

Version 5.12.2022



Index ATHYRIA

Richtlinien für stimmungsvolles Liverollenspiel in der Spielwelt **Athyria**,
angelehnt an **DKWDDK** und die **zwei Regeln**

Das vorliegende **Regelwerk** ist eine Hilfestellung für Spielende, um sich bei der Ausübung des Hobbys respektvoll, wertschätzend, spielfördernd und mit Spaß in einer immersiv gestalteten Spielwelt begegnen zu können. Es findet Anlehnung an den bekannten Spielprinzipien **DKWDDK** (Du kannst, was du darstellen kannst) und den **zwei Regeln**, definiert darüber hinaus aber auch **Richtwerte**, die Neulingen und erfahrenen Liverollenspielenden helfen können, in verschiedenen Spielsituationen miteinander zu agieren.

Weitere Informationen zu Athyria finden sich auf **athyria.de** und auf **wiki.athyria.de!**

Verwendung der Inhalte von **ATHYRIA** mit freundlicher Genehmigung des
Mitraspera e.V., Copyright by Mitraspera e.V. und allen Urheber:innen für die Inhalte.
(<https://wiki.athyria.de/index.php/Nutzungsbedingungen>)

Inhalte

Vorwort	3
Spielphilosophien	3
Spielverhalten	4
Ambiente	5
Charakterkonzept	6
Kampf	7
Heilung und Erholung	8
Magie	9
Anhang: Athyria	11

Herausgegeben von:

Mitraspera e.V., % Fabian Geuß, Straßäcker 7, 93096 Köfering

Urheberinnen und Urheber:

Alana Steinbauer, Andreas Reif, Anne Wagner, Christian Wagner, Gunther Dürrschmidt, Jean-Mathias Grießmeier, Lena Weber, Manuel Steinbauer, Marco Semmelmann, Max Engert, Michael Tratzmüller, Sandra Schulz, Wolfgang Weber

Gestaltung, Lektorat, Satz

Anne Wagner, Christian Wagner, Judy Glashauser, Luisa Arndt

Vorwort

Der Codex Athyria ist ein **universelles Richtlinien-Regelwerk** für das **Liverollenspiel in Fantasy-Hintergründen**. Es gleicht fast vollständig dem **“Codex für stimmungsvolles Liverollenspiel”** des Codex Liverollenspiel e.V., wurde aber in Zusammenarbeit mit den Autor:innen des Ursprungswerks für den Mitraspera e.V. spezifisch angepasst. In der Grundausrichtung an **DKWDDK** und die **zwei Regeln** angelehnt, zeigt es Möglichkeiten auf, wie Entscheidungen und Interaktion der Teilnehmenden möglichst ungestört von Immersionsbrüchen (OT-Blasen), Diskussionen um Regeln und Unstimmigkeiten ablaufen können. Dafür bietet der Codex Athyria einen **darstellungsorientierten Umgang** mit **Spielsituationen**, die im Liverollenspiel Regelmechanismen benötigen (könnten). Hinter diesen Mechanismen stehen optional nutzbare Richtwerte, die beispielsweise in Kampfsituationen helfen können, ein faires Miteinander der Spielenden zu ermöglichen. Grundsätzlich steht das **gemeinsame Streben** nach dem **Spielspaß aller Beteiligten** über allen Richtlinien und Regeln.

Der Codex Athyria gibt darüber hinaus eine Erklärung von allgemeinen Hinweisen zum **Spielverhalten** und Empfehlungen zur Gestaltung des **Ambientes** an die Hand, die dazu dienen können, Sicherheitsniveau und Spielempfinden zu verbessern. Die entsprechenden Kapitel erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es zu den behandelten Themen ständig neue Entwicklungen im Hobby und eine Vielzahl an Philosophien gibt. Es ist daher eine Auswahl an wesentlichen und wichtigen Grundlagen für das Liverollenspiel mit Fokus auf Fantasy-Welten, die durch Orgas und Teilnehmende beherzigt werden sollten.

Im Anschluss an den universell nutzbaren Teil findet sich ein Kapitel mit spezifischen Richtlinien für die **Spielwelt Athyria**. Darin werden vor allem Besonderheiten im Umgang mit **Magie**, die Nutzung des **Heldenmoments** und wichtige **Weltenmechaniken** thematisiert.

Und nun viel Spaß beim Lesen!

Die Autorenschaft

Spielphilosophien

- ❖ **Die zwei Regeln:** Wenn du angespielt wirst, zeige *irgendeine* plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel. Wenn du jemanden anspielst, erwarte keine *bestimmte* Reaktion. Akzeptiere, was die Person dir gegenüber daraus macht.
- ❖ **Du kannst, was dein Charakter kann:** Dein Charakterkonzept limitiert die von dir dargestellten Fähigkeiten.
- ❖ **Unterstützendes Spiel:** Bemühe dich stets, die angestrebte Darstellung deiner Mitspielenden mit deinem Spiel positiv zu unterstützen.
- ❖ **Spielförderndes Konfliktspiel:** Konflikte im Spiel sollten stets eindeutig als solche erkennbar sein und den Spaß aller Beteiligten bereichern.
- ❖ **Umgang mit Plot und Geheimnissen:** Ein offener Umgang mit Plotinhalten, Texten, Gegenständen und Geheimnissen ermöglicht unterstützendes integrierendes Spiel miteinander, wodurch der Plot und die beteiligten Charaktere besser bespielbar sind.
- ❖ **Spielspaß vor IT-Konsequenz:** Der Spielspaß aller Beteiligten ist wichtiger als das eigene Handeln und die Konsequenz in der Umsetzung des eigenen Charakterkonzepts.

Spielverhalten

Selbstverantwortung: Die Teilnehmenden eines Liverollenspiels müssen sich bewusst sein, dass sie auch in ungewöhnlichen und extremen Situationen die volle **Verantwortung** für ihre **Handlungen** tragen. Insbesondere müssen sie stets sicherstellen, dass ihre **Spielgeräte** (Polsterwaffen), Rüstungen und Ausrüstung den geltenden **Sicherheitsbestimmungen** entsprechen und **niemand** damit **verletzt** werden kann. Von der Spielleitung werden allgemeine Regeln und Bestimmungen bekannt gegeben, denen Folge zu leisten ist.

Sicherheit im Kampf: Der Kampf nach übermäßigem **Alkoholkonsum** oder mit **beschädigten Waffen** ist **verboten!** Auf Teilnehmende mit **Fackeln/Laternen** ist im Kampf besondere **Rücksicht** zu nehmen. **Infight**, also Kampf mit echtem Körperkontakt, ist im Grunde möglich, aber nur mit **Zustimmung** aller Beteiligten zulässig. Bei einer impliziten Genehmigung, also ohne konkrete Absprache, ist Zurückhaltung und Vorsicht geboten. Während des Kampfes muss auf **am Boden liegende Personen geachtet** werden. **Kampfunfähige** im Kampfbereich sollen sich schnellstmöglich an den Rand des Geschehens begeben und dort liegen bleiben. Wundversorgung und Spiel nach Kampfsituationen sollte außer Sichtweite von im Spiel "erschlagenen" Mitspielenden stattfinden, damit diese sich aus ihrer Position wegbewegen können. **Sicherheit** und **gegenseitige Rücksichtnahme** gehen **vor IT-Logik**.

Feuer: Der Umgang mit Feuer muss **verantwortungsvoll** und entsprechend der **Vorgaben** der Spielleitung (z.B. Umgang mit Lagerfeuer, Fackeln, Laternen) erfolgen. Besondere Vorsicht ist generell mit **offenem Feuer** (z.B. Kerzen, Kohlebecken) geboten.

Grenzen: Die Grenzen aller Mitspielenden sind stets zu **respektieren**. Im Alltag gegenüber Fremden **unangemessene Nähe** und **Berührungen** sind auch im Spiel **tabu**, solange sich die Beteiligten nicht anders verständigt haben. Im Spielfluss entstehende **Annäherungen** (z.B. Gefangennahme, Durchsuchen) haben daher **zurückhaltend** und mit **IT-Ankündigung** zu erfolgen, so dass alle Mitspielenden Gelegenheit erhalten, Einwände zu erheben.

Spielbeginn und -ende (Time-In/Out): Spielbeginn und -ende eines Liverollenspiels werden durch die **Spielleitung geregelt**. Varianten, wie z.B. fließende Übergänge ins Time-Out, werden vorher bekannt gegeben. **Spielunterbrechungen** gibt es nur in **akuten Gefahrensituationen**. Maßgabe ist der gesunde Menschenverstand. Die gebräuchlichen Befehle „**Time Out!**“ für alle Anwesenden bzw. „**Stopp!**“ für eine kurze Unterbrechung für wenige Beteiligte können verwendet, sollten jedoch nach Möglichkeit verhindert werden.

Spielleitungs- und OT-Fragen: Für ein schöneres Spielgefühl können unnötige und spielstörende **OT-Fragen leicht vermieden** werden. Fast alle zu klärenden Themen lassen sich durch **IT-Fragen** mit den Mitspielenden (z.B. „Wo hat dich der Gegner getroffen?“) besprechen. Ist dies im Einzelfall nicht möglich und die Frage unbedingt notwendig, dann wendet man sich **leise** und von anderen **unbemerkt** an die Mitspielenden oder die Spielleitung. Bei kritischen Verletzungen laut nach einem „**Sani!**“ rufen und nicht IT nach einem „Heiler“.

