

CROWN

MAGIE REGELN

Autoren:

Betty, Idee, Jürgen Stoll

09.06.2016

Magie

DKWDDK bedeutet für Magiespieler viel Veränderung. Zum einen fallen "Stützen" wie die Listen an möglichen Zaubern weg, auf der anderen Seite eröffnet allerdings genau dies wiederum die Tür zu viel mehr Möglichkeiten, da die Sprucheffekte nicht mehr nur auf bestimmte Zauber begrenzt sind. Des Weiteren legt DKWDDK erheblich mehr Verantwortung in die Hände der Spieler selbst. Magier nach DKWDDK können sich nun nicht mehr auf ein Regelwerk mit vorgeschriebenem Effekt für einen Zauber berufen (z.B. "Ein Feuerball zieht 2 LP ab"), vielmehr bestimmt der Mitspieler, auf den die Magie trifft, ob bzw. welchen Effekt diese bei ihm hat.

Die Deutungshoheit über die Magie liegt also nicht mehr beim Wirker, sondern beim Empfänger. Dies führt zu zwei grundlegenden Appellen, die wir an die Spieler unserer Cons richten wollen:

An die Magiewirker:

Stellt die Zauber möglichst schön dar, um euren Mitspielern einen Anreiz zu geben, Euch mit Spiel zu belohnen. Bietet also möglichst schönes Spiel.

An die Magie-Empfänger:

Reagiert auf die Zauber, die auf Euch gewirkt werden mit Spiel. Nichts ist frustrierender als ein Spielangebot zu geben, und dieses komplett ignoriert zu wissen. Eure Reaktion hilft im Idealfall, das Spiel für alle Mitspieler - und damit auch für Euch selbst - zu vertiefen/verbessern.

Es ist das Verständnis der BrokenCrown-Orga, dass man als Teilnehmer an der BrokenCrown-Kampagne mit seinen Mitspielern spielt und nicht gegen sie (auch wenn die bespielten Charaktere sich durchaus feindlich gegenüberstehen werden). Somit ist für uns auch das adäquate Reagieren auf Spielangebote ein grundsätzlicher Teil des LARPs auf der BrokenCrown-Kampagne. Es ist unser Ziel, durch das DKWDDK-Regelsystem die Magiedarstellung und -vielfalt auf dem BrokenCrown zu fördern und Magie im IT-Spiel wieder zu einem mystischen, schwer erfahrbaren Begriff machen.

Jede Magie die gewirkt wird, in welcher Form auch immer (auch Schamanismus o.ä.) führt zu „Auszehrung“ (Näheres s.u.). Es ist bei aller Freiheit in der Darstellung dennoch darauf zu achten, die geltenden Sicherheitsbestimmungen einzuhalten und keinen Mitspieler zu gefährden. Solltet ihr Zweifel oder Fragen haben, könnt ihr euch jederzeit gern an die Lager-SL wenden.

Das Auszehren

Bei jedem Wirken eines magischen Effekts bekommt der jeweilige Magiewirker das Gefühl, immer älter und schwächer zu werden. Für Magier, die dies noch nicht vorher erfahren haben, ist dies oftmals ein enormer Schock, da es sich beim Materialisieren des Effektes plötzlich so anfühlt, als würde man ein Stück des eigenen Selbst aus sich herausreißen. Die Stärke des Lebensfeldverlustes hängt Erfahrungsgemäß von vielerlei Faktoren ab. So wurde beobachtet, dass beispielsweise der Einsatz von Lebendopfern, die Nutzung von magischen Komponenten und Artefakten die dem Zweck dienlich sind oder aber die Verbindung mehrerer Magier das Auszehren mindern können, während mächtigere Effekte, Ablenkungen während des Wirkens oder mangelnde Vorbereitungen, die kompensiert werden müssen, den Verbrauch des eigenen Lebensfeldes steigern.

Es wurde jedoch entdeckt, dass die Einnahme eines Elixiers, gebraut aus den seltenen Lotuspflanzen, dem Auszehren entgegenwirkt. Diese Pflanze wächst nur in Makrabar, jedoch gibt es vereinzelt ähnlich wirkende Pflanzen im Rest des Reiches zu finden, welche sich jedoch bisher nicht züchten ließen. Diese sind in Ulshar als Gnomenkraut bekannt. Die Alchemisten Makrabars haben ein streng gehütetes Rezept entwickelt, wie sie aus der Lotus-Pflanze einen Trank brauen können, der die Lebenskraft der Umgebung direkt aufnimmt und bindet.

