschworen (kleine Wolke aus Flammen), die den Gegner treffen, wenn er nah genug steht.
Aktion des Zaubernden	„Hält“ die Flammenwolke zwischen den Händen und stößt sie nach vorn.
Aktion des Betroffenen	Erleidet 2 Schadenspunkte und wird aufgetaut.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Flammenmeer

Wirkung	Vor dem Wirkenden werden Flammen in der Luft beschworen (riesige Wolke aus Flammen), die die Gegner treffen, wenn sie nah genug stehen.
Aktion des Zaubernden	„Hält“ die Flammenwolke zwischen den Händen und stößt sie nach vorn.
Aktion der Betroffenen	Erleiden 4 Schadenspunkte und werden aufgetaut.
Manakosten	8 Mana
EP-Kosten	2 EP

Kleiner Feuerball

Wirkung	Verursacht Schaden in Höhe von 3 SP und taut auf.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Erleidet Verbrennungen und sackt kurz zusammen. Taut auf.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Feuerball

Wirkung	Verursacht Schaden in Höhe von 7 SP und taut auf.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene fängt Feuer und muss sich durch etwa abklopfen löschen. Taut auf.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	1 EP

Waffe erhitzen

Wirkung	Eine Waffe, die wenigstens an einer Stelle Metall hat, wird so heiß, dass jeder, der sie berührt 1 Schaden nimmt. Wer die Waffe in der Hand hält, muss sie sofort fallen lassen und auf den Boden werfen.
Aktion des Zaubernden	Zeigt solange mit zusammengepressten Händen auf die Waffe, wie er den Zauber aufrechterhalten möchte.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene lässt die betroffene Waffe fallen.
Manakosten	4 Mana
EP-Kosten	1 EP

Feuerwall

Wirkung	Lässt eine brennende Wand entstehen, welche jedem, der diese berührt 3 Schaden zufügt und die betroffenen Körperteile, sofern sich brennbares Material an denselben befindet, in Flammen aufgehen lässt.
Aktion des Zaubernden	Legt eine 2 Meter breite Linie möglichst gerade auf den Boden.
Aktion des Betroffenen	Schreit vor Schmerz auf und klopft seine brennende Kleidung etc. ab.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Kryomantie – Die Magie des Eises(9)

Eisatem

Wirkung	Ein nahes Ziel wird kurzzeitig verlangsamt.
Aktion des Zaubernden	Haucht in die Richtung des nicht weit entfernten Ziels
Aktion des Betroffenen	Langsame Bewegungen für 30sek.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Eisstacheln

Wirkung	Der Betroffene erleidet pro Treffer zwei Schadenspunkte. Er wird zusätzlich in der Bewegung verlangsamt.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen oder mehrere weiche Gegenstände auf den Betroffenen (maximal 5 Projektile pro Zauberanwendung und alle gleichzeitig).
Aktion des Betroffenen	Wird von Eisstacheln durchbohrt und erleidet 2 Schaden pro Treffer. Er kann sich nur noch langsam bewegen.
Manakosten	6 Mana
EP-Kosten	4 EP

Eisdolch

Wirkung	Der Betroffene erleidet einen Schadenspunkt. Kann leichte Frostbrände verursachen.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Wird vom Eisdolch getroffen und erleidet 1 Schaden. Er kann leichte Frostbrände bekommen.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Eisbolzen

Wirkung	Der Betroffene erleidet 3 Schadenspunkte und erleidet Frostbrände.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Wird von Eisstacheln durchbohrt und erleidet 3 Schaden. Er wird Verlangsamt.
Manakosten	6 Mana
EP-Kosten	3 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Kältebolzen

Wirkung	Der Betroffene erleidet 5 Schadenspunkte und wird an die Wand gepfählt.
Aktion des Zaubernden	Wirft einen weichen Gegenstand auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Wird von Eisstacheln durchbohrt und erleidet Schaden. Er ist durch einen Eissplitter an die Wand „genagelt“ und muss sich befreien.
Manakosten	10 Mana
EP-Kosten	3 EP

Schlaf

Wirkung	Der Betroffene schläft für 10sek ein aber er kann durch Wachrütteln geweckt werden.
Aktion des Zaubernden	Bewegt sachte seine Hände in Richtung des Betroffenen und beruhigt ihn.
Aktion des Betroffenen	Wird langsam müde und schläft letztendlich ein.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Schwäche

