3. Magical Rules

Eigenschaften von Magie - SGF

Magieformen & Farben

Neben den 3 Grundarten der Magie (Channeling, Essence und Mentalismn) sind auf Ankarus noch Life (SD, Selbstdisziplin) und die Göttliche Magie (Arcane - alle 4 Bereiche) bekannt.

Magie gibt es in 5 Grundformen, die jeweils einer reinen Farbe zugeordnet sind

- Channeling → Gelb
- Essence → Rot
- Mentalism → Blau
- Life → Grün
- Göttlich → Weiß

Augen

- In der Natur kommen die reinen Farben der Magie als Augenfarben ohne entsprechende Magiefähigkeiten nicht vor. Also z.B. gibt es kein Grün, aber sehr wohl Hellgrün oder Dunkelgrün oder sonstige Mischfarben mit Grün.
- Augen nehmen die reine Farbe der Magie an, die das Lebewesen beherrscht. I.d.R. mit dem erlernen des ersten Spruches.
- Jaffa bilden hier Anscheinend eine Ausnahme, da Sie die Magie beherrschen ohne dass sich ihre Augen an die Magiefarbe anpassen.
- Erst höhere Jaffa mit besonderen Auszeichnungen tragen eine ihrer Magie entsprechende Augenfarbe und sind entsprechend stolz darauf.
- Personen mit Augen in einer reinen Farbe die nicht den Göttern direkt dienen (unterstellt sind), gelten als Gotteslästerer und werden von den Jaffa offiziell verfolgt

Leuchten

- Wird Magie gewandelt, so wird dieses in der Farbe der Magie wahrnehmbar - Es leuchtet auf.
- Wir reden der Vereinfachung halber so, als wenn es um ein Ereignis im sichtbaren Spektrum geht, dies ist aber falsch.
- Im Vordergrund steht die Wahrnehmung, welche ein normales Gehirn als Aufleuchten interpretiert.
- Das magische Leuchten erhellt also nicht seine Umgebung, oder blendet gar jemanden der direkt hineinschaut (obwohl, …).
- 'Blinde' nehmen es genauso war wie Sehende. (EIgendlich die meisten sogar besser)
- Auch ein Darkness-Spruch hilft hier nicht zum abschirmen.
- Das Leuchten ist deshalb kaum verbergbar
- Dennoch scheint es dem geringsten Widerstand für normales Licht zu folgen und sich bei Bedarf entsprechend zu bündeln.
- Während das schließen der Augenlider anscheinend gar keinen Einfluss hat, kann man den Effekt mit zusammengekniffenen Augen durchaus für fast jeden wahrnehmbar bündeln.
- Wer den Effekt verbergen will, sollte also möglichst nichts dagegen tun, außer sich ab zu wenden oder ein großen Sichtschirm dazwischen zu bringen.
- **Lässt man von einem Freund 100 mal den selben Spruch sprechen, wird man NICHT 100 mal denselben Effekt wahrnehmen!**
- **Leuchten ist kein Gradmesser für Mächtigkeit oder Spruch-Art!**

Arten des Wandelns

Wie als erstes erwähnt, tritt der Effekt des Leuchtens beim Wandeln auf. Es gibt viele Wandlungen, wie z.B.

- Wandel von der Umgebung in den Speicher (Power-Point-Regeneration)
- Wandel vom Power Point zum Spruch (Austrittsbereich)
- Wirkung des Spruchs (eher selten)

Austrittsbereich

Bei vielen von Personen gesprochenen Sprüchen sind das Weiß der Augen der auffälligste Austrittsbereich, weshalb sich viele schon automatisch auf diesen Bereich konzentrieren, wenn Sie einen Spruch erwarten. Tatsächlich kann ein Spruch aber noch ganz andere (meistens zusätzliche) Austrittsbereiche haben, wie z.B. der Handballen bei einem Bolzen oder Ball. Bei den meisten magischen Gegenständen wird bereits bei der Konstruktion ein Austrittsbereich vorgegeben.

Power Points (PP) - SGF

Die Anzahl der normalen Power Points berechnet sich wie folgt:

PP = ((PPM * PPD) + PP-Magie-Stat-Temp) / 10

Power Point Stat Multiplikator (PPM)

Der PPM wird neu berechnet:

- vorher: (Magie-Stat-Temp / 25)
- jetzt: Maximum (0, (Magie-Stat-Temp - 50) / 12,5)

Das sorgt für etwas mehr Gewicht bei höheren Werten.

Power Point Regeneration

Zur Rückgewinnung von PP muss man Magie und dem Realm entsprechende Materialien einsetzen und meditieren. Seine maximalen PP sollte man dabei innerhalb von 24 Std. nur einmal regenerieren (20% entsprechen eine Stufe des Stress-Critical, also bis 20% A, 40% B, 60%, C, 80% D, 100% E).

Ein PP-Multiplier oder PP-Adder erhöht zwar das Maximum der speicherbaren PP, nicht aber das Limit der Regeneration für 24 Stunden.

- 1 PP = 1 Minute Meditation (modifiziert mit dem Ergebnis des Meditations-Skill-Wurfes (Wurf als %)

Wie funktioniert das ganze aus Char Sicht?

