

Universal

Kleinigkeiten schnell geklärt (Magie, Zauberei und Hexenwerk)

Post by “Schattenkatze” of Aug 16th 2006, 10:11 am

Dieser Thread ist dazu da, themenbezogene Fragen zu stellen, die mit einem oder wenigen Posts beantwortet sind, um Threads mit nur maximal einer Handvoll Antworten möglichst zu vermeiden.

EDIT

Bei Bezüge auf Fragestellungen, die bereits durch mindestens eine weitere abgelöst wurden, bitte durch ein Zitat kenntlich machen, worauf sich bezogen wird.

Post by “Tork” of Aug 28th 2006, 9:17 pm

ich bräuchte mal ein kleines rechtskunde backup über Zäuberei...

Wenn ein Mensch Zauberei wirkt ohne sichtbares Siegel ...ist das dann automatisch Illegal und wie wird das bestraft...?

Post by “Ronald_Saveloy” of Aug 28th 2006, 9:28 pm

Äh, Hexen, Druiden und Scharlatane sind auch (meist) Menschen und haben kein Siegel. Solange sie mit ihren Zaubern keine Straftat begehen, liegt auch nichts gegen sie vor (will sagen: Eine Hexe, die einen Räuber mit dem RADAU verdrischt handelt genau so rechtmäßig wie der Garethar Kampfmagier, der den selben Räuber mit dem IGNIFAXIUS brutzelt.)

Wenn aber ein Magiekundiger seine Magie für eine Straftat verwendet, muß er sich dafür vor einem Tribunal nach dem Codex Albyrnicus verantworten. Dies gilt für die Hexe genauso, wie für den Kampfmagier. Der Gildenmagier hat aber den Vorteil, daß er vor Gericht von der eigenen Gilde unterstützt wird (z.B. durch einen Rechtsbeistand), die Hexe aber nicht.

Post by "Tork" of Aug 30th 2006, 4:35 pm

nochmal ich..

also Druiden die gehen nach druiddn rache drauf..

ihr geist aber manifestiert sich im letzte nZauberspruch oder??

was wenn ich mitem letzten Zauber en Raben heile ??

könnte man denn dan als Sc nehmen 😞

Post by "Eknomos" of Aug 30th 2006, 4:55 pm

Nach ner Druidenrache ist nix mehr da. Nada.

Du verwechselst das gerade wahrscheinlich mit den Verbotenen Pforten, wo wenn man mehr AE raushaut als man noch LE hat sich im letzten Zauber manifestieren kann. Und nichtmal das ist ein muss.

Aber Druidenrache führt undwiederbringlich zum Tod. Da gibt es keine Rückfahrkarte.

Post by "Tork" of Sep 3rd 2006, 11:46 am

 hmm gut dann eben selbe frage mit Verbotenen Pforten... 

Post by "Tuzzugh" of Sep 3rd 2006, 1:09 pm

Bei Verbotene Pforten wandelt man meines Wissens nach LE in AP um die man später wieder regeneriert ...

... oder?

Gruß

Tuzzugh

Post by "Tork" of Sep 3rd 2006, 1:27 pm

man kann dabei auch drauf gehen und meines wissens manifestiert sich dann die seele im letzten spruch??

Post by "Eknomos" of Sep 3rd 2006, 2:18 pm

Seitdem es diese Kleinigkeiten-Kategorie gibt habe ich das Gefühl, dass manche einfach zu faul sind in ein Regelbuch zu schauen...

Man schaue ins MWW S. 34/35 (oh Wunder, das Thema der Seiten heißt "Verbotene Pforten")

Quote

[...] Von seiner Seele findet sich keine Spur mehr, eine Wiedererweckung ist demzufolge nicht möglich! Es heißt jedoch, dass sich die Seele des Zauberers in seinem letzten Spruch manifestiert - und je nachdem, was dieser Spruch anrichtet, ist es gut möglich, dass das Bewußtsein des Magus für alle Zeiten in einer Kerkertür oder dem verrottenden Leichnam seines letzten Gegners gefangen ist...

Was eine Gruppe aus diesem Satz macht ist ihr selbst überlassen. Dort steht "es heißt". Es ist also vor allem erstmal eine Magierlegende. Ob sie stimmt oder nicht entscheidet der Meister.

Post by "Heptagramm" of Sep 16th 2006, 11:08 am

Ein Brabaker Magier kann zwischen den Merkmalen "Dämonisch(Targunitoth)" und Beschwörung wählen.

Gibt das Mermal Dämonisch(Targunitoth) auch die Boni zu Zaubern bei denen das allgemeine Mermal "Dämonisch" vermerkt ist? Im MWW finde ich bei den Merkmalen keine ausreichende Erklärung, aber ich bin mir sicher einmal eine Passage darüber gelesen zu haben, nur wo?

Post by "Tassadar" of Sep 16th 2006, 11:29 am

Nein, tut es leider nicht. Nähere Informationen siehe [\[url=http://forum.orkenspalter.de/index.php/topic,4292.0.html\]](http://forum.orkenspalter.de/index.php/topic,4292.0.html)hier[/url].

Post by "Gast" of Sep 26th 2006, 7:23 pm

Ist eine spezielle dämonologische Unfähigkeit (z.B. Unfähigkeit Merkmal Asfaloth) nun 2 oder 4 GP wert? In AZ Seite 152 steht 4, mein Programm sagt 2 und ich finde 2 auch passender, da mir 4 für ein spez. däm. Merkmal zuviel erscheint, was ist aber offiziell? In Errata steht nichts. Unfähigkeit Merkmal dämonisch allg. + 2 weitere spezielle dämonische Sind laut Regeln ok oder? (Unfähigkeiten nicht mehr als 3 wählbar, ansonst egal was, wenn ich es richtig verstehe).

Post by "Salvian" of Oct 7th 2006, 10:35 pm

Als Brabaker hab ich automatisch den Nachteil Randgruppe (beennender Dämonologe) und hab SO 7. Kann ich den später noch erhöhen, oder kann ich in meinem ganzen Leben diese 7 nicht überschreiten?

Dürfen/Können sich Schwarzmagiere bei den Weißmagiern Zaubersprüche "einkaufen" bzw. deren Bibliothek benutzen. Was würdet ihr so an Dukaten verlangen?

Post by "Ecuvaro" of Oct 7th 2006, 10:40 pm

ich glaube der Brabaker kommt nicht in ne weißmagische Akademie rein mit dem Nachteil. Der Sozialstatus kann natürlich noch angehoben vom Meister aber dafür müsste er "gute" Taten tun

Post by “Mhukkadinjid” of Oct 7th 2006, 11:09 pm

Der SO wird nur passiv, also vom Meister, erhöht. Gute Taten sind eine wichtige Voraussetzung. Aber auch die Verleihung von kirchlichen, staatlichen oder magischen Orden bringen einen SO-Bonus in den entsprechenden Kreisen.

Man kann mit den entsprechenden gesellschaftlichen Talenten aber auch einen höheren SO vortäuschen, etwa Etikette, Überreden und Verkleiden.

[Ecuvaro](#)

Haben nicht alle Gildenmagier das Recht in einer Bibliothek einer Akademie Sprüche zu lehren, egal welcher Gilde die Akademie angehört? Unabhängig davon, das ein Brabaker immer schief angeschaut wird und sich wohl eher in einem Echsentempel wiederfindet als in der S&S Akademie in Gareth 😊

Post by “Schattenkatze” of Oct 8th 2006, 1:25 am

SO kann auch nach der Generierung auch steigen - oder sinken. Je nachdem, was man macht und wie man sich verhält.

Als Angehöriger einer Gilde kann ein Schwarzmagier prinzipiell eine jede Bibliothek einer Akademie aufsuchen - in Einzelfällen kann es aber wohl sein (würde ich sagen), daß eine Akademie für sich beschließt, daß ein Brabaker als moralisch nicht einwandfrei befunden wird und deshalb doch nicht rein darf.

Oder bestimmte Teile einer Bibliothek nicht aufsuchen darf.

Ich würde danach gehen, bei welche Akademie er vorspricht und was er eigentlich einsehen will (und vielleicht auch, wie er fragt^^).

Post by “Pyroalchi” of Oct 8th 2006, 12:48 pm

Hällöchen,

Ich kenne mich mit der Verbreitung von Zaubersprüchen leider ganz schlecht aus (bisher nur Dilettanten gespielt)

Mein Fasarer Schwertgeselle hätte gerne den Zauber "Zauber Klinge Geisterspeer" permanent auf seine Kurzschwerter gesprochen.