Wirkung	Große und/oder „schwere“ Waffen(2-Hand-Waffen etc.) und Gegenstände können nicht mehr angehoben oder getragen werden.
Aktion des Zaubernden	Entzieht die Kraft des Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Wird schwach und bricht kurz überrascht zusammen.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Magische Fesseln

Wirkung	Die Hände werden magisch zusammengebunden.
Aktion des Zaubernden	Tut so, als würde er in einen Knoten in die Luft machen oder so.
Aktion des Betroffenen	Muss für 5 Minuten die Handgelenke aneinanderhalten.
Manakosten	4 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Einfrieren

Wirkung	Der Betroffene wird eingefroren.
Aktion des Zaubernden	Zeigt mit dem Finger auf den Betroffenen und bildet dann schlagartig eine Faust.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene kann sich für 90 Sekunden nicht bewegen. Wenn er von starken Schlägen getroffen wird erleidet er den Schaden und kann sich wieder bewegen. Wenn es kalt ist hält das Einfrieren 2 Minuten, wogegen es bei warmem Wetter nur 1 Minute anhält.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	1 EP

Geomantie – Die Magie der Erde(4)

Versteinerung

Wirkung	Der Betroffene wird versteinert.
Aktion des Zaubernden	Zeigt mit dem Finger auf den Betroffenen und bildet dann schlagartig eine Faust.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene kann sich für 30 Sekunden nicht bewegen und kann keinen Schaden erleiden.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Erden

Wirkung	Der Betroffene wird durch die Erde vor Elektrizität geschützt.
Aktion des Zaubernden	Verbindet den Betroffenen mit der Erde.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene kann keinen Schaden durch Elektrizität erleiden.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Erdbeben

Wirkung	Um den wirkenden herum beginnt die Erde zu beben und lässt alle um ihn herum zu Boden gehen.
Aktion des Zaubernden	Bringt die Erde durch stampfen o.ä. zum beben.
Aktion der Betroffenen	Alle Spieler, die sich im Umkreis von 6 Metern um den Zaubernden befinden werden vom Erdbeben erfasst und gehen zu Boden.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	5 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Verwurzeln

Wirkung	Der Betroffene wird von magischen Ranken im Boden gepackt und an den Füßen festgehalten. Die Ranken können schnell gelöst werden, wenn man auf sie einschlägt, jedoch verletzt man sich dabei selbst (2 Schadenspunkte). Ein anderer kann jedoch versuchen, die Ranken vorsichtig mit seiner Waffe zu zerschneiden oder den Zauber aufzulösen.
Aktion des Zaubernden	Lässt seine Finger nach oben gleiten und bewegt dieselben, als würde er die Ranken entstehen lassen.
Aktion des Betroffenen	Muss mit beiden Füßen dort stehen bleiben, wo sie sich jeweils befinden und ausspielen sich losreißen zu wollen.
Manakosten	4 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Aquamantie - Die Magie des Wassers(6)

Aufspüren von Magie/Gift

Wirkung	Der Zaubernde erkennt ob eine Verzauberung oder ein Gift auf diesem Gegenstand etc. liegt.
Aktion des Zaubernden	Macht mystische Bewegungen um den Gegenstand etc. zu erforschen.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Erkennen von Magie/Gift

Wirkung	Der Zaubernde erkennt welche Verzauberung oder welches Gift auf diesem Gegenstand etc. liegt.
Aktion des Zaubernden	Macht mystische Bewegungen um den Gegenstand etc. zu erforschen.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Zerstören von Magie/Gift

Wirkung	Die Magie/Das Gift wird zerstört.
Aktion des Zaubernden	Macht mystische Bewegungen.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Wundheilung

Wirkung	Heilt 1 LP des Betroffenen und verschließt die Wunde komplett.
Aktion des Zaubernden	Führt nach eigenem Ermessen ein magisches Heilungsritual durch(es reicht, während des Zauberns ein paar Handbewegungen über der Wunde durchzuführen).
Aktion des Betroffenen	Fühlt sich wieder kräftiger und Schmerzen vergehen.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Körperheilung

Wirkung	Heilt 10 LP des Betroffenen und verschließt die Wunden komplett.
Aktion des Zaubernden	Führt nach eigenem Ermessen ein magisches Heilungsritual durch(es reicht, während des Zauberns ein paar Handbewegungen über der Wunde durchzuführen). Mindestens muss es jedoch 3 Minuten betragen.
Aktion des Betroffenen	Fühlt sich wieder kräftiger und Schmerzen vergehen.
Manakosten	8 Mana
EP-Kosten	1 EP