Dieben: Unter dem Begriff "Dieben" versteht man das **Entwenden** von "**IT-Gegenständen**" durch Charaktere im Spiel. Gediebte Gegenstände erhalten die **Bestohlenen** nach Spielende wieder **zurück**. Das Dieben muss vor der Durchführung bei der **Spielleitung angemeldet** und **autorisiert** werden. Nicht auf allen Cons ist Dieben zulässig. Unautorisiertes Dieben kann als Stehlen gewertet und zur Anzeige sowie weiteren Konsequenzen durch die Veranstaltenden gebracht werden.

Ambiente

Die Ambiente-Richtlinien sollen Zielsetzung für **Teilnehmende** eines Liverollensspiels und **Spielleitung** gleichermaßen sein und alle zu Partner:innen bei der Erschaffung einer **intensiver erlebbaren Spielwelt** machen. Die Umsetzung dieser Richtlinien kann wesentlich zu einem **stimmungsvollen Liverollenspiel** beitragen. Sie sind als Chance für ein **immersives** und dadurch **schöneres Spielerlebnis** denn eine Einschränkung der persönlichen Entfaltung zu sehen. Jede Orga hat eigene Ansprüche und Schwerpunkte und legt diese entsprechend fest und kommuniziert sie.

- ❖ Das Liverollenspiel ist in allen von der Orga deklarierten **Spielbereichen durchgehend intime**, egal ob im Wald, Zelt, Schlafraum oder in Essenssituationen. Elemente der **modernen Zivilisation**, wie Siedlungen, Autos und Straßen, sind von allen zu **meiden**.
- ❖ Um das Spielerlebnis der anderen Teilnehmenden nicht zu stören, soll es während der Veranstaltung **keine Outtime-Gespräche** geben. Jegliches Outtime soll allein für Notfälle und wirklich Dringendes vorbehalten bleiben und die Angelegenheit möglichst abseits des Spielgeschehens geklärt werden.
- ❖ **Fotografieren** stört das Ambiente und muss von der **Spielleitung genehmigt** werden. Wenn fotografiert wird, soll dies so unauffällig wie möglich geschehen und auf keinen Fall in den Spielfluss eingreifen.
- ❖ Falls eine **Störung** des **Ambientes** durch OT-Dinge oder bestimmte Situationen nicht verhindert werden kann, sollen alle Anwesenden die entsprechende Situationen **schnell hinter sich bringen** und **kommentarlos ignorieren**.
- ❖ Alle Teilnehmenden sollten darauf achten, dass ihre **Gewandung** sowie ihr **Gepäck** im Spielbereich äußerlich komplett dem **Ambiente gerecht** werden. Wenn Gegenstände diesen Anspruch nicht erfüllen (z.B. Plastikflaschen), kann eine Stoff-, Fell- oder Lederverkleidung Abhilfe schaffen.
- ❖ **Technische Geräte** wie beispielsweise Handys, GPS-Geräte und Armbanduhren können ihren Nutzen für alle haben. Sie sind jedoch im Spielgeschehen entsprechend **abzutarnen** und sollten nur genutzt werden, wenn andere Personen dabei nicht in ihrem Spielerlebnis gestört werden.
- ❖ **Verpackungen** aus Plastik oder andere offensichtlich aus Kunststoff bestehenden Gegenstände passen meist nicht in einen Fantasy-Hintergrund und sollen daher grundsätzlich vermieden werden. Zum Einpacken von Nahrungsmitteln bieten Stoff oder Wachstücher eine **sinnvolle Alternative**.
- ❖ Auf Liverollenspielen sollen nur **spieltaugliche Zelte** verwendet werden. Meist ist es möglich, sich mit der Spielleitung oder anderen Teilnehmenden über Schlafplätze abzusprechen.
- ❖ Um auch besseres **Ambiente** innerhalb der **Zelte** oder in **Schlafräumen** zu gewähren, wenn sie zum **Spielbereich** gehören, sollen bevorzugt Decken und Felle verwendet werden. Zumindest können Schlafsäcke, Feldbette und Isomatten mit einer passenden Stoffhülle oder mit Decken versteckt werden. Bei Zelten mit (Kunststoff-)Boden können zur Abdeckung ebenfalls Decken oder Teppiche Abhilfe schaffen.
- ❖ Handelsübliche Zigaretten passen nicht in eine Fantasywelt. Um nicht auf das **Rauchen** verzichten zu müssen, bietet die Verwendung einer schönen Pfeife oder Wasserpfeife eine **stimmige Alternative**. Ob selbstgedrehte Zigaretten oder Zigarillos im Spiel akzeptiert werden, muss vorher bei der Orga erfragt werden.
- ❖ In einer Fantasywelt gibt es auch **keine Feuerzeuge**. Streichhölzer gelten als wertvolle alchemistische Erzeugnisse und können in entsprechender Verpackung Ersatz bieten.

Charakterkonzept*

Die Charakterdarstellung mit dem Codex Athyria sieht ein **Charakterkonzept** vor, welches vor der Umsetzung im Spiel entweder mit der Spielleitung oder den Mitspielenden **abgestimmt** sein sollte. Es empfiehlt sich daher, ein solches Konzept übersichtlich auf 1-2 Seiten **niederzuschreiben**. Dabei wird auf die konkrete Definition von Fertigkeiten oder ein Punktesystem verzichtet. Zugleich soll der Charakter aber auch nicht einfach über alle **Fähigkeiten** verfügen, die durch den Spielenden überzeugend **dargestellt** werden könnten. Vielmehr ist wesentlicher Bestandteil des Charakterkonzepts eben auch festzulegen, was die **Figur kann**, aber auch **nicht kann**.

Bei der gedanklichen Grundkonzeption des Charakters empfiehlt es sich, in **Professionen klassischer Rollenspielsysteme** zu denken. Denn **Beruf, Berufung, Glaubensvorstellungen** und **Herkunft** des Charakters gehen häufig auch mit **Nischen** und **Fähigkeiten** einher, die dann im Spiel bedient werden können. Im nächsten Schritt ist zu erwägen, ob mit der angedachten Richtung des Charakters das Grundprinzip **“Du kannst, was du darstellen kannst”** erfüllt werden kann. Ist es dir möglich, mit deinen Fähigkeiten, deinem Auftreten, deiner Erscheinung, Gewandung und Ausrüstung deinen Mitspielenden zu **vermitteln**, was das **Konzept** des erdachten Charakters ist?

Das **Grundbild** des Charakters kann dann mit zu deinen Ideen passenden (darstellbaren) **Fähigkeiten**, mit **Stärken, Schwächen, Marotten, Verbindungen** und weiteren individuellen Details **vervollständigt** werden. Wer mag, kann dazu, ergänzend zum Charakterkonzept, eine **Hintergrundgeschichte** verfassen. Das Charakterkonzept legt in der Regel auch fest, wie sich die Figur auf **klassischen Feldern** des Liverollenspiels, wie z.B. Kämpfen, Rätseln Glücksspiel, Verhandlungen, Investigationen, Magiespiel, Alchemie, Bastelplots, Handel, Intrigen, Tanz usw. zu schlagen in der Lage ist.

Es ist von Vorteil, wenn ein **Charakterkonzept** in 1-2 griffigen Sätzen **zusammengefasst** werden kann, weil das deinen Mitspielenden hilft, deine Vorstellungen durch ihr Spiel zu unterstützen: “Die Herumtreiberin Selina kommt aus einfachen Verhältnissen, ist körperlich geschickt und kann sich gut aus Problemen herausreden. Mit großen Waffen kann sie nicht gut umgehen, dafür ist sie gut mit Wurfdolchen aus dem Hinterhalt und kann sich mit zwei Zaubertricks ihrer Haut erwehren.”

Ein **punktloses, darstellungsorientiertes Spielsystem** wie der Codex Athyria erlaubt im Grunde natürlich auch Charakterkonzepte zu gestalten, die mit einer sehr **erfahrenen Figur**, einem **besonderen Status** oder **außergewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen** einhergehen. Die Darstellung solcher Persönlichkeiten erfordert jedoch ein deutlich höheres Maß an **Vorbereitung, Ausrüstung** und **Gewandung**, so dass die Mitspielenden die dahinter liegende Idee bei einer ihnen bisher unbekanntem Figur auch **erkennen** und **unterstützen** können. Zudem kann es bei bestimmten Charakterkonzepten förderlich sein, dass diese mit entsprechendem **Gefolge** auftreten. Der Besitz von **magischen Artefakten, Tieren, spielrelevanten Tränken/Kräutern** oder anderen **ungewöhnlichen Spielgegenständen** ist im **Vorfeld** mit der **Spielleitung abzustimmen**.

Generell ist zu empfehlen, auch festzulegen, welche **Schwächen** und wunden Punkte der Charakter hat und was er/sie **nicht kann**. In diesem Zuge kann erwogen werden, wo die Figur **Entwicklungspotential** hat, so dass es ausgehend vom anfänglichen Grundkonzept möglich ist, verschiedene Richtungen von Spielinhalten zu ergründen, dabei **neue Nischen** im Liverollenspiel zu erschließen und andere dafür verblassen zu lassen.

