

Sprüche und Kräfte, die man als SpielerIn bei Silbermond kennen sollte

von Thorsten Schröder *** aschenfall.de / aschenfall@gmx.de Stand: 20. September 2011

Quelle / Urheber des Regelwerks:

Jordan, Stefan / Jordan, Yvonne / Knape, Gregor (2006): „Silbermond – Wege des Schicksals“, Zauberfeder Verlag, Buchmann & Schmal GbR, Braunschweig

www.silbermond-larp.de

www.zauberfeder-verlag.de

Dieses Dokument ist Fanarbeit und für den privaten Gebrauch bestimmt.

Anmerkung:

Kursive Sprüche mit „*“ haben als Spruchdauer lediglich den Spruchnamen.

Die Spruchauswahl weicht leicht von den Empfehlungen des Regelwerks ab, was zu kennende Sprüche angeht.

Sprüche St. 1	Effekt
<i>Angst*</i>	Opfer rennt 10 Sekunden schreiend fort.
<i>Arkaner Bolzen*</i>	Bei Treffer mit Wurfgeschoss verliert das Opfer 1 LP (Rüstung schützt nicht, Schilde schon).
Flüsterer im Dunkeln	Das Opfer hört für 1 Stunde beunruhigende Stimmen, fühlt sich verfolgt und wittert überall potentielle Gefahren.
Freundschaft	„Das Opfer hält den Magiekundigen für einen guten Freund“ [...] „allerdings nicht in Kampfhandlungen oder bei [...] Fallen“.
Lähmung	Das Opfer ist für 1 Minute oder bis zum Verlust eines LP komplett gelähmt.
Mag. Schloss 1	Zeichen: Kreis mit 1 senkrechten Strich. Zugang ist mit Schloss St. 1 für 30 Minuten verschlossen (bitte Zeitpunkt notieren).
Schlaf	1 Person pro MP/CP fällt in normalen Tiefschlaf für 10 Minuten oder bis Aufwecken.
<i>Schockhand*</i>	Ausruf bei Berührung. „Das Opfer verliert 1 LP, verdoppelt“ durch evtl. „Metallrüstung des Opfers“..
Stolpern	„Das Opfer stolpert herum und ist keiner Handlung mehr fähig, außer Verteidigung“ für 5 Sekunden.
<i>Ungeschicklichkeit*</i>	„Das Opfer lässt alles fallen, was es in Händen hält oder muss [für 10 Sekunden] jonglieren“.

