1.1.8. Skill-Details: Magical

Power Point Development

- Einmal PP (Power Point) lernen gibt so viele PP wie eine Lücke lernen (also 1/10 * PPM)
- Die Kosten für PP lernen sind (Base Spell Cost A / 2)/*, also 1/* für Semi-Spell-User.
- Allerdings darf man pro Level die Fertigkeit nur max. so oft lernen wie man Sprüche lernen darf. Gelernte Lücken sind dabei vom Maximum abzuziehen.
- Sollte er später im Level eine Lücke lernen, die diese Regel verletzt, so ist der PP-Skill entsprechend zu reduzieren.
- Beispiel: ein Semi-Spell-User darf 10 Sprüche pro Level lernen, er hat bereits 2 Lücken gelernt, also darf er max. 8 mal PP lernen. Kommt später eine weitere Lücke hinzu, so muss er zunächst auf 7 reduzieren.

Sense Magic - SGF

Diese Fähigkeit beinhaltet das Wahrnehmen von Magiewandelungen. Wenn man sich aber auf die Anwendung von Sense Magic konzentriert kann man damit auch die Magieströme wahrnehmen, auch wenn dies entsprechend schwieriger ist. Aus der Beschreibung der Magie kann man sehr leicht folgern, das nach dem Wandlungseffect, aktive Sprüche und Sprucheffekte am ehhesten noch wahrzunehmen sind (>100). Passive Magie, wie sie z.B. in Gegenständen oder Personen schlummern, sind damit so gut wie nicht wahrnehmbar. Es schärft auch die Sinne für Wandlungen, also das Aufleuchten. Sence Magic benötigt aber Konzentration, kann also z.B. nicht so nebenbei im Kampf eingesetzt werden.

Erkennen von Wandlung	**Modifier**
Power Point → Spruch (Austrittsbereich)	+100
Power-Point-Regeneration	0
Aktive Magie (Wirkung im Sinne von Realm, Typ -50, Effekt-Richtung -100, Spruch -200)	0
Magiestrom (Linien, Fäden)	-50
Passive Magie (Gespeicherte, Wartend)	-100
Magiefülle (Wie viele PP sind so grob im 'Fluss')	-200
Modifier wegen Spruchlevel (Wie viele PP sind im 'Fluss')	+1/Lvl.

Sence Magic vs. Warnehmen von Aufleuchten (In Arbeit)

Sence Magic ist ein aktiver Skill auf dem man sich konzentrieren muß. Dagegen ist das Aufleuchten der Augen im Moment der Spruchwandlung eine passive Warnehmung. Sie wird NICHT durch General Perception beeinflußt, auch wenn aus unbekannten Gründen die Blickrichtung eine Rolle spielt und es leichter ist, diese zu erkennen, wenn jemand anders darauf deutet (bzw. wenn man darauf wartet und direkt dahin starrt.). Man kann diese Warnehmung nicht lernen, das wäre Sence Magic. Trotzdem halten sich bei den Halblingen hartneckig Gerüchte, das es wohl Humanoide gibt, die es besser können als andere.

Abgesehen von der Erwartungshaltung und der Blickrichtung gibt es keine Bekannten einflüsse auf diese Sichtung, also ist es ein Open End Wurf mit folgenden Grenzwerten:

Erkennen von Wandlung ohne Skill	**Erfolgsgrenze**
Power Point → Spruch (Austrittsbereich)	50
Power-Point-Regeneration	200
Aktive Magie (Wirkung, nicht was)	200
Magiestrom (Linien, Fäden)	300
Passive Magie (Gespeicherte, Wartend)	450
Magiefülle (Wie viele PP sind so grob im 'Fluss')	Unmöglich

SIchtfeld	**Modifier**
Am Sichtfeldrand	-50
Im Hauptsichtfeld	+25
Hinschauen	+50
Mit Erwartungshaltung (da steht ein Gott)	+05 - +25

Spell Acquisition

Spruchlisten müssen spruchweise erlernt werden.

Anzahl der Spruchlisten / Anzahl Sprüche pro Level

Jeder kann soviel Spruchlisten gleichzeitig lernen wie er will. Dabei darf er aber die maximale Spruchlistenanzahl aus dem jeweiligen Bereich (Spezial, Base, Open, Close) nicht überschreiten. Dabei zählen die Rassenlisten zu dem Basisbereich.

Die Anzahl der Sprüche die man pro Level lernen darf ist beschränkt. Die Anzahl der Lücken zählen extra, sind aber ebenfalls auf die gleiche Anzahl beschränkt. (Ein Semi darf also 10 Sprüche und 10 Lücken/Power Point Development Ranks lernen.