Kampf

LARP-Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil des Liverollenspiels. Diese sind **gespielte Darstellungen** des bewaffneten Konflikts und keine sportlichen Wettbewerbe. Dabei besitzt die **Vermeidung** von echten **Verletzungen** und somit die **Sicherheit** beim Kampf stets den höchsten Stellenwert.

Damit alle Beteiligten Spaß haben, bemühen sich Liverollenspielende um einen **schön dargestellten Kampf**. Die **ersten Treffer** in einer Kampfsituation gelten daher zunächst als **schmerzhafte Blessuren**, die, wenn auch unter darzustellenden **Schmerzen, Einschränkungen** und mit jedem Treffer wachsender **Erschöpfung**, das Weiterkämpfen erlauben.

Ein Charakter kann sich nach einer Handvoll solcher **leichten Verletzungen** aus dem **Kampf zurückziehen** oder mit dem nächsten schönen Treffer **kampfunfähig** werden. Bei LARP-Szenarien mit längeren Kampf- oder Schlachtszenen empfehlen sich gelegentliche Rückzüge aus dem Kampf, notdürftige Versorgung durch Heilkundige, Überprüfung der Rüstung und dann eine minimal erholte Rückkehr in den Kampf. Besonders **starke** und **epische Treffer** können und sollten aber auch jederzeit, nach Entscheidung der getroffenen Person, den **Kampf** für diesen Charakter **beenden können**.

Außerhalb der Kampfsituation erfolgt eine **Darstellung** von **Verletzungen**, mit allen damit verbundenen **Folgeerscheinungen**, als wäre der Charakter von einer echten Waffe getroffen worden. Dabei empfiehlt es sich, für die Bereicherung des Spiels von heilkundigen Charakteren, **einen besonders schönen Treffer** als eben die **behandlungsrelevante Verletzung** zu definieren, während die restlichen Verletzungen eher schmerzhafte Blessuren bleiben. Erwähnenswert sei hier auch, dass das Ausspielen von **Verwundungen** für die "Gegenseite" ebenfalls sehr wichtig ist und somit als Teil des **respektvollen Miteinanders und Spiels** gilt.

Im Folgenden finden sich, grau hinterlegt, **Richtwerte** für **Lebenspunkte** und zur **Schadenswirkung** von **Treffern**. Diese stellen eine **Empfehlung** dar, wie im Fantasy-LARP mit Treffern einheitlich umgegangen werden kann.

Richtwerte Lebenspunkte (optional – bei Bedarf)

Jeder Charakter hat **6 Lebenspunkte**. Jeder Treffer mit einer Waffe verursacht **einen Schadenspunkt**. Im Einzelfall können sehr gute Treffer, die rollenspielerisch entsprechend dargestellt sind, auch 2 oder mehr Punkte Schaden verursachen. Dies erfolgt allerdings fair in der jeweiligen Situation und ohne OT-Ansagen.

Hat der Charakter **keine Lebenspunkte** mehr, ist er **kampfunfähig**. Er kann dann nur noch **interagieren** und sich **kriechend fortbewegen**. Spätestens hier hat er also einige schmerzhafte Blessuren und eine ernsthafte Verletzung, die das Weiterkämpfen verhindern. Ob der Charakter **ohnmächtig** wird oder gar **verblutet**, liegt im eigenen **Erkennen**.

Zu beachten ist, dass entsprechend **kämpferische Charakterkonzepte** oder **erfahrene Figuren** Treffer besser wegstecken können als überhaupt nicht kämpfende Figuren. Dieser **Unterschied** soll vor allem in der **angepassten Darstellung** beim Ausspielen von Verletzungen und in einer früheren Kampfunfähigkeit bei Nicht-Kämpfenden Berücksichtigung finden.

Rüstung

Eine **Rüstung schützt** den Charakter dort, **wo** sie getragen wird, ein Stück weit vor **schweren Verletzungen**. Bei Treffern im LARP-Kampf wird also die **Schutzwirkung** der Rüstung **berücksichtigt** und entsprechend **dargestellt**. Auf die **Wucht** eines Treffers auf gerüstete Körperstellen sollte somit ebenso eine **Reaktion** erfolgen, wie auch **Blessuren** entstehen und der getroffene Charakter davon generell in **Mitleidenschaft** gezogen wird.

Richtwerte Rüstungspunkte (optional – bei Bedarf)

Die **Rüstungspunkte** einer Rüstung werden zu den **Lebenspunkten** des Charakters **addiert**. Durch eine unbeschädigte Rüstung hält ein Charakter einfach mehr Treffer aus. Das heißt: **Mehr Treffer** führen zu **schmerzhaften Blessuren** und **leichten Verletzungen**, ehe dies zu einer **schweren Verletzung** mit **Kampfunfähigkeit** führt. Die Schutzpunkte dienen nur der Orientierung.

Beispiel: Eine Kriegerin mit Kettenhemd (3 RP), Arm- und Beinschienen aus Platte (2 RP) und einem Helm (1 RP) hat -> 6 Rüstungspunkte plus 6 Grundlebenspunkte -> zusammen 12 Gesamtlebenspunkte. Sie könnte also bis zum Erreichen der Kampfunfähigkeit bis zu 12 leichte Treffer oder 5 leichte Treffer, 2 schwere Treffer und 1 besonders schweren Treffer aushalten.

Rüstungsart (Rüstungspunkte): Dicke Lederkleidung / Gambeson / schützendes Fell (1), Verstärktes Leder / Ledertorso (2), Kettenhemd (3), Platte (4), Helm (+1), Panzerhandschuhe / Lederzeug (Arme und Beine) (+1), Plattenzeug / Kettenzeug (Arme und Beine) (+2)

Heilung und Erholung

Die **Versorgung** von **Verletzungen** ist ein **wichtiger Spielinhalt** für kämpfende und unterstützende Charaktere. Dabei bewerten **Heilkundige** den Zustand der Verletzten und regen durch **IT-Aussagen** an, welcher **Heilerfolg** unmittelbar nach der ausführlichen **Wundversorgung** oder nach einer **Ruhephase** von 3-4 Stunden zu erwarten ist.

Aufgrund der kurzen Spielzeit beim Larp **wandeln** sich **ernsthafte Verletzungen** nach der Versorgung durch Heilkunde/Magie/Alchemie zu schmerzhaften und erschöpfenden **Blessuren**. Eine **vollständige Heilung** von Wunden, Blessuren und Erschöpfung erfordert eine **dem Con-Konzept angemessene Ruhephase** tagsüber oder eine Übernachtung.

Außerdem kann während längeren Kampf- und Schlachtsituationen auch eine **Notversorgung** von leichten Verletzungen und Blessuren erfolgen, die Kämpfenden nach einer kurzen Pause - minimal erholt - eine Rückkehr in die Schlachtreihe ermöglicht.

Richtwerte Heilung (optional – bei Bedarf)

Die **Notversorgung** von Blessuren und leichten Verletzungen in einer längeren Kampfsituation gibt kurzfristig **1-2 LeP** zurück. Ernsthafte Verletzungen können dadurch nicht geheilt werden.

Die ausgespielte **Wundversorgung** durch geeignete Charaktere, Heilung durch Magie, Alchemie oder vergleichbare Methoden führt zur Regeneration von bis zu **3 LeP** im Rahmen des entsprechenden Spiels und einer kurzen Ruhephase. Hierbei werden **Verletzungen/Wunden** zu **Blessuren**, der Charakter ist aber weiterhin **Schmerzen**, **Einschränkungen** und **Erschöpfung** unterworfen. Diese auch zur Schau zu tragen gehört zum guten Stil des Miteinanders.

Folgt der **Wundversorgung** eine **Ruhephase**, können insgesamt bis zu **6 LeP** regeneriert werden. Ein verletzter Charakter kann danach also **vollständig genesen** sein bzw. hat nur noch **minimale Blessuren** und **leichte Erschöpfung** zur Darstellung der Nachwirkungen.

Als **Ruhephasen** gelten in der Regel **Übernachtungen** und, je nach Con-Konzept, **3-4 Stunden Erholung** ohne größere Anstrengungen wie beispielsweise Kämpfe, Wanderungen oder Rituale.

Magie

Zaubersprüche, Analysen, Rituale, Alchemie, Artefakte

Die **Darstellung** von **Magie** ist ein wichtiger Bestandteil von Fantasy-Liverollenspielen. In diesem Abschnitt sollen daher die **Grundlagen** für den Umgang mit Magie festgelegt werden. **Spielweltspezifische Besonderheiten** erfolgen im Anhang.

- ❖ Jedes **magische Wirken** führt zu **Anstrengung** für den agierenden Charakter. Dabei wird eine **Ressource** des Charakters **verbraucht**, die je nach Spielwelt unterschiedlich definiert ist, in **Athyria** ist es **Willenskraft**. Außerdem führt Magiewirken zu **Erschöpfung**, die dargestellt werden muss. Die **Ressource regeneriert** sich in **Ruhephasen**, was auch den Grad an Erschöpfung wieder reduziert.
- ❖ In vielen Fantasywelten steht die Nutzung des **Spielinhalts Magie allen Charakteren** offen. Geeignete **Ausbildung** oder **Anleitung** bietet entsprechend mehr oder **machtvollere Möglichkeiten**. Stark auf den **Kampf** ausgerichtete Figuren tun sich mit der Magieanwendung meist schwerer.
- ❖ **Überzeugende Darstellung** von Magie ist besonders wichtig. Dabei sollten relevante **Auswirkungen** der Magie aus der Darstellung **erkennbar** und **eindeutig** sein. Auf **OT-Erklärungen** soll **konsequent verzichtet** werden.