Das 24 Stunden Limit macht die Buchhaltung beim Spieler etwas komplizierter, dafür kann man am Anfang eines Abenteuers, nach einer längeren Ruhephase, schnell mal nach einen Kampf sich wieder auffrischen. Aber wie muß man sich das beim Char vorstellen?

Das gesamte Fassungsvermögen ist ja leicht erklärt. Mehr geht halt nicht - das Fass ist voll - die Regeneration hört also ‚natürlich' auf. Aber mit einen

PP-Multiplier oder PP-Addern wird das Fassungsvermögen nach oben verschoben, ohne das Limit für Regeneration zu erhöhen. Auch kann man diese Grenze nicht heranziehen, wenn man sich mehrmals über den Tag verteilt jeweils für einen Teil regeneriert.

Zu erkennen, ob man sich in eine Stress-Situation hinein meditiert und das diese ansteigt gehört mit zur Ausbildung, auch wenn man die tatsächlichen Auswirkungen erst spürt, wenn es bereits zu spät ist. Bildlich stelle ich mir eine PP-Regeneration als Welle vor, die man geistlich überschwimmen muss. Steigt der Stresslevel, werden die Wellen größer. Wer also bei der Meditation fumbelt kann diese Wellen nicht erklimmen. Bei kritischen Erfolg ist vermutlich auch eine etwas höhere Welle kein wirkliches Problem (aber das ‚Fass' wird deshalb nicht größer!)

Super Power Points (SPP)

SSP entsprechen dem Skill-Temp-Value. Der Verbrauch eines SSP kostet 5 Ausdauerpunkte und einen Skill-Temp-Value. Letzeres regeneriert sich mit 1 pro Woche und einem besonderen Materialeinsatz vom 10 fachen der üblichen Menge.

Spell Types

E - Elemental Spell

Diese Sprüche Manipulieren physicalische Elemente, weshalb es dagegen keine Rettungswürfe gibt.

BE - Ball Elemental Spell

Für diese Sprüche gelten die Element Attack Area Regeln.

DE - Direct Elemental Spell

Für diese Sprüche gelten die Element Attack Direct Regeln.

F - Force Spell

Ob diese Art von Sprüchen wirken muss über einen Base Spell Attack und einen Resistence Roll ermittelt werden.

P - Passive Spell

Diese Sprüche wirken indirekt oder passiv. Man kann sie zwar bemerken (RR) aber nur selten wiederstehen, wenn man nicht darauf spezialisierte Abwehrsprüche hat.

U - Utility Spell

Diese Sprüche wirken nur auf den Spelluser, ein williges Target oder einem nicht zum Widerstand fähigem Target. RR sind deshalb nicht nötig.

Informationssprüche, die auf diesen Typ bestehen sind i.d.R. nicht bemerkbar (-100)

I - Informational Spell

Diese Sprüche sammeln Informationen auf eine Art die i.d.R. keinen RR benötigen.

Summary

Spell Type	Attack Type	Special Circumstance
E - Elemental	Base	
BE - Ball Elemental	Area (Ball, Cone)	
DE - Direct Elemental	Direct (Bolt, Breath)	
F - Force	Base	
P - Passive	Only Detect	Base
U - Utiility	Willing Target	Base

Spell Type	Attack Type	Special Circumstance
I - Information	None	Base

Elemental Attack

Man unterscheidet 3 Arten von Elemental Attacks

Direct (Bolt, Breath)

Dies sind normale Open-End-Würfe auf denen als OB der Direct-Spell-Skill für das entsprechende Element/Atem addiert wird. Es gelten die Regeln aus Combat.

Derzeit gibt es keine Einschränkungen bzgl. der Verwendung in einem Kapmfgemenge, wie sie für den Fernkampf definiert wurden.

Auf den Angriffstabellen wird man feststellen, das eine unmodifizierte 100 als ein besonderes Resultat berücksichtigt wird.

Area (Ball, Cone)

Dieses sind normale 1d100 Würfe für die man einen Center Point (+20) definieren darf.

Als OB-Bonus kommt der Base-Spell-Skill zum Einsatz. Der geringe Angriffsbonus spiegelt sich in den geringen Verteidigunsmöglichkeiten wieder, die man in den Combat-Rules findet.

Auf den Angriffstabellen wird man feststellen, das eine unmodifizierte 96-100 als besondere Resultate berücksichtigt werden.

Base (Gegner hat einen RR)

Einige Elemental Attacks werden nicht auf speziellen Tabellen ausgewürfelt, sondern wie Base Spells. Man erkennt Sie an der Spruchbeschreibung und der Gegner hat einen Rettungswurf (RR).

Die Berechung entspricht der beim Base Spell Attack.

Base Spell Attack

Unter diese Spruchkategorie fallen alle Sprüche die einen Resistence Roll erlauben. Der Angriffswurf wird mit einem 1d100 ermittelt, welcher ggf. mit den Werten aus der Tabelle modifiziert wird.

Modifikation	**Grund**
+(variabel)	Base Spell Skill
±(variabel)	Vorbereitungszeit
+(variabel)	spezielle Sprüche
+(variabel)	spezielle Gegenstände
-20	Full Cover / Not to See but somehow detected
-10	Partial Cover
+10	Static Target
+30	Touch
+10	⇐ 10'
+0	11' -50'
-10	51' - 100'
-20	101' - 300'
-30	> 300'
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

Das Ergebnis (Base Spell Attack Result) wird in der Attack Table: Basic Spell ermittelt und beim Resistence Roll berücksichtigt.