Dies ist das geheimnisvolle Vinios-Elixier, das die Effekte der Auszehrung lindern und sogar heilen kann, da die verlorene Lebenskraft durch die im Vinios-Elixier gespeicherte wiederhergestellt wird. Viele haben schon versucht, dieses Elixier selbst zu brauen, doch sind die meisten kläglich gescheitert, was sie allerdings nicht hindert, oftmals minderwertige oder sogar gefährliche Kopien des Vinios-Elixiers an den Mann bringen zu wollen. Hergestellt werden diese zumeist aus Gnomenkraut und sind, Berichten zufolge, mit vielen Nebenwirkungen belastet.

Allgemeine Einschränkungen

Um die Broken-Crown-Kampagne anspruchsvoller und das Intrigenspiel interessanter zu machen, haben wir uns dazu entschlossen, bestimmte magische Effekte ganz zu verbieten bzw. sie nur den Hauspielern gewisser Fürstentümern zugänglich zu machen.

Komplett verboten ist jedweder magische Effekt,
der direkt und/oder unmittelbar den Tod des Gegenübers als Ziel hat.

Außerdem sind nur die Herune der vier Götter dazu fähig, Wahrheitszauber durch ein spezielles Ritual zu wirken. Sämtliche andere Wahrheitszauber werden keinen Effekt auf dem Broken-Crown haben.

Als letztes seien noch die Makrabari zu nennen, die als einziges Volk dazu in der Lage sind, Magie in Objekte zu binden. Anwendungsbereiche hierfür sind magische Schriftrollen oder Artefakte, jedoch sind auch andere Anwendungsgebiete denkbar.

Heilmagie

Ein Hauptteil der Spannung eines Sandbox-Systems liegt in den Konsequenzen der eigenen Handlungen. Um diese Konsequenzen spürbar zu machen, haben wir uns entschlossen, Heilmagie zwar wirksam, aber nur begrenzt nutzbar zu machen. Heilmagie beschleunigt zwar die Heilung einer Wunde, jedoch sind keine Instant-Heilungen möglich.

Heilmagie kann immer nur in Verbindung mit traditioneller Medizin funktionieren. So müssen Wunden beispielsweise als Minimum gesäubert und verbunden sein, bevor magische Kräfte ihren Teil tun können, bei größeren Wunden müssen zudem weitere mundane Schritte wie das Nähen der Wunden selbst noch vor der Magieeinwirkung geschehen. Die Heilmagie ist eine unterstützende Technik und kein Ersatz für traditionelle Heilungen. Auch kann sie mit der richtigen Vorbereitung und Wirken von Kräften (kleine Rituale beispielsweise) Dinge vollbringen, die die Medizin nicht vollbringen kann (ein Bein wieder annähen etc.). Auch hier ist dieser Prozess immer eine Unterstützung der traditionellen Medizin ist, nie ein Ersatz. Auch wird selbst bei solchen größeren, von Magie unterstützten Operationen immer eine längere Nachsorge nötig sein. Ziel ist es hierbei nicht, einem Spieler längerfristig Spiel zu rauben, sondern Konsequenzen in das Spiel zu integrieren und erfahrbar zu machen. Gleichzeitig macht es das Spiel für alle realistischer und tiefer, wenn ein Charakter, welcher ein Messer in den Bauch bekam, auch nach 2 Tagen noch sichtbar unter Schmerzen leidet und von Ärzten umsorgt wird, aber sich zumindest aufrecht halten kann.

Kurzzusammenfassung der Magie

- Magie ist etwas sehr seltenes in Lethe
- Magie ist nicht weltvernichtend mächtig
- Heilmagie beschleunigt nur normale Heilung
- Es gibt keine tödlichen Zauber (instant-kill)
- Wahrheitszauber sind nur für Herune
- Magie binden gibt es nur für Makrabar
- Jeder wirker von Übernatürlichem ist von der Auszehrung betroffen
- Das Auszehren kann durch das Vinios-Elixier bekämpft werden
- Als Magiespieler gibst Du dein Bestes, um Magie schön darzustellen für Deine Mitspieler und erwartest keine alleingültige Reaktion Deines Gegenübers
- Wenn Magie auf Dich gewirkt wird, reagierst Du mit Spiel darauf
- Habt den Mut, euren Charakteren auch Schaden zufügen zu lassen, um den Spielspaß aller zu steigern