Im Folgenden werden **Zaubersprüche, Analysen** und **Rituale** unterschieden:

Zaubersprüche

Bei der Darstellung von Zaubersprüchen führt ein Charakter eine **magische Handlung** durch und vermittelt seinen **Mitspielenden** im Spiel, welche **Wirkung** daraus resultieren sollte. Wird **betroffenen Charakteren** aus der Darstellung nicht klar, wie sie sich wegen des Zaubers **verhalten** müssen, gilt der Zauberspruch als **misslungen**.

Bei Zaubersprüchen, die eine **Reaktion** von **Mitspielenden** erfordern, empfiehlt es sich, mit großen **Gesten, Blickkontakt** und laut ausgesprochenen klaren **Zauberformeln** in verständlicher Sprache zu arbeiten, die eindeutige **Schlüsselworte** (z.B. Angst!, Schlaf!, "Ich befehle dir Kraft meiner Magie!", "Schmerz!") enthalten.

Zaubersprüche **ohne Auswirkung** auf **Mitspielende** können in schwerer verständlicher **Gelehrtensprache** (z.B. Latein) erfolgen und dienen mehr der **mystischen Darstellung** als der Wirkungsbeschreibung.

Richtwerte für Ressourcenverbrauch beim Zaubern am Beispiel Willenskraft - optional

Ein **magiekundiger Charakter** verfügt über **6 Willenskraftpunkte**, die für Zaubersprüche oder Rituale genutzt werden können. Besonders **erfahrene** oder auf **Magie spezialisierte** Charaktere können auch bis zu **10 Willenskraftpunkte** haben.

Als Richtwert gelten die **Kosten** von **einem Willenskraftpunkt** je gewirktem **Zauberspruch**. Mächtige oder besonders anstrengende Zauber können aber auch mehr Willenskraft verbrauchen.

Anstrengungen des Charakters abseits der Magie können jedoch seinen Willenskraftvorrat ebenfalls reduzieren.

In jeder **Ruhephase** (ca. 3-4 Stunden, je nach Conkonzept) kann der Charakter bis zu **6 Willenskraftpunkte** wieder auffüllen. Die Darstellung eines **erschöpften Zustandes** analog der Richtlinien bei Verwundungen ist erwünscht.

In vielen Spielsituationen kann die **Wirkung** von Zaubersprüchen auch durch sogenanntes **IT-Telling** erklärt werden. Dabei **beschreibt** der zauberkundige Charakter den **Mitspielenden**

zunächst den **Zauberspruch** und **führt** diesen dann **durch**. (Beispiel: "Ich lege meine Hand auf deine Verletzung und heile diese. In ein paar Minuten kannst du dann wieder aufstehen." - "Ich kann dich mit einem Zauber dazu zwingen, eine Frage wahrheitsgemäß zu beantworten.")

Zaubersprüche auf den **magiekundigen Charakter selbst** (z.B. eine Rüstung im Kampf) bedürfen ebenfalls **erkennbarer Darstellung** und IT-Erklärung für die Mitspielenden. Zaubersprüche auf die **Umgebung** sind für Mitspielende besonders **schwierig** zu erfassen und haben daher auch außergewöhnlich **hohe Ansprüche** an die **Darstellung**. Bei Zaubersprüchen mit **Objekten**, **Blick** in andere **Köpfe** oder allen Zaubern in **Analyse-Richtung** spricht man am besten mit der **Spielleitung**, bevor gezaubert wird.

Analysen

Die **magische, kraftraubende Analyse** von **Objekten, Wesen, Orten** oder **Phänomenen** ist ein wichtiger Bestandteil der **Plotvermittlung** auf Liverollenspielen. Entsprechend **geschulte** und **kompetente** Charaktere sollten **vor dem Beginn** ihrer Darstellung die Details der Analyse mit der **Spielleitung besprechen** und sich auf die Ergebnisse briefen lassen. Dann können sie sich im Anschluss darauf konzentrieren, für die Mitspielenden eine **tolle Show** zu bieten, in der sie durch überzeugende Darstellung, passendes Equipment, Schutzvorkehrungen und ggfs. auch der Einbindung weiterer Spielender das **Ergebnis** vermitteln.

Tip: Es ist **spielfördernd**, immer erst die (meist beschränkteren) **profanen Analysen** durchzuführen und danach erst (meist umfassendere) magische / mystische Wege zu gehen, um die Spielanteile von **spezialisierten profanen Charakteren** nicht unnötig zu beschneiden.

Rituale

Die Durchführung von Ritualen im Fantasy-Larp ist eine gängige Methode, bei der **mehrere Charaktere gemeinsam eine Wirkung** erzielen können. **Möglichkeiten, Voraussetzungen, Kraftaufwand** und **Grenzen** von Ritualmagie hängen jedoch sehr stark von den Hintergründen der **Spielwelt** ab. Daher empfiehlt es sich, die Durchführung von Ritualen **frühzeitig**, ohne andere Mitspielende zu stören, mit der **Spielleitung** abzustimmen.

Alchemie

Die Herstellung von **alchemistischen Erzeugnissen** bedient sehr häufig eine **Nische** von entsprechenden Spielfiguren. Dabei wird der Umgang mit **Zutaten** und das optisch ansprechende **Zubereiten** von Tränken dargestellt, die zur **Unterstützung** anderer Charaktere oder **Beeinflussung** der **Spielinhalte** dienen können. Alchemie bewegt sich meist in den Bahnen der Mechaniken der **Spielwelt** und wird häufig im Zusammenhang mit eigenen oder von der Orga vorgegebenen **Rezepten** bespielt. Das eigentliche handwerkliche Tun bei der Darstellung ist meist aber sehr frei gestaltet.

Artefakte

Als Artefakte werden im Fantasy-Larp **Gegenstände** bezeichnet, die durch Artefaktmagie, auch als hohe Magie bezeichnet, eine **Verzauberung** erfahren haben. Die **Wirkung** des auf dem Gegenstand liegenden Zaubers kann **einmalig, mehrmalig** oder **permanent** sein. Der genauen Ausgestaltung sind nur dahingehend Grenzen gesetzt, dass die Details mit der **Spielleitung** oder oft gar, bei von Spielenden geschaffenen Artefakten, im Vorfeld mit der **Orga** abgestimmt sein müssen.

Von der **Orga** durch den **Plot** ins Spiel gegebene Artefakte folgen **anderen Regeln**. Hier ist aber zu beachten, dass diese innerhalb der durch die Orga bespielten **Kampagne** bleiben sollten, um die Liverollenspiele anderer Veranstalter nicht mit mächtigen Artefakten zu überfluten.

Es folgt nun ein weltenspezifischer **Anhang** zu den Besonderheiten in der **Spielwelt Athyria!**

Anhang:

Die Spielwelt Athyria ist eine recht **offene Fantasy-Welt**, die durch Charaktere zum Erleben von **Abenteuern** besucht, aber auch längerfristig **besiedelt** werden kann. In Hinblick auf die Gestaltung von **Charakterkonzepten** gibt es in Athyria viele Möglichkeiten, weswegen das hier vorliegende Richtlinienwerk vollständig anwendbar ist.

Zur Sicherstellung einer gewissen **Konsistenz** der Spielwelt Athyria gibt es eine Reihe von wichtigen **Gesetzmäßigkeiten**, die als **Weltenmechaniken** bezeichnet werden. Durch diese werden beispielsweise **Zeitreisen ausgeschlossen**, die fantastischen **Reisemöglichkeiten** sind darin genauso definiert wie der **Kreislauf** von **Leben** und **Tod**, aber natürlich auch die **Magietheorie**.

Eine Übersicht der **Weltenmechaniken** findet sich hier:

<https://wiki.athyria.de/index.php/Kategorie:Weltenmechaniken>

Folgende **Besonderheiten** von Athyria halten wir an dieser Stelle für erwähnenswert:

Magie

Es empfiehlt sich eine Lektüre der Weltenmechanik "Magietheorie":

<https://wiki.athyria.de/index.php/Magietheorie>

Zaubersprüche

Zaubersprüche in **Athyria** sind eine **magische Handlung**, bei der unter Aufwendung von **Willenskraft Urkräfte** beeinflusst und mit **Magie** verwoben werden. Ein Zauberspruch ist entweder ein **Effekt (E)**, der **sofort wirkt** und dann **abgeschlossen** ist. Oder es ist ein Zauber, der beständige **Konzentration** und **Aufmerksamkeit (A)** des zaubernden Charakters benötigt. Entfällt die **Aufmerksamkeit (A)** bei solchen Zaubern, lässt die **Wirkung** nach und die **Darstellung** durch den **Bezauberten endet**. Eine **Verlängerung** der Zaubewirkung über **Effekt (E) / Aufmerksamkeit (A)** hinaus ist nur durch ein **Ritual (R)** möglich. Materielle Komponenten sind für den Erfolg des Zauberns nicht erforderlich, dienen jedoch der schöneren Darstellung und können wie diese die Zaubewirkung verbessern.