1. Wie verbreitet heißt "Verbreitung 3" im Sinne von: Wie schwer ist es jemanden zu finden der den erforderlichen ZfW von 11 besitzt?
2. Wie hoch sind die Kosten? 50 D/permanenten AsP? Oder teurer weil es ein seltener Spruch ist? Wird der Zauber überhaupt "kommerziell" angewandt?
3. Gibs eigentlich irgendwelche gesetzlichen Beschränkungen was die Verwendung magischer Waffen angeht?

Danke schon mal,

der Pyro

Post by "Mhukkadinjid" of Oct 8th 2006, 2:55 pm

In SRD steht drin an welchen Akademien der Zauber gelehrt wird, etwa in Mherwed und in Khunchom. Am besten reist man direkt dahin, v. a. Khunchom ist ja bekannt für den Handel mit magischen Artefakten. Sobald du einen passenden Magier gefunden hast, geh das verhandeln los. Daraus kann durchaus auch ein Abenteuer entstehen, vielleicht will er ja lieber ein anderes Artefakt oder ein besonderes Buch oder eine alchemistische Ingredienz anstatt deiner Dukaten.

Gesetzliche Beschränkungen gibt es meines Wissens nach nicht. Außerdem sind magische Waffen extrem selten, sodass sich wohl kaum jemand die Mühe gemacht haben wird dazu extra Gesetze zu entwerfen. Magische Waffen lassen sich außerdem kaum von anderen unterscheiden, allerhöchsten Symbole dürften darauf zu erkennen sein und welcher Nichtmagier kennt sich damit schon aus?

Post by "Gast" of Oct 9th 2006, 1:20 pm

Ich hab eine kurze Regelfrage:

Folgende situation...

Gildernmager, SF Fernzauberei, Ignifax auf 11, KL ist 14

Will ein ziel treffen auf 150 m.

Ziel ist ein ork.

im morgenrauen

der wegläuft

derzeit steh ich bei dem:

2* +5 für spontane mods (21 auf 49 und dann 49 auf horizont)

+6 für expertenregel bis 500m

das zusammen ist 16mal 1/2 für gildenmagier mal 1/2 für fernzauberei =4

+2 für zielgröße

+1 für bewegung

+1 für sichterschwerniss.

ist total +8

stimmt das? ich habe keine bücher wo ich nachschauen könnte.

aja....ein ork wäre wurscht.....es ist aber leider ein schamane der orger unter kontrolle hat....die sollten dann ja einfach mal alles killen was rumsteht (meister nannte es "blutrausch")

Post by "Schattenkatze" of Oct 9th 2006, 4:26 pm

Im Liber Deluxe steht bei, daß eine +3 Erschwernis pro 21 Schritt beim Ignifaxius Entfernung anfällt und nach MWW erhöhen schlechte Sichtverhältnisse und Bewegung des Zieles die Entfernungsklasse, was also deutlich mehr als +1 sind.

Gildenmagische Rep. halbiert die Aufschläge der SpoMo, um auf Horizont zu kommen. Demnach müssen dann nur 5 ZfP aufgebracht werden.

Fernzauberei halbiert die Aufschläge für Zaubern auf Horizont.

Also:

pro angefangene 500 Schritt +4

Zielgröße +2

bewegtes Ziel (Zielgröße verschiebt sich um 1-2 Stufen, also +4 oder +6)

Sichtverhältnisse (Zielgröße verschiebt sich um 1-4 Stufen, also +4, +6 oder +8)

je 21 Schritt +3, $7 \times 3 = +21$

Und nur diese zusammenaddierten Erschwernisse werden durch die Fernzauberei halbiert und darauf kommen noch mal die +5 durch Reichweitenerhöhung.

Mit einem ZfW von 11 ist dies nicht zu schaffen.

Post by "Kelthor" of Oct 30th 2006, 10:26 am

Dürfen/Können Magier Lederwämse tragen?

Die Frage bezieht sich nicht darauf, Tag und Nacht pausenlos mit einer Rüstung herumzurennen, sondern darauf, vor gefährlichen, schwierigen Kämpfen eine anzuziehen. In der Regel trägt der Magier also nur seine Robe/sein Reisegewand aber wenn er in eine Höhle geht um die (schwer bewaffneten) Räuber zu vertreiben würde er sich dann seinen Lederwams anziehen.

Würdet Ihr das Tragen von Rüstungen in solchen Fällen erlauben oder nicht? Und wie genau stehen die Regeln dazu?

MfG Kelthor

Post by "Ecuvaro" of Oct 30th 2006, 5:59 pm

Ich würde es mal nicht erlauben!


MWW: Gewande das dem Magus geziemt... zeigt alles!
Robe und Wanderkleidung mehr nicht!

Post by “Mhukkadinjid” of Oct 30th 2006, 6:10 pm

[Ecuvaro](#)

Das stimmt so nicht. Es heißt dort, man darf keinen Stahl, egal ob Ring oder Platte benutzen, sowie kein Horn, Holz oder gehärtetes Leder. Rüstungen aus weichem Leder kann man theoretisch anziehen. Irgendwo habe ich mal die Werte 2/2 gelesen, sie wären vollkommen in Ordnung. Krötenhaut geht auch, beeinträchtigt allerdings die Astrale Regeneration. Außerdem halten sich längst nicht alle Magier an den Kodex, vor allem die Thorwaler und Tulamiden nicht. Die könnten auch andere Kleidung tragen.

Post by “Ecuvaro” of Oct 30th 2006, 6:32 pm

uups ich dachte der sei strenger... 
@mhukki: lass dich doch mal wieder unter Antamar blicken!

Post by “Schattenkatze” of Oct 30th 2006, 7:50 pm

MWW, S. 190 - da steht etwas zu Rüstungen und Waffen für Magier.
Krötenhaut beinträchtigt nicht nur die Astrale Regeneration, sondern auch schon das zaubern an sich.

Ansonsten, wie Mhukka schon sagte: Ein wichtiger Punkt ist bei der Wahl von Waffen und Rüstungen, welcher Gilde der Magoer angehört, bzw. ob er gildenlos ist.^^

[Ecuvaro](#) : Wenn Du schon auf das richtige Kapitel im richtigen Buch Bezug nimmst, lese doch bitte erst alles relevante zu einem Thema durch, bevor Du postest.

Post by "urza2222" of Nov 16th 2006, 10:33 am

Ich habe drei kleine Fragen; Eine zur gildmagischen Rep. und zwei zur Kombination von zwei Zaubern.

- Nach MWW "Kenner der gildmagischen Repräsentation müssen bei Zaubern in dieser Repräsentation alle Zuschläge für spontane Modifikationen nur halbiert einrechnen."

Gilt dies auch für "Zauber Erzwingen"? Denn da ist der Zuschlag ja echte AsP pro Punkt erleichterung. Bsp: Ich möchte die MR des Gegners durchbrechen und investiere 8AsP mehr -> normaler weise würde ich 4ZfP mehr kriegen um ihn zu verzaubern. Bezahle ich jetzt am Ende nur 4 AsP oder die ganze 8? (Ich habe bis jetzt immer die ganze 8 verwendet, bin mir aber nicht sicher...)

- Wie steht es mit verzaubern von bewusstlosen Gegnern? Beispiel: Ich möchte den Ork-Anführer mit dem Imperavi (ZfW14) zum "Dauerhaften Diener" machen. Wie stelle ich das an? Auflauern bis er alleine ist, Somnigravis auf ihn sprechen, an einen ungestörten Ort schleifen und dann in aller Ruhe den Imperavi anwenden; mit verdoppelter Zauberdauer und Erzwingen um seine MR zu durchbrechen. Würde heissen, die Zauberdauer beträgt ca. 10min (2SR) und kostet 29AsP (+8AsP wegen Erzwingen). Wenn der Ork nun eine MR von 5 hat, und mir alle Proben gelingen, habe ich am Ende noch 9ZfP* (14 +3Zdr +4Erzw -7dauerhf.d. -5MR) Ist dies prinzipiell möglich? Oder gibt es da noch weitere Zuschläge für das Verzaubern eines schlafenden Gegners?

- Was wäre wenn ich im gleichen Beispiel wie oben, anstatt Somnigravis den Imperavi machen würde mit dem einzigen befehl "Folge mir auf einen Schritt!" und dann in einen verlassenem Wald laufe um in aller Ruhe den Imperavi zu wirken (er folgt mir ja mehrere Stunden lang bei einem ZfW von 14...)? Würde dies funktionieren?

