

DSA 4 Motoricus - was ist möglich?

Post by "Alantin" of Oct 14th 2014, 5:03 am

Ich will hier eine Diskussion zum Motoricus anregen.
Lasst hören was ihr schon alles mit dem Motoricus vollbracht habt.

Wie versteht ihr den Motoricus und was kann man damit so alles anstellen?
Habt ihr Ideen oder Hausregeln, die das Fesselfeld und die Zauberwirkung gut spielbar machen?

Der Motoricus ist der klassische Telekinesezauber, doch ist er mMn je nach Auslegung viel zu stark, oder schwach bis nutzlos. (jaja, wir lieben halb durchdachte DSA-Regeln)
Und mein armer Telekinesemagier aus Belhanka nutzt ihn deshalb fast nie
https://www.orkenspalter.de/wc...s/smilies/orktrauer_1.gif class="smiley"

Beim Motoricus habe ich schon mehrere Stunden herumgetüftelt...aber es macht keinen einheitlichen Sinn
https://www.orkenspalter.de/wc...smilies/grunteekani_1.gif class="smiley"

Deshalb ist es etwas länger geworden
<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/whistling.png>
und dafür gibts ne kurze Gliederung:

1. wie kann man die Grundvariante verstehen
2. die einzelnen Varianten mit Ideen zur Anwendung/Umsetzung (Fesselfeld)
3. umstrittenes, Dinge die man hausregeln muss,ect

Fang ich mal an:

Motoricus geht auf KL/FF/KK --> damit er relativ sicher gelingt muss der "klassische" Magier 5 Punkte ausgleichen.

Ich werde im folgenden den Motoricusabepthen (Zfw 12) und den Großmeister (Zfw 20) vergleichen.

- Ich zahle Asp für zu bewegendes Gewicht eines Objekts
- Die Höchstgeschwindigkeit, die man erreicht ist $Z_{fp}^*/2$
- Ich kann damit ein Objekt schweben/fliegen lassen und anheben, auch einfache Drehungen/Orientierung sollte möglich sein
- Dazu verwende ich eine Kraft ($KK Z_{fp}^*/2 + 7$), die ich auf das Objekt wirken lasse
- Der Zauberer muss den Gegenstand sehen (oder diese Komponente wegmodifizieren) damit er diesen bewegen kann. (meine Interpretation: ich brauche keine Aktion um die Bewegung zu ändern, dieser Aufwand steckt im Aufrechterhalten mit drinnen)

Ansatz 1, mMn einzig sinnvolle Auslegung: "hey, its magic"

Ich mache das Objekt kräftefrei und bewege es anschließend mit beliebiger GS ($\max z_{fp}^*/2$). Ich zahle die Asp abhängig vom Gewicht für exakt diesen Effekt und die weitere Manipulierbarkeit.

Der fallende Stein bleibt also in der Luft auf einmal schweben. Nun kann ich ihn instantan auf bis zu Höchstgeschwindigkeit bringen - Magie eben (und ja, es widerspricht aller Physik) - das "instantan" finde ich eine nette Komponente, die den Zauber zu etwas Besonderem macht, aber nicht deutlich stärker.

Stößt der Stein auf ein Hindernis, so übe ich dabei die Kraft aus.

Ansatz 2: "Kräfte - kann man das Essen?"

Ich bewege ein Objekt mit einer Kraft --> Physik gilt --> Trägheit, Beschleunigung, Kräfte, ect. und ich komme damit nicht über eine Höchstgeschwindigkeit von 4 m/s ($z_{fw} 12 - 5$ ausgleich = 7 z_{fw}^*) bzw 8 m/s.

--> wenn ich mit $KK 11 (7/2+7)$ einen Kieselstein bewege komme ich damit auf 4m/s, wenn ich meinen Schreibtisch nehme ebenfalls.

--> VERFLUCHT! wenn ich eine kontinuierliche Kraft auf einen freien Gegenstand auswirke, ist das IMMER auch eine kontinuierliche Beschleunigung, also gibt es keine Maximalgeschwindigkeit (sofern z.b. Reibung nicht existiert)

jetzt kann man natürlich sagen: um magische geschosse zu verhindern die maximalgeschwindigkeit - die so gering ist, dass der großmeister den stock nicht zwischen die beine des fliehenden gegners bringt - der bauer flieht mit ebenfalls mit 8m/s...

https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/orkheul_1.gif class="smiley"

--> ich kann das Objekt so schnell gegen die Gravitation bewegen, wie mit ihr?! Lediglich zum aufwärts beschleunigen brauch ich länger...