Im **Athyria-Wiki** (<https://wiki.athyria.de>) findet sich eine **Liste** häufig verwendeter **Zaubersprüche** mit **Bezeichnung**, **Wirkung** und **Darstellungsvorschlag**. Eine kleine Auswahl davon wollen wir hier kurz skizzieren:

- Barriere / Magischer Schild (A, R): Schaffung einer undurchdringlichen Barriere
- Befehl / Beherrschung (A, R): die bezauberte Figur muss einen klaren Befehl befolgen
- Druckwelle (E) - NSC-Zauber: Charaktere werden durch den Zauber weggeschleudert
- Furcht (E, A, R): Opfer des Zaubers hat große Angst vor der zauberwirkenden Figur
- Gefühle manipulieren / Freundschaft (A, R): Gefühle werden im Interaktionsspiel verändert
- Giftheilung (A): Gift in einem Körper wird neutralisiert
- Magische Fessel / Verwurzelung (A, R): Verzauberte Person kann einen Ort nicht verlassen
- Magische Rüstung (E): Schutz eines Charakters für drei Treffer, wie ein Kettenhemd
- Schadenszauber / Magischer Pfeil (E): Opfer wird durch magische Entladung stark verletzt
- Schmerz (E, A, R) - NSC-Zauber: Körper des Opfers wird durch Schmerz stark gepeinigt
- Versteinerung (A, R) - Bezauberte Person wird versteinert und ist damit physisch unverletzbar
- Wahrheit (E, A) - Ein bis drei Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden
- Zauber aufheben / stören / zurückwerfen (E, A, R): Varianten von Antimagie

Analysen

In Athyria folgt die **Analyse** wegen festgelegter **Weltenmechaniken** (z.B. die Aspekte des Seins) bestimmten **Gesetzmäßigkeiten**. Es ist also in einigen Bereichen **klar definiert, was** ein Charakter **wie analysieren** kann und wo die **Grenzen** der Analysemagie sind. Eine **geschulte Figur** kennt einige dieser Gesetze natürlich auch. Auch **nichtmagische Charaktere** vermögen in Athyria gemäß ihrer Fähigkeiten **Analysen/Untersuchungen** durchzuführen.

Rituale

In Athyria können im Grunde **alle Charaktere** an einem **Ritual teilnehmen** und sich mit ihrer **Willenskraft einbringen**. Mindestens **eine Figur** sollte jedoch in der **Ritualmagie geschult** sein und alle **Beteiligten anleiten**. **Ritualüberlegungen** sollten frühzeitig mit der **Spielleitung** abgestimmt werden.

Um ein **Ritual** in Athyria durchzuführen, müssen bestimmte **Voraussetzungen** erfüllt sein. So braucht es einen **vorbereiteten Ritualort**, an dem sich **mindestens zwei Charaktere** miteinander verbinden. Es ist notwendig, **ungebundene Urkraft** aufzubringen und einen **symbolischen Akt** durchzuführen, bei dem die Beteiligten ihre **Willenskraft** gemeinsam darauf fokussieren, die **Urkraft** in Hinblick auf die gewünschte **Wirkung** zu **formen**. Weitere Details zu Ritualen in Athyria finden sich hier: <https://wiki.athyria.de/index.php/Rituale>

Magie in Alchemie oder Zauberspeichern

Zaubersprüche können in **Alchemie** oder **temporären Zauberspeichern** für den Verlauf **eines Tages** gebunden und dann von einer **beliebigen Person genutzt** werden. Die **Wirkung** entspricht dann dem zugrunde liegenden **Zauberspruch**. Bei Zaubern, die **Aufmerksamkeit** erfordern, halten die verwendeten Materialien die **Wirkung** für ein **paar Minuten** aufrecht. Die **Wirkung** von Alchemie/Zauberspeichern muss im **Spiel** natürlich trotzdem **vermittelt** oder mit einer **Spielleitung abgestimmt** sein.

Heldenmoment

Die **Spielmechanik** des **Heldenmoments** erlaubt es, in einer **geeigneten Situation** über die **Fähigkeiten**, den **Verletzungszustand** und den Vorrat an **Willenskraft** eines Charakters **hinaus** zu gehen und eine **Handlung** zu vollführen, zu der der Charakter **normalerweise nicht in der Lage** wäre. Dabei **verbraucht** der Charakter aber einen **Teil** seines **eigenen Seins** und seiner **Lebenskraft**, weswegen nach dem Heldenmoment auch ein **sichtbares Zeichen** (z.B. eine Narbe) zurück bleibt, die an diesen Moment erinnert. Die Nutzung eines Heldenmoments muss im **Spiel laut vernehmbar angekündigt** und **proklamiert** werden, so dass Mitspielende erkennen, dass hier im Rahmen der Regeln "geschummelt" wird.

Wichtig: Jede **Orga** kann für ihre **Veranstaltung festlegen, ob** und **wie oft Heldenmomente** auf ihrem Liverollenspiel zugelassen sind.

Widerstand gegen Alchemie/Zaubersprüche

In Athyria gibt es grundsätzlich **keine regeltechnischen Immunitäten** gegen Alchemie oder Zaubersprüche. Es ist aber sehr wohl denkbar, dass bestimmte Figuren gegen **spezifische Wirkungen** (z.B. Schlaf, Lähmungsgifte) eine im **Charakterkonzept definierte Resistenz** haben und sich damit gegen die **Wirkung besser zur Wehr** setzen können. Dies muss dann im **Spiel** deutlich **dargestellt** und **vermittelt** werden.

Charaktertod

Beim Spiel in **Athyria** gilt die **Opferregel**. Das heißt, dass alle Spielenden selbst entscheiden, ob eine Situation zum **Tod** ihres Charakters führen kann. Die **Spielleitung** kann jedoch jederzeit festlegen, dass der **Charakter extrem schwer verletzt** ist oder aus anderen Gründen am weiteren **Spiel nicht mehr teilnehmen kann**.



Zaubersprüche

Dieses Dokument dient als Anhang zum Athyria-Regelwerk und enthält eine Auswahl häufig verwendeter Zaubersprüche mit **Bezeichnung, Wirkung** und **Darstellungsvorschlag**.

Athyria-Regelwerk: <https://wiki.athyria.de/index.php/Regelwerk>

Zauberspruchliste im Wiki: <https://wiki.athyria.de/index.php/Regelwerk>

Herausgegeben von:

Mitraspera e.V., % Fabian Geuß, Straßäcker 7, 93096 Köfering

Urheberinnen und Urheber:

Anne Wagner, Anja Schröder, Christian Wagner, Florian Woythe, Luisa Arndt, Max Engert, Tim Pilotto, Wolfgang Weber

Gestaltung, Lektorat, Satz

Anne Wagner, Christian Wagner, Judy Glashauser, Luisa Arndt

*Verwendung der Inhalte von **ATHYRIA** mit freundlicher Genehmigung des **Mitraspera e.V.**, Copyright by Mitraspera e.V. und allen Urheber:innen für die Inhalte.
(<https://wiki.athyria.de/index.php/Nutzungsbedingungen>)*

Athyrianische Zaubersprüche

Zaubersprüche sind in Athyria eine **magische Handlung**, bei der unter Aufwendung von **Willenskraft Urkräfte** beeinflusst und mit **Magie** verwoben werden. Ein Zauberspruch ist entweder ein **Effekt (E)**, der **sofort wirkt** und dann **abgeschlossen** ist. Oder es ist ein Zauber, der beständige **Konzentration** und **Aufmerksamkeit (A)** der Zaubernenden benötigt. Entfällt die **Aufmerksamkeit (A)** bei solchen Zaubern, lässt die **Wirkung** nach und die **Darstellung** durch die **Bezauberten endet**. Eine **Verlängerung** der Zaubervirkung über **Effekt (E) / Aufmerksamkeit (A)** hinaus ist nur durch ein **Ritual (R)** möglich. Materielle Komponenten sind für den Erfolg des Zauberns nicht erforderlich, dienen jedoch der schöneren Darstellung und können wie diese die Zaubervirkung verbessern.

Es folgt eine Auswahl häufig verwendeter Zaubersprüche mit **Bezeichnung, Wirkung** und **Darstellungsvorschlag**:

Barriere/Magisches Schild (A, R)

Wirkung:

In dem von der zaubernden Person dargestellten Bereich materialisiert sich eine unsichtbare Barriere von maximal 3x3 Metern Größe. Diese kann physisch nicht durchdrungen werden.

A: Die Barriere hält, solange sie der:die Zaubernende mit Konzentration und Darstellung aufrechterhält. Lässt diese:r davon ab oder wird deutlich gestört, bricht die Barriere sofort zusammen.

R: Eine rituell erzeugte Barriere hält längstens bis zum nächsten Morgengrauen.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernende streckt beide Hände mit der Handfläche in die Richtung, in der die Barriere entstehen soll, macht mit den Händen kreisende Bewegungen (oder mit einer Hand an dem Arm, an dem er ein magisches Schild erzeugen möchte), spricht eine Zauberformel und die Worte: "So verdichtet mein Wille die Urkräfte mit magischer Macht und formt eine undurchdringliche **BARRIERE**, die (z.B. diesen Durchgang versperrt, solange ich hier stehe)..."

A: Der:die Zaubernende muss sich beständig auf die Barriere konzentrieren, weiterhin Gesten vollführen und Angriffe auf die Barriere als Schläge gegen den eigenen Willen darstellen.

R: Keine Sicht/Konzentration erforderlich.