Post by "Ecuvaro" of Nov 16th 2006, 3:11 pm

punkt1: "Kenner der gildmagischen Repräsentation müssen bei Zaubern in dieser Repräsentation **alle** Zuschläge für spontane Modifikationen nur halbiert einrechnen."
damit ist das wohl klar: alle heißt alle.

zum Zweiten und Dritten: Wieso sollte es nicht gehen? Wundere mich aber: Wieso schlägst du ihn nicht einfach nieder? Dann sparst du dir die Astralpunkte für Somingravis/Imperavi no1

Post by "urza2222" of Nov 16th 2006, 8:21 pm

Alle heisst, alle... ok 😊

Nun ja, wie soll ein Magier einen Ork Anführer K.O. schlagen?



Ich dachte halt, dass es Zuschläge gibt, falls man versucht einen "magisch" schlafenden Gegner zu verzaubern...

Danke für die Auskunft 😊

Post by "Ecuvaro" of Nov 16th 2006, 9:51 pm

ist das etwas ein Soloab?

Die Kumpanen können doch ihren Teil zu ihrem neuen Kumpanen beitragen!

Post by "urza2222" of Nov 17th 2006, 6:06 pm

Noch drei kleine Fragen. 😊

Kurze zuerst: Wie viele spontane Mod. kann ich machen als Gildenmagier mit KL16? Hier gibt es Errata's und Reerratas... 🤖

Zweite: Kann man den "Eigene Ängste Quälen Dich" (In magischer Repräsentation) mit AsP Einsparen modifizieren?

Die zweite Frage bezieht sich teilweise zu meiner ersten Frage 4 Posts weiter oben: Sind bei "Zuschläge für spontane Modifikationen" auch die verlängerte Zauberdauer bei zB AsP Einsparen miteinbegriffen? Ich hab dies bis jetzt immer als fixen betragen genommen: 2xAsP Einsparen = 6/2 ZfP, 1/5AsP abziehen und +2Aktionen Zdr... Wenn nun aber ALLE Zuschläge halbiert werden -> 2/2 Akt. Zdr also nur 1Aktion länger...

Das wars auch schon wieder 😊 Danke für eure Zeit!

Post by "Hanfmann" of Nov 17th 2006, 8:45 pm

1. Laut minem MWW für die erste SPMoD Leiteigenschaft von 13, dann 14 usw, also 4 SPMoDs insgesamt mit KL 16, auch das Errata, welches ich dazu gefunden hab sagt genau das.

2. Laut LC S.42 ist an SPMoDs erlaubt für Eigne Ängste quälen dich: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite und Wirkungsdauer

3. Aus dem Text in MWW würde ich schließen, dass mit Zuschläge nur die ZFP-Erschwernis gemeint ist, da die verlängerte Zauberdauer nachher nochmal genannt wird und nicht zusammen mit der Erschwernis. Acuh geht dies nicht aus den Beispielen so hervor.

Post by "Kvalor_Regar" of Nov 22nd 2006, 10:01 am

Seid mir begrüßt,

ich hätte da noch eine Frage, Ich spiele eine Magierin aus der Halle der Verformungen zu Lowangen und bin mittlerweile auf Stufe 13, glaub ich, ich hab mittlerweile 8000 AP, da dürfte ungefähr hinkommen.....ist ja auch egal.

Folgende Spielsituation:

Ich und meine Gefährten sind auf Maraskan und werden auf einer Lichtung von einer Menge Bolzen überracht und sehen weder Angreifer noch sonst irgendwas, alle schmeissen sich logischerweise erstmal hinter einen Baum oder sonst was, dann sehe ich, wie einige meiner Kameraden in den Jungle flüchten, da ich leider keine besonders gute Läuferin bin(GE=7), habe ich mich mittels meines Paralysis selbst verzaubert, um vor weiteren Angriffen gefeit zu sein und erstml ruhe zu haben, jetzt zwei Fragen:

1. Kann ich den Zauber mittels Zauberkontrolle einfach beenden wann ich will und
2. Kann ich als Versteinerte Person noch Zaubern, da man ja ein eingeschränktes Sichtfeld hat und mittels SpoMo's auch noch so einiges regeln kann^^

Post by "AdmiralMester" of Nov 22nd 2006, 10:25 am

Hallo Kvalor,

ich habe die Regelbücher gerade nicht zur Hand jedoch meine ich mich zu erinnern, dass zu

1.) während eines Paralysis das Opfer (in dem Falle du selbst) durchaus bei vollem Bewusstsein ist und demnach ein Abbruch des Zaubers mMn möglich sein sollte.

2.) Theoretisch sollte das aufgrund punkt 1 möglich sein. Bedenke allerdings dabei das bei der Gildenmagischen Representation, die du wohl benutzen willst dann horrende Erschwernisse draufkommen weil:

- Keine Gestiken ausführbar sind.
- Du den Zauberspruch nicht aufsagen kannst.
- Du das potentielle Opfer mit deinen unbeweglichen Augen (die zwar funktionieren sollten) nicht geschickt fixieren kannst.

Allein die ersten zwei punkte bringen **glaube** ich jeweils eine Erschwerniss +12 mit, da diese zu den festen Gewohnheiten beim zaubern in der Gildenmag. Rep. zählen.

Hoffe die Aussagen stimmen soweit, für Korrekturen bin ich gerne zu haben 😊

Gruß

-Admiral


Post by “Kvalor_Regar” of Nov 22nd 2006, 3:13 pm

Hallo AdmiralMester,

Es ist schonmal gut zu wissen, dass noch jemand so denkt wie ich. Jedoch:

Die fehlende Gestik, welche keineswegs eine Feste Gewohnheit, sondern eher im Sinne einer Veränderten Technik gehandhabt wird und damit "nur" 7 Zfp* kostet, ist, und ich die Sonderfertigkeit Matrixverständnis besitze, was mich wiederum dazu befähigt in Kombination mit meiner Repräsentation die Kosten dieser Spontanen Modifikationen zu vierteln, welches dazu führt, dass das dann wiederum kaum etwas ausmachen würde bei einem ausreichend hohen ZFW in bestimmten Zaubern oder sehe ich da was falsch.....?

Post by “AdmiralMester” of Nov 23rd 2006, 9:35 am


Es sieht aus als hättest du recht und ich unrecht (zum Teil  zumindest). Feste Gewohnheiten sind es (in der Regel) tatsächlich nicht. Habe grad MWW durchstöbert.

Wenn man für die vorhandene, aber eingeschränkte Sicht nur eine Erschwerniss von sagen wir mal +3 annimmt (wäre ja in dem Fall wohl Meisterentscheid) sind wir dann bei glaube ich in deinem Fall 7zfp (Gestik) + 7zfp (Formel) + 3zfp (Sicht) = 17zfp / 2 (gild. Rep.) = 8,5 / 2 (Matrix SF) = 4,25

Also wäre die Erschwerniss auf einen Zauber für einen paralysierten Gildenmagier mit Matrixverständnis (gerade mal) 4zfp. Ist doch schick.

Dies könnte man noch weiterspinnen und mit "verdoppelter Zauberdauer" und "Zauberwirkung Erzwingen" kombinieren. Sodann hätte man recht schnell sogar eine Erleichterung auf den Zauber (sofern diese SpoMos bei dem Zauber zugelassen sind und man genügend Zeit und vor allem eine KL von 17 hat *gg*).

Abschließend sollte man allerdings beachten, dass pro fehlender Komponente (Gestik, etc.) die Zauberdauer um jeweils 3 Aktionen zunimmt. Also hier um irgendwas zwischen 6 und 9 Aktionen mehr. Kommt noch "verdoppelte Zauberdauer" und "Zauberwirkung erzwingen" hinzu, dann noch mehr.

Hat man es eilig und einen genügend hohen ZfW kann natürlich auch ebensogut "Zauberdauer verkürzen" draufpacken *g*. Gildenmagier mit Matrixverständnis und hoher KL sind schon wirklich nett .

Hoffe ich hab mich nich verrechnet. Gruß,

-Admiral

Post by "Blutsauger" of Dec 6th 2006, 11:37 pm

Kurz ne Frage, sorry das ich störe 😊

Ist es einem magiebegabtem Held gestattet, wenn er unter der Wirkung eines Imperavi steht, mit Beherrschung brechen oder ähnl. die Zauberwirkung aufzuheben?

