

**Wissenswertes über
Zauberstäbe und
Zauberspruchliste von
Bathou**

Version 1

Stand: 12/2022

Wissenswertes über Zauberstäbe und Zauberspruchliste von Bathou

Version 1

Stand: 12/2022

Lorem Ipsum



Vorwort



Die Kraft des Zauberstabs

Es liegt in der Natur Bathous, dass es eine hochmagische Insel ist, auf der verschiedenes Handwerk genutzt werden kann, um diese Magie zu kanalisieren. Eine Kanalisierung von magischer Energie geschieht immer durch ein Medium.

Die bekannteste Form ist der Zauberstab. Weniger geläufig sind Tränke, Artefakte oder Rituale, welche ebenfalls als Medium magische Kraft entfalten können, auch wenn man keine Magie beherrschen kann, nur in einem anderen Ausmaß. Besonders im Falle eines Rituals ist der Wirkungsbereich größer und dadurch viel herausfordernder, gegebenenfalls diffuser und die Wirkung dadurch schwer zu berechnen. Wohingegen bei einem Zauberstab, die Richtung, die Stärke und der Effekt besser beeinflusst werden kann. Ein Artefakt kann nur eine magische Wirkung nach einem festgelegten Muster und Effekt entfalten und ist damit die unflexibelste Art der Zauberwirkung.

Leider können nur magische Wesen einen Zauber mit einem Zauberstab erschaffen oder Artefakte herstellen. Die unmagischen Wesen können aber trotzdem Rituale und Tränke meistern, sowie fertige Artefakte nutzen, diese Themen werden aber an anderer Stelle behandelt.

In diesem Dokument legen wir das Augenmerk auf die Zauber, die man mit einem Zauberstab erlernen kann. Einen Zauberstab kann man überall erwerben. Auf Bathout selbst gibt es auch die Möglichkeit einen wandernden Zauberstabmagister kennenzulernen, der einem diverse Angebote zum eigenen oder einen neuen Zauberstab machen kann. Jedoch geht sein Angebot immer mit einem Preis einher, der nichts mit geldlichen Mitteln zu tun hat.



Dieses Regelwerk stammt aus der Feder der Wands & Broomsticks Orga und ist somit unser geistiges Eigentum.

Es kann, auf Anfrage, für andere LARP Veranstaltungen genutzt werden.

INHALTSVERZEICHNIS

I. Eigenschaften eines Zauberstabs

II. Ein Zauber gelingt nicht (Fumble)

III. Die drei Arten der Magieformen

IV. Wirkungsdauer

V. Zauberlisten nach Semester

1. Basis

2. Spezial

3. Experte Junior

4. Experte Senior

Zur besseren Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet. Die hier verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

Die Eigenschaften eines Zauberstabs

Ein Zauberstab ist meistens zwischen 17 und 50 cm lang und aus Holz gefertigt. Die Zauberstablänge ist nur in seltenen Fällen größer, als die des eigenen Unterarms, was auch die Handhabung erleichtern soll.

Der Durchmesser sollte nicht geringer sein, als der des mittleren Fingers der wirkenden, meistens rechten Hand.

Das Holz selbst unterscheidet sich in Nadel- und Laubholz.

Man sagt, dass Stäbe aus Nadelholz widerstandsfähiger sind, der Umgang mit ihnen am Anfang aber auch schwieriger ist und sie fumbleanfälliger sind. Angriffszauber gelingen mit ihnen besser.

Stäbe aus Laubholz übertragen die Magie leichter, können aber auch schneller zu Bruch gehen. Das magische Potential selbst ist bei allen Stäben identisch und unterscheidet sich nur durch den Wirker und dessen Können.

Wobei man munkelt, dass der Zauberstabmagister noch verschiedene Ideen und Techniken hat, mit denen man das Potenzial steigern oder Spezialisierungen erwerben kann.



