



# Schwert & Magie – Magieregelwerk

## Einleitung: Magieverständnis und Philosophie

Im LARP-System **Schwert & Magie** durchdringt Magie die gesamte Spielwelt als mystische Energie, gespeist aus dem *Licht von Awen*. Dieses **Licht von Awen** (eine Art Urenergie) ist die Ursprungsform aller Magie: Eine metaphysische Lebensenergie, die durch alles fließt. Der Begriff *Awen* bedeutet „Inspiration“ im Alt-Walisischen, es ist das schöpferische Prinzip, das jeder in sich trägt. Wer sich mit Disziplin dem Licht von Awen öffnet, kann diese innere Kraft bewusst formen und Magie wirken. In keltischer Dichtung und Druidentum galt Awen als göttliche Quelle der Kreativität, vergleichbar mit der Muse im antiken Griechenland oder mit *Prana/Chi* in östlichen Philosophien.

Magie ist **individuell**: Jede magiebegabte Person oder Wesen tritt in Beziehung mit etwas Größerem, sei es dem uralten **Weltenbaum**, dem allgegenwärtigen **Licht von Awen** selbst oder den rohen **Elementen** der Welt. Da das Licht von Awen ein Teil von jedem Lebewesen ist, kann eine magiebegabte Person oder Wesen in sich selbst einen Speicher der Magie haben.

Der Zaubernde ist dabei ein Katalysator oder Werkzeug für diese größere Macht, die durch den Wirkenden fließt oder in ihm ruht. Diese Philosophie betont, dass Magie im Spiel kein simples Abspulen von Punkten oder Fähigkeiten ist, sondern ein gemeinsames Erschaffen von Momenten. Das Regelwerk lädt zum *gemeinsamen Erzählen, Darstellen* und *Entdecken* ein, auf Basis von Vertrauen, Fairness und Spielspaß. **Jede einzelne Con lebt durch eure Magie.**

## Struktur und Anwendung der Magie

Magie ist im Spiel **darstellbar**, das heißt, sie wird durch Worte, Gesten, Rituale, Symbole und Hilfsmittel sichtbar gemacht, sodass alle Mitspielenden erkennen können, was geschieht. Ein zentrales Prinzip lautet dabei: **DKWDDK**: „**Du kannst, was du darstellen kannst.**“ Es gibt **keine Punkte** zu verwalten, keine langen Listen von Sprüchen zum Auswendiglernen. Stattdessen basiert alles auf eurer Darstellung und Absprache. Drei Formen der magischen Anwendung stehen zur Verfügung:

- **Freie Zauber**: Das sind spontane, kleinere Effekte, die ein Magiewirkender frei improvisiert. Form und Ergebnis bestimmt der Spielercharakter selbst, ohne dass eine Spielleitung eingreifen muss. Diese freien Zauber eignen sich für alltägliche kleine Wunder oder spontane Zauberei im Kampfgetümmel.
- **Ritualzauber**: Aufwändigere Magie, die oft mehrere Minuten dauert oder mehrere Teilnehmer hat. Hierbei **stimmt ihr euch mit den beteiligten Spielern/NSCs ab**, insbesondere, wenn die Wirkung andere stark betrifft. Eine Absprache mit der SL (Spielleitung) ist nur nötig, wenn das angestrebte Ergebnis **Plot relevanten Einfluss** haben könnte. Beispiel: Einen Schutzkreis, um euer eigenes Lagerzelt zu ziehen erfordert keine SL-Zustimmung, während ein Schutzkreis an einem *wichtigen* Ort (z.B. am Lager der Schattenwanderer oder an einem magischen Portal) vorher mit der SL besprochen sein sollte.
- **Con-spezifische Zauber**: Dies sind spezielle Sprüche oder Rituale, die nur für das jeweilige Event (Con) existieren. Sie kommen meist in Form von Schriftstücken, Rezepten oder Anleitungen ins Spiel, die während der Veranstaltung gefunden



werden. Solche Zauber haben vordefinierte Formen, Zutaten und Parameter, folgt also den Anweisungen dieser Dokumente, um ihre Wirkung zu entfalten.

**Wichtige Maxime:** *Je stärker der Effekt, desto mehr Darstellung und Aufwand!* Kleinere Zauber (z.B. ein einfaches **Licht** fürs Ambiente oder ein **Feuerball** im Kampf) können mit kurzen Gesten und einem knappen Spruch stimmungsvoll gewirkt werden. Größere Magie, etwa das Errichten eines **Schutzkreises**, sollte deutlich aufwändiger inszeniert sein: Zieht reale Kreise mit Mehl oder Kreide, sprecht längere Zauberformeln, meditiert oder trommelt, nutzt Kerzen, Runen und andere Materialien, um die Stärke des Rituals zu unterstreichen. So entsteht mehr *Bespielbarkeit* und Immersion für alle. Denkt daran: **Darstellung zählt!** Nutzt kreatives Ambiente, um eure Magie glaubhaft zu machen, ein gezeichnetes Ritualsigil am Boden, ein knorriger Stab als Fokus oder leise Hintergrundgesänge können die wahrgenommene Wirkung enorm verstärken. Magie entsteht durch Wirkung und Wirkung durch Atmosphäre.

**Codewörter / Tellingwörter:** Jeder direkt gewirkte Spruch (Sofort/Freier-Zauber) soll mit einem klar verständlichen **Codewort** enden. Dieses wird laut und deutlich ausgesprochen und fasst die beabsichtigte Wirkung in einem Wort zusammen:

zum Beispiel „**FEUERBALL!**“, „**SCHLAF!**“ oder „**SCHWÄCHE!**“. Die eigentliche Beschwörungsformel davor könnt ihr frei und kreativ gestalten; wichtig ist nur, dass am Ende das Codewort fällt, damit auch Mitspieler (ohne Listen auswendig lernen zu müssen), **sofort wissen, welcher Effekt gemeint ist** und entsprechend darauf reagieren können. Achtet darauf, einfache und intuitiv verständliche Worte zu wählen, damit niemand rätseln muss. Ein Beispiel: „*Zunge der Glut, tanze durch die Luft – **FEUERBALL!***“ kündigt einen Feuerball an, dem der getroffene Gegner ausweichen oder einen Treffer ausspielen sollte. Die Codewörter sind **keine Befehle**, sondern Spielinformationen, sie stellen klar, was dargestellt wurde, und laden das Gegenüber ein, passend darauf zu reagieren.

