



Regeln für das Hamburger Changeling LARP

Version 1.2
letzte Änderung am 18.01.2002

Vorwort

Das Regelwerk darf nach Belieben weiter gegeben werden, kopiert, gedruckt oder in sonstiger Art reproduziert werden, solange keinerlei Änderungen an dem Dokument vorgenommen werden und kein Verkauf erfolgt. (Die Erstattung der Reproduktionskosten ist jedoch zulässig.)

„Changeling – the Dreaming“ ist eingetragenes Warenzeichen und © von White Wolf, die deutschen Übersetzung, „Wechselbalg – der Traum“, © Feder & Schwert. Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Dieses Regelwerk ist nicht auf ein dauerhaftes und regelmäßiges Spielgeschehen ausgelegt. Vielmehr wollen wir versuchen, ob sich der Changeling-Hintergrund von White Wolf nach unseren Vorstellungen als Liverollenspiel umsetzen lässt. Dementsprechend betrachten wir dies hier als einen Versuch, mit dem Ziel, ein funktionierendes Spielsystem auszuarbeiten und dabei eine Menge Spaß zu haben. Kommentare, Kritik und Anmerkungen seitens der Spieler/innen sind daher ausdrücklich erwünscht. (Danke an Gabriel für all die konstruktive Kritik.)

Dazu steht zum einen unser Forum zur Verfügung,

Forum: http://www.forumromanum.de/member/forum/forum.cgi?USER=user_135289,

zum anderen könnt ihr euch auch direkt an uns wenden, Kontaktadresse: Feen-in-Hamburg@finstere-zeiten.de

Aktuelle Informationen findet ihr unter <http://www.finstere-zeiten.de/>

Das Regelwerk ist nur als eine Ergänzung zu den Grundregelwerken von White Wolf bzw. Feder und Schwert zu verstehen. Hier werden die Hausregeln beschrieben, so wie sie für die LARP Treffen in Hamburg gültig sind. Wer mehr über Changeling wissen will muss auf die Standardwerke zurück greifen:

- **„Changeling, the Dreaming“**, 2nd Edition (CtD 2nd Ed);
Das englischsprachige Original von White Wolf ist **DIE** Quelle auf die sich im weiteren bezogen wird. Was einzelne Arts / Künste betrifft, wurden auch „Players Guide“, und „The Shadow Court“ als Quellen benutzt. <http://www.white-wolf.com/>
- **„The Shining Host – Mind’s Eye Theatre“**;
Die englischsprachige Anleitung zu den White Wolf LARP-Regeln. <http://www.white-wolf.com/>
- **„Wechselbalg, der Traum“** (WdT);
Die deutsche Übersetzung von Feder & Schwert weicht in einzelnen Punkten von der zweiten Version des Originals ab. Trotzdem ist es als Alternative für all die, die sich mit dem englischsprachigen Regelwerk schwer tun, eine akzeptable Alternative. <http://www.feder-und-schwert.com/index.html>
- **„Changeling Quickstart“** White Wolf’s Kurzbeschreibung der 1st Edition;
Dies ist eine gratis Datei, die im Netz von White Wolf zu Verfügung gestellt wird. Diese wenigen Seiten sind keine wirkliche Alternative zu den oben angeführten Büchern, aber wenn es an Geld mangelt, dann ist diese PDF Datei (mit 5.184 KB) eventuell die einzige Möglichkeit an Infos zu Changeling zu kommen. <http://www.white-wolf.com/>
<http://www.white-wolf.com/ChangelingWebWeek/ChangelingQuickStart.pdf>
oder unter <http://www.finstere-zeiten.de/>

Andere Literatur, die es Wert ist zu lesen:

- **„Trolle, Träumer, tiefe Wälder“** (TTtW); <http://www.feder-und-schwert.com/index.html>
- **„Regelwerk der Wechselbalg Chronik Aachen“**; <http://home.germany.net/100-494431/wechselbalg/>
oder <http://changeling.home.pages.de/>

1. Kapitel – LARP

Dieser Text richtet sich vor allem an LARP-unerfahrene SpielerInnen, aber auch alle anderen mögen ihn bitte kurz lesen, um spätere Missverständnisse zu vermeiden. Wir wollen auf unseren Veranstaltungen mit euch zusammen Spaß haben und auch ihr sollt untereinander und miteinander spielen. Einige Punkte liegen uns beim Spiel besonders am Herzen:

Sicherheit: Geht bitte keine unnötigen Risiken ein (Fassadenklettern, Balancieren auf dem Hochseil, Autos mit bloßer Hand aufhalten etc). Bei realgefährlichen Situationen ist das Spiel sofort zu unterbrechen. Haltet im Zweifelsfalle bitte auch andere von zu halsbrecherischen Aktionen ab. Kein Spiel rechtfertigt eine Realverletzung, und als Veranstalter haben wir nebenbei auch ein ganz egoistisches Interesse, dass euch nichts passiert.

Regelfragen: Klärt diese bitte schnell, leise und unauffällig. Ein lautes Diskutieren und out-time Streiterei zerstören jedes Ambiente. Versucht miteinander eine Lösung zu finden, ansonsten sucht euch jemand von der Spielleitung. Spielleitungsentscheidungen sind immer richtig und endgültig.

Grenzen des Liverollenspiels: Dies ist ein unbequemes Thema, das uns grade deshalb sehr am Herzen liegt. Jeder Mensch hat seine eigenen Grenzen, die er auch im LARP nicht überschreiten will und/oder kann. Dies ist von allen Mitspieler/innen zu akzeptieren und entsprechend zu beachten. Doch sollte sich jede/r Spieler/in im Klaren sein, dass gewisse „Nehmerqualitäten“ in dieser Hinsicht nötig sind, um an einem Liverollenspiel teilnehmen zu können. Bevor ihr euch entschließt, an einem Liverollenspiel teilzunehmen, und dann auch bei der Ausarbeitung eures Charakters: bedenkt eure eigenen Fähigkeiten und Grenzen. Stellt euch die unbequeme Frage: ‚Kann ich wirklich vor einer Gruppe anderer ... Wesen ... stehen und eine beeindruckende, die Herzen entflammende Rede halten?‘ ‚Halte ich es aus, wenn mich jemand vor eben so einer Gruppe verbal fertig macht und aufs heftigste beschimpft, ohne dass ich mich wehren kann.‘ ‚Wie fühle ich mich, wenn drei große, kräftige Leute mich in einer dunklen Straße abfangen und schweigend mit drohenden Blicken auf mich zukommen?‘ ‚Und finde ich die Avancen dieses Charakters jetzt etwas zu out-time-aufdringlich?‘ Das mag jetzt so klingen, als ob wir euch vom Spiel abhalten wollen, oder nur ausgebildete Schauspieler/innen und Psychopath/innen bei uns mitspielen sollen. Auf keinen Fall. Dies sind alles Extremsituationen, die vielleicht nie oder sehr selten vorkommen. Doch sie können vorkommen, und ihr solltet euch vorher Gedanken machen, wie ihr damit umgehen könnt. **Und deshalb: Wenn jemand sich mit einer solchen oder ähnlichen Situation überfordert fühlt, gebt dies kurz, deutlich und unmissverständlich out-time zu verstehen. Alle Beteiligten können sich dann entweder kurz aus dem Spiel zurückziehen oder gleich ein paar Gänge zurückschalten.**

Konsequentes in-time: Außer den oben angeführten Beispielen Realgefährdungen, Regelfragen und Grenzfälle gibt es kein out-time. Ein konsequentes in-time ist für die Atmosphäre wichtiger als die beste Gewandung und die schönste Location. Ihr selbst tragt maßgeblich dazu bei, ob ihr und die anderen Spaß habt. Durch gutes Spiel können andere leicht mitgerissen werden, und durch schlechtes eine gute Atmosphäre schnell ruinieren. Die Spielleitung kann kein gutes Spiel erzwingen, sie kann es nur versuchen zu fördern. Letzten Endes habt ihr es in der Hand.

2. Kapitel – *Die Welt in der wir spielen*

2.1 Hintergrundmaterial zu Changeling

Die Historie der Feen wurde für dieses LARP nicht verändert. Ebenso das Altern von Feen, das höfische Leben, Adelige und Gemeine und die Regeln der Feengesellschaft.

Alle Informationen in den Veröffentlichungen von Changeling und Wechselbalg haben volle Gültigkeit.

2.2 Extern: Banale Realität (Banal World)

Die Treffen werden im Prinzip so ablaufen, dass entweder in der banalen Welt gespielt wird oder in der fantastischen, schimärischen Realität.

