

Zauber der Chaosmagie

Aus MeisterDerMagie Wiki

Inhaltsverzeichnis

Legende Tabellenform

Name	Grad	Kosten	Reichweite	Schaden	Dauer
Beschreibung					

- Erklärung der Zauberbeschreibung

Erster Grad

Entflammen	I	15 MP	Ber.	spez.	4 Phasen
Der Zaubernde berührt einen beliebigen Gegenstand mit bloßer Hand. Die während des Zauberns berührte Materie wird in Brand gesetzt. Der Zaubernde kann mit diesem Zauber sogar eigentlich nicht brennbare Materialien entzünden. Brennbare Gegenstände brennen weiter, wenn der Zauber erlischt. Die Flammen verursachen normalen Feuerschaden (jede Kampfphase kumulativ 1 W6 SP, also 1 W6 SP bei Wirkungsbeginn, 2 W6 SP eine Kampfphase später, ...).					

Flammenschwert	I	10+ MP	Ber.	spez.	4 Phasen
Der Magier bestreicht mit der flachen Hand eine Waffe. Die Waffe beginnt zu brennen. Jede gewürfelte 6 richtet 1 SP mehr an (2 SP für 30 MP, 3 SP für 45 MP, 4 SP für 60 MP). Das magische Feuer breitet sich nicht aus. Bei einem Treffer verursachen die Flammen normalen Feuerschaden (jede Kampfphase kumulativ 1 W6 SP, also 1 W6 SP bei Wirkungsbeginn, 2 W6 SP eine Kampfphase später, ...). Die Waffe wird durch diesen Zauber zu einer magischen Waffe.					

Zweiter Grad

Berserker	II	45 MP	7 Schritt	spez.	(Körper) Phasen
Der Magier ballt beide Hände zur Faust. Eine legt er auf sein Herz, die andere richtet er auf das Ziel seines Zaubers. Die verzauberte Kreatur erhält 10 zusätzliche Kampfwürfel sowie einen Schadensbonus in Höhe ihres Körper-Wertes, darf aber nur noch offensive Handlungen durchführen und unterscheidet dabei nicht mehr zwischen Freund und Feind, sondern wendet sich i. d. R. dem nächststehenden Gegner zu. Da der Berserker keinen Schmerz mehr wahrnimmt, notiert der Spielleiter erlittenen Schaden verdeckt. Der Berserker ist nicht mehr zu überlegten Handlungen fähig. Nach dem Kampf fällt der Berserker für 3 W6 Stunden in einen komaartigen Erschöpfungszustand.					

Fernkampfwaffe zerstören	II	var.	Sichtweite	-	-
Der Zauberwirker macht eine werfende Bewegung in Richtung einer nicht-magischen Fernkampfwaffe. Auf die Waffe schlägt ein roter Energieball ein, der sie unwiederbringlich zerstört.					

Feuerblitz	II	18 MP	Sichtweite	spez.	-
Der Magier hebt seine Faust gegen das Ziel. Aus der Hand schießt ein rot-gelber Blitz. Das Ziel erleidet 40 SP. Bei 3 oder mehr Erfolgen im zweiten Wurf der Zauberprobe werden weitere 20 SP verursacht, die sowohl das Ziel als auch jedes angrenzende Hexfeld treffen.					

Hitze erschaffen	II	var.	-	-	2 Stunden
Der Zaubernde erwärmt seine unmittelbare Umgebung (in 1 Schritt Entfernung 100 % Veränderung, bei 2 Schritt 75 %, bei 3 Schritt 50 %, bei 4 Schritt 25 %) um 2 °C / 4 MP. Die Auswirkungen großer Hitze sind zu berücksichtigen (z. B. Wasser beginnt zu kochen, hitzeempfindliche Wesen halten sich fern, ...). Der Zaubernde selbst und seine am Körper getragene Habe sind von dem Zauber nicht betroffen.					

Hitze widerstehen	II	35 MP	Ber.	-	12 Stunden
Der Verzauberte ist gegen jede Form von Hitze und natürlichem Feuer immun (nicht jedoch gegen magischen Feuerschaden). Die am Körper getragene Habe des Verzauberten wird ebenfalls geschützt.					

Schauerliche Waffe	II	30 MP	Ber.	-	4 Phasen
Der Zaubernde haucht einer Waffe einen mächtigen Chaos-Geist ein. Bei der Abwehr jedes unmittelbaren Gegners zählen nur noch 6er als Erfolg. Der Zaubernde haucht tatsächlich einen rot-gelb leuchtenden Geist aus seinen Lungen. Der Geist züngelt sich die Waffe entlang und verschmilzt mit ihr. Für die Dauer des Zaubers leuchtet die Waffe rot-golden.					

Waffe zertrümmern	II	variabel	Ber.	-	-
Die vom Zaubernden vorher bestimmte Waffe zerfällt bei Berührung mit der so verzauberten Waffe unwiederbringlich zu Staub. Die verzauberte Waffe kann auch weitergereicht werden. Magische Waffenbestandteile sind nicht betroffen. Die Kosten werden vom Spielleiter festgelegt.					

