

# Gothic

## *B-3: Magie*

-  
Letzte Änderung: 18.07.99 15:58  
Druckdatum: 25.06.99 20:59  
Autor: Alex Brüggemann

-  
© 1998, 99 Piranha Bytes Software GmbH

### Inhaltsverzeichnis

<b>1. MAGIE UND PSI</b>	<b>3</b>
1.1 GRUNDLAGEN	3
1.1.1 Lernen von Sprüchen	3
1.1.2 Magische Energie	3
1.1.3 Regeneration Mana	4
1.1.4 Regeneration PSI-Energie.	4
1.1.5 Wahnsinn	5
1.2 BENUTZUNG	5
1.2.1 Zauber aktivieren	5
1.2.2 Der Auswahlkranz	5
1.2.3 Wechseln des Spruchs	6
1.2.4 Zauberbereitschaft	6
1.2.5 Handhabung	6
1.2.6 Investition von Mana	6
1.2.7 Resistenz gegen Überwindungs-Zauber	7
1.2.8 Abwehr von magischen Angriffen	7
<b>2. SPRUCHREFERENZ</b>	<b>8</b>
2.1 ALLGEMEINE ZAUBER	8
2.1.1 Licht	8
2.1.2 Heilung	8
2.1.3 Teleportation (2 Level)	9
2.1.4 Dämon beschwören	9
2.2 ZAUBER KDF	9
2.2.1 Feuerball (drei Level)	9
2.2.2 Erdbeben	10
2.2.3 Versteinern	10
2.3 ZAUBER KDW	13
2.3.1 Blitz (drei Level)	13
2.3.2 Verwandeln (drei Level)	14
2.3.3 Unsichtbarkeit	16
2.4 ZAUBER PSI	17
2.4.1 Vergessen (Level?)	17
2.4.2 Windfaust (3 Level)	18
2.4.3 Telekinese	18

2.4.4	Kontrolle	19
2.4.5	Telekinetischer Sturm	20
3.	<b>MAGISCHE GEGENSTÄNDE</b>	21
3.1	REGELN	21
3.2	STRUKTUR	21
3.2.1	Name	21
3.2.2	Kategorien	21
3.2.3	Artefakt-Flags	22
3.2.4	Magische Aura	23
3.3	SCHADENSARTEN	23

1.

# Magie und PSI

Es gibt zwei unterschiedliche Wege der Arkanen Künste. Die **Magie** und **Psikräfte**. Die Magie wird vom Kreis des Feuers und dem Kreis des Wassers praktiziert, die Psikräfte von der Sekte.

Obwohl die Magie von zwei unterschiedlichen Kreisen benutzt wird (Feuer und Wasser), so ist es doch die selbe Art von Magie, die regeltechnisch identisch behandelt wird. Der Unterschied liegt darin, daß jeder Kreis unterschiedliche Zaubersprüche beherrscht.

1. Der Kreis des Feuers. Auch bekannt als Kampfmagier. Die Magier dieses Zirkels haben die Fähigkeit, Dinge aus dem Nichts erscheinen zu lassen.
2. Der Kreis des Wassers. Die Heil- oder Wandlungsmagier. In diesem Zirkel haben sich die Magier darauf spezialisiert, bereits existierende Dinge und Lebewesen zu verändern.
3. PSI-Magie. Konzentriert sich im Wesentlichen auf Psychokinese und Telekinese.

Magie- und Psizauber schließen sich gegenseitig aus. Es wird nie einen Feuer-/Wassermagier geben der Psizauber beherrscht und keinen Psioniker, der Magiezauber spricht.

Einige Magiezauber sind sowohl KdF als auch KdW bekannt, einige sind exklusiv nur in einer Magiergilde verfügbar.

Jede der Magierklassen kann bis zu 7 verschiedene Sprucharten beherrschen, die in ihrer Wirkung jeweils in sich mehrfach gestaffelt sein können.

**7 Sprüche kriegen wir nicht zusammen! Wer kann welche Sprüche?**

## 1.1 Grundlagen

### 1.1.1 Lernen von Sprüchen

Um einen Zauber benutzen zu können muß man ihn zuvor gelernt haben. Das Lernen von Zaubern funktioniert regeltechnisch genauso wie das Lernen von Talenten. Erfüllt der SC die entsprechenden Voraussetzungen, dann wird ihm der Spruch von einem Lehrer beigebracht. Danach kann er den Spruch jederzeit anwenden, solange er noch genug Mana bzw. PSI-Energie hat.

#### 1.1.1.1 Visualisierung

**optisches Feedback für einen neu erlernten Spruch? (Spruchsymbol wird vom Lehrer beschworen und fliegt zum SC)**

### 1.1.2 Magische Energie

Zum Wirken von Magie braucht man Mana, die Benutzung von PSI-Kräften erfordert PSI-Energie.

Nur wenn ein SC/NSC magische oder psionische Fähigkeiten hat (er beherrscht mindestens einen entsprechenden Zauber), bekommt er auch einen Vorrat an Mana bzw. PSI-Energie. Dieser Vorrat wird auf dem Screen angezeigt, wie auch die Hitpoints. Da sich Magie und PSI gegenseitig ausschließen, wird entweder Mana oder PSI-Energie angezeigt.

Je mehr Energie man hat, desto öfter kann man seine Sprüche hintereinander einsetzen. Im Laufe des Spiels ist es möglich, den maximalen Vorrat an Energie zu erhöhen.

**Soll dies unabhängig vom Lernen der Sprüche sein, oder immer an einen neuen Spruch gekoppelt (einfacher!)**

### 1.1.3 Regeneration Mana

#### 1.1.3.1 Natürliche Regeneration

Verbrauchtes Mana, das man zum Casten von Sprüchen benutzt hat, wird automatisch langsam regeneriert. Dies funktioniert allerdings nicht, während man einen Spell benutzt (Regenerationsrate=0)

Regenerationsgeschwindigkeit von Mana?

#### 1.1.3.2 Tränke

Die Regeneration von Mana kann durch die Benutzung von Tränken beschleunigt werden, von denen es zwei Ausführungen gibt:

Mana-Trank: Stellt sofort das durch Regeneration erreichbare Maximum wieder her. Dabei ist es egal, wieviel Mana man bei Benutzung des Tranks noch hat. Wenn das derzeit erreichbare Maximum 6 ist, dann ist es egal ob man noch einen oder fünf Punkte hat, nach dem Trinken sind es wieder sechs.

Mana-Boost: Steigert den Energievorrat auf 5 Punkte über dem natürlich erreichbaren Maximum. Dadurch ist es möglich ausnahmsweise einen mächtigeren Spruch zu benutzen, als eigentlich möglich wäre. Allerdings baut sich dieses übersteigerte Maximum im Gegensatz zur restlichen Energie (Mana oder PSI) schnell von selbst wieder ab, auch wenn man keine Magie benutzt.

Abbaugeschwindigkeit des Boost-Manas?

Hat das Boosten von Mana negative Auswirkungen?

Was passiert, wenn jemand ohne Magie-Fähigkeiten solche Tränke trinkt?