Diese Interpretation über Kräfte legt v.a. die Variante Verbiegen nahe - allerdings ist diese Variante in meinen Augen Schwachsinn
https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/orkiek_1.gif class="smiley"

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Was alles möglich ist (Grundvariante): (ich gehe von meiner 1. Interpretation aus)

- Ganz klassisch den Schlüssel, der in Sichtweite aufgehängt wurde, herholen.
- Stolperfalle auslösen - sofern man sie bemerkt.
- Man kann einen Stein nach oben fliegen und ihn anschließend fallen lassen, wenn man den Zauber dann beendet (A). Man hat keine weitere Kontrolle über diesen.
- Fliegende Geschosse abfangen (Reichweite modifizieren), genug Vorbereitungszeit.
- Dem Bösewicht das Auge mit ner Nadel ausstechen, wenn er zu lange über mich spottet
https://www.orkenspalter.de/wc...s/smilies/orkgemein_1.gif class="smiley"

- Das Gepäck den Berg hochfliegen lassen, um seinen schlechten Klettern-TaW als Magier aufzubessern.
 - "Hol das Stöckchen" auf die elegante Art spielen.
-

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Was alles möglich ist (Verbiegen):

Mehrere Kräfte können auf das Objekt wirken.

Zfp* x W6 Strukturpunkte gegen halbe Härte, 7 Asp zusätzlich zum Motoricus.

- Waffe des Gegners zerbrechen: Langschwert: Stp 30, Härte 15 --> mit Zfw 12 ist man gut dabei

für die Kosten (mind. 10 Asp) durchaus angemessen finde ich und führt evtl zu einem Tsagefälligerem Ausgang.

- die Mode der verbogenen Eisenfiguren im Garten nach Aventurien bringen
 - die Frau mit herausragendem Aussehen entkleiden *Ratsch, Ratsch* und die Augenblicke genießen, bis die Stadtwache dich holen kommt
- https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/orkcool_1.gif class="smiley"
-

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Die Variante unsichtbarer Hieb ist denk ich klar. Andernfalls gibt es dafür eine extra Thema (unten verlinkt).

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Telemanipulation:

mehrere Objekte bewegen, nun auch kompliziertere Dingem die man mit FF machen kann.

- Töpfern mit sauberen Händen
 - Alchemie aus sicherer Entfernung....warum auch immer man das will
 - der Stadtwache vorm Tor die Riemen sämtlicher Rüstung aufmachen und sie Verwirrt zurücklassen während man das Stadttor passiert
 - Gitarre spielen und sich von einer 2. Begleiten lassen
- https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/orkcool_1.gif class="smiley"

- 3 Stäbe mittels Telemanipulation führen, nicht sonderlich sinnvoll, hat aber Stil - würde dann auf At des Stab-TaW würfeln lassen

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Rote und weiße Kamele:

- Schachspielen per Gedankenkraft - nette Idee allerdings viel zu Teuer.
rentiert sich erst, wenn man 3-4 mal die Wirkung verdoppelt.

hier gibts bestimmt noch viele Möglichkeiten - mir fällt gerade keine ein

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Das Fesselfeld:

Extrem starker Zauber um gegen eine Übermacht zu gewinnen.

Der Zauber hindert jegliche Bewegung unbelebter Materie (Kleidung) mit einer KK von 7+ZfW*,
17 Asp

At,Pa sind um diese Kraft erschwert.

Gute Magier kommen hier auf eine KK von 7-16.

Problem:

Dieser Zauber wird leider oft von Meistern nutzlos gemacht: der Feind läuft in 1-2 KR mit
Gestechrüstung und Kriegshammer einfach die 8m aus dem Feld raus

[https://www.orkenspalter.de/wc...ilies/gruntconfused_1.gif" class="smiley](https://www.orkenspalter.de/wc...ilies/gruntconfused_1.gif)

... ich würde das höchstens dem Bettler mit nem Leinensack das zugestehen, der Ritter kann
sich gar nicht mehr fortbewegen

Auch ich habe als Meister das Problem diese Variante vernünftig wirken zu lassen.

17 Asp, meisterliche beherrschung eines Zaubers...da sollte schon was machbar sein, oder?
mit nem Blitz auf Stufe 18 mach ich mit gleichem Aufwand (Z.dauer,Kosten, Anzahl
ausgeknipster Gegner) 5 Gegner kalt, die auch noch an mir dranstehen können.

Diese Variante ist stark gegen menschliche Gegner wegen Kleidung und Waffen, nutzlos gegen Tiere, Dämonen, die vorher entblößte hervorragend Aussehende Frau (hier würde Blitz helfen)

Dafür kann man damit Steinschläge oder Freien Fall abfangen.

Würdet ihr sagen, dass auch Flüssigkeiten hier verharren? Ich meine es geht - (reines) Wasser ist wie flüssiges Eisen unbelebt, und nur diese Variante gestattet mir eine Kraft auf jedes Molekül auszuwirken.

Regeltechnisches - Fesselfeld:

Eine normale vergleichende KK Probe ist unsinnig, denn sonst passiert das: KK14 Krieger gewinnt gegen meisterliches Fesselfeld KK15, kann die KR ohne Behinderung agieren und Sprintet 15m zum Magier https://www.orkenspalter.de/wc...milies/zwerghautelf_1.gif
class="smiley

Meine Überlegung:

Kampf: Alle At/Pa sind wie nach Beschreibung erschwert durch das Behindern der Waffe, Ausweichen ist nicht mehr möglich, man kämpft an Ort und Stelle.