Anzahl Spruchlisten	**Semi**
Base (inkl. Race)	6
Open	8
Close	5
Special	3
Picks/Lvl	10

Kosten für einen Spruch

Die Kosten für einen Spruch sind entsprechend den Picks auf der Liste gestaffelt. Spruchlevel, in denen kein Spruch steht, müssen ebenfalls bezahlt werden. Dabei kostet jede Lücke die Hälfte. Ein Spruch kann auch angelernt werden, indem man zunächst nur einen Teil der erforderlichen Punkte bezahlt. Den Spruch beherrscht man jedoch erst nach vollständiger Bezahlung.

Kosten	**Spruchlevel**	**Semi**
Base (Race)	01-10	2/*
	11-20	3/*
	21-00	5/*
Open	01-05	3/*
	06-10	4/*
	11-15	5/*
	16-20	6/*
	21-00	10/*
Close	01-05	4/*
	06-10	5/*
	11-15	6/*
	16-20	7/*

Kosten	Spruchlevel	Semi
	21-00	-

Special Lists - SFG

In SFG gibt es Spruchlisten, die sich nicht in Base, Race, Open oder Close einordnen lassen und eine eigene Einschränkung bzgl. der lernbaren Anzahl von Listen haben.

Ihre Kosten sind ebenfalls sehr spezifisch.

Spell Focus

Bonus, um die Auswirkungen von Sprüchen zu focusieren. Die Spruchsprechdauer wird dabei um mindestens 1 Runde Vorbereitung (75%) verlängert.

Zu Begin der Focusierung muß der Anwender sich auf den Focus festlegen, welcher bei einer erfolgreichen Focusierung in Kraft tritt.

In der Wirkungsrunde des Spruches wird ein Erfolgswurf durchgeführt. Ein Focus-Fumble zieht automatisch ein Spell-Fumble nach sich.

Bei einem Spruchabbruch wird auch der Focus abgebrochen.

- Angriffswurf um 10 erhöhen
- RR des Ziels um 10 reduzieren bzw. ein Spruchschild durchbrechen
- Level des Spruchs um 3 erhöhen (für vom Level abhängige Werte)
- PP-Kosten um 20% reduzieren (gerundet)
- Reichweite um 20% erhöhen (ohne Auswirkungen auf Self und Touch)
- Wirkungsbereich um 20% erhöhen (ohne Auswirkungen auf Self und Touch)
- Bei einem Overcast die Fehlerchance um 20 reduzieren

Ausgabe 1

**Base Spell Attack: **Gab es noch nicht, dafür den Levelbonus.

Direct Spells Option: Der Spezielle Levelbonus für *Gezielte Sprüche* wird beibehalten. Damit ändern sich die Levelboni für einige Charakterklassen.

Klasse	Direct Spell Level Boni	Andere Fertigkeiten (Level Boni)
Illusionist	+1	Concentration (+0)
Magician	+3	Concentration (+1), Perception (+0), Linguistic (+0)
Mentalist	+1	Academic (+1)

Power Point Development: Die Magiepunkte berechnen sich wie folgt: //Magiepunkte = Rank * Power Point Multiplier + Magie - Statwert / 10 (abrunden). //Die Magiepunkte, die vom Magie-Stat kommen, kosten zusätzlich 20 Ausdauerpunkte.

Sence Magic:

Hiermit kann aktive und passive Magie erkannt und analysiert werden. Diese Fertigkeit ist bei einigen Gegenständen nötig, um sie benutzen zu können. Die normale Erfolgsgrenze ist 100. Es folgen einige Richtwerte, um die Schwierigkeit des Manövers festzulegen:

Erkennen von Magie	Modifier
Aktive Magie	+0
Passive Magie	-75
Spruchlevel	-1/Lvl.
Unbekannter Magiebereich	-25
Spruch selber erlernt	+25
Spruch oder Fähigkeit bekannt	+25
Berührung	+0
Entfernung bis 10'	-25
Entfernung bis 100'	-50
Entfernung über 100'	-75

Analysieren von Magie	Modifier
Größere Fähigkeiten von Gegenständen	+0
Einzelheiten von Gegenständen	-75
Spruchlevel	-1/Lvl.
Unbekannter Magiebereich	-25
Spruch selber erlernt	+25

Analysieren von Magie	**Modifier**
Spruch oder Fähigkeit bekannt	+25

Option: Vertiefungsbonus
Auf die Kosten für einen Spruch bekommt jeder Charakter einen Rabatt, der seinem Stat-Bonus im Magiebereich entspricht. Kommazahlen werden dabei in den nächsten Level übernommen.

**Spell Acuqisition: **

Spruchlisten müssen spruchweise erlernt werden.

*Anzahl der Spruchlisten:*Jeder kann Spruchlisten, soviel er will, gleichzeitig lernen. Dabei darf er aber die maximale Spruchlistenanzahl aus dem jeweiligen Bereich (Base, Open, Close) nicht überschreiten.