Für die externen Treffen in banaler Atmosphäre gelten folgende Regeln:

- Die Reaktionen der Passant/innen werden in das Rollenspiel mit einbezogen;
- zur Anwendung von Magie muss immer ein Punkt Glamour ausgegeben werden (es wird nicht unterschieden in schimärische und wyrd);
- keine schimärischen Wesen;
- schimärische Gegenstände oder Waffen können entweder nicht verwendet werden oder brauchen ein mundanes Pendant (z.B. für den schimärischen Hengst ein Mountainbike, für das schimärische Langschwert einen abgebrochenen Zweig eines Baumes etc.);
- keine Verkleidung (außer wenn durch entsprechende Nachteile (Flaws) verursacht);
- mundane Waffe (und Waffen aus kaltgeschmiedetem Eisen) sind auch im LARP illegal.

Die Politische Situation:

Nach 44 Jahren sozialdemokratischer Regierung, die für eine relativ liberales Klima gesorgt hatte, hat ein bürgerlicher Rechtstblock die politische Führung übernommen. Unter dem Rechtspopulisten Schill hat sich ein reaktionäres Klima breit gemacht. Das offene Bild der Straßen befindet sich gerade im Umbruch: Wo sich früher die unterschiedlichsten Menschen trafen, versuchen nun diverse Ordnungsorgane (staatliche Polizei, Bundesgrenzschutz, Private Sicherheitsdienst, S-/U-Bahnwachen) der Bevölkerung Sicherheit zu suggerieren.

2.3 Intern: Schimärische Realität (Chimerical Reality)

Interne Treffen haben folgenden Rahmen:

- Alle Spieler/innen sind vollständig kostümiert;
- Magieanwendung kostet keinen Punkt Glamour (es wird nicht unterschieden in schimärische und wyrd);
- es sollte vorsichtig mit banalen Wesen und Gegenständen umgegangen werden (Menschen bezaubern, banale Gegenstände besser draußen lassen). Dies ist kein Muss, aber es sollte sich auch keine/r wundern wenn es Ärger gibt, falls gegen dieses mehr oder weniger ungeschriebene Gesetz verstoßen wird.

Die Politische Situation:

In Hamburg regiert, soweit sich so etwas „regieren“ nennen kann, ein Pooka. Die Bürgermeisterin Janine. Der politische Führungswechsel in der mundanen Welt hat auch Auswirkungen auf die Gesellschaft der Kithain. Die aktuellen Ereignisse führen zu einer Polarisierung unter den Feen. Die verkrustete Struktur der lichten (seelie) Feen ist dabei aufzubrechen, die finsternen (unseelie) Wechselbälger sehen eine Zeit der Veränderung, gleichzeitig sind sie es, die durch das roll-back in der mundanen Gesellschaft, am heftigsten bedroht sind. Der Schattenhof, wenn es ihn denn tatsächlich geben sollte, dürfte sich über die aktuelle Situation freuen, bringt sie doch die ganze Gesellschaft einen Schritt weiter in Richtung dem Endlosen Winter und dem Untergang. Könnte es nicht sogar sein, dass der Schattenhof dieses ganze Treiben initiiert hat?

2.3.1 Freistätten (Freeholds)

Auch wenn Freistätten Orte sind, zu denen das Gesetz der Feen (der Escheat) einen öffentlichem Zugang garantiert, werden sie von ihren Besitzer/innen verwaltet und diese bestimmen die Hausregeln

Pro Stunde den ein Charakter sich in einer Freistätte aufhält wird eine Schadensstufe absorbiert. Um diese Quelle zum Auffrischen des Glamours zu nutzen muss entweder der/die Eigentümer/in um Erlaubnis gefragt werden (seelie / lichte Kithain) oder sich das Glamour ohne Genehmigung angeeignet werden.

2.3.2 Der Traum (The Dreaming)

Diese Spielwiese wird wohl leider für alle verschlossen bleiben.

3. Kapitel – *Charakter Erschaffung*

3.1 Persönliche Geschichte

Nachdem die Entscheidung für ein bestimmtes Kith, Schein (Alter) und Geschlecht gefallen sind, muss der Hintergrund des Charakters beschrieben werden (auf 1 bis 3 DIN A4 Seiten).

Mit einem Schlagwort sollte das Konzept des Charakters beschrieben werden.

Außerdem muss die „Gesinnung“ und deren Archetypen festgelegt werden. Neben den Vorlagen für das Vermächtnis oder Erbe (Legacies) aus den Grundregelwerken CtD 2nd Ed und WdT können auch eigene Vorstellungen benutzt werden. Jeder Charakter braucht eine lichte (seelie) und finstere (unseelie) Neigung.

3.2 Persönliche Werte

Attribute (Attributes)	Punkte: 3, 2, 1
Schein (Seeming)	bestimmt Glamour, Willenskraft (Willpower), Banalität (Banality)
Kith	bestimmt Attributwert, Neigung (Affinity)
Glamour (Glamour)	siehe Schein
Banalität (Banality)	siehe Schein
Willenskraft (Willpower)	siehe Schein
Künste (Arts)	Punkte: 3
Reiche (Realms)	Punkte: 2
Hintergründe (Backgrounds)	Punkte: 5
Nachteile (Flaws)	für 2 zusätzliche Zusatzpunkte
Zusatzpunkte (Freebiepoints)	Punkte: 8

3.2.1 Attribute (Attributes)

Es gibt nur die drei übergeordneten Einteilungen

PHYSISCH / SOZIAL / MENTAL

und die Zuweisung primär (3 Punkte), sekundär (2 Punkte) und tertiär (1 Punkt). Außerdem gibt diese Einteilung vor, welche Kompetenzen der Wechselbalg in der Feengesellschaft besitzt. Dabei besitzen Charaktere bei tertiären Attributen marginale Fähigkeiten, bei sekundären durchschnittliche und bei primären Attributen außergewöhnliche Fähigkeiten.

Auch falls der Charakter unterschiedliche Zuschläge zu Attribute erhält, der Wert eines Attributs darf 4 nicht überschreiten.

3.2.3 Schein (Seeming)

3.2.3.1 Kindling (Childling):

Alter (Age):	3 – 13 Jahre alt
Glamour (Glamour):	Anfangswert 5 (mit Zusatzpunkten bis 7)
Willenskraft (Willpower):	Anfangswert 1 (mit Zusatzpunkten bis 4)
Banalität (Banality):	Anfangswert 1

Das Alter sollte einigermaßen glaubhaft überkommen. Ein Kind zu spielen, dürfte ziemlich schwierig werden und erfährt wahrscheinlich im Rollenspiel nur geringe Beachtung. Aber wer sich dieser Herausforderung stellen möchte... allerdings werden Kindling-Charaktere nur nach intensiven Gesprächen von der Spielleitung zugelassen.

3.2.3.2 Wilder (Wilder):

Alter (Age):	13 – 25 Jahre alt
Glamour (Glamour):	Anfangswert 4 (mit Zusatzpunkten bis 6)
Willenskraft (Willpower):	Anfangswert 2 (mit Zusatzpunkten bis 5)
Banalität (Banality):	Anfangswert 3

Das Alter sollte einigermaßen glaubhaft überkommen. Das bedeutet es entspricht entweder dem Alter der Spielerin oder wird durch Kostümierung und Rollenspiel dargestellt; ansonsten keine Beschränkung.

3.2.3.3 Grummling (Grump):

Alter (Age):	über 25 Jahre alt
Glamour (Glamour):	Anfangswert 3 (mit Zusatzpunkten bis 5)
Willenskraft (Willpower):	Anfangswert 5 (mit Zusatzpunkten bis 8)
Banalität (Banality):	Anfangswert 5

Das Alter sollte einigermaßen glaubhaft überkommen. Das bedeutet es entspricht entweder dem Alter der Spielerin oder wird durch Kostümierung und Rollenspiel dargestellt; ansonsten keine Beschränkung.

3.2.4 Kith (Kith)

3.2.4.1 Heinzelmännchen (Boggan)

Attributwert: **SOZIAL+1**

Geburtsrechte (Birthright): Handwerk (Craftwork): Wenn sie nicht beobachtet werden, sind Heinzelmännchen schnelle und unübertroffene Handwerker. Der Charakter zieht sich mit einem Rohmaterial in eine unbeobachtete Ecke zurück und tauscht dies mit einem vorbereiteten Gegenstand aus. Diese Gegenstände sind in der Regel normale Alltagsgegenstände. Gesellschaftliche Dynamik (Craftwork): Der Charakter erhält Tipps und Hinweise von der Spielleitung.

Anfälligkeit (Frailties): Ruf der Bedürftigen (Call of the Needy): Heinzelmännchen können sich keiner Bitte um Hilfe entziehen.

3.2.4.2 Eshu (Eshu)

Attributwert: **MENTAL+1**

Geburtsrechte (Birthright): Pfad des Geistes (Spirit Pathways): Der Charakter erhält Tipps und Hinweise von der Spielleitung.

Erzählkunst (Social Dynamics): Wenn ein Charakter eine besondere Geschichte findet oder seine Erzählkunst geeignet eingesetzt hat, so erhält er zusätzliche Erfahrung.