**Keine Zwangswirkung:** Es gibt **keine** absoluten Willensbeherrschungs-Zauber, die Spielern die Kontrolle über ihren Charakter nehmen. Die Wirkung eines Zaubers beruht **immer auf Absprache und freiwilligem Reagieren**, nicht auf Zwang. Ihr sollt meist im Sinne des Zaubersenden mitspielen: *Magie soll etwas bewirken!*, aber niemand muss gegen den eigenen Charakterwillen handeln. (In seltenen Fällen kann es Plot bedingt Ausnahmen geben, die dann von der SL klar kommuniziert würden.) Dieses Prinzip erfordert Fairness von allen Beteiligten: Spielt **ehrlich und kooperativ**, damit Magie im Spiel für alle glaubwürdig bleibt. Wenn euch ein Effekt unklar ist, fragt im Zweifelsfall **OT** nach, anstatt ihn zu ignorieren.

## Farbcodierte Bänder und Pergamente

Die Spielleitung markiert besondere Orte, Objekte oder Effekte mit farbigen Bändern und wetterfesten Pergamenten:

- **Blau** – Markiert magische Orte oder Objekte. Auf solchen Plätzen können Hinweise in UV-Schrift versteckt sein. Diese verborgenen Botschaften auf Pergament dürfen nur **magiebegabte Charaktere** mit "Magiesinn" **unter Schwarzlicht** lesen.
- **Rot** – Steht für eine magische **Barriere**, die physisch nicht überschritten werden darf – Charaktere stoßen hier wie gegen eine unsichtbare Wand.
- **Grün** – Kennzeichnet Orte mit besonderer **Stimmung** oder Aura. Ein am Band befestigtes Pergament beschreibt die Wirkung (z. B. beruhigend oder bedrohlich), die nur von bestimmten Charaktergruppen wahrgenommen werden kann. (z.B. am Weltenbaum fühlen sich naturverbundene Wesen wohl, ein Ort der tiefen Meditation)



- **Gelb** – Nur mit **Spielleitung** weiterspielen. Der Bereich oder Gegenstand ist relevant für eine geplante Szene oder Entscheidung durch die SL. Bitte nicht selbstständig bespielen.

## Die Strömungen der Magie

Das Magiesystem kennt verschiedene **magische Strömungen**, durch die sich das *Licht von Awen* manifestiert. Jede Strömung verkörpert eine bestimmte Facette der Welt und hat eigene Traditionen, Rituale und typische Effekte. Spielercharaktere wählen in der Regel einen dieser Pfade entsprechend ihrer Hintergrundgeschichte und Neigungen. Alle Strömungen ziehen ihre Kraft aus derselben Quelle (dem Licht von Awen), drücken sich aber unterschiedlich aus, ähnlich wie weißes Licht, das vom Prisma in verschiedene Farben gebrochen wird. Im Folgenden werden die **vier Hauptströmungen** vorgestellt. Diese sind dabei aber nicht alle Weisen wie sich Magie ausdrücken kann. (Eine davon, die **Schattenmagie**, steht ausschließlich NSC zur Verfügung, ist aber der Vollständigkeit halber beschrieben. Sollte ein SC Schattenmagie nutzen wollen, spricht das bitte vorher mit einer SL ab)

### ☀ **Licht von Awen**

Die **Magie des Lichts von Awen** ist die reinste Form der Magie, die Strömung der reinen Lebensenergie selbst. Das Licht von Awen durchflutet alles Sein: Stein und Wurzel, Herz und Atemzug und wer lernt, dieses Licht zu lenken, vermag großes Heil und Schutz zu bewirken. Diese Strömung repräsentiert *Harmonie, Heilung und das spirituelle Gleichgewicht*. Es verlangt einen klaren Geist, innere Disziplin und die Bereitschaft, sich selbst zurückzunehmen, denn man kanalisiert nicht eigene Macht, sondern eine größere Ordnung.

- **Zugänglich für:** Spielercharaktere und NSCs. Besonders starke Zauber dieser Magieform stehen nur nach Rücksprache mit einer SL zur Verfügung.

Das Licht von Awen drückt sich in der eigenen Inspiration aus. In manchen Ritualen kann das Licht von Awen allein durch die Gabe der persönlichen Inspiration, das was einen Ausmacht, inspiriert weitergegeben werden (z.B. Lied, Gedicht, Schwertkampf etc.). Jeder, der das Licht in sich trägt, kann es entfalten, durch Hingabe, Klarheit und Vertrauen. Diejenigen die den Pfad der Achtsamkeit, des inneren Gleichgewichts oder der natürlichen Ordnung gehen, haben einen verstärkten Zugang zu dieser Form der Magie.

- **Darstellungs-Inspiration (nur Inspiration, eigene Ideen erlaubt und gewünscht):** Darstellung des **Lichts von Awen** ist eine Kunst der Stille, der Form und des inneren Leuchtens. Wer mit dieser Magie wirkt, tut dies nicht mit Gewalt, sondern mit Klarheit und Würde. Häufig geschieht dies in einem Kreis des Lichts, umgeben von Kerzen, leuchtenden Runen aus Glanzstaub oder reflektierenden Flächen, die das Licht bündeln und lenken. Segensgesten und Handzeichen werden bewusst und ruhig ausgeführt: über Stirn, Herz oder Hände, in Formen, die dem Licht Raum geben. Leuchtende Symbole, sei es als UV-Runen auf der Haut, als glühende Awenzeichen auf Bannern oder als in Lichtwasser getauchte Steine, verstärken die Präsenz. Ruhe selbst wird zur Macht: ein aufrechter Stand, geöffnete Handflächen, der klare Blick eines Wesens, das durchlässig für das Licht geworden ist. Oft begleiten Summen, Obertöne oder schlichte Chorgesänge die Rituale, als würden sie das Licht in den Körper zurückrufen. Fokusobjekte wie Kristalle, Lichtkelche oder Stäbe mit Symbolen



des Awen dienen als Anker oder Verstärker. Manche segnen sich selbst oder andere mit einem Trank aus Lichtwasser, einer Mischung aus klarem Quellwasser, Mondessenz und dem Hauch einer persönlichen Awen-Gabe, der Frieden schenkt, Klarheit bringt oder das eigene Licht im Inneren stärkt. Feuerrituale gehören zur Darstellung, etwa das Entzünden eines Lichts als Zeichen für Hoffnung, Reinheit oder den Beginn eines heiligen Bundes.

- **Typische Effekte:** Reinigung von Verderbnis oder Flüchen, Heilungszauber für Körper und Geist, Bannkreise gegen dunkle Mächte, Schutzzauren, Friedenszauber, Segnungen die Harmonie verbreiten, Stärkung anderer Magieformen, Verstärkung von Schwüren oder Bündnissen, Beruhigung von Aggression, Panik oder innerem Chaos
- **Bekannte Anwender:** Hüter des Lichts (Können reines Licht von Awen nutzen (nur NSC)), Magier des Lichts, Lichtwirkende Künstler oder Barden, Energetiker (die mit Lebensenergie experimentieren), Heiler, energetische Alchemisten, das mythische *Orakel des Lichts*, sowie im Prinzip jeder Charakter, der diese Inspiration spürt und entwickelt. Das Licht von Awen ist offen für alle reinen Herzen.