Blutung stoppen

Wirkung	Stoppt alle Blutungen des Betroffenen, so, dass er nicht mehr daran versterben kann.
Aktion des Zaubernden	Spricht die Formel, während die Hände über dem Betroffenen schweben.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene kann seinen Blutungen nicht mehr erliegen.
Manakosten	1 Mana
EP-Kosten	1 EP

Unbekannte Magie(12)

Lebensentzug

Wirkung	Alle 5 Sekunden wird ein Lebenspunkt vom Betroffenen auf den Anwender übertragen. Solange der Zauber aufrechterhalten wird Kostet es den Wirkenden Kraft. [Untote kehren den Effekt um.]
Aktion des Zaubernden	Mit der Hand auf das Opfer zeigen und das Leben „herausziehen“.
Aktion des Betroffenen	Schreit, hält sich die stellen an denen die Lebenskraft „entzogen“ wird. Der Betroffene bricht je nach Willensstärke zusammen.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	1 EP

Manabarriere

Wirkung	Jeder Schadenseffekt gegen den Zaubernden zieht dem Zaubernden anstatt von Leben denselben Wert als Mana ab. Kontrolleffekte etc. ziehen pro Effekt ein Mana ab.
Aktion des Zaubernden	Ruft „Manabarriere“ und breitet die Arme aus. Gehen ist möglich.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	1+x Mana
EP-Kosten	1 EP

Wunden Reißen

Wirkung	Eine Wunde entsteht, der Betroffene erleidet 3 Schaden und muss entsprechend der Verletzung kurz würgen oder Luftholen
Aktion des Zaubernden	Reißt mit seiner Hand eine Wunde in den Körper des Feindes aus der Ferne.
Aktion des Betroffenen	Krümmt sich und hält sich die betroffene Stelle.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Magie vertreiben

Wirkung	Die Magie wird für 15 Minuten aus einem Gegenstand vertrieben, für 2 Minuten von einem Spieler oder schwächt ein magisches Wesen für 5 Minuten.
Aktion des Zaubernden	Führt mystische Handbewegungen durch.
Aktion des Betroffenen	Ein betroffener Spieler kann innerhalb der Wirkzeit keine magischen Aktionen durch sich selbst ausführen. Magische Wesen werden verschieden beeinträchtigt. Dies liegt im Ermessen der Spielleitung, da sie meist NSC's sind.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Freundschaft

Wirkung	Nimmt der Betroffene ein Geschenk an, wird er für eine halbe Stunde zum besten Freund wirkenden.
Aktion des Zaubernden	Überreicht ein Geschenk an den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Hilft dem Zaubernden gerne bei vielen Aufgaben.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	1 EP

Vergessen

Wirkung	Der Betroffene vergisst alles über ein Ereignis, das ihm genannt wird für eine halbe Stunde.
Aktion des Zaubernden	Hypnotisiert den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Vergisst kurzzeitig Dinge und ist etwas Verwirrt.
Manakosten	4 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Amnesia

Wirkung	Für 5 Minuten vergisst der betroffene alle Ereignisse in seinem Leben, kann sich aber noch daran erinnern, einige Personen schon einmal irgendwo gesehen zu tun haben. Hmmm... Er besitzt jedoch noch seine Persönlichkeit und gelerntes.
Aktion des Zaubernden	Hypnotisiert den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Vergisst kurzzeitig Dinge und ist etwas Verwirrt.
Manakosten	5 Mana
EP-Kosten	1 EP

Schwaches Magisches Artefakt erschaffen

Wirkung	Ein Zauber wird in einem magischen Gegenstand für eine [stündliche?] Nutzung eingespeichert. Bei der Wirkung des Zaubers muss der Zauber so ausgeführt werden wie unter normalen Umständen. Es wird kein Mana benötigt.
Aktion des Zaubernden	Bannt einen Zauber durch ein Ritual in einen magischen Gegenstand.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	8 Mana
EP-Kosten	1 EP

Magisches Artefakt erschaffen

Wirkung	Ein Zauber wird in einem magischen Gegenstand eingespeichert. Bei der Wirkung des Zaubers muss der Zauber so ausgeführt werden wie unter normalen Umständen. Es wird kein Mana benötigt.
Aktion des Zaubernden	Bannt einen Zauber durch ein Ritual in einen magischen Gegenstand.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	15 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Magiespiegel