Rein theoretisch ist sich der Verzauberte doch darüber bewusst, dass er verzaubert ist, kann sich aber nicht gegen den aufgedrängten Willen wehren. Hab dazu nichts in den Regelwerken gefunden, aber vllt bin ich ja auch blind^^

Danke für die Mühe im Voraus

Blutsauger

Post by “Gast” of Dec 7th 2006, 9:12 am

Hi, Blutsauger, um deine Frage kurz und knapp zu beantworten:

Nein, es ist m. E. nicht möglich, auf einem selbst liegende Beherrschungen zu brechen. Ein im Vorhinein gewirkter Zonenzauber der Antimagie wirkt sich aber natürlich auch in vollem Umfang auf den Zaubernenden selbst aus - also als Erschwernis auf den gegnerischen Zauberer.

Post by “Istarina” of Dec 8th 2006, 8:25 pm

Nun ja, die SF Eiserner Wille I und II sind eigentliche solche "nachträglichen" MR-Boni. Einen bewussten Zauber aus der Beherrschung raus würde ich allerdings nicht gestatten.

Post by “Xerwer” of Dec 13th 2006, 3:11 pm

Beim Erstellen eines neuen Charakters ist mir folgendes aufgefallen. (Vielleicht ist es ja bereits allgemein bekannt und ich habe es zu spät bemerkt, oder ich habe es falsch gelesen)!

Der Axxeleratus macht einen Elfen (oder jeden andern) zu einem unglaublichen Killer! Wichtig ist die Kombination mit Sturmangriff!

Wir gehen einfach von einem fiktiven Elfen (schnell mit der Wiege gebastelt) aus, im Folgenden liebevoll "Elfibert" genannt. Elfibert ist ein Stufe 1 Waldelf, aufgewachsen unter Waldelfen und waldelfischer Kämpfer. Wir gehen davon aus, dass er mit einem Säbel (1W+3) bewaffnet ist und damit AT/PA 14/13 hat. Elfibert beherrscht auch den Zauber Axxeleratus und die SF Sturmangriff. Jetzt sieht er einen Gegner in weiter Entfernung. Also schnell einen Axxeleratus auf sich (2 Aktionen, also eine Kampfrunde) und der Gegner macht entweder gar nichts oder kommt langsam näher / was weiß ich! Modifiziert man den Axxeleratus nun noch auf Blitzgeschwindigkeit, so ändert sich die Wirkung insofern, dass die GS nicht verdoppelt, sondern vervierfacht werden. Dafür gelten im Kampf 18, 19 und 20 als Patzer. Gehen wir mal vom Maximum aus. $GS * 4$ in 2 Aktionen. Macht bei einem Elf (keine BE und so) $8 * 4 = 32$ (!!!) GS. Denken wir nun an den Sturmangriff: Sturmangriff ist eine AT +4 + GS (AT erschwert um 4). Der Gegner hat gerade bei dieser AT es schwerer auszuweichen oder zu parieren (+2) und außerdem macht der Axxeleratus sowieso +2 TP noch! Ein Treffer, wir gehen von einem Treffer aus, würde also bei $1W+3$ (Säbel)+4(Sturmangriff)+2(Axxeleratus)+32(Sturmangriff) Schaden machen. Also $1W+41$!!! Das haut selbst einen gestandenen Krieger aus den Schuhen. Und dieser Elf wäre ja Stufe eins.

Außerdem: Selbst ohne Modifikation wären es immernoch $1W+25$!!! Und es muss ja kein Elf sein. Nichts leichter als einen Söldner mit Vielerzauberer als Vorteil zu machen und dem einen Axxeleratus in die Hände zu drücken. Oder oder oder!

Oder selbst ein einfacher Gildenmagier würde ordentlich reinhämmern. Stab macht $1W+2$ Schaden und ansonsten belibt obiges gleich. Vielleicht eine andere Basis GS (7 statt Cool, die sich aber dann nur wenig auswirken würde (--> $1W+36$ TP)

Habe ich irgendwo einen Gedankenfehler oder ist das wirklich PG ?

PS: Nein, ich will keinen PG-Charakter und ja, ich bin auch gegen PGs, trotzdem würde es mich mal interessieren. Und bitte keine Diskussion über Sinn/UNSinn von PGs!

Post by "Pyroalchi" of Dec 13th 2006, 3:45 pm

Soweit ich weiß ist das Regelkonform, man sollte sich jedoch immer bewusst sein, das viele Waffen zumindest auch Distanzklasse Nahkampf oder gar Stangenwaffen haben und die SF Gegenhalten nicht soooo selten ist 🍷👍 .

Und dann rennt der Elf mit der genannten Wucht in einen Speer oder Anderthalbhänder hinein, so dass die 41 Punkte Schadensbonus auf ihn zurückschlagen. Selbiges wenn der Gegner ausweichen kann und einen Passierschlag anbringt.

Generell ist dies eine zwar willkürlich wirkenden doch effektive Methode diesen Missbrauch des Axxel etwas einzudämmen, es reicht schon den Spieler daran zu erinnern das es Gegenhalten gibt, dafür muss man den Char nicht gleich killen.

Post by "Xerwer" of Dec 13th 2006, 7:52 pm

Oder man hat selbst eine Lanze... Lanzengang zu Fuß eben. Da kommt die Bedeutung "Gang" auch mehr zur Geltung. Außerdem, ich würde als Meister erstmal ernsthaft überlegen ob der Gegner reagieren kann! Man bedenke, dass der gegner mit 4fachem Speed angerannt kommt - .-

Post by "Pyroalchi" of Dec 13th 2006, 8:17 pm

1. Und der Angreifer hat dementsprechend auch nur ein Viertel der Zeit um auf Ausweichbewegungen des Ziels zu reagieren.
2. Außerdem muss der Elf erstmal zaubern, so dass das "Opfer" mindestens 2 Aktionen Zeit hat sich drauf einzustellen. Und Gegenhalten besteht mit nem Speer nur daraus ihn in die Grobe Richtung zu halten, das schafft man in der zeit
3. Wer läuft bitte mit ner Lanze rum? Also jetzt ne Pike war doch gemeint, oder? Das Ding is immerhin riesig!
4. Du brauchst lange Anlaufstrecke und zwar ne Gerade, das ist auch nicht immer gegeben.
5. Elfen würde das wohl eher widerstreben und magiedilletanten mit zugang zu zaubervarianten???

Post by "Ecuvaro" of Dec 13th 2006, 9:08 pm

Das tolle am Axxeleratus ist ja dass der INIBasiswert entsprechend der Geschwindigkeit erhöht wird. Damit hat man plötzlich ganz viele freie Aktionen. Man kann also nach Herzenslust rumschreien während des Tötens!


Post by "Ritter-Rondras" of Dec 13th 2006, 10:20 pm

ich hatte das bisher immer so mitbekommen das wenn man mehr punkte hat wie darf man seinen unmodifizierten schaden auswerfen und macht den dann, und er gibt dir nur die hälfte (was bei 1w+4X aber egal ist^^)

daher geht das mit gegenhalten eigentlich nicht, allerdings kann man standart parier^{em} um 2 erschwert... naja halb so wild^^

dann steigt von beiden der BF um 2 oder gar 3^^ (ab 45TP da sturmangriff ja variante des wuchtslags is)

aber die sache is scho bös, wobei naja beim axxel hat der meister imm noch wenn ers unbedingt braucht (damit nich der wichtigste NSC oder so gekillt wird) dann kann ja auf dem weg halt ne wurzel sein über die der arme elf jetzt stolpern darf, die Gewandheitsprobe is entsprechend der GW erschwert... alos ca um 12 oder sowas^^

und wenn er sie verhaut dann rammt er seinen spieß in dne boden und macht stabweitsprung^^, falls kein spieß, dann naja auffe fresse fällt^^ 

Post by "Pyroalchi" of Dec 13th 2006, 10:23 pm

Ich weiß jetzt nicht was steht, aber mir war so als ob bei Gegenhalten gegen einen Sturmangriff sehr wohl der "geschwindigkeitsschaden" auch bei der Attackle des Parierenden zählt. Alles andere währe zutiefst unlogisch

Post by "Hanfmann" of Dec 28th 2006, 10:16 am

Ich hab da mal eine Frage:

Was ist eigentlich mit der Ritualkenntnis: Gildenmagie alles verbunden?

Also die Stabrituale usw. ist ja klar, aber woher kommen nun die restlichen TaP (ich meine man muss auch irgendwas lernen und verbessert ja nicht einen abstrakten Zahlenwert)? Was weiß man da sonst? Irgendwelche Rituale, wie zB Ernennung eines neuen Gildenoberhauptes, oder gibt es da nichts? 🤔

Post by "Schattenkatze" of Dec 28th 2006, 12:00 pm

Für eine eventuelle Kugel und für die Zauberzeichen. Wenn ein Magier beides nicht hat/erlernt, dann braucht er die Ritualkenntnis nur für seinen Stab.