Sprüche St. 2	Effekt
Befehl ü. Personen	Opfer erhält max. 30 min. Befehl ohne „und“ oder „wenn“, der erfüllbar und nicht offensichtlich gefährlich ist. Opfer vergisst danach.
Donnerkeil	1 Minute starke Schmerzen, kampf-/zauber-/wunderunfähig. Verteidigung mit Waffe möglich. Schmerzunempfindlichkeit/-immunität schützt.
Dornenwand	Mit verschränkten Armen und verschlossenen Armen hinstellen; durch Schläge unzerstörbarer Schutz; keine Wegblockade!
Dunkelfeuer	Entflammt auf beweglichem Gegenstand eine violett-grünliche Flamme, welche einmalig bis zu 3 SP magischen Zusatzschaden zufügt.
Eisodem	3m langer 60°-Kegel, welcher allen Opfern darin 1 SP zufügt (Feuerwesen 2 SP).
Energiebarriere	Bildet eine verformbare 5m lange Wand, welche alle Zauber- und Wundereffekte aufhält. Erfordert Konzentration und Sichtkontakt.
Feuerodem	3m langer 60°-Kegel, welcher allen Opfern darin 1 SP zufügt (Eis- / Wasserwesen 2 SP).
Kugel der Dunkelheit	Sphäre aus Dunkelheit (Augen zu) mit 3m Radius um Magiekundigen herum für 3 Minuten. Spruch „Licht“ hebt die Kugel auf.
Lichtblitz	Alle, die bei Wirkung die Handfläche des Wirkenden sehen, werden für 15 Sekunden geblendet (Augen zu).
Mag. Schloss 2	Zeichen: Kreis mit 2 senkrechten Strich. Zugang ist mit Schloss St. 2 für 1 Stunde verschlossen (bitte Zeitpunkt notieren).
Magische Wand	Bildet eine verformbare 5m lange Wand, welche alle physischen Gegebenheiten aufhält. Erfordert Konzentration und Sichtkontakt.
(Magischer) Schild*	Ausruf von „Schild“ bei Erhalt des Treffers wehrt eine physische Attacke ab (auch „Arkaner Bolzen“).
Metall erhitzen	In 30 sek. auf 200° C für 1 min.; Rüstungen machen 2 SP + kampfunfähig, Waffen werden unhaltbar. Schmerzunempfindlichkeit schützt.
Schattengestalt	Faust auf dem Kopf und Konzentration=> Unsichtbarkeit in Dunkelheit und tiefem Schatten.
Schreie d. Wahnsinns	Opfer kann für 5 Minuten nicht zaubern und nicht Waffenmeisterschaften nutzen, ist praktisch taub und will sich schützen.
Stinkende Wolke	Auf Sicht mit 5m Radius für 2 min.. Opfer müssen husten und können so nicht Zauber oder Wunder nutzen oder Attacken ausführen.
Stummheit	Wirkt auf Sicht. Opfer ist für 1 Minute stumm.
Sturmwind	Windkanal, welcher durch Konzentration in einem 60°-Kegel mit 3m Länge aufrechterhalten wird. Opfer werden ständig zurückgedrängt.
Taubheit	Wirkt innerhalb von 4m. Opfer wird für 5 Minuten taub.
Terror	Wirkt innerhalb von 4m. „Das Opfer lässt seinen Handinhalt fallen und bleibt vor lauter Angst regungslos stehen“ für 5 Sekunden.
Thau aufheben*	Wirkt auf Wirker selbst oder auf Berührung. Damit kann ein direkter mag. Angriffszauber abgewehrt werden (keine Flächenangriffe).
Tierisches Handeln	Wirkt auf Berührung. Opfer verhält sich wie vorgegebenes Tier. Opfer kann weiter kämpfen und zaubern, aber nicht mehr sprechen.
Vergessen 1	Wirkt innerhalb von 4m. „Das Opfer vergisst einen Sachverhalt, der ungefähr eine halbe Stunde dauerte.“
Verstricken	Wirkt innerhalb von 4m. „Das Opfer wird [...] am Boden festgehalten“ für 30 sek.. Der Effekt lässt sich nicht durch Waffengewalt lösen.
Wirbelwind	Wirkt innerhalb von 4m. Opfer wird 30 Schritte wegtransportiert und dabei ständig gedreht.
Zerbrechen*	Wirkt innerhalb von 4m. Gegenstand von max. „der Größe eines Turmschildes zerbricht“. Geschmiedete Artefakte sind nicht betroffen.

Sprüche St. 3	Effekt
Aurafilter	Verformbare 5m lange Wand. WirkerIn muss Sichtkontakt halten. Der Filter hält „alle Arten einer bestimmten Aura“ ab (z.B. Credo).
Blindheit	Wirkt innerhalb von 4m. Das Opfer ist für 2 Minuten blind.
Blitzstrahl	Opfer verliert auf Sicht 2 LP. „Physische Rüstung schützt nicht, Spruchrüstungen und Alchimie hingegen schon.“
Engelszungen	Worte d. berührten Person wirken f. 10 min. beruhigend + interessant (außer f. Untote / Extrasphärische) => keine Kampfhandlungen starten.
Erdstoss	Alle in einem Radius von 5m um den Magiekundigen gehen kurz zu Boden, Konzentration wird so gestört.
Finstere Schwelle	Entflammt auf unbeweglichem Gegenstand / Ort eine violett-grünliche Flamme, welche einmalig bis zu 6 SP mag. Zusatzschaden zufügt.
Hand des Vampirs	„Der Zaubernde entzieht dem Opfer Lebensenergie (LP) und führt sich diese zu.“
Hasenfuß	Wirkt innerhalb von 4m. Opfer kann Angst, Panik, Terror, Massenhysterie (Wirkungen werden verstärkt) auf keinem Wege widerstehen.
Insektenplage	Wirkt auf Sicht. Insekten stören für 1 Minute die Konzentration und verursachen 1 SP direkt.
Mag. Schloss 3	Zeichen: Kreis mit 3 senkrechten Strich. Zugang ist mit Schloss St. 3 für 2 Stunden verschlossen (bitte Zeitpunkt notieren).
Panik	Wirkt auf bis zu 5 Personen innerhalb von 4m. Opfer rennen schreibend vor Spruchwirker weg.
Schwäche	Wirkt innerhalb von 4m. Das Opfer verursacht bei seinem nächsten Zweikampf innerhalb einer Stunde keinen normalen Schaden.
Selige Stimmen	Wirkt innerhalb von 4m für 5 min.. Immun geg. Geistesbeeinfl. Magie. Ist taub, zaubert nicht mehr und kämpft nur noch zur Verteidigung.
Unsichtbarkeit	Zeichen: Geballte Faust auf dem Kopf. Die Person ist nicht mehr sichtbar. Dauer: Konzentration (max. 5 Minuten).