Anfälligkeit (Frailties): Waghalsigkeit (Recklessness): Eshu müssen sich jeder Herausforderung stellen.

3.2.4.3 Nöcker (Nocker)

Attributwert: **MENTAL +1**

Geburtsrechte (Birthright): Schimärenerschaffung (Forge Chimera): Zwischen den LARP Terminen können die Charaktere schimärische Gegenstände erschaffen. Die Spieler/innen müssen die Gegenstände vor der Einführung von der Spielleitung absegnen lassen.

Reparaturgenie (Fix it): Charaktere können im Prinzip alles reparieren, entweder durch das technische Verständnis oder durch Einschüchterung. Für mittelmäßig komplizierte Mechanismen braucht der Charakter nur wenige Handgriffe.

Anfälligkeit (Frailties): Konstruktionsfehler (Flaws): Die Spielleitung bestimmt den Funktionsfehler des erschaffenen schimärischen Gegenstands.

3.2.4.4 Pooka (Pooka)

Attributwert: **SOZIAL+1 (und diverses Attribut+1 s.u.)**

Geburtsrechte (Birthright): Gestaltwandel (Shapechanging): Im LARP ist ein Gestaltwandel extrem kompliziert zu simulieren, daher wurde ganz darauf verzichtet. Die Tieraffinität, für die sich die Spieler/innen entscheiden, erhöht den **Attributwert+1** (Als Anhaltspunkte die Werte für folgende Pooka: Eulenpooka, Fuchspooka erhalten einen zusätzlichen mentalen Attributwert; Bärenpooka, Wolfspooka einen physischen Attributwert; z.B. Schmetterlingspooka haben einen erhöhten sozialen Attributwert; etc.).

Vertrauter (Confidant): Pooka haben einen angeborenen Charme, der sie zu vertrauenswürdigen Zuhörer/innen macht. Andere Charaktere sollten sich entsprechend verhalten und Pooka Charaktere in ihren Gesprächen mehr sagen, als sie eigentlich sonst machen würden.

Anfälligkeit (Frailties): Lügen (Lies): Pooka müssen in dem was sie sagen immer eine Lüge einbauen.

3.2.4.5 Rotkappen (Redcaps)

Attributwert: **PHYSISCH+1**

Geburtsrechte (Birthright): Finsterer Appetit (Dark Appetite): Rotkappen können alles und jedes essen. (Im Gegensatz zum Grundregelwerk braucht das Essen von normalerweise unverdaulichen Dingen keine Ausgabe von Glamour.) Die Spieler/innen lassen die entsprechenden Gegenstände unauffällig verschwinden.

Tyrannisieren (Bully Browbeat): Rotkappen sind meisterlich im Einschüchtern anderer. Andere Charaktere, die sich auf dieses Spiel einlassen wollen, müssen einen Punkt Willenskraft ausgeben. Schimären, vor allem friedfertige, flüchten; aggressive Schimären, könnten allerdings durchaus gewalttätig auf den Versuch sie einzuschüchtern reagieren. Das Einschüchtern muss gut ausgespielt und glaubhaft rübergebracht werden, ansonsten steht es jedem Ziel frei, es zu ignorieren.

Anfälligkeit (Frailties): Schlechte Manieren (Bad Attitude): Niemand mag Rotkappen.

3.2.4.6 Satyr (Satyr)

Attributwert: **PHYSISCH+1**

Geburtsrechte (Birthright): Pansgabe (Gift of Pan): Satyr Feiern sind legendär, jeder Charakter, der versucht, sich des Einflusses Pans zu entziehen, muss einen Punkt Willenskraft ausgeben. Gleichzeitig senkt diese Fähigkeit die Banalität aller Anwesenden für diese Szene um 1.

Anfälligkeit (Frailties): Überragende körperliche Eigenschaft (Physical Prowess): Satyr Charaktere sind extrem widerstandsfähig, daher erhalten sie eine zusätzliche Gesundheitsstufe.

Fluch der Leidenschaft (Passion's Curse): Satyr müssen immer extrem launisch sein. Provokationen oder bewegende Ereignisse bringen sie in zornige oder auch weinerliche Stimmung.

3.2.4.7 Sidhe (Sidhe)

Attributwert: **SOZIAL+1**

Geburtsrechte (Birthright): Erfurcht und Schönheit (Awe and Beauty): Sidhe strahlen Macht und Schönheit aus. Einen Sidhe Charakter anzugreifen erfordert Willenskraftpunkte. Die Anzahl der Punkte ist abhängig vom Adelstitel. Für jede Stufe Rang einen Punkt Willenskraft (1 bis 5).

Edles Gebaren (Noble Bearing): Zaubertricks, die versuchen einen Sidhe Charakter albern wirken zu lassen und ihn blamieren, schlagen automatisch fehl. (Zaubernder Charakter erhält einen Banalitätspunkt für dem Misserfolg).

Anfälligkeit (Frailties): Fluch der Banalität (Banality's Curse): Sidhe erhalten immer doppelt so viele Punkte Banalität.

3.2.4.8 Sluagh (Sluagh)

Attributwert: **MENTAL +1**

Geburtsrechte (Birthright): Winden (Squirm): Sluagh können sich durch sehr enge Hindernisse durchschlängeln, auch eine Befreiung aus Fesseln stellt sie vor keine besonders große Herausforderung.

Geschärfte Sinne (Sharpened Senses): Sluagh sind in der Lage Zaubertricks, die sich mit Illusionen beschäftigen, zu durchschauen (Schikanen, Methamorphosis). Außerdem sind sie in der Lage geflüsterten Gesprächen problemlos zu folgen (viel Lärm stellt dagegen einen zusätzlichen Stresspunkt dar). Sluagh können Wraiths sehen und, wenn sie einen Punkt Glamour ausgeben, auch mit ihnen kommunizieren.

Anfälligkeit (Frailties): Flüstern (Curse of Silence): Sluagh müssen im internen Spiel immer flüstern; extern reicht es mit leiser, weicher Stimme zu sprechen.

3.2.4.9 Troll (Troll)

Attributwert: **PHYSISCH+1**

Geburtsrechte (Birthright): Titanenkraft (Titan's Power): Troll Charaktere dürfen aufgrund ihrer überdurchschnittlichen Kräfte als einzige Figuren zweihändige Hieb- und Stichwaffen bzw. schwere Schusswaffen benutzen. Außerdem bekommen sie einen zusätzliche Gesundheitsstufe.

Sturheit (Stubbornness): Wenn ein Troll Charakter eine Pflicht eingegangen ist, bekommt er, solange er im Sinne des Auftrags handelt, einen zusätzlichen Punkt Willpower.

Anfälligkeit (Frailties): Band der Pflicht (Bond of Duty): Trolle müssen ihre Pflicht erfüllen und Eide halten, sonst verlieren sie ihre Geburtsrechte.

3.2.4.10 Gallain: Selkies (Selkies)

Attributwert: **SOZIAL+1**

Geburtsrechte (Birthright): Schönheit des Seelöwen (Seal's Beauty): Selkies haben eine tiefe, animalische Anziehungskraft, vor allem die Augen, die eines Seehunds sind faszinierend.

Anmut des Ozeans (Ocean's Grace): Die Affinität zu Wasser und Küste, ermöglichen es Selkies automatisch auf Wasserwegen zurecht zu finden. Außerdem können sie die Nähe zu großen Mengen Wasser spüren (z.B. Flüsse, Krachten, Seen, Meeresstrand, Wassertürme etc.).

Anfälligkeit (Frailties): Sehnsucht nach dem Meer (Longing of the Ocean Shores): Selkies sind Lebewesen aus der Küstenregion. Sie brauchen das Wasser zum Überleben. Einmal am Tag muss ein Selkie das Meer aufsuchen oder mindestens einmal pro Stunde die Selkiehaut mit Wasser befeuchten.

Die Haut (Seal Coat): Wenn einem Selkie seine Haut abhanden kommt, ist er in der Gefahr seinen Feenanteil zu vergessen. Für jeden Punkt Glamour hat er eine Stunden Zeit, danach erhält er in jeder weiteren Stunde einen temporären Punkt Banalität

3.2.4.11 Kinain (Kinain)

Im Prinzip ist es auch möglich, Kinain (das sind die menschliche Verwandte der Wechselbälger) zu spielen. Gerade für Neueinsteiger/innen könnte das interessanter sein, da sie nicht mit so vielen Regeln auf einmal konfrontiert werden. Die Erschaffung eines Kinain Charakters erfolgt analog des oben beschriebenen Vorgangs für Wechselbälger.

Folgende Einschränkungen gelten für Kinain Charaktere: Alter ab ca. 16 (nach oben keine Grenze), entweder Banalität 6 und Willenskraft 6 oder Banalität 7 und Willenskraft 7, kein Glamour, keine Künste, keine Reiche, kein Bonus auf den Attributswert, die Blutsverwandtschaft zu einem der Kith zeigt sich nur in den internen Treffen und dann ist die Gewandung eher dezent.

