

# Erläuterungen

Stand: 1. Juli 2013

## Gold

Auf Samyra gehört Gold zu den seltensten Materialien, die man finden kann. Es hat einen entsprechend hohen Wert, der den irdischen Wert um ein Vielfaches übersteigt. Nur wenige Gramm dieses Edelmetalls haben einen Wert von mehreren Währungsdiamanten. Fällt so ein großer Wert in die Hände normaler Abenteurer, können sie sich nahezu umgehend zur Ruhe setzen und sich ein Leben in Luxus gönnen.

Es wird daher dazu geraten, dass Spielleiter sehr sparsam mit diesem Material umgehen und damit nicht (wie in vielen anderen Rollenspielsystemen, in denen Gold das Hauptzahlungsmittel ist) um sich zu werfen.

## Drachen

Ich möchte an dieser Stelle nicht behaupten, dass es keine Drachen auf Samyra gibt. Jedoch sind die Drachen, die es gibt, nicht als Gegner gedacht. Es gibt nur eine Handvoll von ihnen (also ungefähr 4 oder 5), die ungefähr den Status und die Werte von Göttern haben. Sie sind somit weder verwundbar noch laufen sie einfach so herum.

Wenn der Spielleiter ein mächtiges Wesen als Gegner haben möchte, sollte er hierbei auf Dämonen aus dem fünften oder sechsten Zirkel zurückgreifen. Es spricht nichts dagegen, dass diese Wesen ein mit Drachen vergleichbares Aussehen haben und ähnliche Fähigkeiten besitzen. Sie sind aber trotzdem Dämonen mit ihren speziellen Eigenschaften (bspw. Verwundbarkeit durch *Böses vernichten*, unendlich ME, etc.).

## Objekt/Wesen

Beim Wirken von Zaubern kommt es des Öfteren zu der Frage, was genau nun eigentlich ein Objekt bzw. ein Wesen ist. Daher möchte ich an dieser Stelle versuchen, diese Begriffe weiter zu definieren:

Ein Objekt ist ein Gegenstand, der aus einem Stück eines Materials besteht. Seine Größe spielt dabei eine eher untergeordnete Rolle. Ein Haus bspw. ist kein Objekt, sondern setzt sich aus verschiedenen Objekten zusammen. Ein Objekt ist begrenzt durch seine natürliche Größe, d.h. zwei Holzbalken, die zusammengenagelt sind, sind immer noch zwei Objekte und werden durch den Kontakt zueinander nicht zu einem einzelnen Objekt.

Ein Wesen hingegen ist eine Kreatur, die sich aus irgendeinem Grunde von sich aus bewegt und über einen Wahrnehmungsapparat verfügt. Ob sie intelligent ist oder durch Instinkte oder Magie getrieben wird, ist hierbei irrelevant. Ebenso ist es egal, wie die Wahrnehmung funktioniert – es ist nicht notwendig, dass sie auf den gleichen Grundlagen basiert, wie die menschliche Wahrnehmung. Somit zählen zu den Wesen alle Humanoiden, Tiere, Untote, Geister, Dämonen, Elementarwesen und Ähnliches, bspw. auch ein magisch belebtes Objekt, dass sich unter der Wirkung der Magie selbstständig bewegen kann. Zu einem Wesen gehören immer alle Körperteile, also insbesondere auch die Haare bzw. das Fell. Es ist also nicht möglich, einen Zauber, der auf ein Objekt wirkt, auf die Haare eines Wesens anzuwenden.

## Zaubern ohne Ziel

Prinzipiell benötigt man für jeden Zauber ein Ziel, das in der Beschreibung als Wirkungsbereich angegeben wird. Es handelt sich hierbei um ein Wesen oder Objekt oder um den Zauberer selbst. Diese Zauber sind ohne ein Ziel NICHT zu wirken! Es ist also bspw. nicht möglich, eine *Feuerkugel* auf ein Objekt zu wirken oder sie einfach in die Gegend zu verschießen.

Eine Ausnahme bilden Zauber, die in einem bestimmten Bereich um einen festen Punkt herum entstehen, z.B. *Nebel* oder *Giftnebel*.

## Gesamt-AP und freie AP

Es kommt regelmäßig zu Verwirrung, was die Angaben zu den Gesamt-AP und den freien AP auf dem Charakterbogen bedeuten, bzw. was dort einzutragen ist.

Die freien AP sind die AP, die man noch übrig hat, um damit neue Dinge zu lernen.

Bei den Gesamt-AP handelt es sich um die Gesamtsumme der AP, die man bisher bekommen hat. Ob ein Teil davon noch nicht verbraucht wurde, ist irrelevant. Selbst nicht verbrauchte AP hat man ja schon bekommen.

Mathematisch ausgedrückt sind die freien AP nur eine Teilmenge der Gesamt-AP.

*Beispiel: Hat man schon 200 AP gesammelt, betragen die Gesamt-AP 200. Bekommt man nun nach einem Abenteuer 100 neue AP, steigen die Gesamt-AP auf 300 und die freien AP betragen 100. Lernt man nun eine Fertigkeit für 75 AP, betragen die Gesamt-AP weiterhin 300, die freien AP hingegen sinken auf 25. Nach dem Bestehen des nächsten Abenteurers gewinnt man 150 AP. Die Gesamt-AP steigen dadurch auf 450 und die freien AP auf 175.*

Bekommt man AP, werden diese also auf die Gesamt-AP UND die freien AP addiert. Durch das Lernen beim Lehrmeister verringern sich die freien AP.

Die Gesamt-AP dienen lediglich als Vergleichsmöglichkeit der Erfahrung eines Charakters. Sie haben im Spiel keine relevante Bedeutung.

### **ME-Kosten bei Kombination mehrerer Varianten**

Während die Erschwernis auf die Würfe bei Kombination mehrerer Varianten recht leicht durch Addition zu bestimmen ist, ist die Menge an nötiger ME schwierig zu bestimmen, insbesondere, wenn mehrere Multiplikatoren in der Rechnung vorhanden sind. Häufig wird die Frage gestellt, welcher Multiplikator zuerst berechnet wird. Die Antwort wäre „keiner“. Es wird lediglich zur benötigten Grund-ME der Mehraufwand an ME durch die unterschiedlichen Varianten addiert.

Als Beispiel für die Erläuterung wird eine Feuerkugel auf KS 3 genutzt. Dieser Zauber kostet normalerweise 8 ME und soll mit allen Varianten gewirkt werden, also Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz und Schaden.

Für die Konzentrationsdauer zahlt der Zauberer das Doppelte der normalen ME ( $8 \times 2 = 16$ ), also 8 ME mehr als sonst.

Für die Reichweite ist die anderthalbfache Menge der normalen ME nötig ( $8 \times 1,5 = 12$ ), also 4 ME mehr als üblich.

Für die Umgehung des Schutzes muss der Zauberer die vierfache Menge an ME aufbringen ( $8 \times 4 = 32$ ), also 24 ME mehr als beim normalen Wirken der Feuerkugel.

Zu guter Letzt soll der Schaden der Feuerkugel um 4 Punkte erhöht werden. Für jeweils +2 werden 2 ME mehr als normal benötigt, also 4 Punkte.

Zusammenaddiert hat man schließlich die Summe der ME, die der Zauberer für diesen variierten Zauber investieren müsste:

8	Grund-ME
+8	Variante Konzentrationsdauer
+4	Variante Reichweite
+24	Variante Schutz
+4	Variante Schaden
-----	
= 48	aufzubringende ME