

Zauberregeln

Quellpunkte

Jeder Zauberwirker hat ein Kontingent an Quellpunkten. Sie werden nach göttlichen und arkanen unterteilt. Wirkt jemand einen Zauber, wird dessen Grad von den QP abgezogen. QP regenerieren, wenn der Zauberwirker sie nicht anzapft. Die Anzahl der Punkte repräsentiert die Stärke der Verbindung zu ihrer Quelle und ist daher veränderlich. Die Regenerationsrate ist immer genau maximale_QP/24h (ein QP muss vollständig regeneriert sein, bevor er genutzt werden kann). Geht ein Zauber verloren, wird nur die Hälfte seines Grades abgezogen. Geht der Zauber schief, wird der Grad des entstandenen Zaubers angewandt. Übersteigt der Grad des entstandenen Zaubers die Menge der vorhandenen QP, werden die QP lediglich durch einen Energieblitz vollständig verbraucht. Der Blitz schlägt in ein dem Zauberwirker benachbartes Feld ein (wirft einen W8, um zu entscheiden, wo genau der Blitz einschlägt).

Spontan zaubern

Spontanes Zaubern kann (gesondert) geübt werden – jedoch für jeden Zauber einzeln: Regeln dazu wie zum Erlernen des Zaubers, nur mit verminderter Anzahl nötiger Erfolge = $2 \cdot \text{Grad des Zaubers}$ (bei Grad 0 ist spontanes Zaubern inklusive).

Anzahl an bekannten Zaubern

Ergibt sich aus den gelernten Zaubern. Grundsätzlich ist diese Zahl nach oben offen. Ein Zauberkundiger, der nichts anderes übt als zu zaubern, wird sehr viele und starke Zaubern haben, aber beim ersten Treffer umfallen und in einem antimagischen Feld nutz- und hilflos sein.

Alle anderen Zauberregeln bleiben unangetastet in Kraft.

Regeln für stufen- und klassenlosen Aufstieg

Grundsätzlich heißt Trainingseinheit immer 2 Stunden und gibt die Möglichkeit zu einem Wurf, um den Erfolg des Trainings zu überprüfen. An einem Tag mit Marsch und/oder Kämpfen können nur zwei unterschiedliche Trainingseinheiten absolviert werden, an einem ruhigen Tag sind es 4. Charaktere, die nicht „wohlauf“ also z.B. erschöpft oder krank sind, können nicht trainieren. Verbringt man zwei Trainingseinheiten mit demselben Training (möglich, wo nicht anders erwähnt), kann man einen Bonus von +2 auf einen Erfolgswurf nehmen oder zwei Würfe ablegen. Zauberwirker, die Zaubern üben, wenden immer die Zauberstufe und den Attributsmodifikator bzw. den Zaubergrad an, die/der zu der Quelle passen, um die es geht - also göttlich oder arkan, spontan oder aus dem Zauberbuch. Pro Trainingssitzung können 5 Fertigkeitswürfe gemacht werden. Für alles außer Fertigkeiten zählt eine natürliche 20 als doppelter Erfolg, eine natürliche 1 als Fehlschlag.

Erwerb von

- Sprachen
 - Wurf: $W20 + \text{INT} + \text{bekannte Sprachen}$
 - SG 20
 - nötige Erfolge 20
 - Abbau von Erfolgen ab 4. Tag ohne Training mit 1 pro Tag
- Quellpunkte