3.2.5 Adelshäuser (Noble Houses)

Da es in diesem LARP wenig um die höfische Etikette und die Zugehörigkeit zu Häusern geht und mal ganz davon abgesehen, dass der Adel in der Feengesellschaft von Hamburg und Deutschland eine zu vernachlässigende Rolle spielt, wurde weitgehendst auf Adelsgeschlechter verzichtet. Alle Sidhe gehören einem der Adelsgeschlechter an, es gibt aber auch gemeine Kithain, die in den Stand des Adels aufgenommen wurden.

Falls es aber für einen Charakter wichtig und schlüssig sein sollte einem Haus anzugehören, ist dies, nach Absprache, natürlich möglich.

3.2.6 Nachteile (Flaws)

Wenn Charaktere auch in ihrem sterblichen, mundanen Schein ihr Feenanteil anzusehen ist, bekommen die Spieler/innen zwei freie Zusatzpunkte, die entsprechend ausgegeben werden können.

Wie dieser Feenanteil genau aussieht, der den Charakter als Fee enttarnen kann, kann ganz verschieden aussehen. Er muss auf jeden Fall genau mit der Spielleitung abgesprochen werden und bei nicht gewandeten Treffen, dann doch mit Schminke oder Kostüm dargestellt werden.

Andere Nachteile könnten die Kith Anfälligkeiten sein, wenn diese auch in externen Treffen mit Unbeteiligten ausgespielt werden müssen. Seid flexible und phantasievoll...

3.2.7 Hintergründe und Utensilien (Backgrounds)

Was im einzelnen zu dem jeweiligen Charakter passt (oder eben auch nicht), muss mit der Spielleitung abgeklärt werden. Gewandung, soweit sie nur Kleidung ist, kostet keinen Punkt.

Es können 5 Punkte auf die Hintergründe verteilt werden. Dabei sollten diese 5 Punkte auf schimärische und mundane Hintergründe aufgeteilt werden.

- Ohne Einschränkung: Mentor (Mentor), Kontakte (Contacts), Träumer (Dreamers), Erinnerung (Remembrance), Vermögen (Resources), Gefolge (Retinue), Kinain (Kinain);
- nicht möglich sind folgende Hintergründe: Freistätte (Freeholds), Trod (Tods);
- nur nach Absprache: Schimären (Chimera), Titel (Title), Ansehen (Prestige), Schätze (Treasure);
- schimärische Schlag-, Hieb- oder Stichwaffen bzw. eine entsprechende Rüstungen kosten 2 Punkte;
- schimärische Schusswaffen bzw. schusssichere Rüstungen kosten 4 Punkte.

3.2.8 Zusatzpunkte (Freebiepoints)

Es können 8 Zusatzpunkte bzw. 10 Zusatzpunkte, wenn der entsprechende Nachteil gewählt wurde, auf die Höhe der Willenskraft, den Wert an Glamour, Künste und Reiche verteilt werden.

Steigerung um 1 Punkt	Kosten an Zusatzpunkten
Glamour	3
Willenskraft	2
Künste	10
Reiche	5

3.3 Glamour (Glamour)

Glamour ist die warme, duftige, süße, blühende Energie der Kreativität und die Essenz des Träumens.

3.3.1 Nutzen von Glamour

Glamour ist nötig um Zaubertricks zu bewirken. Glamour kann aber auch dazu benutzt werden Menschen zu bezaubern. Dabei wird das Glamour in ein Geschenk eingewoben und, falls der Mensch das Geschenk freiwillig annimmt, verzaubert. Die Wirkung hält pro Punkt Glamour 1 Stunde; die Banalität des Opfers spielt keine Rolle; es dauert pro Punkt Glamour 10 Minuten ihn einzubinden.

3.3.2 Wiedererlangen von Glamour

Das Erfrischen an der heiligen Flamme in einer Freistätte und das Praktizieren der Epiphanie frischt den Vorrat an Glamour wieder auf.

3.3.3 Nachteil von Glamour – Die Tollheit

Die Charaktere leiden unter Tollheit, so was nennen die banalen Menschen eine handfeste Psychose (bitte aus-spielen), wenn:

***Der temporäre Glamour Wert größer als die permanente Banalität
und gleichzeitig
der temporäre Glamour Wert größer als die permanente Willenskraft ist.***

Dies ist kein abrupt einsetzender psychotischer Schub, vielmehr ein Prozess. Ganz langsam wird es immer schwerer der Realität zu folgen. Was anfangs mit Missverständnisse, andere Wahrnehmungen etc. beginnt, führt allerdings, wenn nichts dagegen getan wird, zielstrebig in den Wahnsinn.

3.4 Banalität (Banality)

Die Gegensatz zu Glamour; kalt und starr, grau, geruchlos, steril.

3.4.1 Nutzen von Banalität

Mittels der Banalität können sich Charaktere verstecken und gegen Zaubertricks schützen.

3.4.2 Erlangen von Banalität

Temporäre Banalität erhält der Charakter, wenn Zaubertricks versagen, Zaubertricks banal ausgekontert werden oder der Charakter sich entsprechend banal verhält und seine Feen Existenz verleugnet (z.B. in dem er erst gar nicht erst versucht zu zaubern, schimärischen Anteil vergisst, auf sehr banalen Personen trifft etc.).

Für je 10 Punkte temporäre Banalität erhält der Charakter 1 Punkt permanente Banalität.

Stirbt ein Charakter einen schimärischen Tod, erhält er 1 Punkt permanente Banalität.

3.4.3 Abbau von Banalität

Wann immer ein Charakter einen Punkt temporäres Glamour zurück erhalten würde, kann stattdessen ein Punkt temporäre Banalität gestrichen werden.

3.4.4 Nachteil von Banalität – Das Vergessen

Die Charaktere vergessen, dass sie Wechselbälger (Changelings) sind, ihr Feenanteil verblasst bis zur Unkenntlichkeit; wenn:

Der permanente Banalität Wert größer als das temporäre Glamour und gleichzeitig der permanente Banalität Wert größer als die temporäre Willenskraft ist

Was für die Tollheit gilt, gilt auch für das Vergessen. Die Spieler/innen sollten diesen Zustand so ausspielen, dass sie ihre Feenidentität allmählich verblassen lassen, bis sie nur noch ganz normale (banale) Menschen sind. Auch dies ist als ein Prozess zu verstehen. Diese Regel gibt nur den Grenzwert an, ab dem der Charakter zielstrebig auf sein Vergessen zusteuert und ab dem Warnzeichen, wie Kopfschmerzen, das nicht (mehr) Erkennen von anderen Feen etc., ausgespielt werden sollen (Gewandung evtl. reduzieren oder gar ablegen).

Außerdem bestimmt der Grad an permanenter Banalität wie schnell sich ein Charakter erholt, wenn er einen schimärischen Tod gestorben ist (siehe Tabelle unter 5.4.3).

3.5 Willenskraft (Willpower)

Die temporäre Willenskraft legt fest, wie selbstsicher der Charakter im Moment durch das Leben geht. Dabei gilt folgende Faustregel:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Schwach	Furchtsam	Unbestimmt	Schüchtern	Bestimmt	Zubersichtlich	Stark	Beherrscht	Eiserner Wille

3.5.1 Nutzen von Willenskraft

Außerdem muss ein Punkt temporäre Willenskraft jedes mal dann ausgegeben werden (soweit nicht sowie so bereits geschildert), wenn sich ein Charakter atypisch verhalten sollte (z.B. Ignorieren der Kith Anfälligkeit).

Die permanente Willenskraft ist aber auch die letzte Stütze, die ein Abdriften in die Tollheit oder das Vergessen verhindern kann

3.5.2 Wiedererlangen von Willenskraft

Zu jedem LARP Termin ist die temporäre Willenskraft auf ihrem maximalen Wert (d.h. den der permanente Willenskraft).

3.6 Künste (Arts)

Für neu einsteigende Charaktere ist bei den Künsten maximal ein Grad von drei möglich, daher wurde in diesem Abschnitt die Auflistung in diesem Sinne beschränkt.

Außerdem finden sich hier Künste, die nicht im Grundregelwerk CtD 2nd Ed beschrieben wurden. In diesem Fall wurden die entsprechende Quellen angegeben.

Statt jeder Kunst ein spezielles Attribut zuzuweisen, wurden die Künste in „physisch“, „sozial“ und „mental“ unterschieden.

3.6.1 Contempt

(Quelle: „The Shadow Court“, Seite 79)

Nur nach entsprechender Absprache möglich. Ausschließlich für Charaktere, die dem Shadow Court / Schattenhof angehören.

