

Basic New Casting Rules

D20 ist das System was bleiben soll und wird, inklusive der Charakter-Klassen, weil die so zur Welt gehören. Das Magiesystem wird nun ein Spell-Punkt basiertes System sein, d.h. Zauber werden von nun an eine bestimmte Anzahl von Spell Punkten (SP) kosten. Das System basiert auf dem Conan-Spellpunkte-System, mit eigenen Ergänzungen, zu dem wir als Gruppe beigesteuert haben. Ein Haupteffekt des SP-Systems ist, das bei vielen Problemlösungen die nicht-magischen wieder gleichberechtigt diskutiert werden können, da die magischen etwas kosten, und man abwägen muss, ob die Kosten den Nutzen aufwiegen, oder ob es nicht besser ist, Ressourcen zu halten und nichtmagische Wege vorzuziehen.

1. Es gilt für alle Magieklassen (Ma, Ba, Cl, Dr.).
2. der Sorcerer ist im Prinzip obsolet
3. Nach wie vor stehen prinzipiell alle Zauber zur Auswahl (mit 1-2 Ausnahmen/Abwandlungen, die ich aber auch jetzt schon habe/haben werde).
4. Statt des Memorierens einzelner Zauber werden die Zauber ausgewählt, die man für den Tag im Repertoire haben möchte. Diese können dann beliebig oft gezaubert werden. Die Anzahl der verschiedenen Zauber entspricht der Anzahl der Spells/Day. Für Barde und Sorcerer entfällt diese Auswahl. Priester, die spontan Heilzauber bzw. Inflict-Zauber zaubern können, brauchen diese nicht vorher für den Tag auswählen.
5. Max. Spellpunkte = 4 + Primärbonus (Wis, Int oder Cha) + Level
6. SP regenerieren 1 pro 2 Stunden, bei Rast mit Ruhe 1 pro Stunde
7. Negative SP werden direkt von der Konstitution abgezogen, d.h. man kann Konstitutions-Punkte opfern, um SP einsetzen zu können. SP können mit *Lesser Restoration* wiederhergestellt werden.
8. Jeder Zauber kostet Spell-Level*2 SP
 - a. Spezialschule beim Magier kostet die Hälfte.
 - b. die beiden Domainzauber des Priesters kosten die Hälfte.
 - c. Ist Zauber erfolgreich, kostet der gleiche Zauber in der folgenden Runde ebenfalls die Hälfte.
 - d. Der Barde kann wählen, ob er *Divination* oder *Enchantment* als Spezialschule wählt, was in diesem Falle bedeutet, dass die Zauber der gewählten Schule die Hälfte kosten.
9. Mighty Zauber haben die Einschränkung, dass bei deren Zaubern der jeweilige Caster einen Will Save schaffen muss. Die DC dafür ist: $N * 5$, wobei N die Anzahl der Mighty Zauber ist, die der Caster innerhalb der vergangenen Woche (aktueller Tag plus die letzten 6 Tage) gezaubert hat, plus dem aktuellen Zauber. D.h., ist der aktuelle Zauber der 1. in der Woche, dann ist die Save DC = 5, ist es der 2., ist die DC=10, bei jedem weiteren werden 5 auf die DC hinaufaddiert. Wird der Will Save nicht geschafft, so kann dadurch etwas Übles ausgelöst werden, die generell um so schlimmer werden je höher die Fehldifferenz des Rettungswurfes zur DC ist (siehe Tabelle).

| Difference to DC | Effect |
|------------------|--|
| Always | SP for spell are lost and spell does not work. |
| 1 | No further effects. |
| 2 | Wild Surge (moderate effect) |
| 3 | Caster suffers generic backfire effect depending on school (see MAG p. 150f.) |
| 4 | Caster suffers from a partial burn out and loses 1d4 SP. |
| 5 | Caster suffers 1d4 ability damage to his primary spell casting ability. |
| 6 | Wild Surge (full effect) |
| 7 | Caster suffers from a complete burn out loses all SP. If SP are already 0 or below, then caster falls in a deep coma for a number of Minutes equal to the Spell Level. |
| 8 | Caster suffers 2d4 ability damage to his primary spell casting ability. |
| 9 | Caster is held immobile as by <i>Hold Monster</i> for 2 + (Spell Level * 2) rounds. |
| 10 | Caster suffers normal HP damage equal to the Spell Level * d6 |
| 11 | Caster suffers full backfire effect (see MAG p. 150f.) |
| 12+ | As Difference minus 10 plus the effect allocated to a 1d10+1 roll. |

10. Mighty Zauber wurden in Absprache mit Heiko definiert und rumgeschickt.
11. Statt 8b koennte man auch bestimmte Zauber dem betreffenden Gott zu ordnen und dadurch billiger machen. Ist eventuell nicht so viel Arbeit, da ich das schon mal fuer AD&D und alle Zauber aus PHB sowie meinen Internet Zusatz Zauberbüchern gemacht habe. Auch Heiko hat hier schon ein paar gute Ideen beigesteuert.

12. Bestimmte Rituale erlauben das temporäre Erhöhen der Spellpunkte. Rituale sind ausbaufähig (vor allem auch im Spiel).
Z.B.: Durch ein einstündiges Blutrival opfern mehrere Verbündete des Casters jeweils 2 Const.-Punkte, damit dieser pro Verbündeten 1 SP hinzugewinnt.
14. Es wird eine rollenspielerische Erklärung für die Umstellung des Magiesystems geben (Idee von Tobi und Mirko) - dadurch ist einfaches weiterspielen möglich.
15. Zusatz für Magier, da ihn die Änderung des Systems aufgrund fehlender Kampf-Skills am härtesten trifft (Heikos Vorschlag): Er bekommt mehr Metamagic-Feats beim Stufenaufstieg: Bisher 5 - 10 - 15 - ... In Zukunft häufiger: 2 - 5 - 8 - 11 - 14 ...

New Feats

MENTAL AWARENESS [GENERAL]

Benefit: You gain +2 spell points.

Special: A character may gain this feat multiple times. Its effects stack.

MENTAL BRAND [GENERAL]

Caster remembers spell pattern of the last spell he has cast.

Benefit: After a spell was cast successfully, the memory of the success remains in the caster's mind until the next casting of a spell. If this next spell is the same as the preceding successful spell, its casting would cost only half the amount of SP than the successful spell has cost (Minimum SP cost: 1). The last spell pattern remains in caster's mind until selection of daily spells is changed.

Normal: After a spell was cast successfully, only in the *following round* the casting of the same spell would cost only half the amount of SP than the successful spell has cost (Minimum SP cost: 1).

MENTAL FOCUS [GENERAL]

Choose a spell that does not significantly depend on caster level. This is the case, e.g., if the number of dices to yield damage caused by a specific spell is increasing with increasing caster level. For such spells a kind of mental focus is inherently included as their power is largely increasing with increasing caster level while their spell point cost remains unchanged. Examples for spells where this applies and, thus, Mental Focus must not be applied, are: Fireball, Lightning Bolt, Magic Missile, etc...

Benefit: Spell point cost is always halved for the chosen spell, i.e. cost is 1 SP/spell level instead of 2 SP (Minimum cost: 1 SP).

Special: You can gain this feat multiple times. Its effects do not stack. Each time you take the feat, it applies to a new spell.