- arkan: Verbindung zum Äther aufbauen (langwierig), erfordert Geduld und sehr viel Willen zur Macht
- göttlich: Gebet und Widmung einer göttlichen Macht (Verbreitung, Erhalt, Lebensstil), kann wieder entzogen werden nach Ermessen der Quelle (es gibt immer einen Warnschuss), kann sehr schnell erreicht werden
- über Erfolg entscheidet die Quelle, also der SL → überzeugendes Rollenspiel
- Anfangswert: 3 QP
- Fertigkeiten (die nicht ungeübt genutzt werden dürfen):
 - Wurf: $1W20 * (\text{assoziiertes Attribut} + \text{INT-Mod})$
 - Erfolg: Summe der Würfe = 500 Punkte; die Fertigkeit wird mit einem Rang aktiviert
 - erreichte Punkte bauen sich mit einer Rate von 10/Tag ab dem zweiten Tag nach der letzten Übung ab
- Talenten:
 - alle Voraussetzungen müssen erfüllt sein
 - manche (wie zB „Akrobat“), die einen Bonus auf Fertigkeiten, TP oder RW o.Ä. geben, sind nur für die erste Stufe erlaubt
 - 5 Erfolge nötig
 - Erfolge bauen sich mit 1 pro 3 Tage ab, wenn kein Training in der Zeit erfolgt (Misserfolge zählen als Training)
 - $SG = 10 + \text{Talentstufe}$
 - Wurf: $1W20 + \text{Talentgruppenbonus}$
 - Talentgruppenboni:
 - Kampftalent (auch Kritischer-Treffer, Kampfkunst u.Ä.): $GAB/2$ (abger.)
 - Zaubertalent (metamagische Talente, magische Gegenstände herstellen u.Ä.): $Zauberstufe/2$ (abger.)
 - sonstige körperliche Talente (Ausdauer, behände Bewegung etc.): Summe aller körperlichen Modifikatoren
 - sonstige geistige Talente (Anführer, Meisterhandwerker etc.): Summe aller geistigen Modifikatoren
 - $\text{Talentstufe} = \text{Anzahl der Voraussetzungen} + \text{ggf. Modifikatoren nötiger Attribute} + \text{ggf. nötiger } GAB/2 \text{ (abger.)} + \text{ggf. nötige Charakterstufe}/2 \text{ (abger.)} + \text{ggf. nötige Zauberstufe}/2 \text{ (abger.)} + \text{ggf. nötige Fertigkeitsränge}/2 \text{ (abger.)}$
- Klassenfähigkeiten:
 - hierfür ist immer ein „Lehrer“ nötig – ob als Buch oder in persona
 - ein einmal angeleitetes Training kann ohne Trainer wiederholt werden
 - ein persönlicher (nicht für viele Schüler) Trainer (Experte/Meister) gibt einen Bonus von +1/+2 auf jede Trainingseinheit bei der er komplett anwesend ist
 - 3 Erfolge nötig
 - Erfolge bauen sich mit 1 pro 3 Tage ab, wenn kein Training in der Zeit erfolgt (Misserfolge zählen als Training)
 - $SG = 10 + \text{Fähigkeitsstufe}$
 - Wurf: $1W20 + \text{Fähigkeitsgruppenbonus}$
 - Fähigkeitsgruppenboni:
 - Außergewöhnlich: Anzahl der außergewöhnlichen Fähigkeiten
 - Übernatürlich: Anzahl der übernatürlichen Fähigkeiten
 - Zauberähnlich: Anzahl der zauberähnlichen Fähigkeiten
 - $\text{Fähigkeitsstufe} = \text{Klassenstufe, in der die Fähigkeit gelernt wird}$
- Zaubern:
 - $SG = 15 + \text{Grad des Zaubers}$
 - $3 * \text{Grad}$ Erfolge nötig, bei Grad 0 ist 1 Erfolg nötig
 - es gibt drei Wege, einen Zauber zu lernen:
 - Experimente: $1W20 + \text{Zauberattributsmodifikator}$

- Anleitung Text: $1W20 + \text{Zauberattributsmodifikator} + \text{anzuwendende Zauberstufe}/2$ (abger.)
- Anleitung Gelehrter: $1W20 + \text{Zauberattributsmodifikator} + \text{anzuwendende Zauberstufe}/2$ (abger.) + 1
- Anleitung Meister: $1W20 + \text{Zauberattributsmodifikator} + \text{anzuwendende Zauberstufe}/2$ (abger.) + 2
- anzuwendende Zauberstufe: arkan oder göttlich - je nach Art des Zaubers
- wird der SG verfehlt, wende Regeln für wilde Magie an