Attribut: **SOZIAL**

- **Mockery**
Das Pendant zu der Kunst Souveränität 1, Protokoll. Damit ist es für das Objekt möglich sich nicht dem Protokoll gemäß verhalten zu müssen, bzw. nicht im Sinne des Protokolls zu funktionieren.
Umsetzung: Hebt die Kunst Protokoll auf.
- **Disobedience**
Das Pendant zu der Kunst Souveränität 2, Diktum. Das beeinflusste Objekte hat eine Abneigung gegen Hierarchien und Autoritäten und zeigt entsprechende Auflehnung.
Umsetzung: Hebt die Kunst Diktum auf und lässt unter anderen Personen eine Abneigung gegen Hierarchien und Autoritäten entstehen.
- **Insolence**
Das Pendant zu der Kunst Souveränität 3, Grandezza. Beeinflusst ganze Gruppen und ermutigt sie zu Ausschreitungen. Autorität hat keinen Einfluss mehr.
Umsetzung: Hebt die Kunst Grandezza auf; ermutigt zu Ausschreitungen.
- **Devil's Advocate**
Dieser Zauber ermöglicht den Eindruck zu erwecken, die ultimativen Argumente in die Diskussion einzubringen.
Umsetzung: Aber wie diese Kunst genau umgesetzt wird ist selbst den Angehörigen des Schattenhofs nicht bekannt.
- **Condemnation**
Umsetzung: Diese Kunst ist selbst Angehörigen des Schattenhofs nicht bekannt.

3.6.2 Naming

(Quelle: „Players Guide“, Seite 173)

Nur nach entsprechender Absprache mit der Spielleitung möglich.

Attribut: **SOZIAL**

- **Seek 'n' Spell**
Ermöglicht das Lesen jeglicher Schrift oder Symbolik.
Umsetzung: Der Zauberende Charakter erhält von der Spielleitung eine entsprechende verständliche Übersetzung.
- **Rune**
Verstärkt den Effekt von Zaubertricks.
Umsetzung: Mittels dieses Zaubertricks wird die Dauer / Wirkung eines anderen Zaubertricks auf 1 Stunde ausgedehnt.
- **Runic Circle**
Schafft eine Schutzwand gegen magische Angriffe.
Umsetzung: Wer hinter diesem Schutzwall steht, kann die Effekte und Auswirkungen von Zaubertricks der Stufen 1 bis 2 ignorieren.
- **Saining**
Dieser Spruch erlaubt den wahren Namen des Objekts zu finden. Wer den wahren Namen kennt hat Macht über das Objekt. Alle und alles hat einen wahren Namen.
Umsetzung: Der zaubernde Charakter erhält den wahren Namen des Objekts. Das Objekt ist sich dessen bewusst.
- **Reweaving**
Wer den wahren Namen kennt kann mit dieser Kunst die Identität eines Objekts grundlegend und permanent ändern.
Umsetzung: Diese Anwendung kann von weitreichender Bedeutung sein und muss mit der Spielleitung abgesprochen sein.

3.6.3 Schikanen (Chicanery)

Attribut: **MENTAL**

- **Verwirrung (Fuddle)**
Die Wahrnehmung von Gegenwärtigem kann so beeinflusst werden, dass es scheinbar einen anderen Eindruck, ein anderes Aussehen hat (Hundegebell zu Polizeisirenen) und das Opfer so verwirren.
Umsetzung: Das verzauberte Objekt interpretiert eine vorhandene Sinneswahrnehmung so, wie sie von dem zaubernden Charakter beschrieben wird.
- **Veiled Eyes (CtD 2nd Ed)**
Gegenwärtiges kann so manipuliert werden, dass es für alle Vorbeikommenden unbedeutend und belanglos erscheint (quasi unsichtbar).
Umsetzung: Das verzauberte Objekt wird von allen ignoriert.
- **Fugue (CtD 2nd Ed)**
Erinnerungen und Speicherungen können gelöscht werden (Teilamnesie).
Umsetzung: Das verzauberte Objekt verliert die Erinnerung an etwas gerade Erlebtes oder beobachtetes.
- **Haunted Heart (CtD 2nd Ed)**
Kontrolle von Gefühlen.
Umsetzung: Das verzauberte Objekt empfindet (selbst wenn sie dies vorher nie erlebt hat) das Gefühl, wie vom zaubernden Charakter beschrieben.
- **Captive Heart (CtD 2nd Ed)**
Kontrolle der Identität.
Umsetzung: Der zaubernde Charakter kann die Identität des Objekts beliebig mit einer anderen Identität austauschen. Diese Anwendung kann von weitreichender Bedeutung sein und muss mit der Spielleitung abgesprochen sein.

3.6.4 Souveränität (Sovereign)

Eine Kunst die den Sidhe vorbehalten ist.

Attribut: **SOZIAL**

- **Protokoll (Protocol)**
Diese Kunst bestimmt den Ablauf einer Veranstaltung.
Umsetzung: Es muss sich dem Protokoll entsprechend verhalten werden.
Wer sich dieser Anweisung widersetzen möchte braucht die Kunst Contempt, um dies heimlich zu tun. Wer dies offen tun möchte, hat zwei Möglichkeiten: Entweder jede abweichende Aktion verlangt die Ausgabe von einem Punkt Willenskraft oder es kann versucht werden, den Zaubertrick zu kontern.
- **Diktum (Dictum)**
Das Objekt erhält einen simplen Befehl, den es umsetzen muss.
Umsetzung: Es muss sich dem Protokoll entsprechend verhalten werden.
Wer sich dieser Anweisung widersetzen möchte braucht die Kunst Contempt, um dies heimlich zu tun. Wer dies offen tun möchte hat zwei Möglichkeiten: Entweder für 2 Punkte Willenskraft Widersprechen, oder es kann versucht werden den Zaubertrick zu kontern.
- **Grandezza (Grandeur)**
Dieser Zauber schafft eine majestätische Aura, die direkt aus Arcadia zu kommen scheint.
Umsetzung: Objekte können sich gegen den zaubernden Adligen selbst dann nicht wehren, wenn sie angegriffen werden. Objekte, die empfänglich für Romantik sind, fühlen sich von dem Adligen angezogen.
Wer dies offen tun möchte hat zwei Möglichkeiten: Entweder 3 Punkte Willenskraft ausgeben, um sich zu wehren (dies gilt nur dafür, dass sich das Objekt wehrt – sollte das Objekt versucht haben anzugreifen, müssen diese zusätzliche zu den Willenskraftpunkten ausgegeben werden, die nötig sind einen Adligen von Rang anzugreifen!) oder es kann versucht werden, den Zaubertrick zu kontern.
- **Schutzzeichen der Weberin (Weaver Ward)**
Dieser Zauber schafft eine Barriere oder Grenze, dabei bestimmt das Reich, gegen was der Schutz sein soll.
Umsetzung: Objekte können eine Schwelle nicht überschreiten, einen bestimmten Gegenstand nicht berühren etc.
Wer sich dieser Anweisung widersetzen möchte, braucht die Kunst Contempt, um dies heimlich zu tun. Wer dies offen tun möchte, hat zwei Möglichkeiten: Entweder 4 Punkte Willenskraft ausgeben, um die Grenze zu überschreiten oder den Gegenstand an sich zu nehmen oder es kann versucht werden, den Zaubertrick zu kontern.

- **Geas (Geas / Ban)**
Mittels der Kraft des Glamours schickt dieser Zauber ein Objekt auf eine Queste oder bewirkt ein unumstößliches Verbot.
Umsetzung: ...
Wer sich dieser Anweisung widersetzen möchte, braucht die Kunst Contempt, um dies heimlich zu tun. Wer dies offen tun möchte hat zwei Möglichkeiten: Entweder 5 Punkte Willenskraft ausgeben, sich der Anweisung zu widersetzen oder es kann versucht werden, den Zaubertrick zu kontern.

3.6.5 Straßenzauberei (Wayfare)

Attribut: **PHYSISCH**

- **Himmel und Hölle (Hopscotch)**
Eigentlich ermöglicht diese Kunst das Hoch- oder Weitspringen.)
Umsetzung: Befand sich das Objekt zuvor in den Händen eines Charakter, so ist es jetzt aus dem Griff befreit (Entwaffnung, Lösen einer Umklammerung)
- **Schnelligkeit der Gedanken (Quicksilver)**
Ermöglicht Objekten zusätzliche Aktionen.
Umsetzung: Ein Charakter macht entweder doppelten Schaden (da er zwei Angriffe in der selben Zeit hat) oder nimmt nur den halben Schaden (da er doppelt so schnell ausweichen kann).
- **Weg durch das Portal (Portal Passage)**
Eröffnet Objekten auch dort einen Durchgang, wo es keine offene Türe gibt.
Umsetzung: Schlösser lassen sich ohne Schlüssel öffnen. Öffnet ein vorhandenes Portal in die Traumlande.
- **Windläufer (Wind Runner)**
(Eigentlich ermöglicht diese Kunst das Fliegen.)
Umsetzung: Das Objekt wird dem zaubernden Charakter ausgehändigt und dieser kann den Gegenstand soweit werfen oder schleudern wie er kann. Soll das Objekt flüchten können, erhält es 30 Sekunden Vorsprung.
- **Flackerblitz (Flicker Flash)**
Ermöglicht einem Objekt, an einen bestimmten Ort teleportiert zu werden.
Umsetzung: Das Objekt wird sofort aus dem Spiel genommen bzw. entkommt, ohne eingeholt zu werden.

