

Der Maghai

Der Maghai ist ein Dualmagiebenutzer der Essenz und Mentalmagie. Er schöpft seine Kraft aus einer der Naturgewalten, den Elementen : Feuer, Wasser, Erde oder Luft. Er ist dem Magier nicht unähnlich, kann aber nur auf eins der Elemente zugreifen.

Er ist trotzdem ein mächtiger Gegner im Kampf, da er sich auf **eine** magische Essenz konzentriert. Allein sein Stab und sein Gewand wären im Kampf schon ausreichend. Hinzu kommt eine Körpereigenschaft des Maghai die versucht, ihn selbst zu heilen. Innere Kraft des Maghai ist eine Spruchliste auf die er selbst keinen Einfluss hat. Sobald sein Körper Schaden nimmt, fängt diese Liste an ihn automatisch zu heilen.

Eine weitere Facette des Mahai ist ein Elementar den er rufen kann, um ihn in allen Lebenslagen auf die fantasiereichsten Varianten zu unterstützen.

Ein Maghai ist mit diesen drei Säulen ein mächtiger Magiebenutzer und unterliegt somit den Regeln ähnlich eines Erzmagiers. Zwei gewürfelte Werte müssen über 90 sein und auf seine Haupeigenschaften IG und AF gesetzt werden.

Seine Magiepunkte setzen sich allerdings aus dem Wert für IG und dem Wert für AF zusammen, da diese Art arkaner Essenzmagie zu wirken dem Maghai einen enormen Fundus an Selbstdisziplin abverlangt.

Der Maghai verteilt seine Berufsboni pro Stufe auf

- +1 auf Stangenwaffen
- +1 auf Runen lesen
- +2 auf Gegenstände benutzen
- +2 auf gezielte Sprüche
- +2 auf Basisspruchbenutzung
- +1 auf Körperentwicklung
- +1 auf Magiepunkte entwickeln

Der Maghai benötigt für ein stimmiges Zusammenspiel seiner Magie eine Vielzahl an Magiepunkten. +1 auf Magiepunkte entwickeln ist als Zusatz von einem Magiepunkt pro Stufe zu sehen. Dieser Magiepunkt darf mit Magiepunktevermehrern multipliziert werden.

+1 auf Magiepunkte entwickeln kann nur genutzt werden, wenn auch wirklich die Nebenfertigkeit genommen wird. Ein Magus ohne diese Nebenfertigkeit kann sich diese Eigenschaft nicht aufschreiben.

Ein Maghai Stufe 7 mit 98 auf seinem IG Wert und einer 94 auf Auftreten hätte also mit einem Mittelwert von $96 = 2MP$ pro Stufe. Also 14 MP in Stufe 7. Mit Magiepunkte entwickeln und einem gesetzten Kreuz jede Stufe hätte er ebenfalls 14 MP +7MP vom Berufsboni und damit 21 MP. Setzt er aber pro Stufe 2 Kreuze auf diese Fertigkeit würde er einen maximalen Wert von 35MP erreichen. (14 Kreuze a 2MP =28 + 7MP Bonus)

Da der Maghai sein Element eigentlich nicht wählen kann, (er ist mit dieser Gabe geboren) muss dies pro Volk ausgewürfelt werden.

	Feuer	Wasser	Erde	Luft	Wählbar
Umlí	1 – 10	11 – 50	51 – 74	75 – 97	98 – 100
Halbelb	1 – 41	42 – 62	63 – 81	82 – 97	98 – 100
Waldelb	1 – 7	8 – 42	43 – 74	75 – 97	98 – 100
Sindar	1 – 21	22 – 66	67 – 82	83 – 97	98 – 100
Noldor	1 – 25	26 – 51	52 – 75	76 – 97	98 – 100
Dunadan	1 – 25	26 – 51	52 – 75	76 – 97	98 – 100
Rohirrim	1 – 21	22 – 58	59 – 81	82 – 97	98 – 100
Waldmensch	1 – 5	6 – 49	50 – 89	90 – 97	98 – 100
Dorwinadan	1 – 25	26 – 50	51 – 74	75 – 97	98 – 100
Lossadar	1 – 2	3 – 49	50 – 72	73 – 97	98 – 100
Land- Stadtbewohner	1 – 25	26 – 51	52 – 75	76 – 97	98 – 100
Dunländer	1 – 27	28 – 48	49 – 72	73 – 97	98 – 100
Ostling	1 – 41	42 – 62	63 – 81	82 – 97	98 – 100
Haradan	1 – 58	59 – 71	72 – 85	86 – 97	98 – 100
Corsar	1 – 18	19 – 61	62 – 70	71 – 97	98 – 100
Variag	1 – 39	40 – 51	52 – 67	68 – 97	98 – 100
Schw. Numenorer	1 – 41	42 – 62	63 – 81	82 – 97	98 – 100

Hobbits, Zwerge, Wasa und Beorninger können den Beruf des Maghai nicht erlernen.