Steigerung von

- QP und Zauberstufe:
 - „Stärke die Verbindung zu der Quelle deiner Macht in Meditation/Gebet“
 - $SG = 10 + QP$ (zu erreichen)/3
 - Wurf: $1W20 + \text{Zauberattributsmodifikator} + \text{höchster bekannter Zaubergrad}$
 - nötige Erfolge: 2 an zwei verschiedenen Tagen, die nicht länger als eine Woche auseinanderliegen
 - Zauberstufe = $QP/3$ (abger.)
- TP:
 - Übungskämpfe (nicht-tödlicher Schaden): Erfolgspunkt bei Eintritt der Erschöpfung
 - 4 Erfolgspunkte: gewinne 4 TP + KO-Mod.
 - Feindkämpfe (tödlicher Schaden): Erfolgspunkt, falls im Kampf mehr als die Hälfte und maximal alle TP verloren wurden
 - die Anzahl der Trefferwürfel eines SC entspricht der Anzahl der TP-Steigerungen + 1
- FP:
 - Fertigkeitsspezialisierung (Alternativregeln) ist aktiviert und rechtfertigt den Sprung zwischen den Rängen 4-5, 9-10 etc.
 - Erfolgspunkte für Fertigkeit = Summe geknackter SG
 - bei konkurrierendem Wurf: SG = Ergebnis des Gegners
 - nötige Punktzahl für Aufstieg auf
 - Rang 1 - 4: Erfolgspunkte = $(\text{aktueller Rang} + 10) * 5$, dh: 50, 55, 60, 65
 - Rang 5 - 9 : Erfolgspunkte = $(\text{aktueller Rang} + 10) * 7$, dh: 98, 105, 112, 119, 126
 - Rang 10 - 14 : Erfolgspunkte = $(\text{aktueller Rang} + 10) * 10$, dh: 190, 200, 210, 220, 230, 240
 - Rang 15 - 19 : Erfolgspunkte = $(\text{aktueller Rang} + 10) * 13$, dh: 312, 325, 338, 351, 364
 - Rang 20: 500
 - nach Erreichen des nächsten Rangs wird Erfolgspunktekonto für die Fertigkeit gelöscht
- Klassenfähigkeiten (HA 2W6, Fallengespur +2 etc):
 - weiterer „Erwerb“ der Fähigkeit wie oben
 - erfordert keinen Lehrer mehr
 - Fähigkeiten, die automatisch mit der Klassenstufe verbessert werden, fallen auch unter diese Regel (außer Tiergefährten und Eidola)
 - Fähigkeitsstufe: Stufe der verbesserten Variante
- Stufen eines Tiergefährten oder Eidolon
 - Stärke die Verbindung zu deinem Gefährten und damit auch ihn selbst, indem du „Zeit mit ihm verbringst“
 - Entwicklungspunkte: $1W20 - \text{angebrochene Stufe des Eidolon/Tiergefährten} + \text{mit Tieren umgehen oder Wissen (die Ebenen)}$
 - Pro 10 Punkte kannst du aus der zu erwerbenden Stufe einen Bonus wählen (Fertigkeits- und Evolutionspunkte zählen als ein Bonus, auch wenn es mehrere Punkte sind)
- GAB:
 - Sammle ge- und übertroffene RK in Kampf und Training

- Aufstieg: $\text{Summe der RK} = \text{angestrebter GAB} \cdot 50$
- RW:
 - Sammle geknackte SG und Erfolge durch Training
 - Aufstieg: $\text{Summe der geknackten SG} \cdot 3 + \text{Trainingserfolge} = \text{angestrebter Grundbonus} \cdot 20$
 - Training: entsprechender RW
- Attributen:
 - Aufstieg: $\text{Summe Trainingserfolge} = \text{angestrebter Attributswert} \cdot 5$
 - Training: $1W20 + 2 \cdot \text{Attributsmodifikator}$; nur eine Einheiten pro Tag mgl