Wirkung	Ein Zauber (A), der den Wirkenden des Magiespiegels treffen würde, wird auf den Wirkenden des Zaubers (A) zurückgeworfen.
Aktion des Zaubernden	Ruft „Magiespiegel“ und wirft mit vollem Körpereinsatz den Zauber in Richtung des Wirkenden von Zauber (A) zurück.
Aktion des Betroffenen	Bekommt seinen eigenen Zauber ab und muss dessen volle Konsequenzen erfahren.
Manakosten	4 Mana
EP-Kosten	1 EP

Kraft entziehen

Wirkung	Macht einen Schadenspunkt am Betroffenen und schwächt ihn, so, dass er sich nur mit großer Anstrengung auf den Beinen halten kann. Zum Kämpfen ist er auch nicht mehr in der Lage.
Aktion des Zaubernden	Zieht die Kraft aus dem Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene muss die Schwäche ausspielen, als würde er gleich kollabieren. Der Effekt endet nach 5 Sekunden.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Magische Barriere

Wirkung	Durch eine Magische Barriere kann nichts und niemand hindurchgelangen. Auch jedes Projektil, das durch die magische Barriere fliegt wird ignoriert.
Aktion des Zaubernden	Legt einen gut sichtbaren Faden in beliebiger Form auf den Boden. Die magische Barriere darf nicht ganz geschlossen sein und dies darf auch nicht durch die Verwendung mehrerer Barrieren missachtet werden. Jeder Spieler kann nur eine Barriere gleichzeitig aufrechterhalten. Die Barriere kann der Zaubernde jederzeit auflösen.
Aktion des Betroffenen	-
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Kampfmagie

Die Kampfmagie ist immer eine gute Wahl für diejenigen unter euch, die Krieger und Magier gleichzeitig sein möchten. Sie nutzen Mana und Zorn und können zum Teil Fähigkeiten aus beiden Klassen wählen. Kampfmagier haben die Möglichkeit, zu heiligen Kriegeren aufzusteigen.

Andere Möglichkeiten für die EP-Nutzung:

- zusätzliche Rüstung

Weg der Kampfmagie:

Lehrling der Kampfmagie	Gelehrter der Kampfmagie	Kampfmagier	Großkampfmagier	Paladin
5 Mana	10 Mana	15 Mana	20 Mana	Unbekannt
8 Zorn	7 Zorn	6 Zorn	5 Zorn	Unbekannt

Versteinernde Berührung

Wirkung	Der Betroffene wird versteinert.
Aktion des Zaubernden	Trifft den Betroffenen mit seiner Waffe, welcher dadurch von der Trefferstelle aus innerhalb von 3 Sekunden versteinert.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene kann sich für 30 Sekunden nicht bewegen und kann keinen Schaden erleiden.
Kosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Erden

Wirkung	Der Betroffene wird durch die Erde vor Elektrizität geschützt.
Aktion des Zaubernden	Der Wirkende „sticht“ mit seiner Waffe in den Boden und Erdet sich somit, wodurch er keinen Schaden mehr durch Elektrizität erleidet.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Eisschwert

Wirkung	Der Betroffene wird eingefroren.
Aktion des Zaubernden	Trifft den Betroffenen mit dem Schwert.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene kann sich für 90 Sekunden nicht bewegen. Wenn er von starken Schlägen getroffen wird erleidet er den Schaden und kann sich wieder bewegen. Wenn es kalt ist hält das Einfrieren 2 Minuten, wogegen es bei warmem Wetter nur 1 Minute anhält.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Schildbarriere

Wirkung	Magie wird absorbiert und nachdem kein Zauber mehr innerhalb von 5 Sekunden auf den Schildträger gewirkt wird erleidet dieser pro absorbiertem Zauber 1 Schadenspunkt. Er hat jedoch die Möglichkeit, den Zauber „Schildentladung“ zu wirken.
Aktion des Zaubernden	Hält seinen Schild in Richtung der zu absorbierenden Zauber und beendet vor Auslauf der 5 Sekunden den Zauber nach eigenem Ermessen mit dem einer Schildentladung oder ohne diese, wodurch er ebenfalls einen Schadenspunkt pro absorbiertem Zauber erleidet.
Aktionen der Betroffenen	-
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