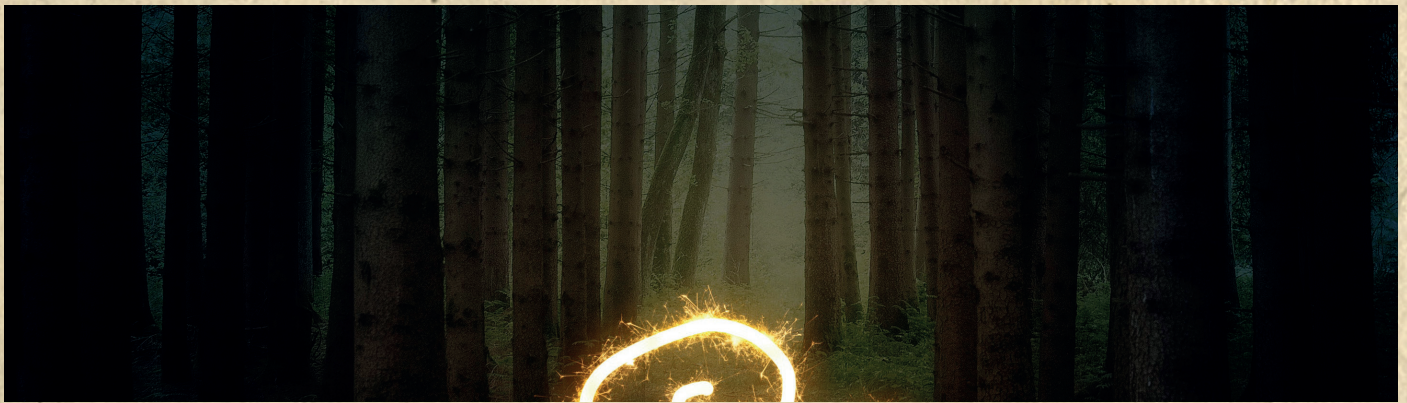
Ein Zauber gelingt nicht (Fumble)

Natürlich kann ein Zauber in die Hose gehen:

Der Text war nicht sauber gesprochen, die Stimme war undeutlich, falsche Worte, falsche Reihenfolge, oder keiner hat den Zauber gehört (inklusive der SL).

Wenn ein Zauber nicht gelingt, verpufft das magische Potential in der Luft und entlädt sich je nach Stärke des gewirkten Zaubers in einer anderen Form, verschwindet völlig oder führt zu einem unerwarteten Ergebnis.

Ein Fumble ist selten und passiert eher in unübersichtlichen, chaotischen oder besonders angeregten Situationen. Wenn ein Zauber fumbelt erhält der Wirker von der SL eine kleine Ansage, die unverzüglich umzusetzen ist. Oder es passiert etwas, auf das man direkt reagieren kann. Eine Formel zur Fumbelrate gibt es nicht, es ist situationsabhängig und völlig dem Zufall überlassen (und der SL).



Die drei Arten der Magieformen

Manipulierende Zauber

Diese Zauber manipulieren die Umgebung oder Wesen und sind eher passiver und schützenswerter Natur. Durch das Beenden von Zaubern können auch andere Zauber manipuliert werden. Sie werden oft im Alltag angewendet und können den Wirker oder Andere unterstützen.

Angriffs- und Entwaffnungsauber

Diese Zauber werden - meistens- gegen andere Wesen eingesetzt.

Ob zum eigenen Schutz, zur Machtdemonstration oder zum Schutz des Bezaubernden, verletzen sie dessen Unversehrtheit. Ein gewisser Wunsch auf Schaden sollte hinter der Absicht des Wirkers stecken, damit diese Zauber funktionieren.

Heil- und Beherrschungsauber

Diese Zauber sind aktiver Natur, ohne dabei das Hauptziel der Verletzung oder des Angriffs zu haben. Sowohl Elemente, Wesen als auch die Erdanziehung, kann der Anwender beherrschen und meistern.

Wirkungsdauer

Momentaner Zauber

Der Zauber ist aktiv, solange der Anwender seinen Zauberstab auf das Ziel gerichtet hält und konzentriert ist. Verliert seine Wirkung mit Senken des Zauberstabs oder wenn die Konzentration unterbrochen wird.

Temporäre Zauber

Die Wirkdauer verliert sich nach einer gewissen Zeit je nach Potenzial geht man bei einem Schüler des Instituts von ca 5 Minuten aus

Dauerhafte Zauber

Die Wirkdauer bleibt bestehen bis sie händisch, mit einem Gegenzauber, einem Trank oder etwas ähnliches wieder in einen anderen Zustand gebracht wird

Zauber die mit einem * markiert sind können durch den Gegenzaubern Conteri und Conterare beendet werden.