3.6.6 Taschenspielererei (Legerdemain)

Attribut: **PHYSISCH**

- **Gimmicks (Gimmix)**
Telekinetische Bewegung von Gegenständen oder Personen.
Umsetzung: Kleine, leichte Objekte (Münzen, Ringe, Fahrkarten) können einfach abgenommen und eingesteckt werden. Dieser Vorgang ist für alle sichtbar.
- **Schlinge (Ensnare)**
Objekte können eingefangen, angehalten, behindert werden.
Umsetzung: Abgeschossene kleine und leichte Objekte können angehalten werden (d.h. ein dennoch getroffener Charakter darf den Treffer ignorieren); größere, schwere Objekte bewegen sich nur noch mit dem halben Tempo (im Kampf sind sie nur noch in der Lage den halben Schaden zu verursachen bzw. müssen, wenn sie getroffen wurden, den doppelten Schaden einstecken).
- **Abbild (Effigy)**
Es kann eine Kopie eines Objekts erschaffen werden.
Umsetzung: Ein glaubhaftes Abbild muss entweder vorbereitet sein, oder im Rollenspiel entsprechend nachgeahmt und imitiert werden.
- **Langfinger (Mooch)**
Die unbemerkte Telekinese von kleinen Dingen in die eigene Tasche.
Umsetzung: Kleine, leichte Objekte (Münzen, Ringe, Fahrkarten) können einfach abgenommen und eingesteckt werden. Dieser Vorgang fällt niemand auf und alle Charaktere müssen diesen Vorgang ignorieren.
- **Phantomschatten (Phantom Shadow)**
Es wird ein eigenständiges Objekt geschaffen, dass für andere nicht als Illusion erkennbar ist.
Umsetzung: Diese Anwendung erfordert eine aufwendige Vorbereitung und muss mit der Spielleitung abgesprochen werden.

3.6.7 Traumkunst

(diese Kunst ist auf meinem eigenen Mist gewachsen)

Attribut: **MENTAL**

- **Déjà-vu**
Dadurch, dass das Objekt den Eindruck hat, das gerade erlebte schon einmal gesehen oder geträumt zu haben, wird es verwirrt. Für einen Augenblick verschwimmt Klarheit zwischen Traum und Wirklichkeit.
Umsetzung: Dem Objekt ist es nicht möglich, eine klare Entscheidung zu treffen; hin und her gerissen wird das Objekt letztlich gar nicht handeln.
Der geistige Zustand von Objekten, die bereit unter beginnender Tollheit leiden, verschlechtert sich durch diese Kunst deutlich.
- **Traum lesen**
Manchen Objekten ist ihre Stimmung ins Gesicht geschrieben. Mit dieser Zauber ist es möglich den Traum zu erkennen, den das Objekt quält, erfreut oder leitet.
Umsetzung: Der Zauberende Charakter erhält (in aller Kürze) die entsprechenden Informationen von der Spielleitung oder von dem verzauberten Charakter.
- **Sand es Sandmanns**
Dieser Zauber lässt ein Objekt müde und schläfrig werden.
Umsetzung: Verzauberte Objekte werden aufgrund ihrer Müdigkeit unaufmerksam. Sind sie bereits müde, fallen sie in Schlaf (aus dem sie aber bei entsprechendem Lärm wieder erwachen können).
- **Dornröschen**
Dieser Zauber schickt ein Objekt in einen tiefen, permanenten Schlaf. Dazu muss der zaubernde Charakter dem Objekt ein Geschenk machen, das dieses freiwillig annimmt. In dieses Geschenk muss zuvor ein permanenter Punkt Glamour investiert werden. Außerdem muss es für das Erwachen eine Bedingung geben.
Umsetzung: Eine Anwendung muss mit der Spielleitung abgesprochen werden. Das Geschenk muss vorher vorbereitet worden sein, die Bedingungen für das Erwachen müssen mit der Spielleitung abgesprochen werden.
- **Traumreise**
Dieser Zauber ermöglicht den sofortigen Übertritt in den Traum eines Objekts und damit den Wechsel von der realen Welt in die Traumwelt.
Umsetzung: Unter Umständen kann diese Reise nicht im LARP ausgespielt werden, dann wird das Objekt von der Spielleitung beiseite genommen und diese klärt mit dem Objekt die Auswirkungen der Reise.

3.6.8 Urmagie (Primal)

Hier gibt es Abweichungen zwischen den Grundregelwerken CtD 2nd Ed und der deutschen Übersetzung WdT. Es wurden Künste der CtD 2nd Ed verwendet.

Attribut: **PHYSISCH**

- **Weidengeflüster (Whillow Whisper)**
Kommunikation mit Objekten unabhängig davon, ob sie im eigentlichen Sinne sprechen können.
Umsetzung: Informationen von der Spielleitung.
- **Eldritch Prime (CtD 2nd Ed)**
In Kombination mit dem Reich Natur können die Elemente Wasser, Erde, Feuer, Luft erschaffen werden. Allerdings können diese Kräfte nicht kontrolliert werden.
Umsetzung: Ausspielen
- **Eichenschild (Oakenshield)**
Objekte werden stabiler und widerstandsfähiger gemacht.
Umsetzung: Das Objekt erhält 4 zusätzliche Gesundheitsstufen.
- **Stechpalmenschlag (Heather Balm / Holy Strike)**
Mit diesem Zaubertrick lassen sich Gesundheitsstufen regenerieren oder aber deren Verlust verursachen (schwerheilbarer Schaden / aggravated damage).
Umsetzung: Entweder verliert das verzauberte Objekt 4 Gesundheitsstufen oder es heilt die gleiche Anzahl. Für jeden Punkt Glamour der ausgegeben wird, erhöht sich diese Anzahl um +1.
- **Holdergestalt (Elder Form)**
Das Objekt kann eine vollkommen neue, andere Form annehmen.
Umsetzung: Diese Anwendung erfordert eine aufwendige Vorbereitung und muss mit der Spielleitung abgesprochen werden.

3.6.9 Wahrsagen (Soothsay)

Hier gibt es Abweichungen zwischen den Grundregelwerken CtD 2nd Ed und der deutschen Übersetzung WdT. Es wurden Künste der CtD 2nd Ed verwendet.

Wahrsagen ist eine Kunst, die viel von den Informationen der Spielleitung lebt, daher ist es nur nach Absprache möglich, über diese Kunst zu verfügen.

Attribut: **MENTAL**

- **Omen** (CtD 2nd Ed)
Omen gibt ein kryptische, interpretierbare Prophezeiung.
Umsetzung: Ausspielen in Zusammenwirken mit der Spielleitung
- **Fair Is Foul and Foul Is Fair** (CtD 2nd Ed)
Bringt Glück oder Unglück.
Umsetzung: Ausspielen in Zusammenwirken mit der Spielleitung
- **Klatsch und Tratsch (Tattletale)**
Mit diesem Zaubertrick ist es möglich durch ein bekanntes Objekt eine Szene zu beobachten, auch wenn sich dieses Objekt an einem anderen Ort befindet.
Umsetzung: Ausspielen in Zusammenwirken mit der Spielleitung
- **Weissagung (Augury)**
Gibt Einblick in das Schicksals des Objekts. Eine konkrete Szene, die das Objekt erleben wird, sieht der zaubernde Charakter
Umsetzung: Ausspielen in Zusammenwirken mit der Spielleitung.
- **Schicksalsfeuer (Fate Fire)**
Das Schicksal eines Objekt wird beschleunigt herbeigeführt.
Umsetzung: Ausspielen in Zusammenwirken mit der Spielleitung.

3.7 Reiche (Realms)

Im Gegensatz zu den Grundregelwerken, wurden auch die Reiche (Realms) reduziert. Auf die Reiche Szene und Zeit wurde ganz verzichtet; die Reiche wurden in drei anstatt der normalen fünf Grade aufgeteilt.

3.7.1 Schauspieler (Actor)

- **Bekannter Mensch**
Dieser Grad beeinflusst Menschen, die einem im weitesten Sinne bekannt sind (von Familienangehörigen über Nachbar/innen bis zu den Angestellten im Supermarkt) und einem freundlich oder neutral gegenüber stehen.
- **Fremder Mensch**
Dieser Grad beeinflusst Menschen, die einem unbekannt sind und mit denen die ersten Worte gewechselt werden. Auch diese dürfen einem nicht feindlich gesonnen sein.
- **Feindlicher Mensch**
Dieser Grad beeinflusst auch Menschen, die einem feindlich, böse, aggressiv gegenüber eingestellt sind. Ob diese Personen einem normalerweise (gut) bekannt oder unbekannt sind spielt dabei keine Rolle (wütende Freundin, randalierende Hooligan).