Schildentladung

Wirkung	Aus dem Schild des Wirkenden stößt eine Explosion aus Magie hervor, welche zurückstößt und Schaden verursacht.
Aktion des Zaubernden	Springt etwas nach vorne und ruft „Entladen X“ wodurch sich der Schild entlädt und der Wirkende wieder zurückgeschleudert wird. Der Wert X steht für den entsprechenden Wert der bei Schildbarriere absorbierten Zauber.
Aktion des Betroffenen	Der Betroffene wird von einer Explosion sich entladender Magie mitgerissen und 2m zurück gestoßen. Er erleidet den entsprechenden Schaden, der vom Wirkenden angesagt werden muss.
Manakosten	3 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Flammenschwert

Wirkung	Der Betroffene erleidet an der Trefferstelle Verbrennungen. Sollte sich dort Stoff befinden, beginnt dieser zu brennen und sich auszubreiten, falls er nicht gelöscht wird.
Aktion des Zaubernden	Trifft den Betreffenden mit dem Schwert.
Aktion des Betroffenen	Erleidet Schmerzen durch die Verbrennung. Die betroffene Stelle wird, sofern sich dort Stoff befindet entzündet und der Betroffene muss sie löschen.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Entladung

Wirkung	Der Betroffene wird von Elektrizität durchflutet und ist für einige Sekunden geschockt.
Aktion des Zaubernden	Trifft den Betreffenden mit beiden Waffen, an zwei unterschiedlichen Seiten des Körpers und verharrt mit diesen beiden kurz in dieser Berührung, während er „Entladung“ ruft.
Aktion des Betroffenen	Wird geschockt und kann sich für 3 Sekunden nicht bewegen.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Entwaffnen

Wirkung	Der Betroffene wird vom Wirkenden entwaffnet, dadurch kann es auch passieren, dass die Waffe ein paar Meter entfernt landet.
Aktion des Zaubernden	Schlägt gegen die Waffe des Betreffenden und kontrolliert diese in der Luft so, dass sie niemanden verletzt.
Aktion des Betroffenen	Muss seine betroffene Waffenhand öffnen und die Waffe wegfiegen lassen.
Kosten	Zorn
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Erdspaltung

Wirkung	Ein Erdriss mit einer Länge von 3m entsteht in Schlagrichtung. Bei dessen Entstehung bebt die Erde und reißt auf. Durch das Beben werden alle die 2m nach am entstehenden Erdspalt stehen zu Boden geworfen.
Aktion des Zaubernden	Schlägt mit der Waffe auf den Boden in die Richtung, in welche die Erde gespalten werden soll. Nach 2 Sekunden kann er eine Flammeneruption auslösen, sofern er mit einer zweiten Waffe auf den Erdspalt schlägt. Während der gesamten Dauer des Erdspalts muss die Waffe am Boden sein.
Aktion des Betroffenen	Fällt unter bebendem Boden hin.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Flammeneruption

Wirkung	Aus einem Erdspalt tritt eine Eruption aus Flammen hervor, welche die Betroffenen Verbrennt und Schaden an ihnen verursacht.
Aktion des Zaubernden	Schlägt mit der zweiten Waffe auf den Boden und löst eine Flammeneruption aus.
Aktion des Betroffenen	Erleidet 3 Schaden und Verbrennungen.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Heiliges Schwert/Verfluchtes Schwert

Wirkung	Verursacht +2 Schaden an Untoten/Heiligen Wesen.
Aktion des Zaubernden	Trifft den Betreffenden mit der Waffe.
Aktion des Betroffenen	Erleidet starke Schmerzen und Schaden.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Knochen zerschmettern

Wirkung	Der Treffer der Waffe verursacht beim nächsten Schlag einen Knochenbruch an der Stelle, wo der Betroffene getroffen wird. Beim Treffer auf eine Waffe, Schild oder ähnliches bricht der Arm, der dies hält.
Aktion des Zaubernden	Trifft den Betroffenen mit dem Schwert.
Aktion des Betroffenen	Erleidet einen Knochenbruch.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Knochen anbrechen

Wirkung	Aus 2m Entfernung kann mit diesem Zauber ein Knochen des getroffenen angebrochen werden.
Aktion des Zaubernden	Zeigt mit der Waffe auf den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Erleidet einen Anbruch des Knochens.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Knochen zersplittern

Wirkung	Die Knochen des Betroffenen splintern in der Region(Bei Berührung der Schulter in etwa ein Teil des Brustkorbes und des Oberarmes), wo der Wirkende seine Hand auferlegt.
Aktion des Zaubernden	Berührt mit der ganzen Hand den Betroffenen.
Aktion des Betroffenen	Die Knochen in der Region splintern in kleine Teile.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