Armor Modifier - SGF

Die Angriffswürfe werden in diesem Universum nicht so stark von Leder oder Metall beeinflusst. Es wird also die Spalte 'General' auf der Base Attack

Table verwendet.

Dazu kommen folgende Modifikationen durch Rüstung des Ziels:

Material	Essence	Channeling	Mentalism	Life	White
	Körper	Körper (oder Schild)	Kopf	(Körper+Kopf)/2	Alle/4
Nackt	10	10	10	30	Alle/4
Stoff	0	0	5	0	Alle/4
Leder	-5	-5	0	0	Alle/4
Metall	-10	-10	-15	-30	Alle/4

Beispiel: Ein Ordnungs-Dämon (weiße Magie) zaubert auf Ria (keine Kopfbedeckung, Soft-Leather “Rüstung”), dann würde sein Base-Attack-Wurf vor dem Nachschauen auf der General Base Attack Table noch um Kopf: (10+15) + Leder (-5-5) = +15/4 = +4 modifiziert.

Resistence Roll

Das Ziel wiedersteht einen Base Spell Attack, wenn es mit einen Open-End-Wurf, welcher durch die nachfolgenden Tabelle noch modifiziert werden kann >= den durch die Resistance Roll Table ermittelten Wert kommt.

Modifikation	Grund
±(variabel)	Base Spell Attack Result
±(variabel)	Realm-Stat-Bonus
±(variabel)	Race
±(variabel)	Spezielle Sprüche
±(variabel)	Spezielle Gegenstände
+15	Gleicher Realm eines Full-Spell-Users
+5	Gleicher Realm eines Semi-Spell-Users
-50	Willing Target bei einem Angriffsspruch
+100	Non-Willing Target bei einem Utility Spruch (Spruchmissbrauch)
-100	Informationsspruch soll verhindert werden

Modifikation	Grund
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

Spell Casting

Je nach Spruchklasse muß man einen Spruch unterschiedlich lange vorbereiten/sprechen. Dies bindet einen Sprecher unterschiedlich viel und er kann dabei so gestört werden, das er von vorne beginnen muss und sogar seine PP für den Spruch verliert.

Class	Spruch Art	Aktion Vorbereitung	Aktion Sprechen	Störung bei Vorbereitung	Störung beim Sprechen	Störung beim Sprechen mit PP-Verlust	Result Time
IV	Books / Overcast	3 rd 100%	100%	Must Parry	Jeder Crtl.	Crtl >= 20	Combat round 4c
III	Spell Lvl < = Caster Lvl	2 rd. 75%	90%	Stunned	Crtl >= 20	Crtl >= 40	Combat round 4c
II	Spell Lvl < = 2/3 Caster Level	1 rd. 75%	90%	No Parry	Crtl >= 40	Crtl >= 60	Combat round 4c
I	Spell Lvl < = 1/3 Caster Lvl	-	90%	-	Crtl >= 60	Crtl = 66 or >= 80	Combat round 4c
*	Short Spells	-	25%	-	-	-	Combat round 4c (Next Round)
* *	Defence Spells	-	-	-	-	-	Combat round 4b/c
*** * ***	Interception Spells	-	-	-	-	-	Combat round 4a/b/c
PW	Power Words	-	-	-	-	-	Combat round 4a

Abgesehen von Power Words und Sternsprüchen beinhalten normale Sprüche i.d.R. auch Bewegung und Sprache als notwendige Komponenten beim Sprechen. Diese müssen aber nicht immer gleich auffällig sein. Viele Magier verwenden für ihre Sprüche eigene Kreationen und auch ein spontanes abwandeln (ESF) ist möglich, so daß man als Beobachter nicht im vorraus weiß, was für ein Spruch kommt. Eine Zielgeste bei Angriffssprüchen ist meistens als letztes Teil der Bewegung enthalten.

Die Vorbereitung erfolgt dagegen eher im inneren, also durch sich sammeln und konzentrieren.

Books/Overcast

Diese Sprüche benötigen besondere Aufmerksamkeit. Bei Büchern gehört das Buch als wesentliche, zu lesende Komponente dazu. 100% Aktion bedeuten, das mich sich darauf voll konzentrieren muß und nicht abgelenkt werden darf. Man kann also auch nur schwer Konversationen folgen.

Normal Spells

Normale Sprüche sind alle Sprüche die eine ganze Runde Sprechzeit benötigen. 90% in der Spalte *Aktion Sprechen* soll dabei andeuten, das einfache Kommunikation und Wahrnehmung immer noch möglich ist.

Short Spells (*)

In den alten Regeln gab es nur diese Art von Sternsprüchen, wobei Verteidigunsgsprüche und Angriffssprüche schon lange besonders behandelt wurden. Nun sind Sternsprüche zwar nicht mehr unterbrechbar, ihre Auswirkungen sind aber immer erst am Ende der Runde, bzw. ab der nächsten Runde aktiv.

