

# Zauber der Hexermagie

Aus MeisterDerMagie Wiki

## Inhaltsverzeichnis

## Legende Tabellenform

Name	Grad	Kosten	Reichweite	Schaden	Dauer
Beschreibung					

- Erklärung der Zauberbeschreibung

## Erster Grad

<b>Federflug</b>	I	15 MP	Berührung	-	-
Der in freiem Fall befindliche Verzauberte sinkt langsam zu Boden. Der Zauber endet, sobald der Verzauberte den Boden oder einen direkt mit dem Boden verbundenen Gegenstand (z. B. einen Baum, ein Gebäude, eine Steilwand) berührt.					

<b>Gedankenfeuer</b>	I	45 MP	Sichtweite	15/55 SP	-
Der Zaubernde drückt sich mit einer Handfläche an die Schläfe. Zwei kleine blaue Kugeln lösen sich von den Augen des Zaubernden und schießen in das Gehirn des Ziels. Die blauen Kugeln sind körperlos, also durch Nichtmagisches nicht aufzuhalten, und finden immer ihr Ziel. Die Rüstung wird ignoriert. Wird das Opfer durch den erlittenen Schaden bewusstlos, so besteht die Möglichkeit, dass nach Ermessen des Spielleiters sein Intellekt vorübergehend oder permanent gesenkt wird.					

<b>Kälte erschaffen</b>	I	var.	-	-	7 Minuten
Der Zaubernde kühlt seine unmittelbare Umgebung (in einem Schritt Entfernung 100 % Veränderung, bei zwei Schritt 75 %, bei drei Schritt 50 %, bei vier Schritt 25 %) um 2 °C / 4 MP ab. Die Auswirkungen extremer Kälte sind zu berücksichtigen (z. B. Wasser gefriert, Metall wird spröde, kälteempfindliche Wesen halten sich fern, ...). Der Zaubernde selbst und seine am Körper getragene Habe sind von dem Zauber nicht betroffen.					

## Zweiter Grad

<b>Kälte widerstehen</b>	II	35 MP	Berührung	-	12 Stunden
Der Verzauberte ist gegen jede Form von Kälte immun (nicht jedoch gegen magischen Kälteschaden). Die am Körper getragene Habe des Verzauberten wird ebenfalls geschützt.					

<b>Laufen auf Wasser</b>	II	30 MP	Berührung	-	1 Stunde
Der Zauber ermöglicht dem Verzauberten das Laufen auf Wasser. Beim Sprung von einer Klippe landet der Verzauberte wie auf Granit. Auf Gewässern mit starker Wellenbewegung ist die Fortbewegung erschwert.					

<b>Wasser atmen</b>	II	18 MP	Berührung	-	12 Stunden
Der zu Verzaubernde führt Wasser an seinen Mund und atmet es bewusst ein. Wirkt der Zauberer den Zauber auf einen anderen, so muss er diesen während der Prozedur berühren. Während der Zauber wirkt, kann der Verzauberte keine Luft mehr atmen. Der Zauberwirker oder ein Zauberkundiger, der den Zauber selbst beherrscht, kann den Zauber jederzeit selbst beenden. Andere Verzauberte können mittels Berührung von solchen Personen entzaubert werden oder müssen abwarten, bis der Zauber verlischt.					

## Dritter Grad

<b>Gedanken lesen</b>	III	15 + (5 x Geist des Opfers) MP	Berührung	-	-
Der Zaubernde stellt Blickkontakt zu seinem Opfer her. Der Zauberer kann die Gedanken seines Opfers erahnen. Der Spielleiter bestimmt anhand der Zauberprobe, wie detailliert die Informationen ausfallen (optimal: Geist des Opfers Erfolge). Das Opfer bemerkt die Wirkung des Zaubers als Zwang, an das zu denken, was der Zaubernde wissen will.					

<b>Gedankensturm</b>	III	55 MP	Sichtweite	spez.	6 Phasen
Der Zauberwirker wirft langsam seinen Kopf hin und her. Das Opfer kann daraufhin wegen starker Kopfschmerzen keinen klaren Gedanken mehr fassen (Intellekt - 8, unfähig Zauber zu wirken). Die Schmerzen sind so stark, dass der Verzauberte mit seinem Kraft-Wert so viele Erfolge erreichen muss wie der Zauberwirker bei der Zauberprobe, um nicht zusammenzubrechen. Der Zauber endet abrupt.					

