

Drakar & Demoner WOW MOD

1. Magiklasser

- a) Generell för alla
 - i. Allmänna besvärjelser
 - ii. Illusionism
 - iii. Portalmagi
- b) Battle mage
 - i. Elementarmagi
- c) Arcane mage
 - i. Mentalism
- d) Warlock
 - i. Demonologi
 - ii. Nekromanti
- e) Priest
 - i. Animism
 - ii. Symbolism
- f) Utgår och existerar bara bland SLP
 - i. Harmonism
 - ii. Stavmagi
 - iii. Häxkonst
 - iv. Spiritism
 - v. Drakmagi
 - vi. Röstmagi
 - vii. Vild magi

2. Besvärjelser

- a) Modifikation existerande Besvärjelser
 - i. Hela (K) etc, finns i Johans utskrivna papper (kopia på Besvärjelser från Magiboxen med markeringar i)
- b) Nya Besvärjelser, finns i Johans pappersdokument
 - i. Lida – Demonologi
 - ii. Skuggblyxt
 - iii. Utvinning
 - iv. Demonskinn
 - v. Frammana Demonbest
 - vi. Demoniska hälsenor
 - vii. Maskhål
 - viii. Hellraiser
 - ix. Gammavåg
 - x. Eldregn
 - xi. Skuggregn
 - xii. Polymorph

3. Kasta Besvärjelser

Hela, Neutralisera Gift och Kurera Sjukdom fungerar på avstånd utan krav på beröring!

Se pappersdokument för full beskrivning.

- a) Fysiska ändras till → Räckvidd = skicklighet * 1.5 rutor
- b) Krav skicklighet i besvärjelse >15
- c) Inom Mentalism fungerar Personlig även på andra, dvs som buffar! Järnhud, Jättestark, med mera
- d) Räckvidd = skicklighet * 1.5 rutor
- e) Krav skicklighet i besvärjelse > 15
- f) Observera att alla skydd är additiva!

- g) Masskast
 - i. Med skicklighet +20 kan Mass% läggas, exempelvis Masshela som då Helar 1T6 per effektgrad per person, och ytterligare effektgrad per extra person. Alla som blir masshelade får samma T6.

h) Avdrag per effektgrad

- i. Effektgrad/Avdrag
 - ◆ 1/0
 - ◆ 2/-1
 - ◆ 3/-2
 - ◆ 4/-4
 - ◆ 5/-8
 - ◆ 6/-16
 - ◆ 7/...
- ii. järn

Järn millimeter	Absorberar	Effektreducerar
100	90,00%	90,00%
200	90,00%	99,00%

- i) Avdrag vid distraktion
 - i. Exempelvis någon brukar våld mot en samtidigt som man förbereder en besvärjelse – 1 CL per Skada man tar i en och samma HT
- j) Besvärjelser i minnet
 - i. ingen restriktion
- k) Känna magi
 - i. utgår
- l) Handlingstillfällen
 - i. Magiker har i grunden 2 st per SR
 - ii. PSY >18 ger +1 HT, PSY >28 ytterligare +1 osv per varje +10 i PSY
 - iii. FV-värde > 19 ger +1 HT för den specifika besvärjelsen, >29 +1 till etc
 - iv. En icke-kvick kostar 2 HT för förberedelse, och sker i 3e HT samma SR eller första HT i nästföljande SR beroende på om magikern har 3 eller fler HT's.
 - v. En kvick kräver 1 HT att förbereda och sker i 2a HT samma SR eller första HT nästa SR

4. Hotpoäng

- a) Smärtpoäng
- b) Första slag
- c) Algoritm
- d) Avtagande
- e) Magi
- f) AOE
- g) Tekniker

5. Yrken

- a) Existerande modifikation
- b) Nya
 - i. Krigare
 - ◆ Yrkesförmåga kan gå bärsärk när han vill vart 10 SR. Tar ett handlingstillfälle och blir aktivt andra HT
 - ii. Warlock
 - ◆ Ersätter Demonolog och Nekromantiker

- ◆ Får ett Pet
- iii. Jägare
 - ◆ Ersätter utbygdsjägare
 - ◆ Får ett Pet