Defence Spells (* *)

Verteidigunsgsprüche dienen i.d.R. zum eingreifen in das aktuelle Kampfgeschehen, bevor dieses 'ausgespielt' wird. Sie können deshalb normale Sprüche und Sternsprüche ersetzen und wirken unmittelbar in das Kampfgeschehen ein. Einige wenige Angriffssprüche gehören auch dazu (meistens die, die nur für eine Runde aktiv sind).

Interception Spells - SGF (* * *)

Interceptionsprüche sind super-schnelle Sprüche, die im Augenblick des Schadens wirken und auf diesen einwirken. Sie können **zusätzlich** zu Defence Spells (* *) und Power Words gesprochen werden, **wenn** diese bereits ihre Wirkung gezeigt haben! (Sonst müsste man ja bereits geschehenes zurück rechnen).

Da Kampfhandlungen ja gleichzeitig sind, kann es sein, das der Sprecher spieltechnisch erst später von einen weiteren gleichzeitgen Treffer erfährt. Er darf dann seinen ursprünglichen Interceptionspruch auf die neue Wunde wechseln, oder gegen einen höhren Spruch auf die neue Wunde austauschen. Dabei sind bereits gewürfelte Auswirkungen wenn möglich zu übernehmen. (z.B. wird bei einen Austausch von Heal 1d10 durch Heal 2d10 nur noch 1d10 nachgewürfelt)

Spell Preparation

Man kann seinen Angriff durch entprechend verkürzte bzw. verlängerte Vorbereitungszeiten modifizieren. Dies Modifiziert auch den ESF bzw. macht einen ESF-Wurf nötig.

Vorbereitungszeit	ESF-Mod.	Bonus für Angriffe
2 Runden zu wenig	+50	-30
1 Runde zu wenig	+25	-15
1 Runde mehr	-5	+10
2 Runden mehr	-10	+20

Cancel Casting

Alle normalen Sprüche und Einfach-Sternsprüche lassen sich durch das sprechen von Doppel-Sternsprüche ersetzen, was einen gelungenen Abbruch gleich kommt.

Während der Vorbereitung kann man seinen Spruch jederzeit abbrechen. In der Spruchrunde vor 4c (Spell Result Phase) geht das auch, allerdingst muß man einen Spell Cancel Wurf machen um festzustellen, ob dies ohne PP-Verlust klappt.

Der Spell Cancel Wurf gelingt, wenn ich den Wert in der Spalte 'Störung beim Sprechen mit PP-Verlußt' nicht überschreite. In 4c ist ein normaler Abbruch nicht mehr möglich.

Einfach-Sternsprüche können normal nur mit einem ESF abgebrochen werden.

Doppel- und Dreifach-Sternsprüche lassen sich gar nicht abbrechen.

Bleierne Krause

Eine eng anliegende, mindestens zu 60% aus Blei bestehende Halskrause (mindestens 5mm dick und 3cm hoch) verhindert jede Art von Zauberfähigkeit des Trägers (Grund: Flussunterbrechung).

Sternsprüche

Sternsprüche sind reine Gedankensprüche und können infolgedessen nur durch die bleierne Krause verhindert werden.

Natürlich kann man einige dieser Sprüche trotzdem unterbinden, z. B. einen Jump, indem man den Zauberer festhält.

Extraordinary Spell Failure (ESF)

Jeder Spruch hat eine Spruchfehlschlagchance (Spell Failure) von 2% (Unmodifiziert).

Hinzu kommen verschiedene, nachfolgend außergewöhnliche (Extraordinary) angegebene Modifikationen. Vorm Sprechen des Spruchs muss ein Wurf über diese Summe plus 2 (normale Fehlerchance) gelingen oder der Spruch schlägt fehl. In diesem Fall wird ein Fehlerwurf (FW) mit eventuellen Modifikationen auf der Spell Failure Table durchgeführt.

Beträgt die Fehlschlagchance mehr als 2%, muß bei Angriffssprüchen der Fehlschlagwurf separat erfolgen.

Sprüche oberhalb des eigenen Levels (Overcasted Spells)

Die Modifikationen kann man unterer Tabelle entnehmen. Bei einem Fehlschlag wird der Fehlerwurf um +20 pro Level oberhalb des eigenen modifiziert.

Spell’s Lvl-Caster’s Lvl.	ESF-Modifikation
1	+20

Spell's Lvl-Caster's Lvl.	ESF-Modifikation
2	+25
3	+30
4	+35
5	+40
6	+50
7	+60
8	+70
9	+80
10	+90
>10	+90 + 20 pro Level über 10

Beispiel wenn Ria den *Shatter Repair* machen will um Nefs Schulter zu heilen: Ria ist erst 9. Level, *Shatter Repair* ist 14. Level, Unterschied 5 Level. Das ergibt eine ESF von (40+2). Wenn sich Ria extra gut (2 Runden mehr) vorbereitet, reduziert sich die ESF um 10, also von 42 auf 32.
Falls es trozt guter Vorbereitung schief geht, gibt es einen separaten Wurf um festzustellen was passiert ist (auf Tabelle 6.6 *Spell Failure Table* in der Spalte *Non-Attack Spells, Other*). Bei einem Würfelergebnis von 37 muss in der Zeile für 137 nachgeschaut werden (5 Level Overcast, also 5*20 draufaddieren auf den ESF-Wurf).