Dritter Grad

Chaoswirbel	III	70 MP	Ber.	-	8 Phasen
Der Zauberwirker muss einen Gegenstand in der Hand halten. Wer mit dem so verzauberten Gegenstand berührt wird, wird geschwächt (Körper, Motorik und Bewusstsein werden halbiert). Durch die Halbierung der genannten inneren PM ändern sich auch betroffene physische und geistige Attribute.					

Feuerball	III	60 MP	Sichtweite	spez.	-
------------------	-----	-------	------------	-------	---

Der Magier richtet seine Faust auf einen Gegner. Ein Feuerball von 40 Fingern Durchmesser rast auf das Ziel zu und explodiert dort. Im Zentrum entstehen 80 SP. Bei 3-4 Erfolgen entstehen im Zentrum und in einem Hexfeld Umkreis weitere 40 SP. Für mehr als 4 Erfolge entstehen im Zentrum und in 2 Hexfeldern Umkreis weitere 30 SP. Brennbares Material wird entzündet, daraus resultierendes Feuer am Körper richtet normalen Feuerschaden an (jede Kampfphase kumulativ 1 W6 SP, also 1 W6 SP bei Wirkungsbeginn, 2 W6 SP eine Kampfphase später, ...). Der Spielleiter kann auch in mehr als drei Schritt Entfernung Folgen durch die Druckwelle der Explosion bestimmen.

Feuersturm	III	80 MP	Sichtweite	60/100/140SP	3 Phasen
Der Magier richtet die Fingerspitzen seiner hoch erhobenen Hände gen Boden. Der Magier bestimmt in 50 Schritt Entfernung ein Ziel, auf das ein Feuersturm von 3 Schritt Breite und Höhe zurast. Jeder, der sich in dieser Schneise aufhält, erleidet SP. Feuerschaden folgt nicht, brennbares Material wird ebenfalls nicht entzündet. Der Zauberwirkende muss sich unter freiem Himmel befinden.					

Flammenring	III	30+ MP	-	spez.	8 Phasen
Der Zaubernde richtet die Finger seiner mit den Handflächen nach oben ausgestreckten Arme gen Himmel. In einem Ring von einem Schritt Radius um den Zaubernden herum (für zwei Schritt 60 MP, für drei Schritt 90 MP usw. bis maximal sieben Schritt) schießen einen Schritt hohe Flammen aus dem Boden. Beim Versuch hindurchzugehen verursachen sie 40 SP. Es können mehrere Flammenringe gleichzeitig (oder nacheinander) beschworen werden.					

Metall verformen	III	22+ MP	Ber.	-	-
Der Magier lässt den Zauberwirker für 22 MP pro kg Masse mit bloßen Händen Metall verformen. Magische Metalle können mit diesem Zauber nicht verformt werden.					

Verwirrung	III	(Geist des Opfers) x 6 MP	Ber.	-	ca. 30 Minuten
Der Zaubernde berührt das Opfer mit der Hand an der Stirn. Das Opfer ist daraufhin völlig verwirrt und kann sich weder konzentrieren noch an Ereignisse des vergangenen Tages erinnern. Einem Opfer dieses Zaubers ist es unmöglich, während der Wirkungsdauer Magie einzusetzen. Es besteht die Möglichkeit, dass der Verwirrungszustand permanent anhält (angesagter Pasch mit 2 W6).					

Vierter Grad

Blitz der Verdammnis	IV	115 MP	Sichtweite	spez.	-
Eine Reihe von 10 Blitzen prasselt auf das Opfer nieder. Sie richten je nach Anzahl der Erfolge im zweiten Wurf der Zauberprobe (2er-Schritte) anfangs 2, 4, 6, ..., 18, 20 SP, bei 3-4 Erfolgen 4, 8, 12, ..., 36, 40 SP bis zu 8, 16, 24, ..., 72, 80 SP an, die Rüstung wird ignoriert. Das Opfer würfelt eine Geist-Probe. Jeder Erfolg nimmt die Wirkung eines Blitzes in ihrer Reihenfolge (z. B. 4 Erfolge verhindern den Schaden der ersten 4 Blitze).					

Falsches Wissen	IV	var.	Sichtweite	-	-
------------------------	----	------	------------	---	---

Der Zauberwirker reibt sich die Schläfen. Das Opfer bekommt eine künstliche Erinnerung bezüglich eines Ereignisses und glaubt fest daran.

Metallfeuer	IV	110 MP	Ber.	-	14 Phasen
Der Magier streckt seine Hände von sich und öffnet weit seinen Mund. Aus dessen Mund entweichen 2 W6 + 1 Chaosgeister, die sich in seiner Waffe und in Waffen von Kampfgefährten niederlassen. Diese Waffen sind solange magische Waffen, die alle magischen Wesen verletzen können. Es besteht die Möglichkeit, dass eine so besessene Waffe permanent magisch bleibt (6 auf W6). Die Geister, die nicht in die Waffe des Zaubernenden einfahren, wählen die stärksten Waffen der Gefährten aus. Können Geister keine Waffe finden, so bleibt ihr weiteres Verhalten dem Spielleiter überlassen.					