Post by "Salvian" of Dec 28th 2006, 12:01 pm

Wenn ich als gildenmagier zu einer Akademie gehe und mir neues Wissen aneignen will, sagen wir, den Bannbaladin lernen, in welchen Dimensionen werden die Kosten sein?

So ganz umsonst wird mir ja niemand sowas lehren.

Post by "Schattenkatze" of Dec 28th 2006, 12:14 pm

Ich wüßte nicht, daß es generelle Fixkosten gibt. Es dürfte drauf ankommen, welcher Gilde man angehört und zu welcher Akademie man geht, um zu lernen. Ein Angehöriger der Weißen Gilde hat vielleicht etwas mehr Aufwand zu betreiben, in einer Akademie der Grauen Ausrichtung zu lernen, und umgekehrt. Ob man einen Magier der Schwarzen Gilde in die Bibliothek einer Weißen Akademie läßt, ist wohl fraglich.

Dazu dürfte es eine Rolle spielen, ob es in verbreiteter Spruch oder ein seltener ist, der gelernt werden soll. Je seltener, desto teurer (je nach dem durchaus schon bis in den dreistelligen Bereich, würde ich sagen).

Und ebenfalls dürfte eine Rolle spielen, ob es reine Bibliotheksbenutzung erfordert oder auch einen Lehrmeister (der ist wieder teurer), und wieviel Zeit für das Lernen zu veranschlagen ist.

Post by "Salvian" of Dec 28th 2006, 12:58 pm

Hehe, mit so einer Antwort hab ich gerechnet, doch ich bräuchte ein paar Beispiele, weil ich keinerlei Bezug zu solchen Kosten habe. Ob sich die Kosten nun bei 5 Dukaten pro Tag sind, oder bei 500 D/Tag....

Post by "Pyroalchi" of Dec 28th 2006, 1:18 pm

Nen bisschen kann man sich orientieren an den Zaubersprüchen, die im Liber ganz klar mit Preis versehen sind. Das sind vor allem die die man in Khunchom lernen kann, also Arcanovi, Zauberklinge Geisterspeer usw. Da steht ein klarer Preis. Dann noch so ein bisschen gewichten wie selten und wertvoll dein Zauberspruch ist dann hast du nen Preis.

Mal Klartext: Zauberklinge (D Mag 3): 144 Dukaten

Brenne toter Stoff (C Mag 3) : 50 Dukaten

Desintegratus (D Mag3) : 77 dukaten

Also würde ich mal Gefühlsmäßig sagen: Bannbaladin (B Mag 6): 25 Dukaten

Post by "urza2222" of Jan 11th 2007, 11:47 am

Ich habe einen Drakonis Feuer Magier erstellt und habe nun ein paar Fragen zu zukünftigen, erstrebenswerten Zauberkombis:

Wäre es möglich, die "Drachenglut" modi von "Brenne, toter stoff!" mit dem Zorn der Elemente

zu vereinigen? Soll heissen: zB eine Fackel mit dem modifizierten Brenne entzünden und dann im anschluss einen Zorn der Elemente sprechen. Meines erachtens ist der Zorn ein art Foki für Elemente, und vergrössert ihr Ausmas um ein viel faches; somit könnte ein Magier wie ein Drache Feuer "speien"...

Wie sieht es aus mit dem Magischem feuer des "Fakel" Stab rituals? Lässt dieser sich als Zorn der Elemente komponente verwenden; soll heissen, dass der Magier seinen Stab entzündet und im anschluss den Zorn spricht, um ein Flammen-Zorn aus zu lösen?

Und zuletzt: Ein paar Schritt vor meinem Magier steht ein Ork mit Helm und Streitaxt gegenüber. Als kluger und erfahrener Magier zaubere ich nun einen modifizierten "Brenne, toter stoff!" (ZfW 15) veränderte Technik (keine Berührung) +7, Distanz erhöhen (Von Berührung auf 1 Schritt) +5 und Drachenglut +5 = 17 , $17/2 = 9$. Ich Würfle 7, 5, 9 und bestehe die Probe mit ZfP* 6, somit wäre der Helm des Orks für 2KR in Flamen, was ihm pro Berührung mit der Drachenglut-Flamme 3W6 SP macht. Da er versucht den Helm vom Kopf zu reissen sind dies mindestens 3 berührungen: 1 am Kopf, 1 pro hand, also 9W6 SP, $9*3.5=31.5$ SP im Durchschnitt. Falls er den Helm nicht genügend schnell abziehen kann, noch mehr. Mit 11 AsP ist der Ork dem Tod schon einiges näher...
Stimmen meine Überlegungen oben?

Danke im voraus!

Post by "Pyroalchi" of Jan 11th 2007, 4:39 pm

Zum Ork: An die durch die Spomos erhöhte Zauberdauer denken: brenne! (3 Aktionen) + veränderte technik (3 Aktionen) + veränderte reichweite (1 Aktion) macht immerhin 7 Aktionen, also 3 kampfrunden in denen man nur einen Meter vom ork entfernt steht und seinen zauber webt... risikoreich...

Das mit Brenne + Zorn... hmmm... wäre ich vorsichtig mit sowas, das ist dann doch schon etwas krasser Schaden für zwei solche recht billigen zauber... wenn dann mit wenigstens 5-6 Punkten Aufschlag und höheren kosten. Alternativ kannst du auch sagen, das ein solcherart gemachter Zorn der elemente halt 4W + x Schaden macht, das klingt dann schon etwas netter.

Das mit dem Stabritual: Ich würde sagen, ja das geht, da in MWW ganz klar die Rede davon ist, das sich das Ende des Stabes entzündet und auch danach immer von brennen die Rede ist, es scheint sich also um echtes Feuer zu handeln. Da nicht vermerkt ist ob der Schaden besonders gegen Dämonen wirkt scheint es noch nicht mal allzumagisches Feuer zu sein.


Alles nur als Vorschlag zu verstehen, MfG, Pyro

Post by "urza2222" of Jan 11th 2007, 5:33 pm

Danke für deine Antwort! Das mit dem Ork ist natürlich Risiko reich, und wird wohl auch erst mit der SF Matrixverständnis und einer weiteren Zdr.-modi effizient sein (also Stufe 9+). Drachenglut und Zorn kombi werde ich wohl in der Gruppe absprechen müssen; es wäre schon ein bischen zu deftig... :cool3:

Ich habe noch eine weitere Frage: Wie sieht es aus mit Caldofrigo auf Lebewesen angewendet? Annahme KL16 Caldo ZfW 15, SF Matrixverständnis. Der kluge Magier verkürzt sich die Zdr vier mal -> $5*4=20$ durch SF und Rep. noch +5 ZfP* und die Zdr ist noch 3 Aktionen ($40/2 = 20 /2 = 10 /2 = 5 /2 = 3$) und berührt dann den Ork kruz am Kopf! Die Körpertemp. eines Orks wird um die 40C sein, also erhöht der Magier dies um 25 Wertigkeit auf +100C -> 12.5 AsP also 13 AsP, und dem lieben Ork wirts ganz schön warm um die Ohren! (Anatomisch gesehen würde das Gehirn keine 5min diese Temperaturen aushalten)

Wie spielt sich dies nun aus? Bei der Zauber beschreibung steht: "Schaden Zone - Kochendes Wasser - 1W6 TP(A)/KR" Dies macht meiner Meinung nach keinen sinn wenn man zB den Kopf eines Gegners wörtlich zum Kochen bringt! Bei der Umgekehrten Variante genau so: Den Kopf um 25 Wertigkeitspunkte abkühlen => -100C Das Ding wäre ein Eiszapfen da die Temperaturveränderung sofort eintritt!

Mir ist bewusst, dass dies nicht der Sinn dieses Zaubers ist, aber ein unkreativer Magier ist ein toter Magier... 

Post by "Pyroalchi" of Jan 11th 2007, 5:58 pm

Also als Wirkungsobjekt des Caldofrigo ist eigentlich "Objekt" angegeben also unbelebt und Modifikationen von unbelebt zu belebt sind ohne zauberwerkstatt nicht möglich.

Mit Wirkungsbereich Zone ist das ganze ebenfalls etwas schwer, da sich die Zone per Definition um den magier herum bildet und die Modifikation zonenzentrum ist Standortgebunden, sobald der Ork also einen Schritt macht hat sich erledigt.

