

MAGIE

MAGIE ANWENDEN:

Hirn+Fertigkeit, TN= Stufe des gewünschten Effekts+3,

Zauber die in einem Kampf schaden sollen (Direkt oder indirekt) zählen wie eine Angriffsaktion, alle anderen sind Einfache Aktionen.

MAX. REICHWEITE: Stufe*10 Fuß/ *3m

MAX. BEEINFLUSSBAREN BEREICH: Kugel um den Anwender mit Radius Stufe *Fuß / *1/3m (sobald 50% eines Körpers im Bereich sind kann es komplett beeinflusst werden!)

Auf ein Ziel können gleiche Arten von Zaubern nicht angewandt werden. Sollten zwei oder mehr Zauberer das versuchen, wird eine vergleichende Probe gemacht, wer seinen Effekt durch bekommt. Verschiedene Arten von Zaubern müssen auch von verschiedenen Anwendern kommen.

DIREKTER SCHADEN DURCH MAGIE: (Stufe-3) w10 (mind. 1w10). (indirekter Schaden normal!) Schaden reduzieren (z.b. Kugeln) durch Magie immer "-Stufe"

Mit einer **einfachen Aktion** ist es möglich eine magische Aktion zu erschweren, das kann jeder tun, auch NICHT-Warlocks und man muss nicht wissen welche Fertigkeit benutzt wird, aber man muss sehen, dass jemand einen Zauber sprechen will! Dabei wird die TN des Warlocks erhöht:

- +1 bei Stufe 1 in der entsprechenden wiss. Fertigkeit
- +2 bis Stufe des Warlocks
- +4 mit gleicher oder höherer Stufe als der Warlock

STUFE	SCHWÄCHUNGSZEIT
1	1 min
2	5 min
3	15 min
4	1 h
5	2 h
6	5 h
7	12 h
8	24 h
9	36 h
10	48 h

SCHADEN BEI UNBELEBTEN OBJEKTEN:

Stufe 4-6 Schadenswürfel*2, Stufe 7+ Schadenswürfel*3
und: Schadenswürfel - Stabilität des Objekts (bei 0 kein Schaden!)

ERFOLGE

Kritischer Erfolg: Effekte als ob Wiss.Fertigkeit+2 (max 10)

Attribut - Fertigkeit +: Fertigkeit/2 für Reichweite und Bereich.

Attribut + Fertigkeit -: Kraftstufe des gewünschten Effekts+(Differenz Wurf/ TN) max. 10, Radius des Bereichs steigt um Differenz *Fuß (*1/3m) - alle Objekte im Bereich sind vom Spruch betroffen!

Attribut - Fertigkeit -: wie A+F-, und Radius und Stufe verdoppelt (max. Stufe 10). Nächste Runde nur Moxie Check möglich mit TN der nötig wäre den Effekt zu erreichen! Teilweiser Erfolg genügt! Sonst verlängert sich das immer wieder um eine Runde (bei Moxie Checks keine Kritischen Miss-/Erfolge) Sollte der Warlock KO gehen oder sonstiges hält der Effekt 1w10 Runden an.

MAGISCHE ABHÄNGIGKEIT.

Bei jeder Spruchanwendung: Hirn+1, Muskeln/ Gewandtheit/ Körperbau -1, Schlagkraft -5. Regeneriert genauso stark pro Stunde.

Wendet man allerdings in der Schwächungszeit (s.o.) einen weiteren Spruch an, so fängt die Zeit von vorne an (zu dem höchsten Spruch innerhalb der Zeit)

Sobald ein Attribut auf 0 sinkt, kann man keine weiteren Sprüche wirken solange es auf 0 bleibt und man bekommt ein MARK für w10/2 Tage. Passiert dies 2/ Tag, sinkt ein Attribut (und sein Max.) permant um einen Punkt. Auf Stufen 7/9/10 bekommt man jedesmal ein permantes MARK!

TENSILE ENERGIE	OBJEKT
0	Puder
1	Papiertaschentuch
2	Papier
3	Stoff
4	Glas
5	Sperrholz
6	Hartholz
7	Metallblech
8	Backstein, Beton
9	Granit
10	Stahl

Bindungsenergie/ Stabilität um Stufe erhöhen oder senken.

THERMALE ENERGIE	BEEINFLUSSBARES MATERIAL
1	Wasser
2	Papier, Alkohol
3	Leichtes Holz, Seil
4	Stoff
5	Eiche, Nylon
6	Blech
7	Aluminium
8	Glas
9	Gold
10	Stahl

Temperatur in Objekten bis Stufe erhöhen/ senken.

WURF	EFFEKT
2-3	Augen haben unnatürliche Farbe
4	Haut wird bleich und durchscheinend
5-6	6. Finger oder Zeh
7-8	seltsames Muttermal
9	unnatürliche Aversion gg. Katzen
10	unnatürliche Aversion gg. Wasser
11	unnatürliche Aversion gg. Mondlicht
12	Nur von rohen Eier ernähren
13	nur von rohem Fleisch ernähren
14	nur von frischer Milch ernähren
15	Nur von Wein ernähren
16	1/3w10 h Blut ausscheiden
17-18	Aura (TN+1 alle soz. Moxieproben)
19-20	Nochmal würfeln. Effekt permanent

ELEKTRIZITÄT	WATT
1	10
2	25
3	75
4	150
5	325
6	650
7	1250
8	2500
9	5000
10	10000

Elektr. Kraft kann um Stufen gesenkt oder erhöht werden.

GRAVITATION	PFUND	KG
1	5	2,3
2	15	6,8
3	30	13,6
4	60	27,2
5	125	56,7
6	250	113,4
7	500	226,8
8	1000	453,6
9	2000	907,2
10	4000	1814,4

Gewicht um Stufen erhöhen/ senken. Bewegung nur nach oben/ unten!

KINETIK	MPH	KM/H
1	1	2
2	3	5
3	5	8
4	10	16
5	15	24
6	30	48
7	60	97
8	125	201
9	250	402
10	500	805

Geschwindigkeit um Stufen erhöhen/ senken. Nur schon bewegte Objekte!

MAGNETISMUS	PFUND	KG
1	1	0,5
2	3	1,4
3	5	2,3
4	15	6,8
5	30	13,6
6	60	27,2
7	125	56,7
8	250	113,4
9	500	226,8
10	1000	453,6

Alles was Metall beinhaltet ent-/ magnetisieren und im Erdmagnetfeld frei bewegen.