### 1.1.4 Regeneration PSI-Energie.

#### 1.1.4.1 Natürliche Regeneration

Verbrauchte PSI-Energie regeneriert sich im Gegensatz zu Mana nicht automatisch. Für die Regeneration sind PSI-Tränke unbedingt erforderlich!

#### 1.1.4.2 Tränke

PSI-Trank: Die Benutzung des PSI-Tranks führt nicht wie beim Mana zur sofortigen Regeneration der Energie. Die Tränke verändern statt dessen die Wahrnehmung des SC. Diese veränderte Wahrnehmung erlaubt es ihm „Magische Knoten“ in der Welt zu sehen, die sonst unsichtbar und unbenutzbar sind. An diesen Knoten kann er dann seine PSI-Energie regenerieren.

Nähere Beschreibung dieser Phänomene von Mike (Story)

Idee: Zusätzlich zu den Tränken könnte das Meditieren vor einem Altar im PSI-Camp den gleichen Effekt haben.

Was passiert, wenn jemand ohne PSI-Fähigkeiten solche Tränke trinkt?

### 1.1.5 Wahnsinn

Verbraucht man seine komplette PSI-Energie hat das nicht zur Folge daß man Wahnsinnig wird! Wahnsinn kann nur durch falsche Anwendung von psionischen Fähigkeiten oder durch die magische Barriere ausgelöst werden.

### 1.1.5.1 Magische Barriere

Nähert man sich der Magischen Barriere, dann bildet sich deutlich sichtbar eine Energie-Konzentration die sich aus der Barriere auf den Spieler zubewegt (Partikel- oder Blitzeffekte) und stärker wird, je näher man der Barriere kommt. Ignoriert man dieses Warnsignal und bewegt sich weiter auf die Barriere zu, dann springt der Effekt auf den Kopf des (N)SC über. Sobald das passiert, wird er aus dem Gefahrenbereich der Barriere zurückgeschleudert, verliert alle PSI-Energie und bleibt für einige Sekunden im Zustand Wahnsinnig (Overlay-MDS und spezielle AI).

In späteren Kapiteln wird es auch Wahnsinnswellen geben, die jeden NSC befallen, egal wie weit er von der Barriere entfernt ist.

### 1.1.5.2 Nebenwirkungen & Einschränkungen

Control-Spruch: Stirbt ein übernommenes Opfer, während man noch in seinem Körper unterwegs ist, dann verliert man bei der Rückkehr in den eigenen Körper alle PSI-Energie und ist zusätzlich für kurze Zeit Wahnsinnig.

PSI-Fähigkeiten können nicht benutzt werden, solange man einen Helm aufhat. Sobald man einen aufsetzt, fällt der PSI-Energie-Vorrat auf 0. Setzt man ihn wieder ab, ist die Energie wieder benutzbar (man hat wieder genauso viel Energie wie vorher).

## 1.2 Benutzung

### 1.2.1 Zauber aktivieren

Befindet sich der SC im Normalmodus und will kämpfen, so muß er mit der WEAPONS-Taste eine Waffe ziehen bzw. einen Zauber aktivieren. Sobald der Spieler die WEAPONS-Taste gedrückt hält, kann er mit den  $\uparrow/\downarrow$ -Tasten zwischen den Waffenkategorien (Nah-, Fernkampfwaffe, Magie- oder Psizauber) toggeln.

Die zuletzt benutzte der maximal drei Waffenkategorien (Nahkampf-, Fernkampfwaffe, Magie/Psi) sowie der zuletzt benutzte Zauber wird beim Zurückkehren in den Normalmodus (mit WEAPONS) **gemerkt** und bei erneutem Drücken der WEAPONS-Taste wieder eingestellt. Auf diese Weise kann man mit einem, kurzen Druck der WEAPONS-Taste schnell zwischen Normalmodus (normale Bewegung, Items aufnehmen, Dialog,...) und aktivierter Waffe/Zauber hin- und herschalten. Nur für Waffen-, bzw. Spruchwechsel muß WEAPONS gedrückt gehalten werden.

### 1.2.2 Der Auswahlkranz

Toggelt der Spieler auf diese Weise nun zur Magie/PSI, so erscheint um seine Spielerfigur herum ein Auswahlkranz von Zaubersymbolen. Für jeden erlernten Zauber des SCs befindet sich ein entsprechendes Spruchsymbol auf dem Auswahlkranz. Der aktivierte Zauber (vielmehr sein Symbol) befindet sich vor dem Gesicht der Spielfigur. Drückt jetzt der Spieler die  $\leftarrow/\rightarrow$ -Tasten (WEAPONS immer noch gedrückt), rotiert der Kranz um ein Zaubersymbol in die entsprechende Richtung und bringt so das nächste Zaubersymbol vor das Gesicht des SCs. Wird WEAPONS losgelassen, ist dieser Spruch selektiert.

### 1.2.3 Wechseln des Spruchs

Befindet sich der SC bereits im Magie- oder PSI-Modus mit einem gezogenen Spruch, will diesen aber wechseln, so muß er lediglich WEAPONS drücken, worauf sofort wieder der Auswahlkranz erscheint. Dreht der Spieler den Kranz nun wieder mit den  $\leftarrow/\rightarrow$ -Tasten (WEAPONS natürlich

immer noch gedrückt) kann er einen anderen Zauber auswählen. Der Wechsel eines Zaubers im Magiemodus ist also identisch zur Auswahl eines Zaubers aus dem Normalmodus heraus.

#### 1.2.4 Zauberbereitschaft

Wurde ein Spruch selektiert und gezogen, steht der SC also in „Zauberbereitschaftsstellung“. Der Spruch wird als Symbol auf der Hand des Magiers dargestellt. Er kann ihn benutzen (ACTION-Taste) solange er genügend Energie hat.

#### 1.2.5 Handhabung

Wie bereits erwähnt kann aus der Zauberbereitschaft heraus mit der ACTION-Taste der aktivierte Zauber benutzt werden. Hierbei gibt es unterschiedliche Handhabungsarten für Zauber:

Handhabungsart	Beschreibung
Auflade-Zauber (z.B.: Feuerball, Windfaust)	<u>Steuerung:</u> ACTION gedrückt halten → Zauber wird aufgeladen. Ist die maximale Ausbaustufe erreicht, wird kein weiteres Mana investiert <u>Kosten:</u> X Mana pro Ausbaustufe <u>Wirkung:</u> setzt ein, nachdem ACTION losgelassen wurde
Aufrechterhaltungs-Zauber (z.B. Heilung, Blitz)	<u>Steuerung/Wirkung:</u> ACTION gedrückt halten → Zauber wirkt sofort und bleibt aktiv solange ACTION gedrückt wird <u>Kosten:</u> Je nach Dauer der Aufrechterhaltung. <u>Wirkung:</u> solange der Zauber aufrechterhalten wird und Mana vorhanden ist.
Überwindungs-Zauber (Versteinern, Kontrolle)	<u>Steuerung/Wirkung:</u> Dies ist eine Variante des Aufrechterhaltungs-Zaubers. Solange ACTION gedrückt ist, wird Mana/PSI-Energie in den Zauber investiert. Sobald die investierte Energie die max HPs des Opfers übersteigen, wurde das Opfer vom Zauber überwunden und der Spruch wird wirksam. <u>Kosten:</u> Entspricht den max HP des Opfers (Resistenz).