Blendendes Strahlen

Wirkung	Der Schild des Wirkenden strahlt gleißendes Licht aus, welches jeden, der in die Richtung des Schildes sieht blendet.
Aktion des Zaubernden	Hält den Schild erst in Richtung einer Lichtquelle, um ihn dann in die Richtung des Gegners auszurichten.
Aktion des Betroffenen	Kann für 3 Sekunden nichts mehr sehen, dann langsam wieder.
Manakosten	2 Mana
EP-Kosten	1 EP

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Schildschlag

Auswirkung des Schlages	Du rammst mit deinem Schild einen oder mehrere Feinde und stößt sie dadurch zurück.
Kosten	Zorn
EP-Kosten	2 EP

Schildbrecher

Auswirkung des Schlages	Du schlägst mit aller Wucht auf ein Schild des Gegners ein wodurch das Schild zerstört wird und vor dem nächsten Gebrauch repariert werden muss. Nur alle 5 Minuten.
Kosten	Zorn
EP-Kosten	2 EP

Kampffertigkeiten

Die Kämpferfähigkeiten sind in unserem Regelwerk ein wenig anders. Normalerweise würdest du bei den Kämpferfähigkeiten nur mehr Leben und Co. erhalten. Das gibt es hier zwar auch, aber wir haben zusätzlich noch richtige aktive Fähigkeiten. Du startest als Lehrling des Kampfes und bekommst 6 Zorn. Zorn sind die Punkte, mit denen du bestimmte Fähigkeiten oder anders gesagt deine Schläge/Angriffe verstärken kannst.

Andere Möglichkeiten für die EP-Nutzung:

- zusätzliche Leben
- zusätzliche Rüstung

Weg des Kampfes:

Lehrling des Kampfes	Gelehrter des Kampfes	Kämpfer	Großkämpfer	Kriegsveteran
6 Zorn	5 Zorn	4 Zorn	3 Zorn	Unbekannt
Stufe I	Stufe I-II	Stufe I-III	Stufe I-III	Unbekannt

Zorn wird generiert, indem du von einem Gegner getroffen wirst.(1 Treffer = 1 Zorn)

Du erlernst deine Kämpferfähigkeiten indem du zu einem Meister des Kampfes gehst und ihn fragst, ob er dich in der bestimmten Sache lehren möchte. Das kostet dich unterschiedlich viele EP.

LARP Regelwerk Hadros: Vollversion 0.1 Testversion Keine EP/Mana Anpassung!

Stufe 1

Durchdringender Schlag

Auswirkung des Schlages	Dein Schlag durchdringt die Rüstung des Gegners. Das bedeutet, dass nur die LP abgezogen werden. Wenn der Gegner keine RP mehr hat, macht dieser Schlag +1 Schaden.
EP-Kosten	2 EP

Entwaffnen

Auswirkung des Schlages	Du schlägst deine Waffe gegen die Waffe eines Gegners. Diese Waffe lässt der Gegner fallen/wirbelt weg/?.
EP-Kosten	3 EP

Stufe 2

Schildschlag

Auswirkung des Schlages	Du rammst mit deinem Schild einen oder mehrere Feinde und stößt sie dadurch zurück.
EP-Kosten	2 EP

Schildbrecher

Auswirkung des Schlages	Du schlägst mit aller Wucht auf ein Schild des Gegners ein wodurch das Schild zerstört wird und vor dem nächsten Gebrauch repariert werden muss. Nur alle 5 Minuten.
EP-Kosten	2 EP

Stufe 3

Schockwellenschlag

Auswirkung des Schlages	Du schlägst mit aller Kraft, deine Waffe auf den Boden und erzeugst eine Schockwelle, welche allen Spielern 2 Schadenspunkte macht, und sie zu Boden wirft.
EP-Kosten	3 EP

Vernichtender Schlag

Auswirkung des Schlages	Du fügst deinem Gegner 2 Schadenspunkte zu.
EP-Kosten	3 EP

Stufe 4

Zerschmettern

Auswirkung des Schlages	Deine Hände füllen sich mit Wütender Energie. Du durchdringst seine Rüstung und fügst ihm 3 LP Schaden zu, egal wie viel RP er noch hat. <i>Zusätzliche Fähigkeiten:</i> <u>Abschreckendes Zerschmettern:</u> Der Gegner wird verlangsamt. <u>Herausforderndes Zerschmettern:</u> Wenn du in den nächsten 4 Sekunden deinen Herausgeforderten Gegner noch einmal triffst, macht dieser Schlag 2 Schaden.
EP-Kosten	10 EP

Heilung

Heilung ist beim Live-Rollenspiel sehr wichtig, da es nach einer Schlacht immer Verletzte gibt. Wenn die Heilung mit den richtigen Fähigkeiten ausgeführt wird, kann sie schnell zur Genesung des Patienten führen. Wichtig sind aber auch die **Heilungsutensilien**, mit denen ihr die Heilung darstellt. Für den Anfang reichen auch erst einmal Verbände. Ihr könnt auch eigene Salben herstellen o.ä.

