

# 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.

**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. Übersteigt der Erfolgsgrad den vom Zauber, erfährt er die Magieart und Illusionen können durchschaut werden, bis der Wirkungsbereich verlassen wird oder die Illusion verschwindet.

## Magie

**Magie** ist in Elementarmagie und einzigartige Magiezweige unterteilt. Es gibt die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Als Spezialisierung gibt es die Magiezweige Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Illusion, Beschwörung und Pflanzen. Beim Erlernen eines Magiezweigs kann ein einzigartiger Zauber für den Charakter entwickelt werden, der ohne Runenschrift gewirkt werden kann. Umbra und Lux haben zu jedem der vier Element einen Basiszauber, die ebenso ohne Runenschrift gewirkt werden können.

**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 mit Hilfe von Alchemie erschaffen, von Händlern erkauft oder auf einem Abenteuer durch fast vergessene Ruinen gefunden werden. Anschließend kann dieser in der linken oder rechten Hand ausgerüstet werden. Wird ein Zauber ausgerüstet oder in einem Ritual gewirkt, brennt sich dieser 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 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

2B | I10 | Zerstörung + 25 F + 5ZD: I+50 GX in 1 Z

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

#### Beispiel 2:

##### Schwarzhutpilz Fokus

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

Pilzsporen - Finsternis + 15 F: I+15 GX 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.

Runenschriften haben den Erfolgsgrad und Bedingungen für ihre Effekte in ihrer Aktiven stehen. Die vier Basiszauber können ohne Runenschrift Gesundheitsschaden in Höhe des Erfolgsgrads mit elementaren Effekten wirken. Der Erfolgsgrad wird durch einen Basiswurf plus dem zweifachen Grundwert berechnet. 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 die nächste Verteidigung um den Erfolgsgrad. Es treten Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auf. 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. Es kann immer nur ein Element gleichzeitig einen Charakter verstärken. Runenschriften haben den Erfolgsgrad und Bedingungen für ihre Effekte in ihrer Aktiven stehen. Die vier Basiszauber können ohne Runenschrift elementare Effekte wirken. Der Erfolgsgrad für die Effekte wird durch einen Basiswurf plus Grundwert berechnet. 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 und Erde erhöht für 2 Verteidigungen den Rüstungswert um den Erfolgsgrad. Es treten Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auf. Gegen Lux kann sich mit Mentale Resistenz verteidigt werden. Beim Vergleich wird der Erfolgsgrad mit einem Basiswurf plus Bonuswerte berechnet.

---

Revision #89

Created 28 October 2019 10:07:30 by Heideblum

Updated 23 November 2024 08:59:59 by Heideblum