Sprüche St. 4	Effekt
Amnesie	Wirkt auf Berührung für 5 Minuten. Das Opfer ist orientierungs- und erinnerungslos.
Feuerball	Alle von den Wattedkugeln o. ä. Getroffenen Ziele erleiden 2 SP elementaren Schaden (direkt).
Meisterschaft ü. Pers.	Benötigt Stück des Opfers. Opfer erhält Befehl, der erfüllbar ist. Spruch wirkt 3 Stunden oder bis Auftragsende. Opfer vergisst danach.
Nebelgestalt	Berührte Person löst sich innerhalb von 5 sek. in Nebel auf für 5 Minuten (beide Arme ausbreiten). Nur mag. und element. Angriffe treffen.
Todeswolke	Wolke mit 5m Durchmesser entsteht für 5 min.. Jede Person darin verliert sofort 1 LP und danach alle 5 sek. einen weiteren LP.
Versteinern	Das berührte Opfer versteinert – Entsteinering ist durch ein Ritual möglich.

Sprüche St. 5	Effekt
Die Strafend. Hand G.	Wirkt innerhalb von 4m. Das Opfer fällt mit 0 LP um. Heilung ist nur durch Heilsprüche möglich.
<i>Magiespiegel*</i>	Ein auf Wirker gesprochener Spruch wird einmalig auf Urheber gespiegelt (danach ist nur ein Aufheben möglich).
Massenhysterie	„Alle in Hörweite verfallen für 30 Sekunden in kopflose Panik.“
Schädelleere	Wirkt auf Berührung. Opfer ist him-, erinnerungs- und orientierungslos. Dies ist nur durch ein Ritual aufzuheben.
Verwandlung	Wirkt innerhalb von 4m. Ziel wird für 24 Stunden „in ein kleines, harmloses Tier“ verwandelt. Bei LP Verlust aufgehoben. Intellekt bleibt erhalt..

Ki-Kraft	Effekt
Defensivschlag	Ausruf „Defensivschlag“ vor dem Schlag. Bei Treffer wird Gegner 5 Schritte zurück geworfen
Klingenbarriere	Charakter hält stehend die Waffe(n) beidhändig über den Kopf und ist derweil durch normale physische Angriffe nicht verletzbar.
Nervengriff	In einer Nicht-Kampfsituation kann das Ziel betäubt werden. Kann auch von vorne ausgeführt werden.
Paralyseschlag	Ausruf von „Paralyse“ vor dem Schlag. Bei einem gelungenen Treffer ist das Ziel für 5 Minuten oder bis zum nächsten Treffer gelähmt.
Phasenwaffe	Ausruf von „Phasenwaffe“ vor dem Angriff. Die Waffe ignoriert für einen Schlag jede normale Rüstung.
Todesstreich	Ausruf von „Todesstreich“ vor dem Angriff. Bei einem gelungenen Treffer verliert das Opfer sofort alle LP. Bei Fehlschlag: Ohnmacht.
Schmerzensgriff	Ausruf von „Schmerzensgriff“ vor der Berührung. Das Opfer erleidet für 5 Minuten oder bis zum nächsten SP unerträgliche Schmerzen.
Verschmelzen	Charakter legt geballte Faust auf dem Kopf und ist unsichtbar, solange er / sie sich nicht von der Stelle bewegt
Zerbrechen	Ausruf von „Zerbrechen“ vor dem Schlag. Bei einem Treffer zerbricht eine Waffe oder ein Schild (keine besonderen Gegenstände).