3.7.2 Feen (Fae)

- **Kithain**
Dieser Grad beeinflusst alle Wechselbälger unabhängig vom Kith. Bei der Anwendung gegen Sidhe sind deren Geburtsrechte zu beachten (Angriff nur mit Willenskraft, Lächerlich machen klappt nicht).
- **Andere Feenwesen**
Dieser Grad beeinflusst alle anderen Feen (sogenannte Gallain) und simple schimärische Wesen und Gegenstände.
- **Traumessenz**
Dieser Grad beeinflusst das Glamour direkt und damit alle Wesen, bedeutende und berühmte schimärische Gegenstände (sogenannte Schätze), magische Waffen, Zaubertricks, Freistätte, etc.
Nur mit diesem Grad können Zaubertricks ausgekontert werden.

3.7.3 Natur (Nature)

- **Unbelebte Materie**
Dieser Grad beeinflusst jedes unbelebte, organische Material (unbehandeltes Holz oder Steine u.ä.)
- **Lebende Wesen**
Dieser Grad beeinflusst pflanzliches Leben (Pflanzen, Bäume, Pilze) und Tiere (alle Tiere, Menschen zählen zu dem Reich Schauspieler).
- **Elemente**
Dieser Grad beeinflusst die Naturphänomen (Wetter, Vulkanausbrüche, Geothermische Reaktionen etc.), die natürlichen, chemischen Elemente und die traditionellen vier Elemente Feuer, Wasser, Erde, Luft.

3.7.4 Requisite (Prop)

- **Alltagsgegenständen**
Dieser Grad beeinflusst Gegenstände, die von Menschenhand geschaffen wurden und die täglich mit sich rumgetragen werden (z.B. Kleidung, Schmuck, Tätowierung).
- **Mechanische Gegenstände**
Dieser Grad beeinflusst Gegenstände, die von Menschenhand geschaffen wurden und mechanische, aber keine elektrischen, Bauteile enthalten können (Knüppel, Stäbe, Pistolen, Fahrräder etc.).
- **Elektrisch-elektronische Gegenstände**
Dieser Grad beeinflusst Gegenstände, die von Menschenhand geschaffen wurden und die sowohl mechanische als auch elektrische oder elektronische Bestandteile enthält (Waffeleisen, Autos, Druckpresse, Röntgenschild, Fernseher, CD Player, Videokameras etc.).

4. Kapitel – *Magie*

Ob eine Magie erfolgreich angewandt wurde, bestimmt sich aus der Berechnung der Differenz von Magiewert und der Banalität des Ziels.

4.1 Berechnung des Magiewerts

Die Berechnung des Magiewerts wirkt auf den ersten Blick etwas kompliziert, aber eigentlich berechnet sich dieser Wert nur aus der Summe von 3 Komponenten:

- Dem Attribut, das mit der eingesetzten Kunst korrespondiert (1 bis maximal 4);
- dem eingesetzten Glamour (jeder Punkt erhöht den Magiewert)
- und dem Schelmenspiel (1 bis 3 für das gelungene Schelmenspiel).

4.1.1 Verwendete Kunst (Art) und benötigtes Reich (Realms)

Die zu verwendende Kunst bestimmt die Attribut-Zugehörigkeit (physisch, sozial, mental). Abhängig vom Kith gibt es eine möglichen Bonus.

Die Kunst wird immer mit einem entsprechendem Reich kombiniert, das das Ziel des Zaubertricks darstellt. (Im Gegensatz zum Grundregelwerk hat der Grad des Reichs keinen Einfluss auf das Zaubern.

4.1.2 Glamour des Zaubers

Wenn normale Menschen anwesend oder das Ziel der Zauberei sind, muss ein Punkt temporäres Glamour ausgegeben werden. Es sei denn sie wurden zuvor bezaubert.

Jeder weitere Punkt temporäres Glamour der investiert wird, kann zum Magiewert addiert werden.

4.1.3 Schelmenspiel (Bunk)

Ein Schelmenspiel, das spontan und auf die Schnelle praktiziert wird und nur wenige Sekunden dauert (Schnippen mit dem Finger, Spucken auf den Boden etc.) hat einen Wert von eins. Ein aufwendiges Schelmenspiel bringt zwei Punkte (Hilfsmittel verwenden, Geschichte erzählen, singen etc.); drei Punkte bringt ein aufwendiges Schelmenspiel (Kombination mehrerer Aktionen, ein spontan verfasstes Gedicht rückwärts rezitiert etc.). Auch dieser Wert wird zu dem Magiewert addiert.

4.2 Permanente Banalität des Ziels

Die permanente Banalität des Ziels hat einen Wert von 1 bis 10; als Faustregel:

Permanente Banalität	1	3 - 5	5	6 - 7	7 - 10
Feen	Kindling	Wilder	Grummling	Grummling	Grummling, Dauntain
Menschen		Kinder	Betrunkene, Geisteskranke	Menschen	Herbstvolk
Übernatürliche Wesen				Magi (Trad.), Werwölfe, Wyrmkreaturen	Magi (Techn.), Mumien, Vampire

Einem Charakter ist es sicherlich bekannt, wie heftig die Banalität ihm selbst zugesetzt hat und somit ist der eigene Wert an Banalität bekannt. Auch kann die entsprechende Figur erahnen (durch das Rollenspiel), wie banal ein Gegenüber sein könnte, doch wie hoch die Banalität genau ist, weiß sie nicht.

Für vorsichtige Spieler/innen (und lichte (seelie) Charaktere) heißt dies, Glamour zu horten und bei entscheidenden magischen Anwendungen auf Nummer sicher gehen; für waghalsige Spieler/innen (und finstere (unseelie) Charaktere) heißt das entweder „Mut zum Risiko“ oder möglichst viel Glamour zu besorgen, um immer einen ausreichenden Vorrat zu besitzen.

4.3 Mehrere Zielpersonen

Sind mehrere Personen Ziel des Zaubertricks erhöht sich der Schwierigkeitsgrad wie folgt: Zu der höchsten anwesenden permanenten Banalität wird für jede Person nach der ersten die Banalität um +1 erhöht.

4.4 Erfolg / Misserfolg

Ob der Zaubertrick ein Erfolg wird oder scheitert, berechnet sich aus der Differenz der Banalität des Ziels (oder der eigenen) und dem Magiewert. Ein positives Ergebnis bedeutet, dass der Spruch erfolgreich war. Ist die Differenz 0 hat der Zaubertrick versagt; ist das Ergebnis negativ, erhält der zaubernde Charakter für sein Scheitern einen Punkt temporäre Banalität als Strafe.

Die Dauer eines Zaubertricks beträgt in der Regel eine Szene.

4.5 Zaubertricks kontern

4.5.1 Ignorieren von Magieanwendung

Die Standardmöglichkeit einen Zaubertrick zu kontern, besteht darin, die eigene Banalität zu nutzen. Regeltechnisch heißt das, dass der Charakter, der sich gegen die Magie wehren möchte, beliebig seine Banalität erhöhen kann – allerdings erhält er all diese Punkte dann auch als temporäre Banalität Strafpunkte (Sidhe bekommen natürlich, wie immer, die doppelte Anzahl temporäre Banalität).

Für den zaubernden Charakter gilt die erhöhte Banalität als die Schwierigkeit, die es zu schaffen gilt.

4.5.2 Wirkung des Zaubertrick aufheben

Wer den Grad Feen 3 besitzt und außerdem über die Kenntnis der selben Kunst mit dem entsprechendem Reich, das für den ursprünglichen Zaubertrick verwendet wurde, verfügt, kann versuchen, einen Zaubertrick rückgängig zu machen. Selbst dann wenn dieser schon ausgeführt wurde. Dazu muss der Charakter, der die Magie aufheben will, den selben Zaubertrick praktizieren und dabei erfolgreich sein.

4.6 Beispiel

Emma, eine Satyrin, möchte Lars, einem verfeindeten Troll, der sie mit einer Waffe bedroht, diese aus der Hand schlagen. Emma, physisch durchaus fit, verfügt aber über keine offensiven Fähigkeiten. Daher entschließt sie sich, Magie anzuwenden.