Normale Sprüche ohne Bewegung und Sprache

Grund	ESF-Channeling	ESF-Essence	ESF-Mental
Kein Laut*	+30	+20	+10
Murmeln*	+20	+10	-
Keine Hand/Fuß Bewegung* *	+10	+20	+30
Keine Arm/Bein Bewegung* *	+10	+10	+10
Kein Zielen* * *	+20	+20	+20

* Nur eines Anwendbar

* * Sprüche die mit Arm/Hand oder Bein/Fuß zu tun haben sind entsprechend zugeordnet. Nichtzuordbares ist vom Sprecher frei wählbar, danach aber nur schwer wechselbar.

* * * Meistens sind die Spruchbeschreibungen eindeutig, ob das Ziel körperlich angepeilt werden muss oder ob ein anfixieren mit den Augen reicht. Manchmal reicht sogar die geistige Vorstellungskraft.

Normale Sprüche und weniger Aktion beim Sprechen

Man kann den Aktionsanteil auf ein Minimum von 50% drücken, wenn man dabei einen ESF von 100 - Aktionsanteil in Kauf nimmt (also mindestens 11).

Cast Spell nach Cancel Action

Aktion	**ESF**
Normalen Spruch vorbereiten	25
Normalen Spruch sprechen	50
Sternspruch abbrechen, ohne einen Spruch mit mehr Sternen zu wirken	25

Hold Spell

Man kann einen Spruch auch nach dem Sprechen halten um ihn dann in einer der nächsten Runden in der Phase 4b wirken zu lassen.

Dies kostet erhöte Konzentration und ist nicht zu verwechseln mit einer längeren Vorbereitungszeit.

Cancel Active Spell

Aktive Sprüche können vom Caster jederzeit durch eine Runde Konzentration abgebrochen werden. (Konzentrationssprüche logischer weise jederzeit durch Abbruch der Konzentration).

Konzentration bei Sprüchen

Einige Sprüche benötigen die Aufrechterhaltung von Konzentration. Natürlich kann man nicht beliebig lange diese Konzentration aufrechterhalten.

Außerdem kann man sich nur auf einen Spruch aktiv konzentrieren.

Wieviel Ausdauerpunkte normalerweise dabei verbraucht werden steht im Kapitel über Ausdauerpunkte.

Der Spielleiter kann diese Rate je nach Umstand herauf (Stress) und herab (Entspannt) setzten.

Mehrere Sprüche auf eine Person

Nicht jeder Spruch ist mit jedem anderen verträglich.Das kann verschiedene Auswirkungen haben.

Prinzipiell können Sprüche mit der gleichen Wirkungsweise (Z.B. ein Combat I & II oder Speed & Hast) nicht gleichzeitig aktiv sein, es gewinnt dann der höhere, länger haltende. Bei Gleichheit entscheidet der Zufall.

Ausgenommen sind Sprüche, die sich auf unterschiedliche Regionen eines Körpers beziehen.

Im Zweifel entscheidet der Spielleiter. Spieler und Spielleiter sollten dann entsprechende Notizen beim Spruch hinterlegen.

Magische Gegenstände

Es gibt eigendlich nichts, was es nicht auch mittels Gegenstand gibt. Selbst Wünsche, wenn sich denn ein Gott dazu herabgelassen hat.

Die meisten magische Gegenstände können aber nicht so einfach herum gereicht werden. Sie binden sich an einen Anwender. Je länger dieser ihn benutzt hat, desto länger dauert es, bis ein anderer den Gegenstand nutzen kann.

Diese Bindung erlöscht allerdings mit dem Seelentod des Anwenders.

Ausgabe 1

Magiepunkt-Regeneration

**Option: **Die Regeneration ist vom Magiebereich unabhängig. Magiepunkte werden durch Schlaf oder eine entsprechende Meditation zurückgewonnen. Pro Stunde werden drei Magiepunkte zurückgewonnen.

Option: Magiepunkte werden je nach Magiebereich wie folgt regeneriert:

- **Essencemagie: **Durch Schlaf oder Meditation werden im Mittel pro Stunde Gesamte Magiepunkte/normale Schlafdauer in Stunden regeneriert. Meditation ist zu jeder Tageszeit möglich. * **Leitmagie:** Die Magiepunkte werden einmal in 24 Stunden durch ein cirka viertelstündiges Gebet auf ihr Maximum gebracht. In brenzlichen Situationen kann durch ein spezielles Magisches Ritual (Channeling) Hilfe in Form von Magiepunkten oder Sprüchen erbeten werden.
- **Mentalmagie: **Die Regeneration erfolgt wie bei Essencemagie durch Schlaf oder Meditation. Außerdem kann man jedoch auf zusätzliche Magiepunkte zugreifen (das Gehirn überlasten). Die Folgen sind, daß in den folgenden 24 Stunden Magiepunkte nur mit halber Geschwindigkeit und das Doppelte der vorgegriffenen Magiepunkte gar nicht regeneriert werden können. Des weiteren bekommt der Mentalist einen A-Stress-Critical. __Basisangriffssprüche**__

Unter diese Spruchkategorie fallen alle Sprüche die einen Widerstandswurf erlauben. Die Modifikationen zum Basisangriffswurf sind in folgender Tabelle zusammengefasst.

