



## Magie

Magie wird bei uns rein nach Freispiel ausgespielt, sprich DKWDDK ohne Telling. Dafür dürft ihr die Pyro unter Aufsicht einer SL einsetzen, welche freigegeben und am 1. Conmorgen am Tempelplatz durch die Orga gekennzeichnet wurde (s. Teilnahmebedingungen - Pyrotechnik). IT verbaute LED-Systeme und Soundsysteme sind freigegeben.

Da wir weder Punkte noch Rangsysteme haben, werden wir solche Sachen auch im Spiel nicht berücksichtigen.

Magie ist ein sehr aufwendiger und anstrengender Prozess, der auch immer an den eigenen Kräften zehrt und diese auslaugt. Je mächtiger der Zauber sein soll, desto anspruchsvoller sollte er vorbereitet, inszeniert und ausgestaltet sein – und entsprechend stärker ist der Verbrauch der eigenen Kraft – was zumeist eine Auszeit/Ruhephase nach der Wirkung bedarf. Ihr dürft ansonsten alle Arten von Gegenständen für Euren Zauber einsetzen, die diesen in seiner Darstellung untermauern und unterstützen.

Wir berücksichtigen keine Titel wie Erzmagier, Großmagier, etc. – kannst Du Deinen Charakterstand entsprechend darstellen, dann ist alles ok, kannst Du es nicht, dann wird der Zauber nicht funktionieren und Dich im dümmsten Falle verzehren (IT-Charaktertod). Eine 5 Minuten-Wulewule-Aktion wird zu 98% unwirksam sein und von der SL auch als unwirksam deklariert werden.

Wichtig bei Magiewirkung ist, dass auch diese keine Einflüsse auf Götter, Urelemente oder dergleichen hat und auch keine Massenwirkung auslösen kann (das dürfen nur Haupt-NSC). Ansonsten sind die Regeln zu den magischen Orten und des äquivalenten Tausches einzuhalten (s. Teilnahmebedingungen äquivalenten Tausch) – sowie allem voran ggf. spezifische SL-Anweisungen.

Dämonen und dergleichen können nur schwer und mit großer Anstrengung via Magie angegriffen und bezwungen werden. Aber oftmals bedarf es auch dem Zusammenspiel von Magie, Kampfkraft, Alchemie, Klerikalismus, etc. Überlegt Euch Eure Handlungen gut. Und auch mit Magie könnt ihr keine Waffen und dergleichen erzeugen, die Götter, Urelemente, etc. dauerhaft schädigen können. Dies ist nur mit besonderen Artefakten möglich, die ihr Euch auf der Dark World unter Aufsicht und Freigabe der SL erspielen könnt. Fremdartefakte, etc. (also von anderen Cons) haben auf der Dark World keine Wirkung und werden auch nicht eingecheckt.

Eine magische Heilung funktioniert pro Con maxi. 2 mal, danach ist Euer eigener Körper zu geschädigt für die Aufnahme von Schäden, die bei der magischen Heilung auf Euch automatisch übergehen. Es gibt auch keine magische Auferstehung auf der Dark World, wer tot ist, der muss das Auferstehungsritualspiel in seinem Lager an der heiligen Lagerstelle samt Lagergottheit oder Lagerführung vollziehen oder erlebt einen Charaktertod.

Es besteht in jedem Lager die Möglichkeit einen eigenen Magierzirkel zu begründen und diesen über die Gilden in Ehrengard anzumelden und dort besondere Fähigkeiten zu erlernen, um diese später selbst weiter zu unterrichten und weiterzugeben oder einzusetzen in einem eigenen begründeten Lagerzirkel der Magie.

Spielt ausgiebig und schön mit vollem Einsatz und allem was ihr an Showeffekten einsetzen dürft aus und ihr werdet viel Freude an Eurer Magie haben!