## **Magie des Weltenbaums**

Die **Magie des Weltenbaums** entspringt dem ältesten magischen Wesen der Welt: dem sagenumwobenen Weltenbaum selbst. Der Weltenbaum (in vielen Kulturen Yggdrasil, Irminsul, Baum des Lebens genannt) steht symbolisch für **Verbindung, zyklisches Leben, Weisheit, Erinnerung, Verwurzelung, Gleichgewicht und Heilung**. Seine Magie ist nicht spektakulär, sondern tief, langsam, wirkungsvoll, wie die Jahreszeiten selbst. Seine Kraft offenbart sich in Ritualen, in Kreisen, in wiederkehrenden Mustern und dem Flüstern der Wurzeln.

Der Weltenbaum ist **Resonanzkörper** und **Verstärker** für das *Licht von Awen*, das durch seine **Wurzeln** in alle Länder fließt. Diese Magieströmung steht symbolisch für Wachstum, Verbundenheit und zyklische Erneuerung. Wer die Weltenbaummagie wirkt, sieht sich als Hüter des Gleichgewichts und als Vermittler zwischen allen Lebewesen.

- **Zugänglich für:** Alle magiebegabten SCs und NSCs, die durch eine entsprechende Hintergrundgeschichte oder z.B. durch einen Noria-NSC eine Bindung an den Weltenbaum erhalten haben. (In der Spielwelt Talundrin ermöglicht ein Volk namens *Noria* diese Verbindung, spricht ggf. mit der Orga/SL, wie euer Charakter Zugang fand.)
- **Darstellungs-Inspiration (nur Inspiration, eigene Ideen erlaubt und gewünscht):** Rituale an alten Steinkreisen oder Bäumen, das Ziehen von Runen in Erde und Rinde, das Verwenden von Wurzeln, Blättern und anderen Naturmaterialien. Weltenbaum-Magier können z.B. in der Dämmerung meditieren, mit Bäumen „sprechen“ oder mit Erdfarben Symbole malen, um ihre Macht zu fokussieren.
- **Typische Effekte:** Kanalisierung des Lichts von Awen, Reinigung von Dunkelheit und Verderbnis (Flüche), Wund und Seelische Heilung, spirituelle Erdung für Rituale, Verbindung mit der Quelle allen Lebens, Öffnung heiliger Übergänge, Stabilisierung magischer Kreise, Verstärkung heilender Rituale, Schutz gegen Schattenmagie, Verstärkung von Visionen und Traumdeutung, Verbindung mit Ahnen, Schutz vor Beeinflussung
- **Bekannte Anwender (In-Game):** Vor allem die Hüter des Weltenbaums in Noria können seine Macht direkt kanalisieren, Druiden, naturverbundene Elfen, Feenwesen oder Naturgeister, Naturverbundene Magier, Schamanen der Stämme und *Naturseher*.



## 🔥 Elementarmagie

Die **Elementarmagie** ist die wandelbare, rohe Kraft der Welt. Sie ist die gebrochene Strahlung des Lichts von Awen, aufgespalten in das, was wir fühlen, sehen, riechen und berühren können (So wie ein Prisma das Licht in einzelne Farben spaltet, spaltet sich das Licht von Awen in die Elemente auf): **Feuer, Wasser, Luft, Erde, Licht**. Wer diese Magie wirkt, steht in direkter Verbindung mit der lebendigen Natur und ihren Kräften. Sie ist spürbar, greifbar, oft ungezähmt, aber voller Möglichkeiten.

Elementarmagier formen das Unsichtbare sichtbar. Ihre Zauber sind direkt, ihre Rituale oft kraftvoll, rhythmisch und voller Bewegung. Manche sind instinktiv Begabte, andere wurden durch Lehrer, Stämme oder alte Texte in die Lehre der Elemente eingeführt. Das Gleichgewicht der Kräfte ist dabei zentral: Nur wer versteht, dass jedes Element sein Gegenstück braucht, kann es führen, ohne daran zu zerbrechen.

Die **Elementarmagie** kanalisiert die vielfältigen „Farben“ des Awen-Lichts, die in der physischen Welt sichtbar werden. Man sagt: Das Licht von Awen ist wie ein weißer Strahl, der durch das Prisma der Schöpfung in unterschiedliche Aspekte (z.B. Elemente) gebrochen wird. Feuer, Wasser, Luft, Erde, Blitz, all diese sind Ausdrucksformen derselben Urenergie. Elementarmagier verstehen die Naturkräfte und bändigen sie im Spiel der Magie. Diese Strömung steht für **rohe Kraft, Veränderung und das Spiel der Elemente**.

- **Zugänglich für:** Alle Charaktere (SC & NSC), die eine tiefe Verbindung zu einem oder mehreren Elementen empfinden oder entwickeln, unabhängig von Herkunft oder Fraktion. Diese Magie steht offen, solange sie glaubwürdig dargestellt wird. Es gibt keine spezielle Voraussetzung, oft entdecken Charaktere ihre elementare Begabung spontan (z.B. ein wilder Feuerzauberer) oder durch Lehrmeister (z.B. ein hermetischer Elementarist).
- **Darstellungs- Inspiration (nur Inspiration, eigene Ideen erlaubt und gewünscht):** Farbige Stoffe, Federn, Rauch, Wasser, Kerzen, Trommeln oder Klangröhren. Rituale mit Feuerstellen, Wasserschalen, Windspielen oder Erde. Tanz, Gesten, Atemarbeit, kräftige Bewegungen oder Stimmklang (z. B. beim Feuersummen). Auch kleine Requisiten wie Sandbeutel, Wasserschalen, Federn oder glühende Steine können die Wirkung verstärken. Die Elemente sind körperlich: ihre Magie ist es auch. Wichtig ist, dass das Element *spürbar* wird, sei es durch Requisiten oder durch eure Körpersprache. Achtung Feuerzauber mit echtem Feuer nur nach Rücksprache mit der SL.
- **Typische Effekte:** Angriffszauber wie Feuerbälle oder Blitzstöße, defensive Manöver wie eine Wand aus Nebel oder Erde, das Hervorrufen von Elementen (Wasser herbeizaubern, Fackel entfachen), Verwandlung eines Elements (Wasser zu Eis gefrieren lassen) oder das Beeinflussen der Umwelt (Windstoß, Erdzittern). Elementarmagie kann sehr vielseitig sein, von spektakulär offensiv bis subtil helfend.
- **Bekannte Anwender:** Elementaristen, Kampfmagier, Schamanen, die mit Sturm und Feuer umgehen, Alchemisten, die Elemente in Tränken binden. Auch viele Abenteuermagier ohne formale Ausbildung greifen intuitiv auf Elementarmagie zurück, weil sie unmittelbar und mächtig ist.