Kosten für einen Spruch: //Die Kosten für einen Spruch sind entsprechend den Picks auf der Liste gestaffelt. Spruchlevel, in denen kein Spruch steht, müssen ebenfalls bezahlt werden. Dabei kostet die erste Lücke ein Punkt, die zweite zwei Punkte usw., aber maximal soviel, wie ein Spruch an dieser Stelle. Ein Spruch kann auch angelernt werden, indem man zunächst nur einen Teil der erforderlichen Punkte bezahlt. Den Spruch beherrscht man jedoch erst nach vollständiger Bezahlung.

//Anzahl der Sprüche: In Tabelle ist angegeben, wieviele Sprüche man maximal pro Level lernen kann. Möchte man mehr lernen, so erhöhen sich die Kosten alle zwei Sprüche um einen Faktor (z.B. Kosten 2, 4, 6, 8, ...). Die Sprüche mit den niedrigsten Kosten werden dabei immer zuerst erlernt.

Anzahl Spruchlisten	**Pure**	**Hyprid**	**Arch**	**Semi**	**Non**
Base	6	6	6	5	0
Open	10	10	10	10	4
Close	10	8	6	4	2
Picks/Lvl	14	12	10	6	2

Kosten	**Pick**	**Pure**	**Hyprid**	**Arch**	**Semi**	**Non**
Base	B	2/*	2/*	2/*	2/*	-
	D	2/*	2/*	3/*	3/*	-
	E	30/*	30/*	30/*	30/*	-
Open	A	-	-	-	3/*	x1
	B	2/*	2/*	2/*	-	-

Kosten	Pick	Pure	Hyprid	Arch	Semi	Non
	C	-	-	-	4/*	x2
	D	3/*	4/*	4/*	8/*	x4
	E	40/*	50/*	50/*	-	-
Close	A	-	3/*	3/*	6/*	x3
	B	2/*	-	-	-	-
	C	-	4/*	4/*	12/*	-
	D	4/*	8/*	8/*	32/*	-
	E	60/*	80/*	80/*	-	-

Spell Focus

Bonus, um die Auswirkungen von Sprüchen zu erweitern. In der Wirkungsrunde des Spruches wird ein Erfolgswurf durchgeführt. Abhängig von der Vorbereitungszeit wird der Wurf genauso, wie der Angriffswurf modifiziert. Bei einem Wurf über 100 kann einer der folgenden Effekte erzielt werden:

1. Angriffswurf um +5 erhöhen.
2. Rettungswurf des Ziels um 10 herabsetzen, oder ein Spruchschild durchbrechen.
3. Spruchdauer um 50% verlängern.
4. Spruchreichweite um 50 Fuß erhöhen.
5. *Optional:* Spruchvorbereitung um eine Runde verkürzen.
6. *Optional:* Magiepunktkosten um 25% senken.
7. *Optional:* Bei einem Wurf über 100 wird die Spruchfehlschlagchance um 20 gesenkt. Sonst wird, obwohl der Spruch nicht klappt, ein Fehlschlagwurf gemacht, und bei Fehlschlag der Fehlerwurf um +20 modifiziert.

Ausgabe 3

Power Point Development: Außer den Sprüchen kann man noch Power Points zu Kosten von 1/* erlernen. Ein Rank entspricht dabei einen Spruch in der Berechnung:// Magiepunkte = (Rank + ANzahl Sprüche + Anzahl Spruchlücken) * Magie-Stat / 250 (abrunden).//

**Spell Acuqisition: **

//Kosten für einen Spruch: //Dabei kostet jede Lücke die Hälfte.

Anzahl Spruchlisten	Pure	Hyprid	Arch	Semi	Non	Harn
Base	6	6	6	5	0	5
Open	10	10	10	10	4	6
Close	10	8	6	4	2	4
Picks/Lvl	14	12	10	6	2	8

Kosten	Pick	Pure	Hyprid	Arch	Semi	Non	Harn
Base	B	2/*	2/*	2/*	2/*	-	2/*
	D	2/*	2/*	3/*	3/*	-	3/*
	E	30/*	30/*	30/*	30/*	-	5/*
Open	A	-	-	-	3/*	x1	2/*
	B	2/*	2/*	2/*	-	-	3/*
	C	-	-	-	4/*	x2	4/*
	D	3/*	4/*	4/*	8/*	x4	5/*
	E	40/*	50/*	50/*	-	-	-
Close	A	-	3/*	3/*	6/*	x3	3/*
	B	2/*	-	-	-	-	4/*
	C	-	4/*	4/*	12/*	-	6/*
	D	4/*	8/*	8/*	32/*	-	8/*
	E	60/*	80/*	80/*	-	-	-

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

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/skill-magic?rev=1591999781

Last update: **2020/06/13 00:09**