<b>Gegenstände bewegen</b>	III	35+ MP	Sichtweite	-	1 Minute
Der Zaubernde richtet je nach Gewicht des Gegenstandes Finger, Hand oder Arm auf den Gegenstand, den er bewegen will. Der Zauberer kann jeden leblosen Gegenstand von bis zu 5 kg Masse anheben und langsam bewegen. Will der Zauberer schwerere Gegenstände bewegen, so erhöhen sich die Kosten für je 5 weitere kg um 8 MP.					

<b>Halluzinationen</b>	III	var.	Sichtweite	-	1 Stunde
Der Zauberwirker ruft im Geist des Opfers ein Trugbild hervor. Das Trugbild wirkt für alle Sinne des Opfers (auch z. B. magische Sicht) völlig real, da der Zauberwirker nur den Rahmen vorgibt, der aus den Erinnerungen, Ängsten usw. des Opfers selbst gefüllt wird. Kommt das Opfer durch das Trugbild zu Schaden, erleidet es geistige SP; sinken seine LP dadurch auf 5 oder weniger, so tritt die Bewusstlosigkeit tatsächlich ein, während sonst der Schaden mit dem Ende des Zaubers gegenstandslos wird.					

<b>Lähmung</b>	III	60 MP	Sichtweite	-	8 Phasen
Der Zauberer spannt ruckartig alle Gliedmaßen an. Die Gliedmaßen des Opfers werden vollständig gelähmt. Das Opfer kann versuchen, gegen die Lähmung anzukämpfen: Wenn es im Kampf an der Reihe ist, muss ihm eine Geist-Probe gelingen, um die Wirkung des Zaubers augenblicklich zu beenden (die Probe dauert eine Handlung).					

<b>Straße verzaubern</b>	III	var.	Berührung	-	~5 Minuten
Der Zauberwirker reist auf Straßen ohne Zeitverlust. Die Kosten bemessen sich nach der zurückzulegenden Strecke (nach dem Straßennetz, nicht Luftlinie): 500 Schritt kosten 1 MP. Dieser Zauber wirkt ähnlich wie eine Teleportation, allerdings nur auf richtigen Wegen und Straßen. Der Zauberwirker kann weitere Personen mitnehmen, die zusätzlichen Kosten berechnen sich in gleicher Art.					

<b>Sturmgebrüll</b>	III	65 MP	7 Schritt	spez.	-
Der Zauberer schreit sein Opfer an. In einem Winkel von 60° und einer Entfernung von bis zu sieben Schritt erleidet jedes Wesen, das über genügend empfindliche Ohren verfügt, (Wahrnehmung des Opfers) x 4 SP. Bei 4-5 Erfolgen im zweiten Wurf der Zauberprobe erhöht sich der Faktor auf 5, bei mehr als 5 Erfolgen sogar auf 7. Die Rüstung wird ignoriert. Hat der Betroffene eine besondere Fertigkeit im Bereich "Hören", so wird der Schaden nach Ermessen des Spielleiters erhöht.					

<b>Täuschung</b>	III	70 MP	Berührung	-	12 Phasen
Die Gestalt des Verzauberten verschwimmt. Ein Gegner muss bei jeder Verteidigung gegen den Verzauberten 2 Erfolge mehr erreichen, als der Verzauberte.					

<b>Trüben</b>	III	65 MP	Berührung	-	6 Phasen
Der Verzauberte erscheint als bizarr verzerrte, flimmernde Gestalt. Ein Angriff gegen einen derart verzauberten Gegner ist nur mit - 6 KW möglich, Fernkampfangriffe sogar um - 9 KW. Greift eine verzauberte Person an, so ist die Verteidigung des Angegriffenen um 2 Erfolge erschwert.					

<b>Wasser erschaffen</b>	III	6 MP pro 10 Liter	Berührung	-	ca. 2 Minuten
Der Zaubernde berührt mit seiner Hand einen beliebigen leblosen Gegenstand. Aus dem Gegenstand sprudelt Wasser hervor. Die Wassermenge, die der Zaubernde erschaffen kann, ist (außer durch die Machtkosten) unbegrenzt.					

<b>Wind der Wachsamkeit</b>	III	45 MP	Berührung	-	4 Phasen
Der Zauberer dreht sich mehrfach um seine eigene Achse. In der unmittelbaren Umgebung des Zauberers herrschen starke Winde, die alle nichtmagischen Geschosse von ihm ablenken. Nicht Verzauberte können nach Ermessen des Spielleiters in der Nähe des Zauberers Schutz suchen. Die Winde behindern den Zauberer (und nur ihn) in keiner Weise.					