## ● Schattenmagie (nur NSC oder SC nach Absprache)

Die **Magie der Schatten** ist ein finsterer, geheimnisvoller Pfad, der sich fundamental von allen anderen Magiearten unterscheidet. **Spielercharakteren ist dieser Weg nicht offen zugänglich**: er bleibt den NSC vorbehalten, meist den Antagonisten im Spiel. Man weiß in der Welt von *Schwert & Magie* nur wenig über die Schattenmagie. Bekannt ist, dass sie ausschließlich von den ominösen *Schattenwanderern* und den Wesen der *Grauen* gewirkt werden kann. Diese Kreaturen haben das Licht von Awen **nie in sich getragen** oder es ist in ihnen fast erloschen.

- **Zugänglich für: Keine SC! (nur nach Absprache (oder GSC-Rolle))** Nur NSCs, die von der Orga als Schattenwesen oder „Graue“ eingesetzt werden, beherrschen diese Magie. Spielercharaktere können im Verlauf des Spiels von Schattenmagie betroffen sein oder Versuchungen ausgesetzt werden, *dürfen* sie aber nur nach Absprache selbst verwenden oder erlernen.
- **Über die Wirkung:** Die genauen Effekte der Schattenmagie liegen im Dunkeln. Aus Erzählungen lässt sich schließen, dass sie vor allem auf **Verderbnis, Furcht und Zerstörung** ausgelegt ist. Schattenzauber können möglicherweise das Licht und Lebensenergie aus Wesen ziehen, schreckliche Illusionen oder Albträume hervorrufen oder Kreaturen korrumpieren. Spieler sollten solche Effekte rein als **Plot-Elemente** betrachten und dementsprechend atmosphärisch darauf reagieren (z.B. Angst überzeugend ausspielen, wenn ein NSC-Schattenschamane einen *Furcht*-Zauber andeutet).
- **Hinweis:** Da Schattenmagie der „Bösewicht“-Magiepfad ist, gilt hier besonders: **Absprache vor Wirkung**. NSCs setzen sie im Rahmen der inszenierten Handlung ein und Spieler haben immer die Wahl, wie sie damit umgehen. Solltet ihr einmal OT unsicher sein, ob oder wie euer Charakter betroffen sein kann, sucht das Gespräch mit der SL oder dem NSC. Ansonsten genießt es, euch vor der dunklen Magie zu *gruseln*, die im Hintergrund lauert, und denkt daran, dass eure tapferen Helden ihr letztlich etwas entgegensetzen können, nämlich Zusammenhalt und das Licht.

## Ein Aspekt der Schattenmagie, die Verdorbene Pfade – Magie jenseits des Gleichgewichts

Nicht jede Kraft, die wirkt, dient dem Leben. In dunklen Winkeln Talundrins existieren Pfade, die nicht vom Licht von Awen durchströmt sind, sondern von Hunger, Machtgier und dem Flüstern entfernter Wesenheiten. Diese sogenannten **Verdorbenen Pfade** sind gefährlich, instabil und nie ohne Preis.

Sie gehören nicht zur offenen Magielehre, sind **nicht explizit für Spielercharaktere vorgesehen**, können aber durch NSCs, vergessene Rituale oder verlorene Artefakte in die Spielwelt eindringen. Wer sich ihnen nähert, riskiert, seinen inneren Awen-Funken zu verlieren und zu einem Gefäß für etwas zu werden, das nicht aus dieser Welt stammt. Spielercharaktere, die bereits auf solchen Pfaden wandeln, weil sie von außerhalb Talundrins kommen, sprechen die Nutzung solcher Magie bitte mit der Orga/SL ab.

### Bekannte Verdorbene Pfade (nur mit SL-Absprache):

- **Dämonologie:**  
Die Beschwörung, Anrufung oder Paktbindung mit jenseitigen Entitäten. Ihre Kräfte



verleihen Stärke, aber zersetzen den Willen.

*Typisch:* Flammen aus nichts, Stimmen im Nebel, Besessenheit.

- **Nekromantie:**

Der Kontakt zu Toten, das Erzwingen von Erinnerung, das Binden von Seelen. Keine Form ist ohne Konsequenz.

*Typisch:* schwarze Runen, Aschekreise, kalter Atem im Nacken.

- **Blutmagie:**

Magie, die mit eigenem oder fremdem Blut genährt wird. Sie ist intensiv, machtvoll – und zerstört auf Dauer Körper und Geist.

*Typisch:* Schnitte als Fokus, blutige Artefakte, rote Riten.

- **Schattenpakt:**

Magier, die den Schatten nicht bekämpfen, sondern ihn *nutzen*, zahlen oft mit dem, was sie waren.

*Typisch:* gestohlene Gesichter, vergessene Namen, schwärzender Boden.

Diese Pfade sind Teil der Welt, aber nicht ihres Gleichgewichts. **Sie existieren**, um das Licht herauszufordern, nicht um es zu ersetzen. Sie liefern NSCs, Plot und Ritualen Tiefe und Gefahr. Wer ihnen begegnet, begegnet sich selbst in der dunkelsten Form.

**Spielregel:** Diese Pfade stehen **nicht für SC offen**, es sei denn, ausdrücklich durch Plot und SL-Absprache freigegeben. Ihr Einsatz dient der Dramaturgie, nicht der Machtsteigerung.

## Sicherheitshinweise (Pyrotechnik, Darstellung, Wirkungsspiel)

Sicherheit und Rücksicht stehen bei aller Magie-Darstellung an oberster Stelle. Auch wenn wir fantasievolle **Effekte** lieben, dürfen sie niemals echte Personen gefährden. Beachtet daher folgende Richtlinien:

- **Pyrotechnik & Feuer:** Offenes Feuer und Pyrotechnik sind **nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Orga** gestattet. Ohne Genehmigung ist *jede Art von Feuereffekt verboten!* Wenn ihr plant, eigene Showeffekte mit auf die Con zu bringen (z.B. Bärlappsporen (*Lycopodium clavatum*), Pyropapier, Rauchpulver, kleine Bühnenknaller), **meldet dies unbedingt vorab** bei der Anmeldung an und zeigt es **spätestens bei eurer Anreise** der Orga. Nicht genehmigte Rauch-, Feuer-, Pyro- oder Nebel-effekte dürfen nicht verwendet werden. Zuwiderhandlung kann ernsthafte Konsequenzen haben, im schlimmsten Fall nutzen wir das Hausrecht und verweisen euch vom Gelände. Diese strenge Regelung dient eurer eigenen Sicherheit und der aller Anwesenden sowie dem Schutz der Location.
- **Waffenwirkung & Darstellung:** Wenn ihr magische Angriffe darstellt (z.B. einen **Feuerball** mit einem Wurfgeschoss), achtet auf ungefährliche **Requisiten**. Nutzt weiche Bälle mit Stoffüberzug oder ähnlich sichere Gegenstände. Zielt nicht auf den Kopf und werft mit angemessener Kraft, das Ziel ist eine **Andeutung** des Treffers, kein echter Wurf. Ebenso bei **Pulvereffekten** (z.B. symbolische Asche für einen *Schwäche*-Fluch): verwendet nur unschädliche Stoffe und werft sie **nicht ins Gesicht** der Mitspieler. Klärt idealerweise vorher OT ab, ob jemand Allergien hat (z.B. gegen Mehl). Sicherheit geht vor Eleganz der Darstellung.
- **Körperliche Unversehrtheit:** Magie kann im Spiel Charaktere durch die Gegend schleudern oder ohnmächtig zu Boden schicken, spielt solche **Wirkung** nur in dem Maß aus, wie es euer reales Umfeld zulässt. Schaut euch vorher um: Liegen scharfe