Modifikation	Grund
+(variabel)	Levelbonus für Basisangriffssprüche
±(variabel)	Vorbereitungszeit (siehe Tabelle 3.8)
+(variabel)	spezielle Sprüche
+(variabel)	spezielle Gegenstände
-20	Ziel wahrgenommen, aber nicht zu sehen
-10	Ziel teilweise verdeckt
+10	Statisches, unverdecktes Ziel
+30	bei Berührung
+10	bei 0 bis 3 Meter Entfernung
+0	bei 4 bis 15 Meter Entfernung

Modifikation	Grund
-10	bei 16 bis 30 Meter Entfernung
-20	bei 31 bis 90 Meter Entfernung
-30	bei über 90 Meter Entfernung
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

Widerstandswürfe

Die Modifikationen für Widerstandswürfe sind in folgender Tabelle zusammengefaßt.

Widerstandswurfbonus	Grund
±(variabel)	Basisangriffswurfergebnis
±(variabel)	spezielle Sprüche
±(variabel)	Statbonus
±(variabel)	Rassenbonus
+(variabel)	spezielle Gegenstände
+15	Gleicher Magiebereich bei Full-Spell-User
+10	Gleicher Magiebereich bei Arch/Hybrid-Spell-User
+5	Gleicher Magiebereich bei Semi-Spell-User
-50	Ziel möchte, daß der Spruch wirkt
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

Sprechzeiten von Sprüchen

Die Zeit, die ein Magier für die Spruchvorbereitung braucht, wird anders als bisher berechnet. Die Einteilung wird durch eine Teilung des Magierlevels durch 3 bestimmt (abrunden). Siehe Tabelle 3.4.

Magier Level	Spruchlevel		Magier Level	Spruchlevel	
	2 Runden	1 Runde		2 Runden	1 Runde
1	≤ 0	≤ 0	11	≤ 7	≤ 3
2	≤ 1	≤ 0	12	≤ 8	≤ 4
3	≤ 2	≤ 1	13	≤ 8	≤ 4
4	≤ 2	≤ 1	14	≤ 9	≤ 4

Magier Level	Spruchlevel		Magier Level	Spruchlevel	
5	≤ 3	≤ 1	15	≤ 10	≤ 5
6	≤ 4	≤ 2	16	≤ 10	≤ 5
7	≤ 4	≤ 2	17	≤ 11	≤ 5
8	≤ 5	≤ 2	18	≤ 12	≤ 6
9	≤ 6	≤ 3	19	≤ 12	≤ 6
10	≤ 6	≤ 3	20	≤ 13	≤ 6

Die Spruchwirkung tritt außer bei echten Verteidigungssprüchen und Power Words erst am Ende dieser Runde ein, das heißt, daß ein `Jump' beispielsweise keinen zusätzlichen DB bewirkt. Ein Sternspruch kann jedoch nicht mehr durch einen Critical unterbunden werden.

Während der verschiedenen Spruchphasen, ist der Zauberer unterschiedlich stark beschäftigt, was man der nachfolgenden Aufstellung entnehmen kann. Eine Spruchvorbereitung wird unterbrochen, wenn der Magier einen Critical mit Text abbekommt.

Aktion	Spruchphase
25%	Wirkungsrunde bei Sternsprüchen
20%	Erste Vorbereitungsrunde bei 3 Runden Sprüchen
80%	Konzentration in den Runden vorm Sprechen bei 3 und 2 Runden Sprüchen und bei C-Sprüchen nachdem sie gesprochen wurden
100%	Wirkungsrunde bei normalen Sprüche

Einschränkungen beim Zaubern

Eiserne Krause

**Option: **Eine eng anliegende, eiserne Halskrause (mindestens 5mm dick und 3cm hoch) verhindert jede Art von Zauberfähigkeit des Trägers (Grund: Flussunterbrechung).

Option: Die Halskrause muß magisch behandelt worden sein oder aus speziellem magieverhindernden Material bestehen.

Sternsprüche

Sternsprüche sind reine Gedankensprüche und können infolgedessen nur durch die eiserne Krause verhindert werden.

Es gelten jedoch auch für diese Sprüche AT-, Helm- und Metallabzüge. Natürlich kann man solche Sprüche in den meisten Fällen trotzdem unterbinden,

z. B. einen Jump, indem man den Zauberer festhält.

Außerordentliche Spruchfehlschlagchance (ESF)

Jeder Spruch hat eine außerordentliche Spruchfehlschlagchance (Extraordinary Spell Failure) von 2%. Hinzu kommen verschiedene, nachfolgend angegebene Modifikationen. Vorm Sprechen des Spruchs muss ein Wurf über diese Summe gelingen oder der Spruch schlägt fehl. In diesem Fall wird ein Fehlerwurf (FW) mit eventuellen Modifikationen auf der Spell Failure Table durchgeführt.

Beträgt die Fehlschlagchance mehr als 2%, muß bei Angriffssprüchen der Fehlschlagwurf separat erfolgen.

Rüstung, Helm und Gepäck

Die ESF-Modifikationen sind den nachfolgenden Tabellen zu entnehmen. Die Fehlerwurfmodifikation beträgt das Doppelte dieses Wertes.