Es wäre also nötig die Variante zone zu machen und eine Spontane Modifikation um die Wirkung von zentrum Selbst auf zentrum Berührung unfereiwillig zu ändern was dann immerhin satte $3(\text{zone})+5(\text{Berührung})+5$ (unfreiwillig) mit dementsprechend auch viel mehr Aktionen... wenn das überhaupt als Spomo möglich ist... Die Idee klingt allerdings interessant.

bessere Vorschlag wäre hier den Corpofrigo in der reversalisierten Variante zu benutzen. Das gibt einen heftigen Fieberschub und in einer teuren, Aufschlagreichen Variante könnte man sicher auch einen tödlichen fieberschub erzeugen. Kannst ja mal mit deinen Meister reden ob er zulässt, das ein solcher zauber in fester Form irgendwo bekannt ist, wo ihn ein Magier aus dem Corpofrigo hergeleitet hat. Namensvorschlag: Ignicorpo Fieberschub

Post by "Fleischart" of Jan 11th 2007, 6:13 pm

Das wäre nur ein umgekehrter Corpofrigo (Kälteschock).

Auswirkung Reversalis auf Corpofrigo Kälteschock:

"Erzeugt einen Fieberschub mit gleichen Auswirkungen auf die Eigenschaften.

Quelle: Liber Cantiones, S. 40

Post by "urza2222" of Jan 11th 2007, 6:44 pm

Hmm, da müsste man also den Caldofrigo einer "Grossen Modifikation" unterziehen, nämlich "Metaphorische Transition" und zwar eine entfernte... Also $+40 +4*\text{Aktivierungsfaktor}$ E... ouch... 🤖 Mal warten bis Stufe 15 😊

Danke für die raschen Antworten! 😊

Post by "Tork" of Jan 11th 2007, 8:48 pm

kann man Astralenergie in irgendwelchen Gegenständen für Spätere Verwendung Speichern???

Post by "Ecuvaro" of Jan 11th 2007, 9:35 pm

reine Astralenergie nur selten sage ich mal, gibt es zwar, ist aber eher unüblich, noch unüblicher als in Verbindung mit Sprüchen, dafür dient unter anderme das Stabritual Zauberspeicher.

Post by "Scaw" of Jan 11th 2007, 10:59 pm

Quote from "Tork":

kann man Astralenergie in irgendwelchen Gegenständen für Spätere Verwendung Speichern???

Ja, in "Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen" wird erwähnt, dass das seeeehr seltene Artefakte sind. Kategorie: so gut wie unmöglich an die Materialien zu kommen und herzustellen. Im Gildenland sollen sie etwas häufiger sein... Hab das Buch jetzt gerade nicht hier, daher keine Seitenzahl parat.

Post by "urza2222" of Jan 11th 2007, 11:05 pm

Nun ja, der gute alte "Zaubertrank" welcher auch noch näher erklärt wird im SRD ist eigentlich eine Art AsP Speicher... Er gibt nach dem Trinken sofort eine gewisse Anzahl AsP zurück, je nach Qualität sogar ohne Nebeneffekte! Qualifiziert dies als Gegenstand? 😊

Post by "Pyroalchi" of Jan 14th 2007, 1:32 am

SRD seite 26: Kraftspeicher. Gar nicht mal so selten die SF und in Khunchom denke ich mal durchaus zu bekommen (ein magier der aus dem Rohmaterial welche machen kann)

und das Rohmaterial: Einer iist ganz toll aber nur bei zwerger zu kriegen (Kashra Steine) der regeneriert selbst AsP

Sangurit Kristall kann durch Blut aufgeladen werden ist aber auch nicht unbedingt häufig. Interessanter wirts da schon bei Perlen, Diamanten, Bernstein oder Tobas. Alle noch für angemessenen Preis und fast überall zu kriegen, dafür nur im Verhältnis 5:1 mit AsP aufladbar.

Dementsprechend sind die IDnger aus Topas etc. auch nicht gefährlich fürs Spielgleichgewicht, weil der Magier immerhin 50 AsP reinstecken muss um irgendwann mal 10 zusätzlich zur Verfügung zu haben. Dann überlegt er trotzdem zweimal ob er ihn wirklich benutzt

Post by "Altanan" of Jan 18th 2007, 5:04 pm

Welchen Auflagen und welcher Gerichtbarkeit unterliegt ein Magier eines persönlichen Lehrmeisters ? Muss er sich an den Codex Albyricus halten, kann er auch seine Magie verbergen und als wandernder Gelehrter sein unwesen treiben ? Kann er Waffen ohne Auflagen tragen ?...

Post by "Fleischart" of Jan 18th 2007, 5:16 pm

Laut AZ muss der Lehrmeister sich auch an Regeln halten.

Um einen Zögling auszubilden muss der Magier ihn an seiner Heimakademie vorstellen. Nach der Ausbildung muss er dann eine Prüfung an der Akademie des Lehrers ablegen und bekommt dann das entsprechende Gildensiegel und muss sich auch an entsprechende Regeln halten.

Post by “Hanfmann” of Jan 18th 2007, 5:49 pm

Quote from "Fleischart "

Laut AZ muss der Lehrmeister sich auch an Regeln halten.

Um einen Zögling auszubilden muss der Magier ihn an seiner Heimakademie vorstellen. Nach der Ausbildung muss er dann eine Prüfung an der Akademie des Lehrers ablegen und bekommt dann das entsprechende Gildensiegel und muss sich auch an entsprechende Regeln halten.

Das ist aber nicht verpflichtend, sondern optional (kostet ein paar Verrechnungspunkte mehr). Der Lehrmeister kann auch den Lehrling einfach so ausbilden und nicht an einer Akademie vorstellen, dann hat der Lehrling auch nur das Siegel seines Lehrmeisters und muss sich nicht unbedingt an die Regeln halten, hat aber den Nachteil kein Gildenmagier zu sein und ist dementsprechend auch nicht durch die Gilde geschützt.

Post by “Altanan” of Jan 18th 2007, 10:24 pm

Was bedeutet das in einer ganz normalen Stadt, oder einem ganz normalen Dorf? Ich spiele nämlich schon länger mit dem Gedanken einen Magier zu spielen der seine Magie nicht zur Schau stellt sondern diese effektiv und auch illegal benutzt.

Post by “Fleischart” of Jan 18th 2007, 10:59 pm

Das bedeutet ganz einfach: Wenn man dich erwischt bist du dran! Da du Verbrechen mit Magie begangen hast wirst du auch noch von der Gildengerichtsbarkeit bestraft etc...

Post by “Scaw” of Jan 19th 2007, 12:06 am

Zu den Themen gibt es schon Threads, zB:

[url=http://forum.orkenspalter.de/index.php/topic,7012.0.html]Gildenlose Magier[/url]

[url=http://forum.orkenspalter.de/index.php/topic,7067.30.html]persönlicher Lehrmeister[/url]

Also ich würde bei einem Magier, der seine Fähigkeiten verbirgt und der dazu noch von einem persönlichen Lehrmeister kommt aufpassen. Wenn man da nämlich kein gutes Konzept hat, kommt man schnell dazu, von allen Sprüchen nur die besten, "anwendungsfreundlichsten" Sprüche auszuwählen und kann in jeder Situation auftrumpfen, was wiederum schnell langweilig wird (auch für die Mitspieler). Ein Gadget-Magier ohne Verpflichtungen und Moral...

Post by "Salvian" of Jan 19th 2007, 10:05 pm

Wie fliegen Drachen. Ich bin der Meinung, dass ich mal gehört/gelesen habe, dass Drachen in Aventurien mittels Magie fliegen und nicht mit ihren Flügeln.

Stimmt das?

Post by "Gast" of Jan 19th 2007, 10:11 pm

Ihre Flügel sind zu klein um sie zu tragen, deshalb benutzen sie eine Art unbewußter Magie um ihre Fliegerei zu unterstützen.

Post by "Mhukkadinjid" of Jan 20th 2007, 12:12 pm

@Mechtbert

Es gibt eine Ausnahme: Der Westwinddrache, er kann keine Magie einsetzen, aber seine Flügel sind groß genug um ihn fliegen zu lassen.

Post by "Jilocasin" of Jan 20th 2007, 12:43 pm

Mindestens zwei Ausnahmen:

Der Horndrache ist ebenfalls nicht magiebegabt, fliegt aber trotzdem auch.

Post by "Scaw" of Jan 20th 2007, 4:05 pm

Ich würde mal sagen es besteht ein Unterschied darin, ob unbewusste Magie als Erklärung für Flugfähigkeit herangezogen wird oder ob die entsprechende Drachenart konkrete magische Attacken und Zaubersprüche einsetzen kann. Die Erklärung kann also weiterhin stimmen (es sei denn da steht explizit: die Flügel dieses Drachens sind groß genug, so dass er auch ohne unbewusste Magie fliegen kann).

Post by "Jilocasin" of Jan 20th 2007, 4:20 pm

Hmm... wenn in der ZBA steht "verfügt über keine arkanen Kräfte", dann interpretiere ich das als "völlig unmagisch".

Bei diesen Drachenarten kann man ja als SL die Flügel etwas größer gestalten 😊

Konsequenz wäre dann allerdings auch, dass diese Arten keinen Karfunkelstein haben, da dieser nur bei magischen Wesen vorkommt.

Noch was anderes:

Gibt es einen Zauber, mit dem man eine Vergiftung durch Drachenspeichel heilen/abschwächen kann?

Klarum Purum? (hab leider gerade keinen Liber parat)

Post by “Kvalor_Regar” of Jan 20th 2007, 4:41 pm

Durchaus möglich, die Probe ist allerdings um die Stufe des Giftes erschwert, welche das ist, weiss ich im moment leider nicht auswendig

Post by “Pyroalchi” of Jan 20th 2007, 6:03 pm

Alchimistischer Drachenspeichel hat eine Giftstufe von 7, biologischen würde ich also mal mit einer Stufe von 14-18 abschätzen

Ansonsten gäbe es noch die Möglichkeit ein Antidot (SRD Seite 94) zu nehmen, welches auf Stufe E gegen Gifte bis Stufe 15, auf F gegen alle Gifte hilft.

Dann wäre da noch Hiradwurz (ZB S.239) der mit Glück (1-2 auf W20) auch gegen alle anderen Gifte hilft, jedoch ein ziemliches Risiko darstellt.

Menchalkaktus (ZB S. 248), halbiert die Wirkung aller Gifte.

Olginwurz (ZB S.256) senkt die giftstufe, so dass man die Resistenzwürfe leichter Schafft und kann als Absud präventiv vor Giften bis Stufe 19 schützen


Post by “urza2222” of Jan 23rd 2007, 12:00 pm

Den Zwölfen zum Grusse!

Ein paar kleine Fragen:

1) Wäre es prinzipiell möglich, den "Brenne, Toter Stoff!" auf die Klinge des eigenen Flammenschwerts zu zaubern mit der Modifikation "Drachenglut"? Würde bedeuten, dass jeder Treffer, der SP verursacht auch die durch Berührung verbundenen (ZfP*/2)W6 SP mit sich bringt!

2) In einem vergangenen AB machte unser Druide einen "Zorn der Elemente" auf unsere Gegner... Nur blöd, dass wir zum Teil in der Schusslinie standen! Wie würdet ihr den Schaden in diesem Fall aufteilen? Jeder bekommt den genau gleichen Anteil SP? Oder die Gegner mehr, weil sie direkt im Feld stehen?

3) Der "Brenne, Toter Stoff!" hat eine Modifikation namens "Flammeninferno": dabei entsteht ein Brand von etwa einem Rechtschritt Durchmesser der sich rasend schnell ausbreitet. Der Zauber benötigt aber Berührung, also würde der Zaubernde sehr schnell in seinem eigenen Inferno stehen... Man müsste also den Zauber wie folgt modifizieren, um ihn effektiv einsetzen zu können: Veränderte Technik +7 (verzichten auf Berührung), Reichweite +5 (auf 1Schritt distanz) +5 (auf 2) und noch eine Zauberdauer +5 = +22 /2 (Gildenmagier)= 11 /2 (matrixverst.) = +6. Würdet ihr dies so zulassen um zum Beispiel eine heranstürmende Truppe Orks ein bisschen "ein zu heizen"? 

Post by "Gast" of Jan 23rd 2007, 12:11 pm

Zu 1) Nein, das Flammenschwert hat keine "Klinge" in dem Sinne, und ein normales Schwert würde schmelzen und dir die Hand versengen

zu 2) Ich finde es zwar ein wenig schade, dass solche Zauber keinen (zusätzlichen, aber leichteren) Effektschaden machen, wenn sie jemanden passieren, bevor sie die volle (im Regelwerk beschriebene Wirkung erzielen) aber wenn man den Schaden schon aufteilen will, dann zu gleichen teilen würde ich behaupten.

zu 3) jeder kann sich doch wohl schneller als 1 Schritt pro Sekunde bewegen. Wozu die Mühe. Boden angefasst, weggelaufen, die Orks rennen werden vom Feuer aufgehalten.

Post by "urza2222" of Jan 23rd 2007, 12:43 pm

Danke für die rasche Antwort!

1) Wie sieht es mit einem unzerstörbarem Schwert aus (zB Bannschwert)? So zu sagen als Unterstützungszauber? Oder auf eine Pfeilspitze gesprochen, ein bruchteil vor dem Schuss?

2) Werden wohl eine weitere Hausregel in betracht ziehen müssen...


3) Macht sinn... Ich dachte aber eher, dass man die rennenden Orks überraschen kann und genau so sprechen, dass sie nicht mehr rechtzeitig ausweichen können.

Post by "Gast" of Jan 23rd 2007, 12:49 pm

Ein unzerstörbares Schwert verbrennt seinem Träger dann nur die Hand.

Das Flammeninferno funktioniert nur dann als echte Falle, wenn du jemanden in eine Sackgasse locken kannst oder du z.B. das ganze Haus von Flammen umtosen läßt bevor man herauskommt... es brennt dann ja von alleine weiter.


Post by "urza2222" of Jan 23rd 2007, 1:40 pm

Man müsste den Zauber also mit "Leib des Feuers" kombinieren: zuerst den Leib, dann die unzerstörbare Waffe (schwert/stab/dolch, etc) mit Drachenglut verzaubern. Eine sehr kostspielige Angelegenheit! 

Danke für eure Antworten!

Post by "Kvalor_Regar" of Jan 23rd 2007, 3:51 pm

Quote from "urza2222 "

3) Der "Brenne, Toter Stoff!" hat eine Modifikation namens "Flammeninferno": dabei entsteht ein Brand von etwa einem Rechtschritt Durchmesser der sich rasend schnell ausbreitet. Der Zauber benötigt aber Berührung, also würde der Zaubernde sehr schnell in seinem eigenen Inferno stehen... Man müsste also den Zauber wie folgt modifizieren, um ihn effektiv einsetzen zu können: Veränderte Technik +7 (verzichten auf Berührung), Reichweite +5 (auf 1Schritt distanz) +5 (auf 2) und noch eine Zauberdauer +5 = +22 /2 (Gildenmagier)= 11 /2 (matrixverst.) = +6. Würdet ihr dies so zulassen um zum Beispiel eine heranstürmende Truppe Orks ein bisschen "ein zu heizen"? 

Ich glaube die Kosten für die veränderte Technik sind nicht notwendig, da es mMn schon mit der SpoMo Reichweite abgetan ist, bin mir da aber selber nicht so sicher...

Post by "Ritter-Rondras" of Jan 23rd 2007, 5:10 pm

Ich würd auch wie Kvalor-Regar tippen, denn es handelt sich ja um die Reichweite die Berührung ist, es ist keine Notwendige Voraussetzung wie bei den Gildenmagiern Geste Sicht Konzentration und Spruch.

Post by "urza2222" of Jan 24th 2007, 12:58 pm

Auch wenn bei der "Technik" Berührung steht? Wow! Das würde meine Zauberei ja um vieles erleichtern!! 😊

EDIT:

Ok, ich hab mal noch mals im MWW die "Veränderte Technik" nachgelesen: "Wann immer ein Zauberer auf eine der bei Zaubertechnik geforderten Komponenten (Geste, Formel, Konzentration und Sicht) verzichten muss/will, muss er 7 ZfP pro fehlender Komponente aufwenden." (MWW S.21)

"Repräsentation: Das Ignorieren von Anforderungen der Rep. ist zwar prinzipiell möglich, jedoch (...) noch schwieriger zu verdrängen als die schieren Randbedingungen der Zaubertechnik." (MWW S.21)

Als bsp werden dort Hexe ohne Bodenkontakt und Druiden mit Metalkontakt verwendet... Es steht jedoch nichts genaueres über Gildenmagier.

Die konkrete Frage also: Was sind Zentrale Komponenten der Gildenmagier, und welche sind keine? Bei uns in der Runde wurde bis jetzt immer mit der Regel wie oben beschrieben gespielt: Falls in der "Technik" Beschreibung steht, dass man jemanden berühren muss, dann muss man zuerst diese Technik verändern, bevor man die Distanz anfängt zu erhöhen... Mir kam diese Regelung immer ein bisschen eigenartig vor 🤪

Post by "Gast" of Jan 24th 2007, 1:31 pm

Wie Kvalor würde ich sagen: Die Veränderte Technik ist nicht nötig. Du verzichtest ja nicht auf die Geste selbst, du musst immer noch deinen Finger/die Hand ausstrecken, aber du "Berührst" sozusagen über eine Distanz (7 Schritt oder so).

Post by "Theverath" of Jan 24th 2007, 2:01 pm

Diese "Berührung" ist meiner Meinung nach einfach die Komponente "Geste". Also wird die Geste noch ausgeführt, aber halt auf Entfernung. Der Magier berührt halt in einiger Entfernung den Boden.

X X

HIER berührt er den Boden und HIER erscheinen die Flammen

Post by "Kvalor_Regar" of Jan 24th 2007, 2:02 pm

Die zentralen Komponenten, welche oftmals in der repräsentation enthalten sind, sind diejenigen, welche auch als Nachteil "Feste Gewohnheit" bei den mag. Professionen enthalten sind bzw. die man sich nachträglich als Nachteil geholt hat, das ist bei Hexen eben der Bodenkontakt und Gildenmagier haben so etwas schlicht weg nicht automatisch...

Post by "Ritter-Rondras" of Jan 25th 2007, 4:57 pm

Genau wie Kvalor sagt, 12 Punkte Erschwärnis gibt es für fehlende Feste oder Religiöse Bindungen da haben Gildenmagier keine.

7 Punkte Erschwärnis gibt es bei fehlender Komponente wie Sicht Konzentration Geste ect. wobei ich Geste nicht auf berühren oder austrecken der Hand beziehen würde, eher auf son Rumgefuchtele mit den Fingern.^^

Reichweite zu verändern ist eine Spontane Modifikation (oder mittels Zauberwerkstatt eine Permanente) welche eine erschwärnis von je 5 mit sich bringt. (für Gildenmagier weniger)

So dürfte nun zusammengefasst sein alle diese 3 Punkte.

Post by "Kvalor_Regar" of Jan 25th 2007, 5:23 pm

Mal eine andere Frage, weiss ein magier eigentlich wieviel AE er noch zur Verfügung hat, wenn jain welchem Maß?

Weiß er z.B. das ihm noch 40 AsP zur Verfügung stehen oder eher nur etwas wie: "ja meine reserven dürften noch für 2-3 kleinere Zauber genügen..."

Post by "Fleischart" of Jan 25th 2007, 5:37 pm

Ich würde sagen, er weiß eher etwas von 2-3 kleinen Zaubern als von AE, da Astralenergie ja ein Spielmaß ist, genau wie LeP. Kein Held weiß: "ich habe noch genau 40 AE zur verfügung. Der Magier spürt eher dass ihn eine Kraft durchströmt, die beim Zaubern nachlässt, nachdem Schlafen jedoch wieder da ist. Ein Magier der vollkommen leergezaubert ist fühlt sich ausgepowert, leer, eventuell auch müde. Er weiß also in einem gewissen Maße, wieviel Zauberkraft ihm noch zur Verfügung steht. Letztendlich muss der Spieler ja entscheiden, ob sein Held zaubern will, und der Spieler sollte wissen, wieviel AE sein Magier noch auf Vorrat hat.

Post by "Theverath" of Jan 28th 2007, 12:12 pm

Ich würde sagen, er kann es soweit einschätzen wie auch ein normaler Mensch einschätzen kann, wie lange er noch sprinten kann.

Post by "urza2222" of Jan 29th 2007, 7:01 pm

Nee... Also ich bin der Meinung, dass ein Magier, welcher sich mehrer Jahre mit seinem Magievorrat vertraut gemacht hat genau weiss wie viel AsP er hat und wie viel AsP ein Zauber kostet. Nur schon die möglichkeit zur Zauberkostenverringerng lässt schliessen, dass ein Magier eine sehr genau Vorstellung hat wie viel AsP verwendet wird/ noch übrig bleibt. Auch von einem Spiel-Standpunkt aus muss man sich bewusst sein: währe ein Held nur in der Lage seine Kräfte "in etwa" einzuschätzen müsste der Spielleiter die AsP des Spielers verwalten... Der Arme hat doch schon so genug zu tun, oder? 😊

Post by "Theverath" of Jan 29th 2007, 8:30 pm

Naja dieses Argument funktioniert nicht. Ich lebe auch schon ziemlich lange mit meinem Ausdauer-Vorrat, kann aber trotzdem nur ungefähr abschätzen, wie lange ich sprinten kann.

Post by "Tork" of Jan 29th 2007, 9:59 pm


Wie funzt eigentlich die Runenmagie der Thorwaler?
Etwa so wie in Diabolo 2 ??
Rune drauf..Spruch drauf..AsP bezahlen fertig?
Und welche Effekte sind erzielbar?

Post by "Pyroalchi" of Jan 29th 2007, 10:06 pm

Die Runen sind in ihrer Wirkung begrenzt und nicht mit denen in Diabolo vergleichbar (eh nen ungünstiger vergleich bei DSA)
Die einzelnen Runen findest du In SRD sowie glaube ich auch in einem sehr ausführlichen heldenbrief den man glaube ich bei Fanpro(da bin ich mir nicht sicher) als "heldenbrief erotic" (der Name täuscht) herunterladen kann


Die Wirkungen sind im großen und ganzen nett aber nicht übermäßig stark, einige befassen

sich mit eigenschaftsverbesserungen wie besserem Schwimmtalentwert, stärkerer Alkohol und Rauschmittelwirkung oder auch begrenzte Nachtsicht, andere sind im Kampf als Unterstützung zu benutzen und erschweren zum Beispiel feindlichen Fernkämpfern das Treffen bzw. machen Waffen gegen einen bestimmten Dämonen verletzend. Schließlich gibt es auch die sehr schöne Ottaruna, die es einem Ottamagier erlaubt mit der Lebensenergie aller Runentätowierten zu zaubern.

Auf jeden Fall sind es sehr schöne und stilische Gimmicks, besonders wenn man eine Schiffsbesatzung spielt, aber "funzen wie in Diabolo!" tun sie wirklich nicht 

Post by "urza2222" of Jan 29th 2007, 10:10 pm

[Theverath](#)

 Es ist einfach eine Ansichtssache: Für mich ist Astralenergie etwas geordnetes; wie Wasser kann es formen, messen, gefrieren... es kann aber genau so ausser Kontrolle geraten (zB 2x20 oder zu viele W6 beim Ignifaxius) Ich verstehe aber auch ganz klar deinen Standpunkt: dass diese Energie nicht genau quantifizierbar ist.

Für mich war immer klar, dass mein Magier seine Zaubersprüche so genau kennt, dass er sagen kann wie viel AsP er in eine Matrix fließen lässt, dass sie aktiviert... Genau so wie er ein Glass Wasser bis zur Hälfte füllen kann, oder bis 2/3. Deshalb spiele ich auch oft mit erzwingen von Zaubern oder AsP sparen.

Post by "Tork" of Jan 29th 2007, 10:12 pm

und SRD war was???

Noch ein Buch zum kaufen... dabei wird die Runajasko im Az vorgestellt ...wieso dann nicht die Runen im MWW. ScheissKomerz.

Danke für die Sache mit erotic

Post by "urza2222" of Jan 29th 2007, 10:14 pm

Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, wenn man mit Artefakten, Alchemie und Runen spielt, unumgänglich 🐉

Post by “Tork” of Jan 29th 2007, 10:19 pm

trotzdem blöder Komerz wie soll sich das ein schüler leisten wo der nächste Geburtstag noch so lange weg ist 🐉

Post by “Kvalor_Regar” of Jan 30th 2007, 3:29 pm

Naja teuer ist relativ.....

wie teuer ist denn ein abend in einer Kneipe? da kommste meist auch nicht ohne 30€ weg, und wenn man mal bedenkt, das man dafür dann einmal meinetwegen nicht in die Kneipe geht sondern DSA spielt und den Preis auch noch auf Die Gruppe verteilt ist das eher relativ zu sehen, oder nicht?!