## Vierter Grad

<b>Eile</b>	IV	85 MP	Berührung	-	10 Phasen
Der Verzauberte erhält zwei weitere Handlungen und zusätzliche Kampfwürfel in Höhe seines Motorik-Wertes. Durch die erhöhte Anspannung während des Zaubers hat der Verzauberte nach dem Ende des Zaubers bis zum nächsten erholsamen Schlaf jede Kampfphase 1 Handlung weniger. Die gewonnene Handlung kann nur für körperliche Handlungen verwendet werden.					

<b>Fleisch zu Nebel</b>	IV	100 MP	Berührung	-	14 Phasen
Der Zauberwirkende verwandelt einen Körper mitsamt aller Ausrüstung in eine ebenso große, blau schimmernde Nebelgestalt. Wenn starke Winde den Verzauberten auseinanderreißen, stirbt er. Berührt der Nebel eine Wasserfläche, verbindet er sich mit ihr; der Verzauberte ist bis zum Ende der Wirkungsdauer im Wasser gebunden. Feuer verursacht der Nebelgestalt normalen Schaden.					

<b>Kreaturenfesselung</b>	IV	105+ MP	Sichtweite	-	-
Gelingt dem Zauberer eine Geist-Probe in Höhe des Grades der Kreatur, wird ein anwesendes magisches Wesen seinem Willen unterstellt. Der Zauber kann nicht „auf Verdacht“ gewirkt werden, der Zauberer muss von der Anwesenheit des Wesens wissen. Der Zauberer trägt von nun an die Kosten, die das Wesen in der Dimension halten (evtl. auch permanente Kosten!).					

<b>Luftbrücke</b>	IV	var.	Sichtweite	-	1-2 Minuten
Der Zauberwirker formt mit seinen Händen eine kleine Brücke. Eine Brücke aus flimmernder Luft mit unbegrenzter Tragkraft wird erschaffen. Je zehn Schritt Länge kosten den Zauberwirker 35 MP. Die Brücke kann bis zu 60 Schritt lang und einen Schritt breit sein.					

<b>Unsichtbarkeit</b>	IV	95 MP	Berührung	-	10 Phasen
Der Verzauberte wird mitsamt seiner Ausrüstung unsichtbar. Für jede Verteidigung erhält der Verzauberte 6 zusätzliche Kampfwürfel.					

<b>Vakuum</b>	IV	110 MP	-	spez.	spez.
Der Zauberer atmet tief ein. Sämtliche Luft in einem Raum von maximal 200 Kubikschritt wird für 2 W6 Phasen vom Zauberer aufgesogen und komprimiert. Luftatmer im Raum (mit Ausnahme des Zauberers selbst) erleiden (Körper des Opfers) x 10 SP und danach jede Kampfphase 30 SP, bis der Zauber endet.					

<b>Verbannen</b>	IV	105+ MP	Sichtweite	-	-
Der Zaubernde deutet auf sein Ziel. Der Zaubernde schickt ein anwesendes magisches Wesen in seine Dimension zurück. Die Kosten belaufen sich auf (Geist des Wesens) x 35 MP. Der Zauber kann nicht "auf Verdacht" gewirkt werden, der Zauberer muss von der Anwesenheit des Wesens wissen.					

<b>Windschlag</b>	IV	65+ MP	Berührung	-	4+ Phasen
Der Verzauberte ist Ausgangspunkt eines gewaltigen Windes, der sich nach allen Richtungen ausbreitet und kleinere und/oder schwächere Personen bzw. Gegenstände wegblasen kann. Der Zauber hält 4 Kampfphasen an, jede weitere Phase kostet den Zauberwirker 25 MP. Gegner, die gegen den Wind ankämpfen wollen, müssen Kraft-Proben nach Ermessen des Spielleiters ablegen, um auch nur einen Schritt gegen den Wind anzukommen.					

<b>Zauberfesselung</b>	IV	86+ MP	Sichtweite	-	spez.
Ein Zauber wird mit maximaler Wirkungsdauer unter die Kontrolle des Zauberwirkenden gestellt. Die Kosten betragen 85 MP + die halben Kosten des betroffenen Zaubers. Sichtweite bezieht sich auf die Quelle des Zaubers. Der Widerstand kommt nur zum Tragen, wenn es sich bei der Quelle des Zaubers nicht um einen Gegenstand handelt.					