Zauberliste nach Semester

Basis (Junior und Senior)

Zauberspruch	Wirkung	Dauer
<i>Acomae</i>	öffnet Schlösser	dauerhaft
<i>Aquasu</i>	zaubert Wasser herbei	momentan, Resultat dauerhaft
<i>Conteri</i>	beendet eine Zauberwirkung mit *	dauerhaft
<i>Examare</i>	Entwaffnungszauber	momentan
<i>Levita</i>	lässt ein kleines Objekt schweben	momentan
<i>Lucis</i>	erzeugt Licht mit einem Medium	temporär nachlassend
<i>Nox</i>	löscht magisch erzeugtes Licht	dauerhaft
<i>Scribere visiblis</i>	macht verborgene Schrift sichtbar	momentan
<i>Vocatus ...XY</i>	ruft ein Objekt zum Zaubernden	momentan

Spezial (Junior und Senior)

Zauberspruch	Wirkung	Dauer
<i>Concussa</i>	Schockzauber, betäubt Opfer	dauerhaft (mind. -1 LP pro Treffer)
<i>Conterare</i>	beendet alles mit *	dauerhaft
<i>Dillammelse</i>	Zungen Lähmungszauber	temporär*
<i>Enervate</i>	Weckt betäubte Opfer wieder auf (Concussa)	dauerhaft
<i>Ignis</i>	setzt ein Objekt in Brand	momentan, Wirkung temporär
<i>Incarcerus</i>	fesselt jemanden mit Seilen	temporär
<i>Levitate</i>	lässt ein großes Objekt/ oder ohnmächtigen Körper schweben	momentan
<i>Locomotor Mortis</i>	klebt jemandes Beine zusammen	dauerhaft*
<i>Malattia</i>	erzeugt schmerzhaftes Eiterbeulen	dauerhaft (Heilerstation/Ritual/Artefakt/Trank)
<i>Protegere</i>	Magischer Schutz, Parierzauber	momentan
<i>Sanare</i>	Heilzauber kleinere Verletzungen	dauerhaft (heilt nur bei der ersten Anwendung 1 LP pro Tag)
<i>Scribere celare</i>	verbirgt Schrift	dauerhaft
<i>Silencio</i>	Schweigezauber	dauerhaft *



Experte Junior

Im Abschlussemester Junior muss sich der Schüler für zwei Zauber entscheiden, die er meistern kann.

Mit dem Vorteil ‚**Begabung für eine Magieform**‘ sind drei Zauber möglich.

Zauberspruch	Wirkung	Dauer
<i>Confundere</i>	<i>Verwirrt das Ziel</i>	<i>temporär</i>
<i>Corpus Levitateum</i>	<i>bewegt einen Körper schwebend (der sich wehren könnte)</i>	<i>momentan</i>
<i>Duro</i>	<i>Verwandelt Objekte in Stein</i>	<i>dauerhaft</i>
<i>Expulso</i>	<i>Explosionsartige Druckwelle</i>	<i>momentan, Resultat dauerhaft</i>
<i>Ferula</i>	<i>Schient gebr. Gliedmaßen</i>	<i>dauerhaft</i>
<i>Petrificus Totalus</i>	<i>Ganzkörperklammer</i>	<i>dauerhaft*</i>
<i>Praesidium Murus</i>	<i>Bildet eine Mauer gegen Waffen</i>	<i>temporär</i>
<i>Scribere visiblis</i>	<i>macht verborgene Schrift sichtbar</i>	<i>temporär</i>
<i>Protegere Totalum</i>	<i>Schutzzauber über kleine Fläche gegen Zauber</i>	<i>momentan</i>

Experte Senior

Im Abschlussemester Senior kann sich der Spieler einen Zauber auswählen. Ohne weitere Hilfsmittel kann der gelernte Zauber nur einmal pro Tag gewirkt werden, da er sehr viel Kraft kostet. LP = Lebenspunkt, HS = Heilerstation.

Zauberspruch	Wirkung	Dauer
<i>Creppitus Kumane</i>	<i>Lässt Objekte, die der Zauber berührt, explodieren wie ein Schrapnell</i>	<i>momentan, Resultat Schrapnellverletzung im Wirkradius -1 LP (HS)</i>
<i>Lucis Maximus</i>	<i>Sehr Starker Lucis</i>	<i>momentan</i>
<i>Murus Ignarium</i>	<i>Erschafft Flammenwand</i>	<i>momentan, -1 LP pro 5. Sekunde</i>
<i>Protegere Maxima</i>	<i>Starker Schutz (kugelförmig) gegen Zauber und Waffen</i>	<i>momentan</i>
<i>Secario Cultro</i>	<i>Wie eine messerscharfe Peitsche</i>	<i>momentan, 1 LP pro Treffer (HS)</i>
<i>Signare Inkumbulo</i>	<i>Versiegelt eine gezielte Erinnerung</i>	<i>dauerhaft (Heilerstation/Ritual/Artefakt/Trank)</i>

Das selbstständige Kreieren von Zaubern und Modifizieren von Zauberstäben wird zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Dokument integriert.