Heiler können, sofern sie der magischen Heilung mächtig sind, bei einem Magier lernen diese richtig einzusetzen, und auch ihr Mana zu verwenden. Als Heiler reine können sie bis zu 7 Mana erlangen, wobei sie für jedes einzelne Mana mühsam lernen müssen zu beherrschen.

Andere Möglichkeiten für die EP-Nutzung:

- keine
- > Mana ist kostenlos zu erlernen

Weg des Heilens:

Lehrling der Heilkunst	Heilkundiger	Arzt	Medikus	Wissender Heiler
Erste Hilfe(2/3)	Heilkunde(4/2)	Arztkunde(10/90)	Medikuswissen(~/75)	Altes Wissen dH(~/25)

Erste Hilfe

Spieltechnische Auswirkungen	Heilung bis zu 2 Lebenspunkten.
Aktion des Heilenden	Verbinden, Bluttupfen, etc.
Zeit pro LP-Heilung	Circa 3 Minuten
Wirkung im Spiel	Leichte Verletzungen heilen wieder.
Maximale Heilung	Ermöglicht das Heilen auf bis zu 3 LP nachdem der Patient 1 oder weniger LP hatte. Sonst kann bis auf ein LP alles geheilt werden, es sei denn, der Patient hat nur 1 Schadenpunkt erlitten. Dann kann er komplett genesen.
EP-Kosten	4 EP

Heilkunde

Spieltechnische Auswirkungen	Heilung bis zu 4 Lebenspunkten.
Aktion des Heilenden	Verbinden, Bluttopfen, Brüche schienen, Wunden nähen, etc.
Zeit pro LP-Heilung	Circa 2 Minuten
Wirkung im Spiel	Mittelschwere Verletzungen heilen wieder.
Maximale Heilung	Ermöglicht das Heilen auf bis zu 6 LP nachdem der Patient 1 oder weniger LP hatte. Sonst kann bis auf ein LP alles geheilt werden, es sei denn, der Patient hat nur 3 Schadenpunkte erlitten. Dann kann er komplett genesen.
EP-Kosten	2 EP

Arztkunde

Spieltechnische Auswirkungen	Heilung bis zu 10 Lebenspunkten.
Aktion des Heilenden	Verbinden, Bluttopfen, Brüche schienen, Wunden nähen, Operative eingriffe, etc.
Zeit pro LP-Heilung	Circa 90 Sekunden
Wirkung im Spiel	Verletzungen heilen wieder.
Maximale Heilung	Ermöglicht das Heilen auf bis zu 12 LP nachdem der Patient 1 oder weniger LP hatte. Sonst kann bis auf ein LP alles geheilt werden, es sei denn, der Patient hat nur 4 Schadenpunkte erlitten. Dann kann er komplett genesen.
EP-Kosten	4 EP

Medikuswissen

Spieltechnische Auswirkungen	Der Medikus ist in der Lage alle LP eines Charakters zu heilen.
Aktion des Heilenden	Verbinden, Bluttopfen, Brüche schienen, Wunden nähen, Komplizierte operative eingriffe, etc.
Zeit pro LP-Heilung	Circa 75 Sekunden
Wirkung im Spiel	Auch die schweren Verletzungen heilen wieder.
Maximale Heilung	Der Medikus hat kein Maximum bei seinen Fähigkeiten der Heilung.
EP-Kosten	6 EP

Desinfizieren

Spieltechnische Auswirkungen	Verhindert Wundbrände und spätere Infektionen.
Aktion des Heilenden	Desinfizieren von Wunden, Brauen,
Wirkung im Spiel	Der Heiler kann den Patienten gegen Wundbrände und Bakterielle Infektionen schützen.
Herstellung eines Desinfektionsmittels	Eigene Kreationen aus und ähnlichem sind immer gut. Stelle deine eigenen Desinfektionsmittel oder Salben her.
EP-Kosten	2 EP