Steine oder Hindernisse, auf die ihr fallen könntet? Ist genug Platz, um einen Schritt rückwärts zu taumeln, ohne jemand anderen umzustoßen? Sprecht große **Stunt-Szenen** (z.B. ein dramatisches Wegschleudern mit Salto) im Zweifel mit euren Mitspielern oder der SL ab. Wir wollen eindrucksvolle Szenen, aber keine Verletzten.

- **Klare Zeichen & Absprachen:** Verwendet Codewörter laut und deutlich, um Missverständnisse zu vermeiden. Wenn ihr euch unsicher seid, ob ein Spieler euren Zauber bemerkt hat, wiederholt das Codewort notfalls. Im Zweifel kann man auch OT kurz nachhaken (“Hast du meinen ‘Schlaf’ mitbekommen?”), statt frustriert auf Reaktion zu warten. Ebenso darf jeder Spieler **OT-Stopp** rufen, wenn eine Darstellung unsicher wird, zögert nicht, bei echten Gefahren (wie Feuer außer Kontrolle oder Kreislaufproblemen beim Ritual knien) die Szene abubrechen. Wir können im Anschluss immer eine elegante IT-Erklärung finden, aber Realunfälle wollen wir nicht.

Zusammengefasst: Nutzt ruhig Hilfsmittel wie UV-Lampen für magische Schrift, Kisten mit Zahlenschlössern als magische Siegel oder Rauch für Auftritte, all das kann tolles Flair erzeugen. Aber bleibt im Rahmen des Erlaubten und hört auf die Orga-Briefings. **Sicherheit, Verantwortungsbewusstsein und respektvolles Miteinander** sind die Basis, auf der wir gefahrlos magische Atmosphäre erschaffen.

## Spielerische Prinzipien

Magie im LARP ist immer auch ein Ausmachen zwischen Spielern. Hier sind einige Grundprinzipien, damit das *Miteinander-Zaubern* für alle ein Vergnügen bleibt:

### Reaktion und Fairness

**Magie wirkt nur, wenn alle mitspielen.** Die schönste Illusion zerbricht, wenn jemand nicht reagiert. Daher unser Leitsatz: *Wirkung basiert auf Abstimmung und Rollenspiel.* Wenn dein Charakter verzaubert wird, bemühe dich, entsprechend zu **reagieren**, selbst wenn es deinen Helden schwächt oder in Bedrängnis bringt. Das gemeinsame Erzählen steht über dem persönlichen „Gewinnen“. Gleichzeitig gilt das Fairplay in beide Richtungen: Der Zauberende sollte seine Effekte so darstellen, dass andere sie nachvollziehen können, und im Zweifel vorher OT um Erlaubnis fragen (z.B. „Darf ich dich mit einem Schlafzauber belegen?“ – kaum jemand wird nein sagen, wenn es stimmungsvoll inszeniert ist).

**Patzer und Fehlschläge** gehören ausdrücklich dazu! Nicht jeder Zauber gelingt, und das ist gut so, es erhöht die Spannung. Die Schwere und das Aufkommen von Fehlschlägen und Nebenwirkungen hängt auch davon ab, wie passend und erfolgreich die Darstellung der Magie ist. Habt Mut zum Scheitern, auch spontan: Vielleicht stottert euer Magier beim Spruch vor Aufregung und nichts passiert? Spielt es aus! *Patzer sind erlaubt und gewollt. Magie muss nicht perfekt sein!* Je mächtiger ein Effekt, desto höher ist die Chance auf unvorhergesehene **Nebeneffekte** oder Konsequenzen im Plot.

**Niemand muss etwas gegen den Charakterwillen tun**, was der Spieler nicht möchte. Behaltet das immer im Hinterkopf. Wenn euch eine magische Beeinflussung OT unwohl fühlen lässt (z.B. weil euer Charakter zu etwas Böartigem gedrängt würde, was ihr nicht spielen wollt), dürft ihr einen Weg finden, euch dem zu entziehen. Vielleicht spürt euer Charakter inneren Widerstand oder findet eine Lücke im Zauber. Solche Situationen sind



selten, aber falls sie auftreten: kommuniziert OT und sucht eine Lösung (Notfalls steht die SL helfend bereit). Im Normalfall jedoch vertrauen wir darauf, **dass alle fair bleiben** und Magie nicht nutzen, um anderen den Spaß zu nehmen. Das schließt ein, nicht jede Wirkung bis zum Äußersten auszureizen, z.B. einen *Beherrschungszauber*, so es ihn gibt, nicht dazu zu verwenden, jemanden komplett bloßzustellen oder aus dem Spiel zu nehmen. Denkt immer daran: Wir zaubern **miteinander**, nicht gegeneinander.

## Erschöpfung durch Magie

Beachtet die **Grenzen eures Charakters**: Magie ist keine endlose Ressource, die man beliebig aus einem Brunnen schöpfen kann. Selbst wenn die Kraft von externen Quellen kommt (Weltenbaum, Awen-Licht, Elemente oder gar Schattenreiche), sie fließt immer *durch den Körper, Geist und die Seele* des Wirkenden. Dieser Fluss fordert einen Preis, den ihr im Spiel darstellen solltet, um die Magie glaubhaft zu halten.