Bewegung: ohne seinen Torso (an dem der Großteil der Objekte hängt) fortzubewegen ist das meiste machbar - sprich: kämpfen, Sachen ausziehen, Hand an Hose abwischen...

Fortbewegung:

Die Behinderung des Feldes ist Abhängig von der Bekleidung:

- nackt: keine Beeinträchtigung (evtl unangenehm, da der Boden nicht mehr nachgibt) --> 24m/KR
 - einfache Kleidung (z.b. Robe): sollte in der Lage sein, sich langsam durch das Feld zu bewegen. --> 3 m/KR
 - mehrlagiage Kleidung (Prunkgewand, Winterkleidung, leichtes Gepäck am Rücken): kann sich kaum noch fortbewegen --> 1 m/KR
 - Kleidung+Gepäck: es empfiehlt sich was wegzulegen --> 0,5 m/KR
 - Rüstung+Kleidung: ohne Sachen wegwerfen geht hier gar nichts (Helm runter, Schwert loslassen, Beinschienen abschnallen...) --> 0 m/KR
- > die Anhängigkeit der KK fehlt noch, eine Aufteilung in Kategorien wäre evtl sinnvoll (KK7: so wie dasteht, KK10: Kategorie um 1 erhöhen, KK13: nochmal erhöhen)
- > der Gefangene kann mit einer vergleichenden KK oder GE Probe (sein Gewicht mit Nutzen) seine GS verdoppeln oder die Behinderungskategorie senken
-

<http://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/attention.png>

Umstrittenes/Interessantes: [es folgen bald noch Ergänzungen]

was kann ich alles tun, indem mit einem Objekt Kraft auswirke
wie kombiniere ich das sinnvoll mit den evtl AU-Verlust
Motoricus in der Grundvariante auf Waffe --> At+Pa um Zfw*/2+7 erschwert?

Wie sieht es aus mit dem Behindern der Waffen mehrer Gegener?
Was ist mit dem immer zu Seite ziehenden Stiefel - wer kann da noch an kämpfen denken?
Was darf man erlauben, was muss man verbieten?

Ich würde sagen: wenn ich mit einer KK von 10 jmd am Hemd herumreiße kann der gar nichts machen, außer versuchen stehen zu bleiben, oder sich hinlegen und zu Prajos beten.

Hier noch 2 alte Motoricus-Themen:

[Motoricus](#) (die ersten Seiten sind veraltet)

[Eine paar Fragen zum Motoricus Hieb variante](#)

Post by “Grziwatzki” of Oct 14th 2014, 11:12 am

Ah ein werter Collega aus Belhanka wie schön! Eine wie ich finde viel zu selten gespielte Akademie was sicherlich auch an der doch auf den ersten Blick recht Schwachen Telekinese-Magie liegt.

Also Grundsätzlich setzt mein Belhankaner den Motoricus selten im Kampf sondern eher rollenspieltechnisch ein um einen Weg einfacher zu machen oder fallende / fliegende Gegenstände zu sich zu holen. Im Kampf hab ich bisher mit den Varianten unsichtbarer Hieb (erst gestern gute Erfolge gegen einen Krieger in dann verbeulter Rüstung gemacht ;-)) und mit der Variante Fesselfeld (hast du oben leider vergessen) gute Erfolge erzielt. Ich sehe im Kampf meinen Belhankaner aber eher als Supporter der mit Paralysis Feinde aus dem Kampf

nimmt und dafür sorgt, dass z.B. feindliche Pfeile und Bolzen durch Fesselfelder fliegen und damit nicht ankommen.

Die Variante einen schwer gerüsteten Ritter oder ein Schwert mit Hilfe von Motoricus zu manipulieren und in AT und PA einzuschränken ist bestimmt auch möglich aber da greife ich lieber zu meinem Plumbumbarum. Die Variante mit dem Motoricus z.B.: einen Stiefel eines Gegeners wegzuziehen und ihn so zu Fall zu bringen hat unser Meister mit Hausregeln gelöst da das sonst doch schon sehr mächtig wäre. Bei uns wird dann eine vergleichende KK Probe zwischen der KK des Opfers und der KK des Zaubers. Das schränkt den Zauber natürlich dann schon etwas ein aber wie gesagt ich weiß mir dann anders zu helfen.

Beste Grüße

Grziwatzki

Post by "Gast" of Nov 6th 2014, 10:58 pm

Über den Kampf hatte ich noch nicht groß nachgedacht, mein Scharlatanischer Trickbetrüger nutzt den aber, um beim Glücksspiel nach zu helfen. Roulette ist selbst erklärend. Ansonsten wird der Würfel des Gegenspielers nochmal angestupst, wenn das Ergebniss ungünstig ist. Beim Boltan kippt das Getränk plötzlich um und läuft über den Nachziestapel: "Du Tollpatsch! Wie gut, dass ich MEINE Karten noch dabei habe" 😄