#### 1.2.6 Investition von Mana

Die Geschwindigkeit mit der Mana/PSI-Punkte beim Zaubern verbraucht werden ist unabhängig vom jeweiligen Spruch immer gleich.

Die Investitionsgeschwindigkeit beträgt 3 Punkte pro Sekunde. Wenn also ein Auflade-Zauber 6 Mana benötigt, dauert das Casten des Spruchs immer 2 Sekunden.

Die globale Investitionsgeschwindigkeit sollte im Rahmen des Feintunings leicht zu ändern sein.

Jeder Spruch wird sofort abgebrochen, wenn der Magier/Psioniker Schaden erleidet!

#### 1.2.7 Resistenz gegen Überwindungs-Zauber

Die Überwindungs-Zauber (Versteinern, Kontrolle, Vergessen) erfordern daß ein Resistenz-Wert des Opfers überwunden wird. Dieser Wert entspricht für Versteinern und Kontrolle der maximalen Lebensenergie des Opfers. Da der Vergessen-Zauber nicht so mächtig ist, ist die Resistenz dafür nur halb so hoch.

Bei speziellen, wichtigen NSCs muß durch ein Immortal-Flag verhindert werden, daß sie versteinert oder übernommen werden können, solange sie für die Story gebraucht werden. Hat ein NSC das „Immortal-Flag“ gesetzt sinkt seine Lebensenergie niemals unter 1HP.

Evtl. haben „Immortals immer 21 HPs Max. wodurch es dem SC, der maximal 20 Mana oder PSI haben kann unmöglich gemacht wird die Sprüche erfolgreich anzuwenden.

Idee: die Mächtigen (Erzbarone) werden magisch geschützt. Das merkt man wenn man in den Auftrag verwickelt wird einen zu beseitigen, der den Magiern nicht mehr paßt ;)

### 1.2.8 Abwehr von magischen Angriffen

- Spezielle magische Gegenstände, die einen vor einem Spruch schützen (z.B. Helm gegen Control/Vergessen, Rüstung, die Blitze reflektiert)

? Aktive Abwehr durch Gegenzauber („Parade“ für Magier/Psioniker?)

2.

# Spruchreferenz

## 2.1 Allgemeine Zauber

### 2.1.1 Licht

Kategorie: Aufladen

Mana: 1

ZDauer: 1/3 sekunde

Wirkung: Licht einer Fackel

WDauer: 3 min + 1 min Flackern

Anzahl Spuchlevel: 1

#### 2.1.1.1 Beschreibung

Der SC erschafft eine magisch glühende Sphäre über seinem Kopf, die wie eine Fackel leuchtet. Naht sich die „Brenndauer“ ihrem Ende, beginnt das magische Licht zu flackern, um dem Spieler die hereinbrechende Dunkelheit anzukündigen.

Idee: Lichtspruch ziehen macht so schon genug Licht, keine Manakosten. Wenn Ctrl gedrückt, Licht lenkbar, Mana wird abgezogen. Rätselfunktionalität? Benutzung?

#### 2.1.1.2 NSC-Reaktionen

?

### 2.1.2 Heilung

Kategorie: Aufrechterhalten

Mana: 1 pro geheiltem LP

ZDauer: 2s pro geheiltem Lebenspunkt.

Wirkung: Mana wird zu LP

WDauer: wie ZDauer

Reichweite: Ansprechdistanz

Anzahl Spuchlevel: 1

#### 2.1.2.1 Beschreibung

Diesen Zauber kann der SC sowohl auf sich selbst, als auch auf andere Figuren anwenden. Hat der SC eine andere Figur im Fokus, ist diese der Empfänger, ansonsten heilt der SC sich selbst.

Solange er Heilung aufrechterhält fließen die Manapunkte des SCs in den Körper des Empfängers und werden dort zu Lebenspunkten. Graphisches Feedback: Mana-Partikel fließen von den Händen des Casters in seinen Körper, bzw. den Körper des Empfängers.

#### 2.1.2.2 NSC-Reaktionen

?

### 2.1.3 Teleportation (2 Level)

Kategorie: Sofort

Mana: 2 Mana für Level 1 und 6 Mana für Level 2

ZDauer: 2/3s für Level 1, 2s für Level 2

Wirkung: Teleportation zum Zielpunkt (je nach Spruchlevel)

WDauer: sofort  
Anzahl Spuchlevel: 2

### 2.1.3.1 Beschreibung

Level 1: SC teleportiert sich innerhalb ca. 30m zu einem zufälligen Waypoint des Waynets, der eine Sichtverbindung zum Ausgangsort haben muß.

Level 2: SC zeichnet als Vorbereitung mit einem magischen, leuchtenden Stein (ein Inventory-Item) ein leuchtendes Symbol in die Luft (Benutzen des Items, wie eine Potion). Dieses Symbol ist der Zielort für alle künftigen Stufe 2-Teleportzauber. Das Symbol ist für alle anderen Spieler sichtbar und besteht aus einem Partikeleffekt oder animiertem Decal (Performance?). Wird mit dem leuchtenden Stein erneut ein Zielort-Symbol in die Luft geschrieben, verschwindet das alte. Für jeden Spieler wird immer nur ein Zielort-Symbol aufrechterhalten. Hat er noch keines gezeichnet, so funktioniert nur Spruchlevel 1.

### 2.1.3.2 NSC-Reaktionen

?

## 2.1.4 Dämon beschwören

### 2.1.4.1 Beschreibung

Dieser Spruch wird vom Dämonenbeschwörer (hey, wer sonst :) gelehrt und ist erst später im Spiel verfügbar. Der Spruch wird auf eine Dämonenmaske angewendet, die der Caster vor Benutzung des Spruchs auf den Boden legen muß. Danach wird der Spruch auf die Maske gesprochen und der Dämon materialisiert sich an dieser Stelle.

**Spruch auf Gegner anwenden und dieser wird vom Dämon besessen oder getötet?**

**Ein gerufener Dämon sollte sich auch gegen den Caster wenden können, wenn dieser den Spruch (z.B. aus Mangel an Mana) vor Beendigung abbricht. Außerdem könnte die erste Ausbaustufe das Erschaffen eines Portals in die Dämonenwelt sein, welches auch zu anderen Zwecken genutzt werden könnte...**

## 2.2 Zauber KdF

### 2.2.1 Feuerball (drei Level)

Kategorie: Aufladen  
Mana: 1 pro Aufladestufe  
ZDauer:  
Wirkung: 2 Feuerschaden pro Aufladestufe  
WDauer: -  
Reichweite: Fernkampfdistanz  
Anzahl Spuchlevel: 3

#### 2.2.1.1 Beschreibung

Der SC formt zwischen seinen Händen einen Feuerball der mit steigender Aufladezeit immer größer wird. Dadurch erhöht sich gleichzeitig der Schaden, welchen der Feuerball anrichtet.

Wird das Aufladen beendet und der Zauber „losgelassen“ verhält sich der Feuerball wie ein Pfeil mit Talentstufe 1 (automatisches Vorhalten). Trifft der Feuerball ein Hindernis (Figur, MOB, Level) explodiert er und richtet in 3m Umkreis seinen Feuerschaden an. Steht man zu nah am Ziel, nimmt man selbst auch Schaden.

Level 2 beginnt das Aufladen schon bei Aufladestufe 3. Das heißt es ist SOFORT und für nur 1 Mana die Aufladestufe 3 vorhanden.

Level 3 beginnt sogar schon bei Aufladestufe 5. (Maximale Aufladestufe: 10)

**Idee: Stufe 1 hat noch keine Flächenwirkung**

#### 2.2.1.2 NSC-Reaktionen

?

### 2.2.2 Erdbeben

Kategorie: Aufrechterhaltung

Mana: 3 pro 1s

ZDauer: Aufrechterhaltungsdauer

Wirkung: Gegner nehmen Schaden durch herabfallende Felsbrocken

WDauer: wie ZDauer

Anzahl Spuchlevel: 1

#### 2.2.2.1 Beschreibung

Sobald dieser Zauber begonnen wurde, beginnt die Erde zu vibrieren (Kamera Tremor-Effekt, evtl. Items leicht wackeln lassen) und alle SCs und NSCs die in einem Radius bis zu 15m um den Caster stehen, können sich nicht mehr von der Stelle bewegen (Animationsloop, schwankend auf der Stelle stehen). Der Caster selbst ist davon natürlich ausgenommen! Solange der Spruch aufrechterhalten wird ist es weder Magiern noch Fernkämpfern die im Wirkungsbereich stehen möglich, anzugreifen. Unter freiem Himmel, ist das aber auch schon alles was passiert.

Wesentlich wirkungsvoller läßt sich der Spruch in Höhlen und Dungeons einsetzen. Dort fallen dann nämlich Felsbrocken von der Decke auf die Gegner. Wird ein Gegner getroffen, so nimmt er Schaden und fällt zu Boden, wo er liegenbleibt bis das Beben aufhört. Je länger man den Spruch aufrechterhält desto mehr Gegner können ausgeknockt werden (Ein Felsen pro 3 Mana). Die Felsen werden nicht zufällig generiert, sondern immer genau über einem Gegner. Welcher Gegner getroffen wird, ist allerdings Zufall. Zusätzlich zu den „gezielten“ Felsen gibt es auch noch kleinere Felsen und Partikel, die an zufälligen Positionen herabfallen um den Erdbeben-Effekt zu unterstreichen. Diese haben aber nur eine visuelle Funktion.

NSC-Reaktionen

?

### 2.2.3 Versteinern

Kategorie: Überwindung

Mana: gleich Resistenz des Opfers

ZDauer: bis Opfer-Mana überwunden ist.

Wirkung: Opfer wird bewegungsunfähig

WDauer: 20 Sekunden

Reichweite: Ansprechdistanz

Anzahl Spuchlevel: 1

### 2.2.3.1 Beschreibung

SC führt ein „Manaduell“ aus, das heißt er muß soviel Mana investieren, daß die Resistenz des Opfers überwunden wird.

Versteinern wirkt NUR auf langsame oder stehende Ziele. D.h. wenn ein Mensch z.B. rennt, kann man ihn im Fokus haben und MANA investieren, ohne daß dies Wirkung zeigt.

Sobald man das Ziel im Fokus hat und den Spruch castet wird gecheckt, ob das Ziel in einer ungültigen Bewegung ist. Diese sind: Springen, Fallen, Rennen, Rennen mit Waffe, usw. (Alle verbleibenden sind gültig). Sobald man beginnt Mana zu investieren, wird das Opfer kontinuierlich langsamer. Es wird dann immer langsamer, je mehr Mana man investiert. Der Versteinerte kann in diesem Zustand der Versteinerung nur noch entgehen, wenn er sich aus der Sichtlinie des Casters bewegt (z.B. nahegelegenen Abgrund runterfallen – dieser müßte aber schon ziemlich nahe sein, da er nicht weit kommen wird), oder wenn der SC während des Castens Schaden nimmt und der Spruch dadurch abgebrochen wird.

Die Dauer des Versteinerungsprozesses richtet sich also nach der Resistenz des Opfers. Hat man schließlich genug Mana investiert, gibt es einen heftigen knirschenden Sound (während der Spruch aufgebaut wird, ist ein permanentes leichtes Knirschen zu hören), das Ziel erstarrt völlig und wird grau umtexturiert (**Textur einfärben oder auswechseln?**). Beim Schwimmen muß der Versteinerte dann zu Boden sinken.

Das versteinerte Opfer wird dadurch noch nicht getötet, sondern nur temporär "eingefroren". Es muß unter Wasser nicht atmen und nimmt keinen Schaden durch Feuer oder durch konventionelle Waffen. Die Dauer der Versteinerung ist für alle Spezies gleich: 20 Sekunden (Echtzeit).

Wenn die Zeit abgelaufen ist, springen Steinpartikel von der "Statue" ab und die Texturierung verändert sich (derselbe Effekt tritt auch beim Entsteinern durch Magie ein). Sollte das Opfer mitten in einer Animation versteinert worden sein, so muß diese nun zuende gespielt werden.

Wendet man den Spruch auf einen Versteinerten an, so entsteinert dieser (Kosten = Magieresistenz)

Zusätzlich sollte es die Möglichkeit geben, „Statuen“ schon im versteinerten Zustand in den Level zu setzen, die solange versteinert bleiben, bis man sie mit dem Spruch „entsteinert“ und zum Leben erweckt (z.B. um Steinkreaturen im alten Tempel zum Leben zu erwecken!)

Versteinerte können getötet werden, indem man mit einer Spitzhacke (und genug Stärke) draufhaut (Point-Damage) oder sie in einen tiefen Abgrund schiebt (klappt Fallschaden für Objekte schon?). Eine andere Möglichkeit ist die Zerstörung durch ein Fallgitter (z.B. Tempeltür). Versteinerte nehmen auch Schaden durch Blitz (der, dauerhaft angewendet den Stein sprengt. Investitionskosten: Magieresistenz des Opfers).

Die Items (Waffen) an einer versteinerten Person werden nicht versteinert, können ihr aber nicht weggenommen werden (kein Stehlen möglich!). Wird man beim Pinkeln (o.Ä.) versteinert, dann muß die Partikelanimation gestoppt werden.

Später: Steht er auf einem Objekt, das bei heftiger Bewegung zerbricht (z.B. Morsches Holz) sollte er einbrechen (über sein GEWICHT? – sind versteinerte Jungs schwerer?). Das mit dem Holz können wir einbauen, wenn wir so'n Holz haben...

**Szene: Magier (10 Mana) gegen Kämpfer. Der Magier sieht einen Kämpfer mit gezogener Waffe angerannt kommen. Der Magier investiert 5 Mana, während der Kämpfer auf ihn zugerannt kommt. Das MANA verpufft an der Zielfigur. Diese erreicht den Magier, und schlägt aus dem Rennen (ja, diesen Move brauchen wir noch). Der nimmt Schaden während des Castens und kriegt leichten Knockback. Der Kämpfer steht jetzt vor dem Magier und holt zum Schag aus, während der Magier direkt nachdem er den Knockback bekommen hat wieder loszaubert. Der Spruch wirkt, der**

Kämpfer wird erfaßt und immer langsamer. Sein erhobenes Schwert bewegt sich langsam auf den Caster zu. Bevor dieser auch nur berührt wird, wird der Kämpfer zu Stein...

#### 2.2.3.2 NSC-Reaktionen

Wie reagieren NPCs auf eine Statue, die NICHT beim Versteinern beobachtet wurde? Wenn ein FEIND beim Versteinert werden beobachtet wird, dann... ?

## 2.3

## Zauber KdW

### 2.3.1 Blitz (drei Level)

Kategorie: Aufrechterhalten

Mana: 3 pro 1s

ZDauer: bis Spieler unterbricht oder kein Mana hat

Wirkung: 2 Magieschaden pro Mana an allen Opfern

WDauer: wie ZDauer

Reichweite: Fernkampfdistanz

Anzahl Spuchlevel: 3

#### 2.3.1.1 Beschreibung

Der SC-Magier streckt seine Hände einem Gegner entgegen (Autoaiming-Mechanismus vom Fernkampf) und ein grellblauer Blitz zuckt in sein Opfer hinein. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, nimmt das Opfer mit jedem ausgegebenen Manapunkt des SCs Magieschaden und kann sich nicht mehr bewegen.

Wenn kein weiteres Opfer in Reichweite ist, springt der Blitz zum Caster zurück!

Stufe I:

Sobald der Caster das erste Mana investiert erscheint ein Blitz zwischen ihm und dem Opfer im Fokus, das Opfer kann sich nicht mehr bewegen und nimmt Schaden. Investiert er ein weiteres Mana gehen vom Opfer drei kleine Blitze wirt ab, die die Gegend "scannen" (sie zucken sinnlos herum). Investiert er ein drittes Mana und es sind keine weiteren Opfer in Reichweite, schlägt der Blitz in den Caster selbst. Der Caster bekommt Knockback und nimmt Schaden, der Spell ist augenblicklich unterbrochen (passiert immer wenn Caster Schaden erleidet).

Wenn ein weiteres Opfer bereitsteht, schlägt der Blitz in dieses ein. Das nächste investierte Mana führt wiederum zum "Scannen" Das übernächste investierte Mana wieder zum Einschlag, etc.

Reichweite des Spruches: 20m. Reichweite der weiterführenden Blitze: unbegrenzt innerhalb des Sichtbereiches des Magiers.

Stufe II:

Wie 1, nur daß bei jedem investierten Mana der Blitz ein neues Opfer findet. Der Caster kann nur getroffen werden, nachdem keine Opfer mehr da sind und beim letzten Opfer für die Dauer eines investierten Manas "gescannt" wurde

Stufe III:

Der Caster schießt zwei Blitze ab (daher Armhaltung immer rechter Arm seitlich angewinkelt vorne, linker Arm etwas weiter hinten) Beide Blitze schlagen in das Ziel im Fokus ein.

Wenn kein weiterer Gegner da ist: Die "Scanblitze" sind doppel so heftig.

Wenn es einen weiteren Gegner gibt: Ein Blitz springt über, der andere findet kein Ziel und das Ziel im Fokus "scannt". Wenn es zwei weitere Gegner gibt: Je ein Blitz springt zu je einem weiteren Gegner. Beim nächsten investierten Mana fangen beide an zu "scannen".

Wenn es drei weitere Gegner gibt: Je ein Blitz springt zu je einem weiteren Gegner. Beim nächsten investierten Mana springt der Blitz vom NÄHEREN der beiden letzten Opfer zum 4. Ziel. Das andere der letzten beiden Opfer fängt an zu "scannen" u.s.w.

"Scannen" bedeutet nicht nur eine Pufferphase für den Caster, in der er erkennen kann, daß es keine weiteren Opfer gibt und den Blitz loslassen kann, sondern auch eine Phase in der weitere Gegner, die in den Sichtbereich des Casters kommen noch von dem "scannenden" Opfer aus getroffen werden können - und zwar SOBALD sie als Ziel in Frage kommen.

Während das Opfer getroffen wird, gibt es eine Anilooop, wie es herumzuckt (eventuell für Spezies, die keine spezielle Ani haben, „FallDn“ benutzen?). Stirbt es während des Castens, wird es schwarz (**Umsetzung?**). Tote Opfer fallen erst um, wenn der Spruch beendet ist.

Die Reaktion des Opfers beim Beenden des Spruches sollte vom erlittenen Schaden abhängen:  
bis 50% der LE weg: Opfer steht noch.

ca. 50% - 90% der LE weg: Opfer bricht zusammen wie bei schwerem Treffer, steht wieder auf.

über 90% der LE weg: Opfer fällt dampfend in Ohnmacht.

**Weitere Überlegungen:**

**Stufe 2 oder 3 könnte zwischen Freund und Feind unterscheiden. Das Risiko für den Caster sollte auch bei Stufe 3 noch bestehen bleiben !!!**

### 2.3.1.2 NSC-Reaktionen

?

## 2.3.2 Verwandeln (drei Level)

Kategorie: Aufladen

Mana: 3 pro Spruchlevel

Zdauer: 1s pro Spruchlevel

Wirkung: Verwandlung in Tier (je nach Spruchlevel)

Wdauer: solange bis Magier sich zurückverwandelt

Anzahl Spuchlevel: 3

### 2.3.2.1 Beschreibung

Wie bei der Heilung kann man sich selbst oder andere verwandeln (identischer Mechanismus). Durch Investition von Mana springt man innerhalb EINES spellcastings durch die Verwandlungsstadien:

Level 1: (5-6 Mana investiert) Meatbug; Level 2: (7-8 Mana investiert) Snapper; Level 3: (9 Mana investiert) Schattenläufer. Wenn man den Spruch maximal ausgebaut hat (bis Schattenläufer) bleibt die Investition bei 9 stehen. Man braucht nur noch die Taste loszulassen, und der Spruch wirkt. Das erspart einem, mehr zu investieren als sein muß. Diese Regelung gilt auch für die ersten beiden Ausbaustufen.

Man braucht nicht nur Mana, um sich in die höheren Formen zu verwandeln. Dies muß außerdem noch durch einen Lehrer freigeschaltet werden - der Spruch wird also ausgebaut.

Jedesmal, wenn man den Spruch eine Stufe ausgebaut hat, erscheint ein neues (erweitertes) Symbol im Spruchauswahlkranz. Graphisches Feedback des Spruches: Erstmal Overlay-Effekt, später formwandelnde Silhouette (3d-Meshanim)

Rückverwandlung eines Magiers: Als Kreatur kann man mit gedrückter SPACE-Taste zwischen Normalmodus (= Kreatur bewegen, Kämpfen) und Rückverwandlungsmodus (entsprechend dem Magiemodus bei Menschen) toggeln. Hier erscheint dann kein kompletter Auswahlkranz, sondern

nur das Verwandlungszaubersymbol. Läßt man SPACE los, tritt die Rückverwandlung ein. (Dies kostet kein Mana).

Wenn man verwandelt ist hat man die Schein-ID der entsprechenden Kreatur. Die wahre ID erkennen nur NSCs, die den Verwandlungsvorgang gesehen haben und Gildenangehörige der KdW, KdF und DB. (Zu diesem Mechanismus mehr unter "Interktionsmöglichkeiten mit NSCs")

#### 2.3.2.2 NSC-Reaktionen

Wird der Spruch auf Schlafende NSCs gewirkt, sollten diese aufwachen. (Kann man über Lautstärke der Magie regeln). Wache NSCs lassen sich nicht verwandeln. Sie greifen entweder an (und canceln somit den Spell) oder sie rennen weg (und reißen somit den Fokus ab - auch hier wird der Spell gecanceled). Nur bestimmte Party-NSCs und Netzwerkspieler können sich verwandeln lassen.

Rückverwandlung anderer Personen: Genauso. Sollte es dem Magier gelungen sein DOCH einmal einen feindlichen NSC (z.B. einen Bewußtlosen) zu verwandeln, so verwandelt er sich direkt zurück. Party-NSCs könnten solange verwandelt bleiben, wie der Magier verwandelt ist. (sie folgen ihm ja überallhin - oder nicht, Ulf?)

#### 2.3.3

## Unsichtbarkeit

Kategorie: Aufladen

Mana: 1 pro 10s

ZDauer: 3 Mana pro Sekunde

Wirkung: SC ist unsichtbar

WDauer: 10 Sekunden pro investiertes Mana

Anzahl Spuchlevel: 1

### 2.3.3.1 Beschreibung

Investitionsspruch. Je mehr man investiert, desto länger bleibt man unsichtbar. Pro Punkt = 10 Sekunden.

Während des Castens ist man sichtbar! Jemand der unsichtbar ist, hat trotzdem noch seine magische Aura. Diese Aura sieht auch der unsichtbare SC an seinem (unsichtbaren) Körper (Partikeleffekt, wie beim Bett-Mesh, nur nicht so heftig!).

Die Aura kann von Magiern (= (N)SC hat MANA – vgl. C\_AmIMage?) gesehen werden, d.h. gegen magisch aktive NSCs (oder SCs) bringt Unsichtbarkeit nichts! Alternativ: Nicht über vorhandenes MANA, sondern über Talent: "Magische Aura sehen" regeln. Außerdem kann es magische Tränke geben, die kurzfristiges Aura-sehen ermöglichen.

Um den Spell ein weiteres Mal zu casten, muß man zwischenzeitlich kurz sichtbar werden → Weiteres Casten (egal welcher Spell) führt immer dazu, daß man wieder sichtbar wird.

Der Zustand Unsichtbarkeit wird sofort beendet, wenn der Spieler: a) eine Attacke ausführt, b) einen neuen Spruch castet, c) Schaden nimmt, d) einen NSC/SC anrempelt.

Items: In der Hand sind sie unsichtbar, sobald man sie wegwirft, werden sie sichtbar .

Grafische Umsetzung: Partikeleffekt auf dem (nicht gerenderten) Mesh, anfangs viele große Partikel, die sich relativ langsam bewegen.... mit der Zeit nehmen Anzahl und Größe ab. (→ Alternative, man nimmt einfach den "Aura"-Partikeleffekt, ohne das Mesh zu rendern)

Unsichtbare dürfen nicht im Focus auftauchen (z.B. bei Bogenschießen), außer der NSCs/SCs, kann die magische Aura sehen.

Es gibt Manasteine mit Unsichtbarkeitszaubern.

### 2.3.3.2 NSC-Reaktionen

Wenn man als Unsichtbarer gehört wird, wie reagieren die NPCs? Bei Guard-Modus: Lauerstellung, Waffe ziehen... Bei "normalen" NPCs: Verwunderung, "Was war das?"... sonst nix. Wenn man beim Casten des Spruches beobachtet wird, ...?

KI: Wenn Magischer Trank für kurzfristiges Talent "Aura sehen" im Inventory, dann soll dieser getrunken werden. ("Wo ist der Kerl... \*gluck\*")

KLÄREN: Pathfinding! Ein unsichtbarer Charakter darf nicht mehr als "Hindernis" angesehen werden. (es sei denn, man kann seine Aura sehen)

## 2.4

## Zauber PSI

### 2.4.1 Vergessen (Level?)

Kategorie: Aufrechterhaltung

Mana: ?

ZDauer: ?

Wirkung: ?

WDauer: -

Reichweite: Rufreichweite

Anzahl Spuchlevel: ?

#### 2.4.1.1 Beschreibung

Stufe I:

Ein NSC nimmt den SC nicht mehr als z.B. SC#1 wahr, sondern als eine unbekannte Figur. Dementsprechend wird der SC von diesem einen NSC nicht mehr erkannt, auch nicht mehr beschuldigt oder gar angegriffen - dementsprechend ist auch die Attitüde neutral, bzw. die Attitüde, die er zu einem Angehörigen der augenscheinlichen Gilde, der der SC anzugehören scheint, hätte.

Sollte sich der NSC im Kampf befinden, wird sich das Vergessen so auswirken, daß sein vorheriges Ziel (der SC) plötzlich als neutral bewertet wird und der NSC bricht den Kampf einfach ab. Schöner wäre, falls der NSC im Moment des Spruchers im Kampfmodus ist, und der Vergessen-Spruch zu einem Abbruch des Kampfes führt (d.h. keine weiteren Feinde in der Nähe), den NSC eine extra Anim abspielen zu lassen: Er betrachtet sein Schwert, kratzt sich am Kopf, betrachtet den Caster und steckt das Schwert weg. Er sagt dann etwas wie: "Nichts für ungut" und macht seinen normalen Tagesablauf weiter...

ALTERNATIV: Das Flag SC\_bekannt wird auf FALSE gesetzt. Da die Reaktion eines NSC auf SC\_bekannt=FALSE immer eine neutrale Begrüßung ist

Stufe II:

NSC wird in ZUSTAND ZS\_Brainwashed <SC-Caster> versetzt.

In diesem Zustand versucht er sich verzweifelt an etwas zu erinnern, auf das er nie kommen wird. Spricht man ihn an, murmelt er sowas wie: "Das war doch was..." oder "Ich wollte doch gerade was machen... Was zum Teufel wollte ich gerade machen"

Stufe III:

NSC wird in den Zustand ZS\_Charm'd <SC-Caster> versetzt, d.h. seine Attitüde ist freundlich, er gibt keine NEWS mehr. (Darf er nicht, weil NEWS unabhängig von Attitüde gegeben werden!)

**Welche Stufen sind sinnvoll? Was passiert wenn zs\_Brainwashed vorbei ist?**

#### 2.4.1.2 NSC-Reaktionen

?

### 2.4.2 Windfaust (3 Level)

Kategorie: Aufladen

Mana: 1 pro Aufladestufe  
ZDauer: 1s pro Aufladestufe  
Wirkung: 2 Schaden pro Aufladestufe  
WDauer: -  
Reichweite: Fernkampfdistanz  
Anzahl Spuchlevel: 3

#### 2.4.2.1 Beschreibung

Der SC formt zwischen seinen Händen einen Luftwirbel der mit steigender Aufladezeit immer größer wird. Jede Aufladestufe vergrößert das Symbol und erhöht den Schaden, welchen die Windfaust anrichtet.

Wird das Aufladen beendet und der Zauber „losgelassen“ breitet sich die Windfaust Kegelförmig aus und drückt alle Figuren, **(auch tragbare Objekte und Items?)** in „Schußrichtung“. Treffen die Objekte eine Wand, nehmen sie den aufgeladenen Schaden, wenn nicht (10m freie Fläche), fallen sie zu Boden (oder in eine Schlucht ;)

Level 2 beginnt das Aufladen schon bei Aufladestufe 3. Das heißt es ist SOFORT und für nur 1 Mana die Aufladestufe 3 vorhanden.

Level 3 beginnt sogar schon bei Aufladestufe 5. (Maximale Aufladestufe: 10)

#### 2.4.2.2 NSC-Reaktionen

?

### 2.4.3 Telekinese

Kategorie: Aufrechterhalten  
Mana: 1 Mana pro x Sekunden  
ZDauer: bis Spieler unterbricht, oder kein Mana mehr hat  
Wirkung: SC kann Items, Objekte und Personen anheben und bewegen  
WDauer: speziell  
Reichweite: Fernkampfdistanz

#### 2.4.3.1 Beschreibung

SC kann durch Investition von PSI-Energie weit entfernte Items und tragbare Objekte zum Schweben bringen und sie zu sich heranholen. Je schwerer das Ding desto mehr muß investiert werden, bevor es hochgeht. **Oder feste Kosten für Items und trObj?!**

Andere Objekte und NSCs werden nicht im Focus angezeigt und können nicht Levitiert werden.

Drückt man die ACTION-Taste, beginnt man Energie zu investieren. Das Objekt steigt langsam (abhängig vom Gewicht?) in die Luft und bleibt in einer Höhe von 2,5m über dem Boden Schweben. Nun kann man es zu sich holen, indem man CursorDown gedrückt hält. Es bewegt sich dann auf dem kürzesten Weg auf den Caster zu.

Läßt man die Action-Taste los, fällt das Objekt zu Boden. Dreht man sich mit CursorLeft/Right, beschreibt das Objekt eine Kreisbahn um den Caster. Dabei soll es sich aber mit konstanter Geschwindigkeit bewegen, folgt der Bewegung des Casters als verzögert.

steigt der Gegenstand LANGSAM, solange man CTRL gedrückt hält. Läßt man CTRL los, fällt er zu Boden. Während des Steigens kann er mit den Cursortasten gesteuert werden (Also auch zum Caster geholt werden). Mann kann dicke Felsbrocken auf Monster fallenlassen (Schatten zur Orientierung). Personen können nicht levitiert werden (oder doch? - Nebeldichte macht's möglich...)

Wird Gewicht berücksichtigt? Dolch kann sehr schnell angehoben und geholt werden, Zweihänder dauert länger und Felsbrocken am Längsten.

Nut trObj und Items könne Levitiert werden,

#### 2.4.3.2 NSC-Reaktionen

?

### 2.4.4 Kontrolle

Kategorie: Überwindung

Mana: gleich Mana des Opfers

ZDauer: bis Spieler unterbricht, kein Mana mehr hat oder Opfer-Mana überwunden ist.

Wirkung: SC übernimmt die Kontrolle des Opfers

WDauer: speziell

Reichweite: Ansprechdistanz

#### 2.4.4.1 Beschreibung

Es müssen PSI-Punkte in Höhe der Magie(PSI)-Resistenz des Opfers investiert werden. Dieses ist bewegungsunfähig, solange der Psioniker Energie investiert. Investiert man weniger Energie als die Resistenz des Opfers, bleibt es zumindest noch eine Weile paralysiert (pro investiertem Mana = 2 Sekunden).

Wurde genug Energie investiert, übernimmt er die Kontrolle über das Opfer, sein eigener Körper bleibt zurück (Eigener Zustand ohne Wahrnehmungen). Das Opfer wird dann solange vom Caster kontrolliert, wie er will. Während dessen regeneriert sich allerdings die PSI-Energie des Casters nicht.

Nimmt der Caster Schaden, dann wird der Spruch abgebrochen. Verläßt der Caster den Körper des Opfers, so wird es ohnmächtig. (oder **zs\_Brainwashed?**)

Es können nur humanoide Wesen übernommen werden, also Gobbos, Menschen und Orks.

Die kontrollierte Person kann nun dazu benutzt werden, zu kämpfen, andere abzulenken, oder man springt einfach mit ihr in einen Abgrund und tötet sie. Stirbt das Opfer, kehrt der Caster automatisch in seinen Körper zurück.

Der Caster kann keine Talente oder magische Fähigkeiten seines Opfers benutzen. Außerdem ist eine kontrollierte Person nur sehr eingeschränkt dialogfähig. Beim Ansprechen gibt sie nur unartikulierte von sich, was eine Standard-Reaktion der angesprochenen zur Folge hat ("Junge! Du siehst scheiße aus! Leg dich mal wieder schlafen"). Dies könnte die gleiche Reaktion sein, als wenn man Betrunkene ist, zumindest aber eine ähnliche.

Gurus, Novizen (und Templer?) erkennen allerdings einen kontrollierten und wissen auch wer diesen kontrolliert. Ihre Reaktion auf Ansprechen muß also anders sein!

#### 2.4.4.2 NSC-Reaktionen

IDEA: STORY: Die Sektenfähigkeit, andere zu beeinflussen, ja sogar zu steuern ist in den ersten Kapiteln ein Geheimnis. In Kapitel 3 wissen es alle Gefängnisinsassen. (Die Psioniker werden von da an mit Argwohn behandelt)

Wenn der Kontroll-Spruch bekannt ist, sollten NSCs, die plötzlich von einem (ehemaligen) Freund angegriffen werden, ausschau nach einem Psioniker in Kontrollpose halten (oder zumindest Psioniker bevorzugt angreifen)

---

## 2.4.5 Telekinetischer Sturm

### 2.4.5.1 Beschreibung

Alles, was nicht niet und nagelfest ist, fliegt durch die Gegend (homing?). Keine Rücksicht auf Verbündete. Anwendung wie Blitz.

## 3.

# Magische Gegenstände

## 3.1 Regeln

Hier einige Regeln für magische Gegenstände:

- Magische Gegenstände sind etwas besonderes und sehr selten. Es gibt kein „Schwert +0.25“ oder ähnlichen langweiligen Kleinkram, der die magische Wirkung unter die Wahrnehmungsschwelle fallen läßt.
- Magische Gegenstände erkennt jeder, der selbst über magische Fähigkeiten verfügt an der Magischen Aura (Partikel-Effekt oder Decal). Spätestens bei der Benutzung solcher Gegenstände sind sie aber auch für Personen ohne magische Fähigkeiten erkennbar, denn sie verhalten sich grundsätzlich anders als normale Gegenstände. Sie sind sehr auffällig.

Verbrauchen sich magische Gegenstände? Eigener Mana-Vorrat? Regeneration nötig?

## 3.2 Struktur

Normale Gegenstände, die magisch sind, enthalten zusätzlich zu ihrer Struktur einen Magie-Header (**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** „Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.“). Dieser Header sollte folgendes enthalten:

- Gegenstandsname
- Kategorie
- Spezial-Flags

### 3.2.1 Name

Ist kein spezieller Name angegeben, so wird der Name der Gegenstands-Schablone verwendet. Ansonsten kann hier eine atmosphärisch schöner Name wie z.B. „Schwert der Macht“ vergeben werden.

### 3.2.2 Kategorien

Folgende Kategorien von magischen Gegenständen sind geplant:

- magische Veränderung der Gegenstandswerte selbst (z.B. „Flammenschwert“)
- Runenstein (Manastein) enthält das Wissen über einen einzelnen Alchemiezauber (z.B. „Blitze“) sowie das dafür benötigte Mana.
- PSI-Wurzel enthält eine Anwendung eines speziellen Psi-Zaubers (z.B. „Telekinese“) sowie die dafür benötigte PSI-Energie
- Magische Rüstungen (nur diese schützen vor Magieschaden)
- Artefakte mit besonderen Eigenschaften (z.B. „das Dunkle Schwert“)

#### 3.2.2.1 Runensteine

Sobald man eine solche Rune im Inventory equipt hat, dann kann man den Magiekranz aufrufen in dem dann der in der Rune enthaltene Spruch ausgewählt werden kann.

Benutzt der SC den Gegenstand, so spricht er den entsprechenden Zauber so, als hätte er ihn gelernt. Der Gegenstand enthält das für den Spruch benötigte Mana.

Für welche Zauber gibt es Steine und wieviel Mana enthalten sie?

### 3.2.2.2 Magische Rüstungen

Bewirken beim Tragen Resistenz gegen Magieschaden

- Point-Schaden (Pfeil, Bolzen)
- Edge-Schaden (Schwert, Axt, Keule, Windfaust)
- Feuerschaden (Blitz, Feuerball,...)
- Magieschaden (Blitz, magische Schwerter, magische Bögen)

Point & Edge (Ballista, Spitzhacke)

Point & Feuer (Feuerpfeil)

Edge & Feuer (Flammenschwert)

Genau wie für Rüstungen gibt es eine Spezies-Resistenz gegen die vier verschiedene Schadensarten (natürlicher Rüstungsschutz). Für jede Spezies wird als festgelegt, gegen welche Schadensarten sie resistent ist und wie hoch diese Resistenz ist.

Spezies-Rüstungsschutz als natürliche Schadensbegrenzung, Angabe gegen welche Schadensarten der natürliche Schutz wirkt. Wenn eine Spezies resistent, dann in der vollen Höhe ihres Rüstschutzes.

Bei Rüstungen muß auch für alle vier Schadensarten angegeben werden, ob sie dagegen schützt oder nicht. Normale Rüstungen schützen gegen alles außer Magie!

Normale Rüstungen haben keinem Schutz gegen Magie! (also gegen Blitze und Magische Waffen!)

Schadensarten bei Treffern visualisieren! (unterschiedliche Farbeffekte bei Treffern)

Magische Waffen haben nur sichtbaren Effekt bei Benutzung (für Magier immer). Rüstungen leuchten bei Treffern auf, sonst sehen sie aus wie normale Rüstungen!

### 3.2.2.3 Artefakte

Dies sind besonders mächtige magische Gegenstände, die eines oder mehrere der nachfolgend beschriebenen Artefakt-Flags gesetzt haben

### 3.2.3 Artefakt-Flags

Einige magische Gegenstände können ganz besondere Fähigkeiten besitzen. Diese Fähigkeiten sind beliebig kombinierbar und werden Artefakt-Flags genannt:

Flag	Kategorie	Auswirkung
Vorteile:		
Phantom-Waffe	Fernkampfwaffen	Die Fernkampfwaffe benötigt keine Geschosse. Bei jedem Spannen materialisiert sich ein magisches Geschöß, welches denselben Schaden bewirkt wie sein nichtmagischer Counterpart, allerdings ist die Schadensart Magieschaden anstelle von Pointschaden.
Trinkende Waffe	Nahkampfwaffen	Bei jedem verursachten LP-Schaden erhält dem Trägers der trinkenden Waffe diese als HPs. Außer bei Untoten. Diese werden angelockt (Untotenmagnet) Ist Untotenwaffe! Zueihänder, da von untoten Orcs.

Nachteile:		
Untotenmagnet	Fern-/Nahkampfwaffen	Die Waffe lockt Untote an.
Aura des Terrors	Fern-/Nahkampfwaffen, Rüstungen	Der Träger wird langsam aber sicher verrückt indem der Wahnsinn pro Tag um 1% steigt.

### 3.2.4 Magische Aura

Talent: Magische Aura sehen (oder automatisch bei Magiern).

Alle magischen Items und magische Personen (=Magier, oder NPCs mit temp. aktiver Magie) – evtl. noch magische Fallen – werden mit einer "Partikelaura" (wie beim Bett-Mesh) versehen.

Man kann dies auch über das Trinken eines Potions erreichen.

## 3.3 Schadensarten

Es gibt vier verschiedene Schadensarten:

- Point-Schaden (Pfeil, Bolzen)
- Edge-Schaden (Schwert, Axt, Keule, Windfaust...)
- Feuerschaden (Feuerball, Fackel...)
- Magieschaden (Blitz, magische Schwerter, magische Bögen...)

Point & Edge (Ballista, Spitzhacke)

Point & Feuer (Brandpfeil)

Edge & Feuer (Flammenschwert)

**GENERELL: Manche Waffen können Stein schaden, andere nicht!**

Eine Spezies-Resistenz gegen die vier verschiedene Schadensarten (natürlicher Rüstungsschutz). legt für jede Spezies fest, gegen welche Schadensarten sie resistent ist und wie hoch diese Resistenz ist. Ist eine Spezies gegen eine Schadensart resistent, dann in der vollen Höhe ihres Rüstschutzes.

Bei Rüstungen muß auch für alle vier Schadensarten angegeben werden, ob sie dagegen schützt oder nicht. Normale Rüstungen schützen gegen alles außer Magie! (also Blitze und Magische Waffen!)

Auch bei Waffen muß zusätzlich zur Schadenshöhe angegeben werden welcher Art der verursachte Schaden ist.

Schadensarten bei Treffern visualisieren! (unterschiedliche Farbeffekte bei Treffern)

Magische Waffen haben nur bei Benutzung einen sichtbaren Effekt. (für Magier immer). Magische Rüstungen leuchten bei Treffern auf, sonst sehen sie aus wie normale Rüstungen!