Richtet euch nach folgender Daumenregel für die **Darstellung von Erschöpfung**:

- **Kleiner Zauber** – z.B. ein einzelner freier Sofortzauber im Kampf: Euer Magier ist vielleicht kurz außer Atem oder muss sich einen Moment sammeln. Zeigt das durch tieferes Atmen, kurzes Innehalten oder ein Schulterzucken, als müsstet ihr euch schütteln.
- **Großer Spruch** – z.B. ein längeres Ritual oder ein mächtiger Effekt: Das sollte sichtbare Spuren hinterlassen. Zeigt **Zittern, Benommenheit oder Schwäche**. Vielleicht knickt ihr leicht ein, müsst euch abstützen, eure Stimme zittert nach dem langen Singen, oder ihr wirkt blass und erschöpft.
- **Wiederholtes Zaubern oder stundenlanges Ritualwirken**: Stellt deutliche Erschöpfungssymptome dar! Nach mehreren Zaubern hintereinander könntet ihr wackelig auf den Beinen stehen, Schweiß auf der Stirn haben, Konzentrationsverlust spielen oder sogar leichtes Nasenbluten andeuten. Eure magische Energie ist praktisch aufgebraucht. Vielleicht benötigt ihr eine Ruhepause oder Hilfe von außen, um weiterzumachen.

Magier sind **keine Maschinen, sondern Gefäße** und jedes Gefäß kann überlaufen oder zerbrechen. Übersetzt: Wenn ihr euch zu viel aufladet, sollte das Konsequenzen haben. Diese Darstellung von Erschöpfung macht die Magie nicht nur glaubwürdiger, sondern auch eindrucksvoller für alle Beteiligten. Ein Zauberer, der nach einem enormen Kraftakt schwach in die Knie sinkt, vermittelt den Umstehenden sofort: „*Wow, da wurde gerade etwas wirklich Gewaltiges gewirkt und es hat ihn beinahe überfordert.*“ Das schafft Respekt und Atmosphäre. Also scheut euch nicht, euren Helden auch mal an seine Grenzen zu bringen – er wirkt dadurch nur epischer.

## Erweiterungsmodule

Neben den Grundregeln zur spontanen Magie gibt es bei *Schwert & Magie* einige optionale Erweiterungen, die das magische Spiel bereichern können. Diese Module wie **Heilmagie**, **Artefakte**, **Alchemie** und **Großrituale** kommen oft mit speziellen Regeln oder erfordern Absprache mit der Spielleitung. Sie stehen grundsätzlich allen offen, die Interesse daran haben, sollten aber mit Bedacht ins Spiel integriert werden, damit das Gleichgewicht der Spielwelt gewahrt bleibt.

### Regelungen für Heilmagie und Wiederbelebung



Heilmagie ist ein wertvoller Teil der magischen Welt von Schwert & Magie, doch auch sie unterliegt klaren Regeln und Grenzen, um das Gleichgewicht der Spielwelt zu wahren.

**Heilzauber** dürfen angewendet werden, um verletzte oder erschöpfte Charaktere zu stabilisieren, Schmerzen zu lindern oder den natürlichen Heilungsprozess zu unterstützen. Doch schwere Wunden hinterlassen Spuren, eine gebrochene Rippe mag weniger schmerzen, bleibt aber eine Einschränkung, trotzdem können über Magie Knochenbrüche, Schlagwunden und andere Verletzungen geheilt werden.

Wer Heilmagie nutzt, sollte dies **glaubhaft inszenieren**: mit ruhigen Gesten, segensreichen Worten, Lichtsymbolen oder Ritualhandlungen. Die Wirkung zeigt sich nicht in einer vollständigen Wiederherstellung, sondern in einer Linderung, vielleicht kann ein Verwundeter nach einem Lichtsegen wieder gehen, aber nicht kämpfen.

**Wiederbelebung hingegen ist ein Ausnahmefall.** In der Welt von Talundrin ist der Tod ein ernstzunehmender Moment. Das Zurückholen einer Seele gehört zu den mächtigsten und seltensten Formen der Magie, wenn es überhaupt möglich ist. In der Regel ist eine Wiederbelebung durch Magie nicht erlaubt. Sollte es in einem besonderen Plotmoment oder Ritual doch zu einer Rückkehr kommen, muss dies im Vorfeld mit der **Spielleitung** abgesprochen und von ihr genehmigt worden sein. Der Einsatz solcher Rituale ist einzigartig, mit großem Aufwand verbunden und stets von tiefer Bedeutung für das Spielgeschehen.

**Die Darstellung der Heilmagie** sollte berühren, inspirieren und den Moment aufwerten, nicht bloß ein Mittel sein, um schnell wieder kampffähig zu sein. Sie bietet Raum für Rollenspiel, Verbindung und innere Wandlung und damit genau das, wofür das Licht von Awen steht.

## Artefakte

**Artefakte** sind magische Gegenstände, die durch hohe Kunst der Magie erschaffen oder verzaubert wurden. Im Fantasy-LARP bezeichnet man als Artefakte Objekte, die eine spürbare magische Wirkung besitzen. Sei es ein Amulett, das den Träger vor Dämonen schützt, ein Schwert, in dem ein Feuergeist wohnt, oder ein Portalstein, der an einen anderen Ort versetzen kann. Die Wirkung eines Artefakts kann *einmalig*, *mehrfach* oder *permanent* sein, je nach Artefakt und Hintergrundgeschichte.

**Spielregeln für Artefakte:** Artefakte sind mächtig und daher reglementiert. Grundsätzlich gilt: **Kein Spieler startet mit einem Artefakt**, das nicht von der Orga abgesegnet wurde. Findet ihr im Plot ein Artefakt oder möchtet eines herstellen, muss die genaue Ausgestaltung immer mit der SL/Orga abgesprochen werden. Dies betrifft z.B. die Frage, welche Fähigkeit das Artefakt hat und wie oft es einsetzbar ist. Oft werden Artefakte im Spiel **durch Plot** eingeführt (etwa als Belohnung am Ende eines Abenteuers). Solche von der Orga ins Spiel gebrachten Artefakte können eigenen Sonderregeln folgen. Meist bleiben sie innerhalb der laufenden Con gültig und sollten nicht einfach auf andere Cons übertragen werden, niemand möchte, dass ein benachbarter Con plötzlich von mächtigen Artefakten „überschwemmt“ wird, die anderswo erspielt wurden.

**Darstellung und Handhabung:** Wenn ihr ein Artefakt besitzt, stellt sicher, dass es als solches erkennbar ist. Markiert es OT dezent (z.B. mit einem farbigen Band am Griff oder einem Kärtchen in der Tasche), falls Regelnotizen nötig sind. IT sollte die Magie eines Artefakts spürbar sein: vielleicht glühen Runen auf, wenn es aktiv wird, oder es reagiert auf das Licht von Awen. Seid euch bewusst, dass Artefakte oft *Begehrlichkeiten* wecken, wer



einen sichtbaren magischen Stab trägt, könnte zum Ziel von Dieben oder Feinden werden. Das ist Teil des Spielreizes. Spielt ruhig die Verantwortung und Last aus, die so ein mächtiger Gegenstand mit sich bringt. Und bedenkt: Die Orga wird die Balance im Auge behalten. Ein Artefakt ist nie dazu da, euch unbesiegbar zu machen, sondern um interessante Möglichkeiten zu schaffen. Nutzt es klug und storydienlich.