Verwendete Kunst: Straßenzauber 1; benötigtes Reich: Feen 1

- ⇒ 2 (Das korrespondierende Attribut von Straßenzauber ist MENTAL – Emmas mentales Attribut ist zwei), Emma schätzt die Banalität von Lars auf 4 (Lars ist ein Wilder, Wilder haben eine Banalität von 3, einen Punkt mehr, um auf der sicheren Seite zu sein, macht 4) d.h. ihr Magiewert müsste 5 betragen, damit der Zauber klappt. Emma beginnt mit ihrem Schelmenspiel und investiert weiteres Glamour.
- ⇒ 2 (Als Schelmenspiel stimmt sie eine Melodie mit zunehmender Lautstärke an und erhält dafür zwei Punkte),
- ⇒ 1 (Da auf der Straße normale Menschen anwesend sind, muss sie einen Punkt temporäres Glamour ausgeben. Für einen temporären Punkt Glamour, den sie ausgibt, erhält sie noch einen Punkt),
- = $2+2+1=5$ ihr Magiewert beträgt 5,

Lars hat in Wirklichkeit eine Banalität von 3. Das heißt, dass Emma eigentlich ein Magiewert von 4 gereicht hätte, aber sicher ist sicher. Der Spieler von Lars muss die Waffe fallen lassen. Die Spielerin von Emma hechtet zu der Waffe und bringt sie an sich.

Hätte Lars die Banalität nutzen wollen, um sich zu schützen, dann müsste er der Spielerin von Emma dies mitteilen und auch die Anzahl der zusätzlichen Punkte ("+4"). Emma wäre dann von einer Schwierigkeit von 8 ausgegangen. Tatsächlich wäre die (erhöhte) Banalität aber nur 7 gewesen. Gleichzeitig erhält Lars 4 Punkte temporäre Banalität, weil er sein Feenanteil und die Feenmagie verleugnet hat.

5. Kapitel – *Kampf*

5.1 Initiative und Ablauf

Für die Initiative gibt es keinen Wert, das muss live ausgespielt werden. Simultane Treffer sind nicht nur möglich, sondern werden auch gewertet!!! Aus Sicherheitsgründen sind waffenlose Kämpfe nicht erlaubt.

5.2 Angriffe

5.2.1 Angriff mit Hieb-, Stich- und Schlagwaffen

Alle Hieb-, Stich- und Schlagwaffen machen 2 Punkte Schaden. Schimärische Waffen sind erlaubt, mundane Waffen sind illegal. Schimärische Waffen müssen Polsterwaffen sein. Außerdem gibt es folgende Einschränkungen: Kindlinge dürfen nur Dolche oder Messer verwenden; nur Trolle dürfen zweihändige Waffen mit größerer Reichweite (über 1 m); Trefferfläche: alles – ausgenommen Kopf.

5.2.3 Angriff mit Schusswaffen

Alle Schusswaffen machen 4 Punkte Schaden. Schimärische Waffen sind erlaubt, mundane Waffen sind illegal. Schimärische Waffen müssen Wasserpistolen sein; Trefferfläche: alles.

5.3 Verteidigung

5.3.1 Ausweichen

Jeder Charakter kann versuchen auszuweichen. Ist dieses Ausweichen nicht erfolgreich, nimmt der Charakter automatisch entsprechend Schaden und die Spielerin muss dies auch spielerisch umsetzen.

5.3.2 Rüstungen

Es gibt Rüstungen gegen Hieb-, Stich- und Schlagwaffen und gepanzerte Schusswesten. Diese Rüstungen halbieren den Schaden. Allerdings nur, wenn die Angriffe mit den korrespondierenden Waffen ausgeführt wurden, ansonsten sind sie wirkungslos.

5.4 Ergebnis des Kampfes

5.4.1 Verletzt und aktiv

Jeder Punkt Schaden entspricht dem Verlust einer Gesundheitsstufe.

Wird eine Waffe aus kalt geschmiedetem Eisen verwendet, was illegal ist, verliert der Charakter zunächst die selbe Anzahl temporäres Glamour. Sollte das temporäre Glamour auf 0 gesunken sein, erhält der Charakter ab diesem Zeitpunkt die selbe Anzahl an temporärer Banalität.

Jeder Charakter hat sieben Gesundheitsstufen (außer Troll Charakteren und den Charakteren, die aufgrund von Zauber über mehr Gesundheitsstufen verfügen).

Ein Charakter bleibt so lange aktiv, bis er nur noch über zwei Gesundheitsstufen verfügt. Erlittene Verletzungen müssen glaubhaft ausgespielt werden.

5.4.2 Verletzt und inaktiv

Verfügt ein Charakter nur noch über zwei Gesundheitsstufen, ist er inaktiv und kann keine weiteren Handlungen ausführen. Verliert er auch noch diese letzten Gesundheitsstufen stirbt er.

5.4.3 Tod durch schimärischen Schaden

Wenn Charaktere durch schimärischen Schaden sterben, stirbt ihr Feenanteil. Diese Auswirkung ist anfangs nur temporär. Abhängig von der Banalität erwacht der Feenanteil früher oder später selbständig.

Banalität	Auswirkung eines schimärischen Todes
1	Der Charakter muss bis zum Ende der Szene pausieren, maximal aber 5 Minuten
2	Der Charakter muss 10 Minuten pausieren.
3	Der Charakter muss 15 Minuten pausieren.
4	Der Charakter muss 30 Minuten pausieren.
5	Der Charakter muss 1 Stunde pausieren.
6	Der Charakter muss 2 Stunden pausieren.
7	Der Charakter muss 3 Stunden pausieren.
8	Der Charakter muss bis zum nächsten Spieltermin pausieren.
9	Der Charakter muss bis zum nächsten Spieltermin pausieren.
10	Der Charakter scheidet aus dem Spiel aus.

Dies betrifft, wie gesagt, nur den Feenanteil, die mundane, menschliche Hülle nimmt keinen Schaden. Rollenspielerisch bedeutet das, dass der Charakter nach dem Verlust der Gesundheitsstufen zu Boden geht. Entweder bleibt er dort für eine gewisse Zeit und kann danach wieder aufstehen, als wenn nichts gewesen wäre, oder der Charakter spielt weiter, dann steht er plötzlich auf und verhält sich ganz so, als wäre er dem Vergessen anheim gefallen (banales, mundanes Verhalten ohne Gewandung).

Jeder Charakter, der eines schimärischen Todes stirbt, erhält einen Punkt permanente Banalität.

5.4.4 Tod durch mundanen Schaden

Stirbt ein Charakter durch mundanen Schaden, ist seine menschliche Hülle tot. Der Charakter scheidet für immer aus dem Spiel aus. Da alle Kith, bis auf Sidhe, reinkarnieren, ist es unter Umständen möglich, gewonnene Erfahrung für einen neuen Charakter zu übertragen.

5.4.5 Tod durch kaltgeschmiedetes Eisen

Stirbt ein Charakter durch kaltgeschmiedetes Eisen, vergeht sowohl der menschliche Anteil als auch die Seele der Fee.

5.5 Heilung

Jeder Punkt schimärischer und mundaner Schaden heilt um eine Gesundheitsstufe, wenn der verletzte Charakter die Nacht in einer Freistätte verbringt. (Ansonsten gilt: 1 Tag für die erste Stufe, +3 Tage für die zweite, danach +1 Woche, dann +1 Monat, +3 Monate, +3 weitere Monate, ab der siebten Stufe entscheidet die Spielleitung über die Folgen und Dauer.)

Schaden, der durch kaltgeschmiedetes Eisen verursacht wurde, ist sowohl schimärischer als auch mundaner Schaden (d.h. die Dauer der Heilung ist doppelt so lange).

Durch den Zaubertrick Urmagie 4 (Heather Balm) können 4 oder mehr Gesundheitsstufen auf einen Schlag geheilt werden.

CHANGELING

The Dreaming



Feen in Hamburg

Attribute/Attributes

Name: **Emma**

Schein/Seeming: **Wilder**

Vermächtn./Legacies: **Regent/Peacock**

Kith: **Satyr**

Geb.recht/Birthrights **Gift of Pan, Phy. Prowess**

Anfälligkeit/Frailties: **Passions Curse**

Nachteile (extern): **Hörner**

Glamour/Glamour 6

temporär: **00000** 00000

Willenskraft/Willpower 4

temporär: **0000** 00000

Banalität/Banality 3

temporär: **XX**000 00000

Attribute/Attributes

Physisch: **00**000

Sozial: **000**00

Mental: **00**000

Gesundheit/Health

0 **000000** / 00

Notizen: **Hat immer eine Flöte dabei**

Künste/Arts

Straßenzauber 2

Wahrsagen 1

Reiche/Realms

Feen 1

Schauspieler 1





Feen in Hamburg

Attribute/Attributes

Name: _____

Schein/Seeming: _____

Vermächtn./Legacies: _____

Kith: _____

Geb.recht/Birthrights _____

Anfälligkeit/Frailties: _____

Nachteile (extern): _____

Glamour/Glamour _____

temporär: ○○○○○ ○○○○

Willenskraft/Willpower _____

temporär: ○○○○○ ○○○○

Banalität/Banality _____

temporär: ○○○○○ ○○○○

Attribute/Attributes

Physisch: ○○○○○

Sozial: ○○○○○

Mental: ○○○○○

Gesundheit/Health

○ ○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○

Notizen:

Künste/Arts

Reiche/Realms