Befehl/Beherrschung (A, R)

Wirkung:

Der Wille der Bezauberten wird gezwungen, wenn auch widerwillig, einen Befehl auszuführen, der allerdings nicht dem eigenen Lebenserhaltungstrieb entgegenstehen kann.

A: Mit Ende der Aufmerksamkeit verfliegt die Wirkung innerhalb von einer Minute.

R: Die Wirkung ist nach Abschluss des Rituals in der Regel auf eine Stunde beschränkt. (Mächtigeren Varianten sind möglich.)

Darstellungsvorschlag:

Blickkontakt mit der bezauberten Figur und zeigen mit den Fingern beider Hände an die eigenen Schläfen, Zauberformel, dann die Worte: "Meine Macht **BEHERRSCHT** deinen Willen! Ich **befehle** dir..."

A: Während der Wirkung weiterhin auf den beeinflussten Charakter konzentrieren, dies darstellen und möglichst die Sichtlinie halten.

R: Nach dem Ritual ist keine Konzentration/Sichtlinie mehr erforderlich.

Blindheit (A, R)

Wirkung:

Der bezauberte Charakter erblindet während der Wirkungsdauer. Dabei wird die Blindheit, aus Gründen der OT-Sicherheit, gespielt.

A: Mit Ende der Aufmerksamkeit verfliegt die Wirkung innerhalb von einer Minute.

R: Die Wirkung ist nach Abschluss des Rituals in der Regel auf eine Stunde beschränkt. (Mächtiger Varianten sind möglich.)

Darstellungsvorschlag:

Die zauberwirkende Person wischt sich die Augen zu, zeigt auf die zu verzaubernde Person "Ich nehme dir dein Augenlicht auf dass du **erblindest**."

A: Während der Wirkung weiterhin auf die bezauberte Person konzentrieren, dies darstellen und möglichst die Sichtlinie halten.

R: Nach dem Ritual ist keine Konzentration/Sichtlinie mehr erforderlich.

Druckwelle (E) - NSC-Zauber

Wirkung:

Der Zauber schleudert alle Personen im Umkreis von 3-5 Meter um die Zaubernden deutlich aus dem Radius des Zaubers (5 Meter) heraus. Diese können, je nach Kampfsicherheit, sogar auf den Boden stürzen.

Hinweis: Dieser Zauber dient der Kampfsicherheit der Spielenden und der NSCs. Es geht vor allem darum, Platz zu machen und sich kurz zu sammeln, bevor es dann, mit etwas mehr Platz und vorsichtig weitergehen kann im Kampf.

Darstellungsvorschlag:

Der NSC-Charakter hebt die Waffe, die Hände oder einen geeigneten Gegenstand und ruft laut "Die Urkräfte Athyrias gehorchen meinem Willen und entfesseln eine **DRUCKWELLE!**"

Furcht (E, A, R)

Wirkung:

Der bezauberte Charakter hat plötzlich furchtbare Angst vor dem:der Zaubernden, zieht sich vor dieser Person zurück oder kauert sich zusammen.

E: Die generellen Furcht-Einschränkungen verschwinden, wenn sich der:die Zaubernde mit anderen Dingen beschäftigt. Trotzdem bleibt man dieser Person lieber fern.

A: Die Wirkung hält so lange an, wie sich die zaubernde Figur auf den:die Bezauberte:n konzentriert und mit diesem spielt.

R: Die generelle Wirkung hält nach Abschluss des Rituals noch eine Stunde an, die Angst vor dem:der Zaubernden hält einen Tag an.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde macht sich groß, hebt eine Faust, intoniert laut eine Formel und spricht: "Spüre die Macht meines Willens, die dich mit **FURCHT** erfüllt!"

E: Keine weitere Darstellung erforderlich.

A: Der:die Zaubernde muss sich beständig auf den bezauberten Charakter konzentrieren, mit diesem spielen und diesen im Sichtfeld behalten.

R: Nach dem Ritual ist keine Konzentration/Sichtlinie mehr erforderlich.

Gefühle manipulieren / Freundschaft (A, R)**Wirkung:**

Der Zauber verstärkt bzw. korrumpiert bereits vorhandene oder im Interaktionsspiel erzeugte Gefühle beim bezauberten Charakter. Die zaubernde Person muss also einen Funken des Gefühls erzeugt haben (bspw. ein Lächeln für positive Gefühle, Betroffenheit/Bedenken für negative Gefühle), ehe die verstärkende Wirkung eintritt.

Beispielauswirkungen:

Freude → zu Freundschaft/Zuneigung

Leichte Nervosität → zu Angst

A: Die Gefühlsmanipulation verblasst nach Ende der Aufmerksamkeit langsam innerhalb von einer Minute.

R: Die Manipulation endet nach einigen Stunden, spätestens mit Beginn des nächsten Tages.

Ob die Manipulation nach Verfliegen der Wirkung bemerkt wird, ist dem:der Bezauberten überlassen.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zauberwirkende tritt in emotionalen Kontakt mit dem zu verzaubernden Charakter, bspw. mit einem passenden Kompliment: "Auch wenn wir in dieser Verhandlung nicht auf einer Seite stehen, bin ich doch immer wieder beeindruckt von deiner Wortgewandtheit." und wartet auf das Eintreten der emotionalen Reaktion, um direkt daran anzuknüpfen. "Ich finde, dies ist die Basis für eine **einzigartige FREUNDSCHAFT**, aus der wir wirklich mehr machen sollten." Dabei schaut der:die Zauberwirkende die zu bezaubernde Figur eindringlich an. (Beispiel für Freundschaft)

A: Die wirkende Person muss dabei das Gefühl beim Opfer weiter aufrechterhalten - ob dafür das konstante Gespräch oder ein regelmäßiges Auffrischen alle halbe Stunde nötig ist, hängt davon ab, wie gut die beiden Handelnden sich vorher schon verstanden haben.

R: Eine rituelle Gefühlsmanipulation bedarf intensives Interaktionsspiel. Nach dem Ritual ist keine weitere Interaktion mehr erforderlich.

Gestaltwandlung (R) - NSC-Zauber**Wirkung:**

NSC-Figuren ist es in Athyria aus Plotgründen möglich, ihre Gestalt durch Verwandlung oder Täuschung zu verändern.

Giftheilung (A)

Wirkung:

Der Zauber neutralisiert Gifte im Körper des:der Bezauberten. Die Wirkung setzt mit Beginn des Zaubers ein und dauert je nach Stärke des Giftes wenige Minuten.

Darstellungsvorschlag:

Die Hände des:der Zaubernenden werden in Form eines Trichters über die Verletzungen gehalten, um die Urkräfte zu kanalisieren, während Formeln gesprochen werden, die die Wirkung erklären

Giftneutralisierung (E, R)

Wirkung:

Der Zauber neutralisiert alle Arten von Giften in bis zu fünf Portionen Nahrungsmitteln oder Getränken.

R: Die rituelle Variante vermag eine Mahlzeit für mehr als fünf Personen zu reinigen.

Darstellungsvorschlag:

Die Hände des:der Zaubernenden werden über die zu reinigenden Nahrungsmittel oder Getränke gehalten, während Formeln gesprochen werden, die die Wirkung erklären.

Körper manipulieren (A, R)

Wirkung:

Die zauberwirkende Figur zwingt ihren Willen in/auf den Körper des bezauberten Charakters und steuert diesen wie eine Marionette. Dabei können auch Handlungen aufgezwungen werden, die den:die Bezauberten gefährden. Gegen solche kann der Charakter sich allerdings mit großer Anstrengung wehren.

A: Beständiger Sichtkontakt ist zwingend erforderlich. Ohne Kontakt endet die Wirkung sofort.

R: Ohne Interaktionsmöglichkeit folgt der Körper den letztgültigen Anweisungen. Danach endet die Wirkung.

Die zaubernde Person verschafft sich die Aufmerksamkeit des bezauberten Charakters und fährt mit großen Gesten die Silhouette dieser Person nach - dabei skandiert sie: "Mit meiner Macht erfülle ich deinen LEIB - und dieser FOLGT nun meinem WILLEN" danach zeigt der:die Wirker:in gestisch (oder verbal) an, was die andere Person tun soll. Bspw. ein akzentuiertes Heranwinken, wenn diese näher kommen soll.

A: Dabei muss sich beständig auf den:die Bezauberte:n konzentriert und diese:r im Sichtfeld behalten werden.

R: Es müssen konkrete Anweisungen für jede Zeit außerhalb des Kontaktes gegeben werden. Etwaige Körpermanipulation darüber hinaus bedarf einer Abstimmung mit der SL.

Licht

Wirkung:

Durch den Zauber entsteht ein magisches Licht.

Hinweis: Da Licht meist der Sicherheit und dem Ambiente dient, sind Lichtzauber, Alchemistika und Artefakte in jeder Hinsicht dem Spiel dienlich und kosten auch keine Willenskraft.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde stellt schön dar, dass ein Lichtzauber gewirkt oder ein entsprechendes Artefakt aktiviert wird. Dabei ist vor allem wichtig, dass es optisch ansprechend aussieht und es keine OT-Störungen gibt.

Magische Fessel / Verwurzelung (A, R)**Wirkung:**

Der bezauberte Charakter kann sich nicht mehr von der Stelle bewegen, an der er sich gerade befindet. Sehr wohl ist er aber in der Lage, zu interagieren und eingeschränkt zu kämpfen.