## Alchemie

Die **Alchemie** ist die Kunst, die Magie der Welt in Tränken, Elixieren und Substanzen zu binden. Sie stellt oft eine **ergänzende Nische** im Spiel dar: Alchemistische Produkte können andere Charaktere unterstützen oder bestimmte Plot-Hürden überwinden (z.B. ein Trank gegen eine Seuche, Sprengöl für eine versiegelte Tür, Wahrheitselixier etc.). Die Herstellung von alchemistischen Erzeugnissen erfordert im Spiel vor allem Liebe zum Detail und Darstellungsfreude. Ihr solltet bereit sein, Zutaten zu sammeln, Rezepte zu entschlüsseln und eure Braukunst optisch ansprechend auszuspielen.

**Darstellung:** Ein Alchemist hat in der Regel einen Kessel, Phiolen, Kräuterbündel, Mörser und Stößel etc. dabei. Das **Mischen von Tränken** soll im Spiel nachzuvollziehen sein, rührt tatsächlich in einem Topf (es reicht Wasser mit etwas Lebensmittelfarbe), gibt *Zutaten* hinzu (Blätter, Pulver, einem Hauch Trockeneis für Nebel) und murmelt Formeln oder Notizen vor euch hin. Das schafft Atmosphäre. Alchemie ist meistens weniger spontan als Zauberei: Ein Trank braucht Zeit zum Brauen. Im Spiel kann das dadurch gelöst werden, dass ihr OT ein paar Minuten rührt, während IT vielleicht Stunden vergehen. **Rezepte** sind oft entweder von der Orga vorgegeben oder selbst entwickelt. Manche Cons stellen ein Alchemie-System mit festen Rezepten zur Verfügung, andere (so wie wir) halten es freier: Ihr könnt eigene Rezeptideen einbringen, müsst aber Wirkung und benötigte Zutaten (bei Plotrelevanten Tränken) mit der SL abstimmen, damit es ins Gleichgewicht passt.

## Trankarten in Schwert & Magie

Alchemistische Tränke können viele Wirkungen haben, im Rahmen der Fairness und Immersion. **Beispiele:**

- **Heiltränke & Heilmittel** – Wundheilung, Krankheits- oder Giftbekämpfung.
- **Unterstützungstränke (Buffs)** – kurzzeitige Stärke, Mut, Ausdauer, Konzentration.
- **Schutztränke** – Abwehr bestimmter Effekte oder Gifte.
- **Gifte & Waffenöle** – schwächen, lähmen, verlangsamen oder wirken subtiler.
- **Statusverändernde Elixiere** – Schlaftränke, Wahrheitsseren, Beruhigungs- oder Furchtelixiere.

Jeder Trank muss **IT schlüssig** wirken, darf **nicht unbegrenzt stark** sein und sollte **Gegenspielmöglichkeiten** haben (Gegengift, Bannung, Schutzritual).

## Darstellung & Immersion

Alchemie in *Schwert & Magie* lebt von **Atmosphäre und Handwerk:**

- Sichtbares Nutzen von Zutaten (Kräuter, Mineralien, Öle, Pulver, exotische Objekte).
- Gerätschaften wie Kessel, Phiolen, Mörser, Destillen, Waagen.
- Stimmung schaffen: Rühren, Abwiegen, Fläschchen abfüllen, Rauch oder Dampf aufsteigen lassen, Rezepte studieren.



- Das Brauen ist **sichtbar IT** – kein „Ich mach’ mal eben einen Trank“ ohne Darstellung.

Selbst OT vorbereitete Flüssigkeiten müssen **vor Ort IT** in Szene gesetzt werden, damit andere Spieler das Brauen miterleben können.

### **Sonderregel bei Heiltränken, diese MÜSSEN Vor-Ort gebraut werden**

Ein Heiltrank ist **erst wirksam**, wenn er:

1. **Vor Ort** im Spiel gebraut wurde: sichtbar und darstellerisch.
2. Von der **NSC-Alchemistin in Noria** geprüft wurde. (Dies stellt sicher, dass er wirklich dargestellt gebraut wurde)
3. Ein **lila Band** am Flaschenhals trägt, dass ihn als „aktiviert“ kennzeichnet.

Ohne lila Band ist ein Heiltrank **nur Dekoration** und hat **keine Spielwirkung**.

### **Warum diese Regel?**

Diese Regel dient nicht dazu, Spieler zu bremsen, sondern um **Tiefe und Glaubwürdigkeit** zu schaffen:

1. **Mehr Immersion im Kampfgeschehen**  
In vielen LARPs heilen Spieler sich nach einer Verletzung im Kampf fast augenblicklich mit einem Heiltrank und springen sofort zurück ins Getümmel. Das zerstört die Dramatik und die Glaubwürdigkeit einer Schlacht.
2. **Mehr Spiel für Verwundete**  
Wer verletzt ist, soll ins Lazarett, zu Heilern, Alchemisten oder Kräuterkundigen. Es entstehen so **weitere Spielszenen**: das Schleppen eines Gefallenen ins Lager, das fieberhafte Suchen nach einem Alchemisten, das Erbitten eines seltenen Heiltranks. Aus einer simplen Wunde wird ein kleines Abenteuer und aus einem Heiltrank eine Errungenschaft, nicht nur ein Konsumgut.
3. **Mehr Bedeutung für Alchemisten**  
Heiltränke sind nicht einfach „Vorrat aus der Kiste“. Sie müssen **vor Ort** hergestellt werden, mit sichtbarem Handwerk und Interaktion. Die Aktivierung in Noria macht Alchemisten zu einem zentralen Bindeglied zwischen Kämpfern, Heilern und der Versorgungslinie der Lager.
4. **Schutz vor Powergaming**  
Die Aktivierungsregel verhindert, dass Spieler vor der Con Dutzende Heiltränke vorbereiten und sich so einen unfairen Vorteil verschaffen. Heilung wird ein wertvoller, begrenzter und gespielter Prozess: kein automatischer Reset-Button.

### **IT- und OT-Kennzeichnung**

Um Missverständnisse zu vermeiden:

- Jeder Trank sollte einen **OT-Zettel** enthalten, der Wirkung und Dauer beschreibt.
- Beispiel: „*Heilt eine schwere Wunde innerhalb von 30 Minuten – schonen empfohlen.*“



- Für Gifte oder Debuffs muss klar angegeben werden, wie lange und auf welche Weise sie wirken.
- Heiltränke mit lila Band sind für alle eindeutig erkennbar.

## Anwendung

Tränke wirken im Spiel entweder durch:

- **Trinken** – Heiltränke, Buffs, Schutzelixiere.
- **Kontakt** – Salben, Öle, Gifte.

Kontaktgifte müssen OT klar gekennzeichnet werden (z. B. farbiges Band an einer Waffe). Trinken oder Salben sollte **darstellerisch** ausgespielt werden.

