

# Überlegungen, wie die Analyse magischer Vorkommnisse bei Liverollenspielen gestaltet werden könnte

Wir wollen zusammen mit Euch ein neues Verfahren testen, von dem wir hoffen, dass es das Spiel um und mit Magie bereichert. Es soll jedem Magiekundigen ermöglicht werden, ein magisches Vorkommnis ohne Hilfe einer Spielleitung zu untersuchen.

Das System ist neu und noch nicht komplett fertig. Den aktuellen Stand wollen wir mit euch ausprobieren. Im Anschluss an das Yorkfeuer möchten wir von euch Rückmeldungen haben, was wie gut oder schlecht funktioniert hat.

## Grundideen

- Die Analyse magischer Vorkommnisse soll ohne die Hilfe der Spielleitung möglich sein. Das entlastet die Spielleitung und sorgt für besseren Spielfluss.
- Magische Vorkommnisse werden mit wasserfester, UV-aktiver Farbe, die unter normalem Licht transparent ist, markiert (z.B. UV-Lack, UV-Edding) und sind im Idealfall „unsichtbar“.
- Magische Charaktere (das sind auch Priester!) dürfen UV-Lämpchen einsetzen, mit denen der Code sichtbar gemacht wird – natürlich nur in Verbindung mit entsprechendem Tam-Tam!
- Die zu erhaltenden Informationen werden codiert.
  - So schwer, dass sie ein unbedarfter Charakter/Spieler nicht zufällig erraten kann.
  - Aber auch so leicht, dass sie im Spiel vermittelt werden können.
- Je nach Wissensgrad sollen nur Teile des Codes zugänglich sein (Selbstbeschränkung!).
- Die Symbole sind so gewählt, dass sie klar voneinander zu unterscheiden und einfach darstellbar sind.
- Alles zusammen soll im Spiel nicht als Techno-Geräffel auffallen ;-)
- Der Code soll das Spiel fördern, nicht einschränken.
- Die Beschriftung wird nur von der Spielleitung vorgenommen! Wenn ihr Gegenstände habt, von denen ihr meint, sie bräuchten eine Markierung, wendet euch an uns!

Wir haben also mal ein wenig hin und her überlegt. Unser Vorschlag:

- Symboltabelle von unten. Die Symbole sind beliebig drehbar/rotierbar.
- Durch die Wiederholung des Präfix können Vorkommnisse überlagert werden. Zauber B (2 x Präfix) über Zauber A (1 x Präfix), usw...
- Der Code kann in beliebiger Form angebracht sein (Linie, Zickzack...).
- In den Tabellen ist noch einiges an Platz frei. Das ist Absicht, damit wir den Code später erweitern können. Eventuell kommen auch noch neue Symbole dazu. Das hängt wesentlich von euren Erfahrungen ab, gebt also Bescheid, wenn etwas fehlt.

## Symbole

<i>Symbol</i>	<i>Zahlenwert</i>	<i>Beschreibung</i>
I	1	Ein Strich
X	2	Zwei Striche, gekreuzt
*	3	Drei Striche, gekreuzt
#	4	Raute (Vier Striche, gekreuzt)
°	5	Kreis, leer
Δ	6	Dreieck, leer
□	0	Viereck, leer (kann Sonstiges, unbekannt oder Auslassung bedeuten)
...	Prefix	Drei Punkte in beliebiger Anordnung

## Code

<i>Position</i>	<i>Bedeutung</i>
1	Präfix
2	Aktiv?
3	Stärke
4	Was wird beeinflusst?
5	Wirkungsweise?
6	Art(1) (Natürlich, Menschlich, Göttlich, Dämonisch,...)
7	Art(2), in Abhängigkeit von 4)
8	zugeordnetes Element

## Bedeutungen

<i>Symbol an:</i>	<i>Pos. 2</i>	<i>Pos. 3</i>	<i>Pos. 4</i>	<i>Pos. 5</i>	<i>Pos. 6</i>	<i>Pos. 8</i>
I	Aktiv	Kaum merklich	Materie	Schöpferisch	Natürlich	Feuer
X	Inaktiv	Schwach	Gesundheit	Bestärkend	Sterblich	Wasser
*	Nicht geladen	Mittel	Verstand	Ausgleich	Unsterblich	Erde
#	Wartet auf Aktivierung	Stark	Emotionen	Störend	Dämonisch	Luft
°	Zerstört	Maximum	Raum	Zerstörend	Göttlich	Geist / Magie
Δ	Nicht magisch		Magie			Zeit
□	Unbekannt			?	?	?

## Position 7

<i>Pos. 6</i>	<i>I</i>	<i>X</i>	<i>*</i>	<i>#</i>	<i>°</i>	<i>Δ</i>	<i>□</i>
<i>Pos. 7</i>	<i>Natürl.</i>	<i>Sterblich</i>	<i>Unsterbl.</i>	<i>Dämon.</i>	<i>Göttlich</i>	<i>?</i>	<i>?</i>
I	Erdstrahlen , Kraftfelder	Hermetisch	Elfen	14-Köpfiger	Lorgum		
X	Naturgeister	Naturbezogene Magie	Götterboten	Teshup	Cron		
*	Pflanzen	Priesterliche Magie			Alina		
#	Tiere				Irrshin		
°	Fabelwesen	Bardenmagie	Geister,Seelen		Ishtar		
Δ		Alchemie			Gehörnter		
□	?	?	?	?	?	?	?

## **Beispiele**

Einfaches. magisches Licht, geschaffen von einem Magier

... I X I I X I I

Alchemistisches Gift, nicht tödlich

... I \* X # X Δ

Flasche der Alina (göttliches Artefakt)

... I Δ X I O \*

Schwert des Cron (göttliches Artefakt)

... I O I O O X

Flammenschwert, von einem Magier geschaffen

... I \* I O X I I

Flasche Bier, menschlichen Ursprungs

... Δ X \* # X □

Flasche mit Wasser, nicht magisch

... Δ I X \* I □ X

Verheerende Feuerballfalle, dämonischen Ursprungs (Teshup)

... # # I O # X I

Sicherungszauber für die verheerende Feuerballfalle

... ... I \* Δ X # X O