A: Wird der:die Zaubernde eindeutig in der eigenen Konzentration unterbrochen (gestört reicht nicht), oder lässt von dem Opfer ab, endet die Wirkung des Zaubers sofort.

R: Die Wirkung hält mindestens eine Viertel Stunde an, bei einem machtvolleren Ritual maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Darstellungsvorschlag:

Blickkontakt und Geste mit beiden Händen, bei der nach dem:der Bezauberten gegriffen wird und ein Knoten in der Luft geformt wird, dabei Zauberformel und Worte: "Meine Zaubermacht greift deinen Leib und legt eine **MAGISCHE FESSEL** um dich. Du kannst den Ort nicht mehr verlassen, an dem du stehst."

A: Das Opfer muss dann mit Konzentration, Worten und Gesten an dem Ort festgehalten werden.

R: Nach dem Ritual ist keine Sicht/Darstellung mehr erforderlich.

Magische Rüstung (E)**Wirkung:**

Der bezauberte Charakter wird durch eine unsichtbare Rüstung für die nächsten drei Treffer ungefähr so geschützt, als würde er ein (zusätzliches) Kettenhemd tragen. Er muss also die Wucht von Treffern, genauso wie auch leichte Blessuren, trotzdem darstellen.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde lässt eine geöffnete Hand mit Abstand über den Körper des zu bezaubernden Charakters schweben, spricht die Formel und folgende Worte: "So mögen die Urkräfte Athyrias deinen Körper mit einer **MAGISCHEN RÜSTUNG** wider Unbill wappnen!"

Hinweis: Es empfiehlt sich unbedingt, den Zauber so darzustellen, dass etwaige Kampf-Kontrahenten dies wahrnehmen können.

Öffnen (E, R)**Wirkung:**

Der Zauber vermag einen Verschlussmechanismus telekinetisch zu öffnen.

R: Bei extrem komplizierten Verschlussmechanismen oder bei magisch gesicherten ist die rituelle Variante erforderlich. (Oder ein Zauber aufheben in Kombination mit Effekt Öffnen.)

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde legt einen Finger auf den Verschlussmechanismus, spricht die Zauberformel und vermittelt die Wirkung des Spruches.

Hinweis: Wenn der Mechanismus auch OT verschlossen ist, sollte vorher mit der SL geklärt werden, wie der Zauberspruch schön dargestellt werden kann.

Respawn (R) - für NSCs

Wirkung:

Siehe Respawn: <https://wiki.athyria.de/index.php/Respawn>

Ritual stören (A, R)

Wirkung:

Der Zauber/das Ritual stört die Durchführung eines anderen Rituals, so dass dieses verlangsamt wird und womöglich auch nicht abgeschlossen werden kann.

A: Störung eines Rituals in Sichtweite, Wirkung solange Aufmerksamkeit aufrechterhalten werden kann.

R: Störung eines Rituals außer Sichtweite möglich, sofern entsprechende Verbindungskomponenten vorliegen.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zauberkundige konzentriert sich mit seinen Sinnen und entsprechenden Komponenten auf die Störung eines Rituals, spricht eine Zauberformel und macht laut und verständlich deutlich, was er bezweckt, bspw. mit "Mein Wille steht deinem Vorhaben entgegen, so rufe ich die Urkräfte Athyrias an und **STÖRE** dein **RITUAL**."

Schadenszauber / Magischer Pfeil (E, R)

Wirkung:

Das Opfer wird von einer magischen Entladung getroffen, die es zurück stößt oder gar zu Boden schmettert. Es erfährt sehr schwere, innere Verletzungen. (Richtwert: 2-3 Schadenspunkte)

Darstellungsvorschlag:

Blickkontakt mit dem Opfer und zeigen mit Zeige- und Mittelfinger auf dessen Oberkörper, Zauberformel sprechen, dann die Worte: "Mein **MAGISCHER PFEIL** zerschmettert deinen Leib!"

R: In der Ritualvariante braucht der:die Zaubernde entweder verbindende Komponenten zum bezauberten Charakter (z.B. Blut) oder dieser muss anwesend sein.

Schlaf (A, R)

Wirkung:

Der bezauberte Charakter wird müde, begibt sich (wenn dies nicht bereits der Fall ist) in eine ruhige Position und schläft ein. Hierbei ist die Situation zu beachten:

Kampfsituation: Der bezauberte Charakter wird müde/desorientiert, kämpft langsamer, gähnt und versucht, sich aus dem Kampf zurückzuziehen und wieder richtig wach zu werden. Wird die Person verletzt oder geschlagen, wacht sie auch wieder richtig auf.

Stehende/wachende Situation: Der bezauberte Charakter döst sanft weg und bekommt auch leise Geräusche nicht mit. Bei lauten Geräuschen, Verletzungen, Schlägen wacht er auf.

Sitzende/liegende Situation: Der bezauberte Charakter sinkt in einen tiefen Schlaf und muss wirklich energisch geschüttelt werden, um wieder aufzuwachen.

A: Sicht und Konzentration erforderlich, ist diese nicht mehr vorhanden, ist die Wirkung

augenblicklich vorbei.

R: Erfordert Sicht oder Komponenten von der bezauberten Person

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde konzentriert sich auf das Ziel des Zaubers, hebt eine Hand über den eigenen Kopf und tut so als würde er:sie Sand vor den eigenen Augen herunterfallen lassen. Dann gähnt der:die Zaubernde und spricht die Formel und die Worte: "Ruhe und Erholung ist gut für Geist und Körper, so befiehlt mein Wille beidem: **SCHLAFE!**"

Hinweis: Je nach Spielszene muss die Anwendung des Zaubers oder Rituals ggfs. mit der Spielleitung abgestimmt werden, weil so schönere Magiedarstellung möglich ist. (z.B.: Eine Wache bei einem feindlichen Lager soll in den Schlaf geschickt werden - das ist vorher mit der SL abgesprochen und klappt dann einfach)

Schmerz (für feindliche NSCs) (E, A, R)

Wirkung:

Den Körper des bezauberten Charakters durchfährt ein furchtbarer Schmerz, der ihn laut aufschreien und zu Boden stürzen lässt.

E/A: Solange der:die Zaubernde den Zauber weiter darstellt und sich mit dem:der Bezauberten befasst, ist dieser eingeschränkt und hat weiterhin Schmerzen. Nach Beendigung der Aufmerksamkeit enden die körperlichen Einschränkungen sofort, die Schmerzen vergehen langsam in den nächsten Minuten.

R: Die Schmerzen und Einschränkungen können bis zu einer Stunde andauern.

Darstellungsvorschlag:

Der NSC-Bösewicht deutet mit Blickkontakt auf das Opfer, formt die Hand zur Faust und tut so, als würde er dem Opfer das Herz in seine eigene Richtung herausreißen und hineinbeißen. Dabei eine Zauberformel und die Worte: "Grausamer **SCHMERZ** zerreißt deinen Leib!"

A: Der:die Zaubernde beschreibt mit deutlichen Worten die Qualen, die das Opfer zu erleiden gezwungen ist.

R: Entweder wird das Opfer oder körperliche Komponenten (z.B. Blut) von diesem benötigt

Schmerz übertragen (E)

Wirkung:

Die Schmerzen eines bezauberten Charakters werden auf den:die Zaubernde übertragen oder auf eine weitere, freiwillige Person.

Darstellungsvorschlag:

Die zaubernde Figur tritt an den unter Schmerzen leidenden Charakter heran, berührt ihn mit der rechten Hand und das freiwillige Ziel mit der linken Hand. Dabei spricht sie die Worte: "Seinen **SCHMERZ NEHME** ich ihm und **GEBE** ihn dir."

Nimmt der:die Zauberwirker:in den Schmerz selbst auf sich, spricht er:sie: "Dein **SCHMERZ WANDERE** auf mich über."

Stumm (A, R)

Wirkung:

Der bezauberte Charakter ist nicht mehr dazu in der Lage zu sprechen und kann sich nur noch durch unverständliche Laute artikulieren, als hätte jemand seinen Mund verschlossen und seine Zunge gelähmt.

A: Wirkt solange die Aufmerksamkeit des:der Zaubernden erfolgen kann und hört nach Unterbrechung langsam auf.

R: Wirkt rituell maximal eine Stunde, ehe sich die Zunge wieder langsam löst.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde fixiert die zu bezaubernde Personen, deutet auf Zunge/Mund, nimmt den Zeigefinger vor die Lippen, um ein "Psst", anzudeuten. Dann macht er:sie eine Geste, als würde er einen Reißverschluss an den Lippen zuschließen, ehe er die Zauberformel spricht und die Worte: "Mein Wille bricht den deinen und greift nach deiner Stimme. So seist du **STUMM**, bis ich dir wieder zu sprechen erlaube."

A: Während der Zauber wirken soll, muss die bezauberte Person die ganze Zeit im Blick behalten und an die Wirkung erinnert werden.

R: Die rituelle Variante erfordert Komponenten vom Opfer, z.B. Blut.

Taubheit (A, R)

Wirkung:

Der bezauberte Charakter ist nicht mehr in der Lage zu hören. Es fühlt sich so an, als hätte man seine Ohrmuscheln vollständig versiegelt.