Verschmelzung	IV	var.	Sichtweite	-	-
Der Zauberwirker deutet mit seinen Zeigefingern nacheinander auf die zu bezaubernden nicht-magischen Wesen. Die Wesen werden unweigerlich zueinander geführt und verschmelzen schließlich zu einer Kreatur. Das Resultat der Verschmelzung wird vom Spielleiter bestimmt. Der Zaubervorgang dauert etwa eine Stunde.					

Fünfter Grad

Desintegration	V	180 MP	Sichtweite	200/300/400/500/600SP	spez.
Der Zauber löst das Opfer Stück für Stück auf. Rüstung kommt nicht zum Tragen. Ein mit diesem Zauber getötetes Wesen kann nicht wiedererweckt werden. Die Schadenspunkte werden nicht auf einmal zugefügt, es werden vielmehr pro Kampfphase 100 SP verursacht. Während dieser Zeit muss der Zauber aufrecht erhalten werden.					

Feuerstachel	V	150 MP	Ber.	spez.	spez.
Dem Zaubernenden wächst für W6 + 2 Kampfphasen ein sechs Schritt langer Skorpionsschwanz mit einem glühend heißen Stachel, der ihn nicht behindert. Der Zaubernende ist für die Dauer der Verzauberung immun gegen jegliche Art von Feuer. Der Stachel kann zu jeder Kampfphase in der Aktionsbasis des Zaubernenden einen eigenen Angriff auf ein zufällig gewähltes Ziel schlagen. Für den Angriff hat der Feuerstachel drei unterschiedliche Möglichkeiten, die zufällig zur Anwendung kommen: Er kann mit 15 Würfeln einen Feuerregen herbeirufen (wie Zauber Feuersturm mit einem Schritt Breite und Höhe), einen Flammenstrahl auf einen Gegner schießen (wie Zauber Feuerblitz) oder mit dem glühenden Stachel einen Angriff schlagen, der für jeden erzielten Erfolg 12 SP anrichtet, wobei die Rüstung ignoriert wird. Der Feuerstachel kann nicht vom Zaubernenden kontrolliert werden.					

Flammenangriff	V	220 MP	Sichtweite	140 SP pro Phase	11 Phasen
5 W6 für den Zauberwirkenden sichtbare Opfer werden von einer wandelnden Flammensäule erfasst. Die Flammensäulen folgen ihren Opfern, wobei sie W6 + 1 Handlungen pro Kampfphase (jede Phase neu würfeln) zeitgleich verwenden können.					

Flammengeist	V	80+ MP	Ber.	spez.	-
---------------------	---	--------	------	-------	---

Vor dem Zaubernden erscheint eine handgroße, flammende humanoide Gestalt. Der Flammengeist fliegt mit hoher Geschwindigkeit um den Zaubernden herum und entzündet alles, was auf seinem Weg liegt. Der Zaubernde ist in der Lage, bis zu drei Flammengeister gleichzeitig herbeizurufen. Diese Geister fliegen in einem Radius von einem, zwei und drei Schritt um den Zaubernden herum. Der Flammengeist ist körperlos. Er ist eine magische Kreatur und besitzt 20 LP. Er kann nur durch Magie und Wasser verletzt werden. Der Geist agiert stets mit dem Zaubernden und bewegt sich pro Kampfphase bis zu fünf Schritt um ihn herum. Dringt der Flammengeist durch ein Opfer, erleidet es für jeden mit 12 KW erzielten Erfolg 8 SP, und Ein- und Austrittsfläche des Geistes können sich evtl. entzünden.

Sechster Grad

Meteoritenschlag	VI	350+ MP	Sichtweite	spez.	-
Der Zauberwirker lässt einen oder mehrere Meteoriten vom Himmel fallen. Ein Meteorit vernichtet alles Leben in einem Radius von 150 Schritt. Die Druckwelle reißt selbst in einer halben Meile Entfernung jeden Baum um. Der Zauberwirker kann für je 350 MP einen weiteren oder noch gewaltigeren Meteoriten beschwören. Der Zaubervorgang dauert ca. zwölf Stunden.					

Vulkan erwecken	VI	550+ MP	Sichtweite	-	-
Der Zauber lässt an Ort und Stelle einen kleinen Vulkan ausbrechen (Höhe ca. 200 Schritt). Der Vulkan ist ein permanent an den Zaubernden gebundener Zauberknoten (d. h. er kann nicht mithilfe eines Zaubergeists gebunden werden), der ihm ca. 50 MP verleiht. Stirbt der Besitzer, so wird der Vulkan inaktiv und verliert seine magischen Kräfte. Der Zaubervorgang dauert ca. zwölf Stunden.					

Von „http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/Zauber_der_Chaosmagie“

Kategorien: Magie | Zauber

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 15. März 2008 um 17:15 Uhr geändert.
 - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .