

Was ist das hier?

Dieses System ist ein Leitfaden mit dem Spieler Zauber entwerfen können, wie sie im Arkanum vorkommen. Das Ziel ist es dem Spieler individuelle, interessante Werkzeuge in die Hand zu geben. Auf Ausgewogenheit im Verhältnis zum Arkanum und der Partie ist immer zu achten.

Die Kreation des Zaubers ist ähnlich wie die Charakterkreation durchzuführen damit Kreativität fließen kann.

Im Folgenden werden alle Variablen dieses Zaubers vom Spielleiter und dem Spieler festgelegt:

Name
Wort/Gesten-zauber der Stufe (...)

Reagenz (...SS)
AP-Verbrauch: {...}

Zauberdauer: sec. / Augenblick
Reichweite: Berührung, m, m², m³
Wirkungsziel: Geist, Körper, Umgebung
Wirkungsbereich: Wesen, Umkreis, Strahl
Wirkungsdauer: k, sec., min., Tage, usw
Ursprung: Göttlich, Dämonisch, Elementar, Druidisch, Schwarzmagisch

[Wirkung & Beschreibung]

Dabei hat der Spieler ein Budget von beispielsweise 300. Jede der Variablen des Zaubers kosten den Spieler ein Wenig Budget.

Ein günstiges Reagenz oder Augenblickliche Zauberdauer ist von großem Vorteil. Dem entsprechend kosten diese vorteilhaften Optionen mehr Budget als z.B. eine Zauberdauer von 60 sec.

Folgt einfach der Reihe nach dieser Datei.

Gibt dem Spieler zuerst basierend auf seiner Stufe ein Grundbudget.

Grad	Budget
1 - 3	+250
4 - 7	+400
8 - 10	+450
11 - 15	+500
16 - 20	+550
21 - 25	+600
30 - (...)	+700

Unter welchen Umständen der Spieler den Zauber erstellt, hat Auswirkungen auf sein Budget.

- > Gehört der Zauber zur Schule der Magie der auch der Zauberer angehört: **+15**
- > Hat der Spieler ein Labor, Teure Werkzeuge, Genügend Zeit: **+35**
- > Hat er die Unterstützung eines erfahrenen Thaumaturgen **+75**
- > Besitzt der Spieler den Grundwert Zaubertalent: **[+ Zt/5]**

Wie lange es Dauert und wie viel es kostet, den Zauber herzustellen sollte vom Spielleiter entschieden werden.

Die Budgetkosten sind in den folgenden Tabellen immer Rechts.

Vom Schmieden eines Zaubers

Wenn das Budget feststeht, beginnt ihr die Wirkung des Zaubers zu besprechen.

Spielleiter und Spieler einigen sich hier, ob der Zauber Mickrig, Schwach, Normal, Stark oder **Mächtig** ist.

	Beschreibung	Kosten
Mickrig	Der Zauber ist nur heiße Luft	-25
Schwach	Der Zauber füllt, wenn überhaupt, eine sehr spezifische Nische oder ist in seiner Wirkung nicht besonders ausschlaggebend	-75
Normal	Vielseitig einsetzbar. Kann deutlich zum Erfolg beitragen.	-100
Stark	Beeindruckend. Gleicht selbst die Unvorteilhaftesten Situationen aus. Eröffnet deutlich mehr Möglichkeiten	-175
Mächtig*		-250

* Wird ein mächtiger Zauber kreiert ist der Spieler stellenweise dazu verpflichtet die fett gedruckten Optionen zu wählen.

Kosten

Kosten	Budget
0	-50
5	-45
10	-40
15	-35
20	-30
25	-25
30	-20
35	-15
40	-10
50	-5
100	-25
150	-50
200	-75

Benötigt der Zauber
teure Reagenzien?
Wenn JA: (Siehe Tabelle)

Wenn NEIN: -60
Wenn NEIN: -150

Braucht der Zauber Gesten?

JA: 0 NEIN: -15

Braucht der Zauber Worte?

JA: 0 NEIN: -15

Wie lange bis der Zauber seine Wirkung
entfaltet?

Zauberdauer	Budget
Augenblick	-100
Augenblick	-200
10 sec	-75
20 sec	-70
30 sec	-65
40 sec	-60
50 sec	-55
1 – 5 min	-50 bis 25
5 - 10 min	-20 bis 0
60 min	+10
60 min	+0

Reichweite

Welche Reichweite hat der Zauber? **

Meter	Budget
*falls nicht benötigt	0
Berührung	5

* Manche Zauber benötigen keine Reichweite.

Z.B. Brot und Wasser

** Je nach Effekt sind Höhere Reichweiten Möglich

Meter	Budget
1 m	-10
2 m	-15
3 m	-20
4 m	-25
5 m	-30
6 m	-35
7 m	-40
8 m	-45
9 m	-50
10 m	-55

Meter	Budget
20 m	-60
30 m	-70
40 m	-80
50 m	-90
60 m	-100
70 m	-110
80 m	-120
90 m	-130
100 m	-140

Welches Wirkungsziel Hat der Zauber?
Geist / Körper / Umgebung

Wirkungsbereich

Wirkungsbereich	Budget
Ein Wesen	-15
Mehrere Wesen *	-20
Ein Objekt	-10
Mehrere Objekte *	-15
Umkreis in m ²	-15
Umkreis in m ³	-20
Der Zauberer Selbst	-10
Strahl / Projektil **	-15

* Budgetabzug pro Wesen/Objekt

**Trifft der Strahl / Projektil automatisch?

JA: -50 NEIN: +0

JA: -75

Wirkungsdauer

Benötigt der Zauber Konzentration?

JA: +0 NEIN: -10

Dauer	Kosten
10 sec	-10
20 sec	-15
30 sec	-20
40 sec	-25
50 sec	-30
60 sec	-35

Dauer	Kosten
10 min	-120
20 min	-125
30 min	-130
40 min	-135
50 min	-140
60 min	-145

Dauer	Kosten
1 min	-35
2 min	-40
3 min	-50
4 min	-60
5 min	-70
6 min	-80
7 min	-90
8 min	-100
9 min	-110
10 min	-120

Dauer	Kosten
1 h	145
2 h	150
3 h	155
4 h	160
5 h	165
6 h	170
7 h	175
8 h	180
9 h	185
10 h	190
11 h	195
12 h	200