A: Wirkt solange die Aufmerksamkeit des Zaubernden erfolgen kann und hört nach Unterbrechung langsam auf.

R: Wirkt rituell maximal eine Stunde, ehe langsam wieder Geräusche zu hören sind.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde fixiert die zu bezaubernde Person, hebt die Hände in Richtung der Ohren und verschließt diese mit den eigenen Händen. Dann spricht er:sie die Formel und die Worte: "Kein Geräusch soll mehr an deine Ohren dringen, denn **TAUBHEIT** bringt dir meine Macht."

A: Während der Zauber wirken soll, muss die bezauberte Person die ganze Zeit im Blick behalten und an die Wirkung erinnert werden.

R: Die rituelle Variante erfordert Komponenten vom Opfer, z.B. Blut.

Urkaft / Element manifestieren (E)

Wirkung:

Eine kleine Menge der definierten Urkraft manifestiert sich in der Hand des Zauberkundigen oder in einem geeigneten Gefäß. Sie verflüchtigt sich im Laufe der Zeit auf natürliche Art und Weise

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde berührt ein Gefäß oder die eigene Hand, ruft die Urkräfte Athyrias an und vermittelt mit wohlgewählten Worten, dass er:sie eine bestimmte Urkraft manifestieren möchte. Die Manifestation muss der:die Zaubernde natürlich selbst geeignet darstellen.

Urkraft / Element manipulieren (A, R)

Wirkung:

Urkräfte werden nach dem Willen des Zaubersenden manipuliert, zum Beispiel in ihrer Form oder dem Zustand verändert. Die Manipulation dauert so lange an, wie die Aufmerksamkeit darauf liegt oder das Ritual andauert.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubersende berührt die zu manipulierenden Urkräfte oder die geeignete Stelle, ruft die Urkräfte Athyrias an und vermittelt mit wohlgewählten Worten, wie er:sie die Urkräfte manipulieren möchte. Es empfiehlt sich, dies im Vorfeld mit der SL abzustimmen und auch einen Plan zu haben, wie die Manipulation der Urkräfte dargestellt werden soll.

Verlangsamen (A)

Wirkung:

Der verzauberte Charakter wird in seinen Bewegungen gebremst und kann sich nur noch in halber Geschwindigkeit bewegen. Seine Muskeln sind dabei sehr träge und die Bemühung, sich zu bewegen, ist anstrengend bis schmerzhaft. Die Intensität der Verlangsamung entspricht der Konzentrationsintensität des:der Zaubersenden. Sobald diese:r etwas gänzlich Anderes macht, vergeht die Wirkung innerhalb von ein paar Herzschlägen.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubersende fixiert die zu verzaubernde Person, packt sich selbst an den Unterarmen und simuliert, dass er sich nicht mehr gut bewegen kann und eingeengt ist. Dann spricht er:sie die Formel und folgende Worte: "Mein Wille greift nach deinem Körper, hemmt deine Bewegung und **VERLANGSAMT** dich." Während der Wirkungsdauer muss weiterhin mit der verzauberten Person interagiert werden, um den Zauber aufrechtzuerhalten.

Verschließen (E, A, R)

Wirkung:

Ein Verschlussmechanismus, eine Tür, Kiste oder etwas Vergleichbares wird mit dem Zauber blockiert/verschlossen.

E: Es findet eine telekinetische Blockade, bzw. ein Verschluss statt, der mechanisch umgangen werden kann.

A: Solange der:die Zaubersende sich auf den Gegenstand konzentriert, kann eine mechanische Öffnung nicht erfolgen. Der Zauber muss erst aufgehoben (dann ist wieder offen) oder gestört (dann kann mechanisch geöffnet werden) werden.

R: Eine Öffnung ist erst wieder möglich, wenn der Verschlusszauber rituell aufgehoben wurde.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubersende berührt den zu verschließenden Gegenstand, konzentriert sich, spricht eine Formel und erklärt mit seinen Worten die Wirkung des Zauberspruchs. Ggfs. sind die Details mit der Spielleitung, am besten vorher schon, abzustimmen.

Verstaubte Erwecken (A, R)

Siehe Verstaubte (<https://wiki.athyria.de/index.php/Verstaubte>)

Versteinerung (A, R)

Wirkung:

Der verzauberte Charakter wird vollständig in seinen Bewegungen gehemmt und bleibt wie versteinert in der Position, in der er sich zuletzt befunden hat erstarrt. In diesem Zustand kann er auch nicht durch profane Angriffe oder Umstände verletzt werden.

A: Die Versteinerung wirkt, solange der:die Zaubernde sich auf die verzauberte Person konzentriert und mit dieser interagiert. Wird die Aufmerksamkeit unterbrochen (gestört reicht nicht), löst sich die Versteinerung langsam. Zunächst kann sich die Person mühsam bewegen und dann schließlich vollständig aus der Versteinerung lösen.

R: Die Wirkung benötigt keine Aufmerksamkeit/Sicht mehr und hält maximal eine Stunde an.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde fixiert sein:ihr Opfer, ballt die rechte Hand zur Faust und schlägt diese in die linke Handfläche. Dabei spricht er:sie die Zauberformel und folgende Worte: "Mein Wille greift nach den Urkräften dieses Landes und deinem Körper. **VERSTEINERT** sollst du sein, bis ich dir wieder erlaube, dich zu bewegen."

A: Während der Zauber wirken soll, muss die bezauberte Person die ganze Zeit im Blick behalten und an die Wirkung erinnert werden.

R: Die rituelle Variante erfordert Komponenten vom Opfer, z.B. Blut.

Wahrheit (E, A)

Das Ziel des Zaubers ist gezwungen eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß zu beantworten oder bei einer offenen Frage möglichst die Wahrheit zu sprechen, wobei es bei offenen Fragen minimal möglich ist, die Wahrheit zu umschiffen.

E: Eine Frage kann gestellt werden.

A: Bis zu drei Fragen können gestellt werden.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zauberkundige steht in einem ruhigen Moment unmittelbar vor dem Ziel des Zaubers, blickt diesem in die Augen, erklärt den Zauber zunächst und spricht dann eine Zauberformel, mit den Worten: "So obsiegt mein Willen ob der Zaubermacht im Ringen mit dem deinen. Und mit meiner Frage wird die **WAHRHEIT** offenbar."

Windstoß (E)

Wirkung:

Die unmittelbar vor dem Bezaubernden stehenden Personen werden mehrere Schritte zurückgeworfen und ggfs. sogar zu Boden geworfen. Dabei werden sie jedoch nicht verletzt.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde holt mit offenen Händen oder einem Fächer aus, spricht die Formel und sagt: "Meine Zaubermacht formt die Urkraft der Luft. **WIND, STOßE** dich fort von mir!" Dann stößt der:die Zaubernde die Hände nach vorne zusammen.

Wundheilung(A, R)

Wirkung:

Leichte Verletzungen oder eine besonders schwere Verletzung des Charakters werden geheilt (Richtwert: 3 Lebenspunkte).

R: In der rituellen Variante können mehrere Verletzungen, der ganze Körper oder wirklich ernsthafte Verletzungen geheilt werden.

Darstellungsvorschlag:

Die Hände der zaubernden Figur werden in Form eines Trichters über die Verletzungen gehalten, um die Urkräfte zu kanalisieren, während Formeln gesprochen werden, die die Wirkung erklären.

Zauber aufheben (E, R)

Wirkung:

E: Ein Effekt kann aufgehoben werden. Teilweise können bereits erfolgte Manipulationen (z.B. Schadenszauber) nicht mehr rückgängig gemacht werden. Wohl aber kann z.B. eine durch den Effekt "Verschließen" ausgelöste Blockade aufgehoben werden.

R: Die andauernde Wirkung eines Effekt-Zaubers kann aufgehoben werden.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde muss dem Effekt/Zauber entsprechende Gesten machen, eine Zauberformel sprechen und die Wirkung mit geeigneten Worten vermitteln. Schlüsselworte dabei sind: **"ZAUBER AUFHEBEN!"**

Zauber stören (A, R)

Wirkung:

A: Ein aktiver und unter Aufmerksamkeit gewirkter Zauber kann gestört und dessen Wirkung dadurch aufgehoben werden.

R: Ein Aufmerksamkeitszauber, der durch ein Ritual keine Aufmerksamkeit/Sicht mehr erfordert, kann damit gestört und dessen Wirkung aufgehoben werden

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde muss eine dem Zauberspruch entsprechende Geste machen, eine Zauberformel sprechen und die Wirkung mit geeigneten Worten vermitteln. Schlüsselworte dabei sind: **"ZAUBER STÖREN!"**

Zauber zurückwerfen (E)

Wirkung:

Ein auf den zaubernden Charakter gesprochener Effekt-Zauberspruch wird auf dessen Wirkenden zurückgeworfen.

Darstellungsvorschlag:

Der:die Zaubernde, der Ziel eines Zaubers werden soll, tut mit Gesten so, als würde er:sie den Zauber auffangen und zurückwerfen. Je nach Dynamik der Darstellung ruft er:sie eine Zauberformel und die Worte, die ausdrücken, dass er:sie den **"ZAUBER ZURÜCKWERFEN"** will. Wenn sich Zauberkundige in einem magischen Duell einig sind, kann hier von den Schlüsselwörtern abgewichen werden, solange klar ist, wie der Verlauf der Handlungen beiderseits abläuft.