## Lagerung & Haltbarkeit

- Tränke gelten nur für die laufende Veranstaltung.
- Nach der Con verlieren sie IT ihre Wirksamkeit.
- Heiltränke dürfen nicht „gebunkert“ oder von Con zu Con mitgenommen werden.

## Zutaten & Rezepte

- Zutaten können im Spiel gefunden, gekauft oder von der SL ausgegeben werden.
- Manche mächtigen Tränke benötigen Plot-Zutaten.
- Eigene Rezepte sind willkommen – starke oder außergewöhnliche Wirkungen müssen jedoch vorher mit der SL abgestimmt werden.

## Balancing & Fairness

- Kein Trank darf extreme Vorteile bringen, ohne IT-Logik und SL-Absegnung.
- Mehrere Heiltränke hintereinander beschleunigen den Heilprozess nicht.
- **DKWDDK** – „*Du kannst, was du darstellen kannst*“ – gilt immer.
- Alchemie bewegt sich meist im Rahmen der etablierten Spielmechaniken und erfordert nachvollziehbare, reproduzierbare Effekte. Das heißt, es sollte keine eierlegende Wollmilchtränke geben. Jeder Trank, jedes Gift hat klare Grenzen und Zutaten. Die SL behält sich vor, unbalancierte Eigenkreationen zu entschärfen.

## Ziel der Alchemie in Schwert & Magie

Alchemie soll:

- **Immersives Spiel** fördern.
- **Interaktion** zwischen Spielern anregen.
- **Bedeutungsvolle Spielszenen** schaffen.
- Dafür sorgen, dass jede Heilung, jedes Gift und jedes Elixier zu einer kleinen Geschichte wird, nicht nur zu einem regeltechnischen Effekt.



## Großrituale

Als **Großrituale** bezeichnen wir magische Zeremonien von **besonders großer Tragweite**, oft mit vielen Teilnehmern, langer Dauer und dramatischem Einfluss auf die Spielwelt.

Großrituale sind **Höhepunkte** der Magie im Spiel, Momente, in denen mehrere Magier gemeinsam die Grenzen des bisher Möglichen verschieben. Beispiele: Die Schließung eines großen Dämonentores, die Erweckung des Geistes des Waldes im Weltenbaum, ein gewaltiger Wetterzauber, der eine ganze Schlacht beeinflusst, oder das Brechen eines uralten Fluchs über dem Land.

**Planung und Absprache:** Großrituale hängen sehr von der Spielhandlung ab. Wenn ihr ein solches Ritual **anstrebt**, solltet ihr **frühzeitig OT mit der Spielleitung sprechen**. Solche Rituale erfordern oft Plot-Informationen (wo ist der richtige Ort? Welche Zutaten oder Vorbedingungen gibt es? Welche NSCs könnten helfen oder stören?). Die SL wird euch unterstützen, damit das Ritual inszeniert werden kann, ohne den Spielfluss zu stören. Wichtig: Führt Vorbereitungsgespräche *möglichst ohne andere Spieler zu stören*, am besten in ruhigen OT-Momenten oder vor dem Con. Das finale Ritual selbst sollte **IT vorbereitet und durchgeführt** werden, mit möglichst vielen anderen im Schlepptau (denn es sind großartige Spielszenen!). Aber die organisatorischen Dinge (Timing, braucht ihr Technik, Rauchgranaten, Deko etc.) bitte mit der Orga klären.

**Durchführung:** Bindet alle Teilnehmer ein! Großrituale sind am beeindruckendsten, wenn man sieht, dass jeder eine Rolle hat: Der Kreis der Druiden, die Elementarmagier an den vier Himmelsrichtungen, der Lichtmagier im Zentrum, die Kämpfer, die Wache stehen, nutzt die Ressourcen. Bereitet am besten **Ritualrollen** vor (oder fragt SL nach NSC-Unterstützung). Ein Großritual kann gut und gerne 10-30 Minuten Spielzeit einnehmen. Achtet darauf, dass es für Zuschauer nicht langweilig wird: ein Höhepunkt (z.B. das gemeinsame Anstimmen eines Liedes oder ein Knalleffekt am Schluss) wirkt Wunder. Wenn möglich, **visualisiert** die Energie: z.B. alle werfen im entscheidenden Moment farbiges Pulver in die Luft, oder ein Knallkörper zündet (mit Erlaubnis!), Nebel wallt auf, Lichter flackern. Das sind OT-Tricks, die IT große Magie symbolisieren.

**Risiken und Konsequenzen:** Die Regel „je größer der Zauber, desto größer das Risiko“ gilt hier besonders. Großrituale sind prädestiniert für dramatische Wendungen, seid bereit, auch mit unvorhergesehenen Ergebnissen umzugehen. Vielleicht wird das Ritual nicht *ganz* den gewünschten Effekt haben, sondern etwas Unerwartetes passiert (die SL wird euch sicher nicht einfach nur scheitern lassen, ohne eine neue Story daraus zu spinnen!). Diese Unsicherheit gehört dazu und macht den Reiz aus. Stellt auch hier Erschöpfung dar: Nach einem Großritual sollten alle Magiebegabten spürbar ausgebrannt sein. Gönnst euren Charakteren anschließend ruhig eine Ohnmacht, Trance oder was euch einfällt, das gibt auch Nichtmagiern die Gelegenheit, sich um euch zu kümmern und Anschluss an die Szene zu finden.

Zum Abschluss: Großrituale können spielentscheidend sein, aber sie ersetzen nicht das restliche Abenteuer. Seht sie als episches **Finale** oder wichtige **Meilensteine**, nicht als Abkürzung für alle Probleme. Die Welt von *Schwert & Magie* reagiert auf große Magie und wird sich danach verändern, meistens zum Besseren, manchmal mit neuen Herausforderungen. In jedem Fall sind Großrituale unvergessliche Erlebnisse, die noch lange am Lagerfeuer besungen werden. Plant sie gut, spielt sie mit Hingabe und lasst euch vom Ausgang überraschen!



*Dieses Magieregelwerk soll euch als Leitfaden dienen, um die Magie in **Schwert & Magie** stimmungsvoll und sicher ins Spiel zu bringen. Haltet euch an die Regeln, aber vor allem: Nutzt eure Fantasie. Lasst euch von den hier vorgestellten Pfaden inspirieren, aber fühlt euch nicht eingengt. Magie lebt von Kreativität und Improvisation. Solange ihr fair und verantwortungsbewusst mit euren Mitspielern umgeht, steht euch eine ganze Welt voller Zauber offen. In diesem Sinne: Möge das Licht von Awen eure Schritte erleuchten und der Weltenbaum euch Kraft spenden. Auf dass eure Rituale unvergesslich und eure Abenteuer legendär sein mögen!*