

## DIE MAGIE-APP VON SPHERECHILD

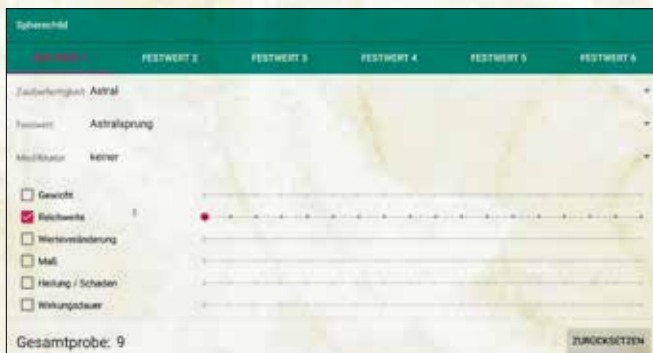
Die Spherechild-Magie-App ermöglicht es jeden erdenklichen Zauber im Rahmen der *Spherechild*-Regeln zusammenzustellen und die dafür erforderliche Gesamtprobe zu ermitteln, ohne dass das Grundregelwerk benötigt wird. Für eine einfachere Nutzung ist es sinnvoll, die Grundlagen der Magie von *Spherechild* zu kennen.

### Technische Voraussetzungen

Die Systemanforderung für die Magie-App ist Android 7.0 oder höher. Geschrieben ist die App in Java. Die Installation der App muss zugelassen werden, da sie nicht aus dem App-Store heruntergeladen werden kann. Meistens findet man den Schalter unter Einstellungen/Sicherheit (*Unbekannte Herkunft* oder *Unbekannte Apps installieren*). Zum Installieren muss das .apk-Paket runtergeladen und ausgeführt werden (z.B. aus dem *Dateimanager*). Dazu werden keinerlei Berechtigungen benötigt.

### Generelle Übersicht

Die App ist auf einer Seite dargestellt und passt sich der Bildschirmgröße an. Die Zeile der Festwerte (*Festwert 1* bis *Festwert 6*) ist für Kombinationszauber gedacht. Einzelne Zauber mit nur einem Festwert benötigen nur *Festwert 1*.



### Zauberfertigkeit

Um einen Zauber zusammenzustellen, muss zuerst eine Zauberfertigkeit ausgewählt werden. Diese reicht von *Astral* bis zur *Zauberwandlung*. Als Beispiel für diese Erläuterung wird ein leichter Heilzauber verwendet. Aus diesem Grund muss *Lebensmagie/Todesmagie* als Zauberfertigkeit ausgewählt werden.

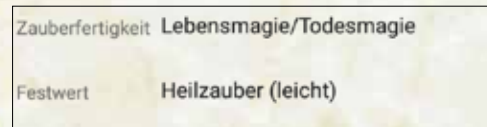


### Festwert

Ist die Zauberfertigkeit ausgewählt, zeigt die App alle möglichen Festwerte dazu, wie sie auch in den Tabellen im Spherechild-Grundregelwerk aufgelistet sind.



Für das Beispiel des leichten Heilzauber wählen wir den Festwert *Heilzauber (leicht)*.



### Variable Werte

Zu praktisch jedem Zauber gibt es noch variable Werte. Diese sind *Gewicht*, *Reichweite*, *Werteveränderung*, *Maß*, *Heilung / Schaden* und *Wirkungsdauer*.



Je nach gewähltem Festwert schlägt die App automatisch die wahrscheinlichsten variablen Werte für den gewählten Festwert vor. Im Fall des leichten Heilzaubers ist dies *Reichweite* und *Heilung/Schaden*.

<input type="checkbox"/>	Gewicht		
<input checked="" type="checkbox"/>	Reichweite	5	<input type="range"/>
<input type="checkbox"/>	Werteänderung		
<input type="checkbox"/>	Maß		
<input checked="" type="checkbox"/>	Heilung / Schaden	1W6	<input type="range"/>
<input type="checkbox"/>	Wirkungsdauer		
<b>Gesamtprobe: 9</b>			

Der Wahl-Regler ist dabei immer auf der ersten Stufe. In dem Fall, also bei 5 Metern *Reichweite* und bei 1W6 *Heilung*.

Soll ein vorgeschlagener variabler Wert nicht verwendet werden (wenn der Heilzauber bspw. keine Reichweite hat), muss nur auf den Haken geklickt werden, damit dieser entfällt und nicht addiert wird.

Soll ein anderer Festwert hinzugenommen werden, muss auf den leeren Kasten geklickt werden, damit ein Haken sowie ein Regler erscheinen. Dabei wird der Regler auf die erste Stufe eingestellt.

Im folgenden Beispiel hat der Heilzauber eine Reichweite von 10 Metern und heilt 3W6 LP.

Damit ergibt sich eine Gesamtprobe von 21.

FESTWERT 1	FESTWERT 2	FESTWERT 3	FESTWERT 4	FESTWERT 5
Zauberfertigkeit: Lebensmagie/Todesmagie				
Festwert: Heilzauber (leicht)				
Modifikator: keiner				
<input type="checkbox"/>	Gewicht			
<input checked="" type="checkbox"/>	Reichweite	100	<input type="range"/>	
<input type="checkbox"/>	Werteänderung			
<input type="checkbox"/>	Maß			
<input checked="" type="checkbox"/>	Heilung / Schaden	3W6	<input type="range"/>	
<input type="checkbox"/>	Wirkungsdauer			
<b>Gesamtprobe: 21</b>				

### Modifikatoren

Wird der Zauber mit Sprache und Geste durchgeführt, so bleibt der Zauber unmodifiziert. Es muss nichts weiter eingestellt werden.

Soll er nur mit Sprache, nur mit Geste oder mental vollendet werden, muss einer der drei Modifikatoren ausgewählt werden, welche den Gesamtprobenwert des Zaubers erhöhen.

Modifikator	keiner
<input type="checkbox"/>	Sprachzauber
<input checked="" type="checkbox"/>	Gestenzauber
<input type="checkbox"/>	Mentaler Zauber

Der leichte Heilzauber wird mit Sprache und Geste durchgeführt, daher muss kein Modifikator ausgewählt werden. Die Gesamtprobe bleibt bei 21.

### Mehrere Festwerte

Im Fall eines Zaubers mit mehreren Festwerten muss der zweite (und folgende) Festwerte im nächsten Reiter nach den bereits erklärten Vorgaben ausgewählt werden. Dabei erhöht sich der Gesamtprobenwert automatisch mit.

FESTWERT 1	FESTWERT 2
Zauberfertigkeit	Astral
Festwert	Astralsprung
Modifikator	keiner

### Zurücksetzen

Der Button *Zurücksetzen* setzt alle Werte auf den Eingangszustand zurück.

ZURÜCKSETZEN