Rüstung	ESF-Modifikation für Essencemagie	ESF-Modifikation für Leitmagie
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	+10	0
6	+15	0
7	+20	0
8	+25	0
9	+15	0
10	+30	0
11	+40	0
12	+50	0
13	+35	+25
14	+45	+35
15	+70	+60
16	+70	+60
17	+40	+30

Rüstung	ESF-Modifikation für Essencemagie	ESF-Modifikation für Leitmagie
18	+50	+40
19	+70	+60
20	+90	+75

Helmtyp	ESF-Modifikation für Essencemagie	ESF-Modifikation für Leitmagie	ESF-Modifikation für Mentalmagie
ganz Leder	+20	0	+30
Leder/Metall	+30	+10	+45
Metall	+40	+20	+60

Ausrüstungstyp	ESF-Modifikation für Essencemagie	ESF-Modifikation für Leitmagie
Organisches Material (lebend)	+1/5 lb über 50	—
Organisches Material (nicht lebend)	+1/1 lb über 3	—
Anorganisches Material	+1/1 lb über 5	+1/1 lb über 10

Vorbereitungszeit

Diese ESF-Modifikationen sind für alle Zauberklassen gleich. Die Fehlerwurfmodifikation ist genauso hoch.

Vorbereitungszeit	ESF-Mod.	Bonus für Angriffe
2 Runden zu wenig	+50	-30
1 Runde zu wenig	+25	-15
1 Runde mehr	—	+10
2 Runden mehr	—	+20

Mit einem Glückspunkt kann man die Vorbereitungszeit um eine Runde verkürzen muß aber einen B-Stress Critical in Kauf nehmen.

Sprüche oberhalb des eigenen Levels (Overcasted Spells)

Die Modifikationen sind aus Tabelle zu ersehen. Bei Fehlschlag wird der Fehlerwurf um +20 pro Level oberhalb des eigenen modifiziert.

Spell’s Lvl-Caster’s Lvl.	ESF-Modifikation
1	+20
2	+25
3	+30

Spell's Lvl-Caster's Lvl.	ESF-Modifikation
4	+35
5	+40
6	+50
7	+60
8	+70
9	+80
10	+90
>10	+90 + 20 pro Level über 10

Sonstige ESF-Modifikationen

Die Modifikationen in Tabelle sind Richtwerte und können unter gegebenen Umständen auch verdoppelt werden, wenn z. B. die Hand gefesselt oder gebrochen ist. Bezüglich der Hand ist es wichtig, daß sich der Spruchanwender eine Spruchhand auswählt, denn kann er nur die andere Hand einsetzten, kommt die halbe Modifikation zum Tragen. Die Fehlerwurfmodifikation beträgt das doppelte dieses Wertes.

Channelling	
+30	kein heiliges Symbol zum Anfassen
+30	keine Hand frei zum Beten/Symbolanfassen/Bewegungen
+20	keine Gebetslaute
Essence	
+30	keine Hand frei für Bewegungen (Hand und Arm)
+20	keine Formeln sprechbar
+30	Oberkörper nicht bewegbar
Mental	
+10	keine Hand/Arm Bewegungen
+50	keine sprachliche Ausdrucksmöglichkeit (murmeln)
+20	keine Bewegungsmöglichkeiten des Kopfes

Konzentration bei Sprüchen

Einige Sprüche benötigen die Aufrechterhaltung von Konzentration. Natürlich kann man nicht beliebig lange diese Konzentration aufrechterhalten.

Wieviel Ausdauerpunkte normalerweise dabei verbraucht werden steht im Kapitel über Ausdauerpunkte.

Der Spielleiter kann diese Rate bei Sprüchen, die nur sehr wenig Konzentration erfordern, herabsetzen oder z. B. bei Heilungssprüchen auf null setzen.

Mehrere Sprüche auf eine Person

Die Sprüche kann man in mehrere Bereiche untergliedern: OB/DB, Offensive/Defensive Sprüche, Transport, Tarnung, Informationsbeschaffung, Heilung, usw.

Aus einem jeweiligen Bereich kann immer nur ein Spruch auf eine Person einwirken, oder die Sprüche kämpfen um eine Vorherrschaft, die nur einer gewinnen kann (DM’s Wahl bzw. BAR und RR). Aber auch Sprüche aus verschiedenen Bereichen können sich unter Umständen behindern, wenn der DM glaubt, daß eine solche Kombination das Spielgleichgewicht stört. Deshalb ist z. B. die Kombination Fly/Invisible kritisch, weil sie aus zwei Low-Level-Sprüchen einen High-Level-Spruch macht.

Ausnahmen sind in der Aufzählung der Spruchlisten der einzelnen Bereiche und Klassen ausdrücklich erwähnt. Das gleiche gilt für Listen, bei denen generell Spruchkombinationen bedenklich sind.

Magische Gegenstände

Power-Point-Multiplier sind so gut wie nicht zu finden und in den Bereich von Artefakten anzusiedeln. Dagegen existieren durchaus Spell-Adder, additive Power-Point-Geber oder Regenerations-Beschleuniger.

Ausgabe 3

Intrinsic Power Point (IPP)

IPP = Temp-Magie-Stat / 5.

