

Addon Regeln

Anpassungen

Lux ersetzt Kunst. Mit ihr ist es möglich die 4 Elementare Feuer, Wind, Wasser und Erde für Augmentationszauber zu nutzen.

Naturkunde ersetzt Biologie. Die Funktion bleibt grundsätzlich erhalten.

Alchemie ersetzt Chemie. Mit ihr können in Lumina auch magische Runen untersucht werden.

Handwerk ersetzt Technik. Grundsätzlich bleibt die Funktion dem Setting entsprechend gleich.

Umbra ersetzt Logik. Mit ihr ist es möglich die 4 Elementare Feuer, Wind, Wasser und Erde für Angriffszauber zu nutzen.

Mentale Resistenz kann zusätzlich wie bei mentalen Angriffen gegen Manipulations- und Augmentationsversuche durch Umbra oder Lux verteidigen. Der Erfolgsgrad des Angreifers wird entweder aus dem Zauber bestimmt oder aus dem Basiswurf plus Grundwert berechnet.

Empathie erlaubt zusätzlich das Identifizieren von Magie. Bei den Arten Elementar, Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Beschwörung und Pflanzen wird der zu erreichende Erfolgsgrad vom Spielleiter bestimmt. Bei Illusion wird dieser durch den Wurf des Wirkers erwürfelt. Wird der Erfolgsgrad durch den Anwender erreicht, erfährt er die Magieart und Illusionen können durchschaut werden, bis der Wirkungsbereich verlassen wird oder die Illusion verschwindet.

Magie

Magie ist in Elementarzauber und die höher entwickelten Spezialisierungen unterteilt. Es gibt die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Als Spezialisierung gibt es Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Illusion, Beschwörung und Pflanzen. Diese können als Spezial-Skills erlernt werden, um einzigartige Zauber zu wirken. Beim Erlernen kann ein einzigartiger Zauber für den Charakter entwickelt werden, der ohne Hilfsmittel gewirkt werden kann. Umbra und Lux haben zu jedem Element jeweils einen Basis-Elementarzauber, der ohne Hilfsmittel gewirkt werden kann. Weitere Zauber können in Form von Runenschriften gewirkt werden.

Elementare erlauben es bestimmte Effekte auszulösen oder direkt mit Lux und Umbra Elementarmagie zu wirken. Es gibt in Lumina unterschiedlichste Orte, die eine Anziehungskraft auf Elementare haben und Magie in ihrem Wirkungsbereich verstärken oder erst ermöglichen. Elementarkristalle können an diesen Orten geerntet und für Rituale, Runensteine oder andere Ausrüstung genutzt werden. In Ausrüstung verwebt kann diese den Träger mit dem Element segnen und aussergewöhnliche Effekte erzeugen.

Runenschriften können mit einem Runenstein oder Fokusgegenstand direkt oder mit Elementarkristallen als Ritual gewirkt werden. Um einen neuen Runenstein zu erhalten, muss dieser entweder mit Hilfe von Alchemie erschaffen, von Händlern gekauft oder auf einem Abenteuer durch fast vergessene Ruinen gefunden werden. Anschließend kann dieser in der linken oder rechten Hand ausgerüstet werden. Wird ein Runenstein ausgerüstet, brennt sich der Zauber als magische Runenschrift unsichtbar für das bloße Auge in die Hand des Wirkers ein und kann solange gewirkt werden, bis von dem Zauber abgelassen wird. Dies kann durch Ausrüsten eines anderen Zaubers oder anderweitiger Verwendung des Ausrüstungsslots geschehen. Fokusgegenstände wie Magiestäbe, Gebetsperlen oder Talismane reduzieren die durch einen Zauber verursachten Kosten auf Fokus um einen fixen Wert, maximal jedoch um 50%. Zusätzlich können diese eine eingewebte Runenschrift in sich tragen, die mit den richtigen Voraussetzungen aktiv verwendet werden kann. Bei einem Ritual wird Alchemie verwendet, um aus Elementarkristallen eine Runenschrift auf der Hand oder dem Boden aufzumalen. Anschließend wird der so erschaffene Ritualzauber mit Lux oder Umbra gewirkt. In einem Kampf bedeuten diese zwei Skillwürfe im Gegensatz zu den anderen Zaubern mindestens zwei Runden Vorbereitung. Durch ihre Wandelbarkeit bieten sie jedoch einen hohen Nutzen als Werkzeug für unvorhersehbare Situationen.

Grundsätzlich werden Zauber im Inventar wie folgt aufgeschrieben. Auf dem Charakterbogen unter Ausrüstung können diese Informationen wie üblich auf das Wichtigste reduziert werden.

Beispiel 1:

Meteorit Runenstein Lv 10

2B | I10 | Zerstörung + 25 F > I+50 G X in 1 Z mit 5 Z Reichweite

Mächtiger Zauber, der eine komplette Zone dem Erdboden gleich macht und das was übergeblieben ist, vom Feuerschweif verbrennen lässt.

Beispiel 2:

Schwarzhutpilz Fokus Lv 15

3B | I10 | C5 | Lux oder Umbra: Kosten auf Fokus reduziert um 5, maximal um 50%

Pilzsporen - Finsternis + 15 F > I+15 G X in 1 Z über 3 Runden

Einst stiller Wächter eines vergessenen Weges zur Schattenwelt. Die Sporen besitzen einen bittersüßen Geruch.

Skills

Umbra erlaubt die Manipulation von Elementaren in der Umgebung, um zerstörerische Angriffe magischer Natur auszuführen. Diese können in der Regel innerhalb von 3 Zonen gewirkt werden. Die vier Basis-Elementarzauber von Umbra benötigen keine Hilfsmittel. Der Erfolgsgrad wird durch einen Basiswurf auf Intelligenz plus das zweifache vom Wirker gewählte Level für den Basiszauber berechnet. Das Level kann den eigenen Wert in Intelligenz nicht überschreiten. Ein Basiszauber kostet das gewählte Level auf Fokus. Alle Basiszauber fügen den Erfolgsgrad als Gesundheitsschaden zu. Abhängig vom Element treten zusätzliche Effekte ein. Feuer fügt nach einer Runde den Schaden erneut zu, Wind verschiebt den Gegner um eine Zone, Wasser fügt zusätzlich den Schadenswert auf Energie zu und Erde erschwert nächste Verteidigung um den Erfolgsgrad. Umbra kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden.

Lux erlaubt einem Elementare um Hilfe zu bitten, um damit Schutzzauber und Augmentationen zu wirken. Diese können in der Regel innerhalb von 2 Zonen gewirkt werden. Die vier Basis-Elementarzauber benötigen keine Hilfsmittel. Der Erfolgsgrad wird durch einen Basiswurf auf Charisma plus das vom Wirker gewählte Level für den Basiszauber berechnet. Das Level kann den eigenen Wert in Charisma nicht überschreiten. Ein Basiszauber kostet das gewählte Level auf Fokus. Abhängig vom Element treten bei Erfolg Effekte ein. Feuer erhöht den Schaden einer Waffe für 3 Runden um den Erfolgsgrad, Wind erhöht die Reichweite einer Waffe für 2 Angriffe um 1 Zone und erhöht den Schaden um den Erfolgsgrad, Wasser entfernt sofort Feuer und heilt temporären Schaden nach einer Runde um den Erfolgsgrad (restliche Mali werden permanent) und Erde erhöht für 2 Verteidigungen den Rüstungswert um den Erfolgsgrad. Es kann immer nur ein Element gleichzeitig einen Charakter verstärken. Möchte sich das Ziel gegen eine Augmentation wehren, kann mit Mentale Resistenz dagegen verteidigt werden.

Revision #85

Created 28 October 2019 10:07:30 by Bolthier

Updated 5 August 2024 19:51:37 by Bolthier