Komplexe Diagnose

Spieltechnische Auswirkungen	Der Heiler erfährt, eventuell sogar von der SL, was der Patient hat und kann dann besser auf seine Bedürfnisse eingehen.
Aktion des Heilenden	Befragt den Patienten und schaut nach Symptomen für Krankheiten oder Verletzungen.
Wirkung im Spiel	Der Heiler kann den Patienten eine Diagnose seines Leidens geben und ihn danach dem entsprechend genesen.
Erkenntnisgewinnung	Abhängig von seiner Stufe als Heiler kann er unterschiedlich viel über Symptome und Ursachen herausfinden.
EP-Kosten	2 EP

Obduktion

Spieltechnische Auswirkungen	Der Heiler kann erkennen, ob und an welchen Problemen der Patient leidet. Er kann auch Leichnamen untersuchen um die Todesursache festzustellen.
Aktion des Heilenden	Über Symptome befragen, Untersuchen, etc.
Wirkung im Spiel	Der Heiler kann erkennen, wo der Schuh drückt. Vorne.
Erkenntnisgewinnung	Abhängig von seiner Stufe als Heiler kann er unterschiedlich viel über Symptome und Ursachen herausfinden.
EP-Kosten	3 EP

Magische Heilungsverbesserung

Spieltechnische Auswirkungen	Verbessert bei Anwendung das Heilungsergebnis um 1LP.
Aktion des Heilenden	Zusätzlich zum normalen Verarzten kann man die magische Heilungsverbesserung verwenden.
Manakosten	1 Mana
Wirkung im Spiel	Mehr Verletzungen heilen wieder.
Maximale Heilung	+1 maximale Heilung
EP-Kosten	1 EP

Magische Heilungsunterstützung

Spieltechnische Auswirkungen	Wirkt sich bei Anwendung mit positiver Beschleunigung um 20% auf die Heilungsgeschwindigkeit aus.
Aktion des Heilenden	Zusätzlich zum normalen Verarzten kann man die magische Heilungsunterstützung verwenden.
Manakosten	1 Mana
Wirkung im Spiel	Verletzungen heilen schneller.
Heilungsgeschwindigkeit	20% schnellere Heilung
EP-Kosten	2 EP

Heilrune/Iratze

Spieltechnische Auswirkungen	Erhöht die Heilungsgeschwindigkeit um 50%.
Aktion des Heilenden	Zusätzlich zum normalen Verarzten kann man die magische Heilungsunterstützung verwenden.
Manakosten	1 Mana
Wirkung im Spiel	Verletzungen heilen schneller.
Heilungsgeschwindigkeit	50% schnellere Heilung
EP-Kosten	4 EP

Kräuterkunde

Spieltechnische Auswirkungen	Heilkräuter können als ebendiese erkannt werden.
Aktion des Heilenden	Sammelt Kräuter, die er gedenkt zum Heilen zu benutzen.
Wirkung im Spiel	Erlaubt dem Spieler einige Kräuter zu pflücken
EP-Kosten	1 EP

Kräuterheilung

Spieltechnische Auswirkungen	Kräuter haben verschiedene Auswirkungen.
Aktion des Heilenden	Zusätzlich zum normalen Verarzten kann man die Kräuterheilung anwenden.
Wirkung im Spiel	Schau ins Kräuterlexikon, welche Wirkung ein Bestimmtes Kraut hat.
EP-Kosten	3 EP

Kräutermedizin

Spieltechnische Auswirkungen	Kräuter haben verschiedene Auswirkungen. Du kannst fast die komplette Wirkung der Kräuter nutzen.
Aktion des Heilenden	Zusätzlich zum normalen Verarzten kann man die Kräutermedizin anwenden.
Wirkung im Spiel	Schau ins Kräuterlexikon, welche Wirkung ein Bestimmtes Kraut hat.
EP-Kosten	4 EP

Altes Wissen der Heilung

Spieltechnische Auswirkungen	Der Medikus ist in der Lage alle LP eines Charakters zu heilen.
Aktion des Heilenden	Verbinden, Blutstopfen, Brüche schienen, Wunden nähen, Komplizierte operative eingriffe, etc.
Zeit pro LP-Heilung	Circa 25 Sekunden
Wirkung im Spiel	Auch die schwersten Verletzungen heilen wieder.
Maximale Heilung	Der Medikus hat kein Maximum bei seinen Fähigkeiten der Heilung.
EP-Kosten	8 EP