Die Ausgabe eines IPPs kostet zusätzlich 20 Ausdauerpunkte und 2 Trefferpunkte. Pro Regenerationsphase erhält man nur einen IPP zurück

**Super Intrinsic Power Point (SIPP) **

SIPP = Potezieller Magie-Stat. Diese SIPP's kosten zusätzliche 5 Ausdauerpunkte, 5 temporäre Con-Stat und 5 temporäre Magie-Stat.

Pro Regenerationsphase erhält man nur einen SIPP zurück. Die Stat-Verluste können nur über Level oder Stat-Gain-Skill ausgeglichen werden.

**Power Point Regeneration **

**Harn: **Die Regenerationsart ist vom Magierealm abhängig.

- Essence: 10 Std. schlafen
- Channeling: 100 min. beten
- Mental: 10 Std. schlafen und 100 min. meditieren

Es wird nicht empfolen mehr als 100% innerhalb von 24 Std. zu regenerieren. Wird es denoch gemacht, muss man je 10% einen Stress-Critical würfeln, welcher sich in der Stufe jeweils um eins erhöht.

Krynn:

Die Monde üben auf den Magiebereich von Krynn einnen entscheidenen Einfluß aus. Jeder Mond ist dabei einem Mogierealm zugeordnet.

Mond	**Realm**	**Farbe der Kleidung**	**Umlaufzeit**
Solinari	Channeling	Weiß	36 Tage
Nuitari	Essence	Rot	28 Tage
Lunitari	Mentalism	Schwarz	08 Tage

Mondstand	**RR**	**Level**	**PP**	**IPP**
neu	-05	-1	+0	+0
zunehmend	+00	+0	+4	+1
voll	+05	+1	+8	+2
abnehmend	+00	+0	+4	+1

Konjunktion	**RR**	**Level**	**PP**	**IPP**
Chan/Esse	+05	+1	+4	+1
Chan/Ment	+05	+1	+4	+1
Esse/Ment	+05	+1	+4	+1
Chan/Esse/Ment	+10	+2	+8	+2

Konjunktionen sind kommulutativ zueinander und zum Mondstand.

Die Regeneration der PP erfolgt über die Zeit, die der Mond am Himmel steht. Zur Vereinfachung werden die Max. PPS (inkl. Mondtellungseinfluss) durch 10 geteilt. Zu jeder vollen Std. zwischen 18:00 Uhr Abends und 06:00 Uhr Morgends erhält der Magieanwender einen Anteil, wenn er schläft, meditiert bzw. betet. Durch entsprechend guter Meditation kann diese Regeneration beschleunigt werden.

Es wird nicht empfolen mehr als 100% innerhalb von 24 Std. zu regenerieren. Wird es denoch gemacht, muss man je 10% einen Stress-Critical würfeln, welcher sich in der Stufe jeweils um eins erhöht.

Elementarattacken

Unter Elementarangriffe fallen alle magischen Sprüche, wie Bolzen und Bälle oder auch Kegelangriffe von Drachen oder ähnlichem. Die folgende Tabelle zeigt die verschiedenen Einflüsse aus denen sich der Offensivbonus für einen solchen Angriff zusammensetzt. Der DB, der bei Elementarangriffen gilt, ist einer Tabelle beim Kampf zu entnehmen.

Offensivbonus	**Grund**
+(variabel)	Zielbonus (z. B. Gezielte Sprüche)
+(variabel)	Level des Spruchanwenders (nur bei Bällen)
+20	Mittelpunkt (nur bei Flächensprüchen)
-(variabel)	Verwundung (Tabelle 4.1)
-(variabel)	Erschöpfung (Tabelle 4.1)
±(variabel)	Vorbereitungszeit (siehe Tabelle 3.8)
+(variabel)	spezielle Sprüche
+(variabel)	spezielle Gegenstände
+35	bei 0 bis 3 Meter Entfernung
± 0	bei 4 bis 15 Meter Entfernung
-25	bei 16 bis 30 Meter Entfernung
-40	bei 31 bis 60 Meter Entfernung
-55	bei 61 bis 90 Meter Entfernung
-75	bei über 90 Meter Entfernung
+15	Angriff von der Seite
+35	Angriff von hinten
+20	Gegner Überrascht
+20	betäubter Gegner*
+30	zu Boden gegangener Gegner*

Offensivbonus	Grund
+50	hingestreckter Gegner*
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

* Nur einer dieser Boni kann gelten.

Sprechzeiten und Störfaktoren von Sprüchen

Class	Spruch Art	Aktion Vorbereitung	Aktion Sprechen	Störung bei Vorbereitung	Störung beim Sprechen
IV	Books / Overcast	3 rd 100%	100%	Jeder Crtl.	Jeder Crtl.
III	Spell Lvl ⇐ Caster Lvl	2 rd. 75%	100%	Stunned	Text
II	Spell Lvl ⇐ 2/3 Caster Level	1 rd. 75%	100%	No Parry	Text
I	Spell Lvl ⇐ 1/3 Caster Lvl	-	100%	-	Text
*	Sternsprüche	-	25%	-	Stunned
* *	z.B. Verteidigungssprüche	-	-	-	No Parry

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/magic?rev=1593940133

Last update: **2020/07/05 11:08**