## Fünfter Grad

<b>Doppelgänger</b>	V	150 MP + 25 permanente MP	Berührung	-	spez.
Der Zaubernde erschafft ein genaues Duplikat der berührten Person, das er vollständig kontrollieren und dessen Sinne er für sich nutzen kann. Je schlechter die Zauberprobe ausfällt, desto ungenauer ist auch das Abbild des Doppelgängers. Alle spieltechnischen Werte des Doppelgängers sind halb so hoch wie die seines Ebenbildes. Der Aufbau des Doppelgängers kann Geist Minuten verzögert werden. Es besteht eine magische Verbindung zwischen dem Doppelgänger und dem Zauberer, die auf magischer Sicht zu erkennen ist.					

<b>Fliegende Festung</b>	V	var.	Sichtweite	-	mehrere Tage
Der Zauberwirker erschafft je nach Zahl der eingesetzten MP (8000+ MP, davon 100+ MP permanent) einen Magierturm aus purer Magie, der sich in die Wolken erhebt und mit bloßen Gedanken gelenkt werden kann. Der Zauberwirker kann auch schon bestehende Gebäude mit diesem Zauber verzaubern, dadurch verringern sich die Kosten nach Ermessen des Spielleiters.					

<b>Hirnschlag</b>	V	220 MP	Sichtweite	spez.	-
Der Zaubernde versucht, alleine mit der Macht seiner Gedanken, seinem Opfer schweren Schaden zuzufügen. Wirkt der Zauber, verliert der Verzauberte seine gesamten LP bis auf einen Punkt. Der Gegner muss mindestens tierhaft intelligent sein. Widersteht das Opfer diesem Zauber, erleidet es dennoch ein Viertel der SP. Permanente Intellekt-Einbußen liegen in der Hand des Spielleiters.					

<b>Klimawechsel</b>	V	500 MP	Sichtweite	-	-
Der Magier wirkt den Zauber auf ein (totes) Objekt und bestimmt ein Klima. Dieses Objekt verändert binnen drei Tagen das Klima der Umgebung in einem Umkreis von fünf Meilen. Das Objekt ist aus einer Entfernung von fünf Schritt auf magischer Sicht schwach erkennbar. Es sind keine permanenten MP notwendig.					

<b>Körperlosigkeit</b>	V	130 MP	Berührung	-	15 Phasen
Der Verzauberte wird mitsamt seiner Ausrüstung fast durchsichtig und kann durch beliebige nichtmagische Hindernisse hindurchgehen. Der Verzauberte ist immun gegen nichtmagische Waffen. Er unterliegt der Schwerkraft, bestimmt aber selbst, ob er Hindernisse durchdringen will oder nicht.					

<b>Laufen mit dem Wind</b>	V	190+ MP	Berührung	-	-
Der Zauberer bewegt sich hoch in der Luft mit der Geschwindigkeit des Windes. Der Zauber selbst kostet 160 MP, zusätzlich kosten je 100 Meilen 30 MP. Der Zauberer kann nach Ermessen des Spielleiters weitere Personen mitnehmen, zusätzliche Kosten entstehen hierdurch nicht.					

<b>Massenunsichtbarkeit</b>	V	240 MP	Berührung	-	20 Phasen
Der Zauberwirkende und bis zu Geist weitere Personen werden mitsamt ihrer Ausrüstung unsichtbar. Für jede Verteidigung erhält der Verzauberte 6 zusätzliche Kampfwürfel.					

<b>Schwerkraft aufheben</b>	V	220 MP	-	-	1 Minute
Der Zauberer kann in zehn Schritt Radius um ihn herum die Schwerkraft beliebig aufheben oder wirken lassen. Der Zauberer kann die auf ihn selbst wirkende Schwerkraft nicht aufheben.					

<b>Überlagerung</b>	V	70+ MP	Berührung	-	bis zu zwei Wochen
Der Zaubernde führt zwei Objekte zusammen. Der Zaubernde verbirgt ein Objekt für (Masse des Objekts in kg) MP in einem Trägerobjekt. Bei beiden Objekten kann es sich auch um Lebewesen handeln, also auch um den Zaubernden selbst. Wird ein Lebewesen gegen seinen Willen verzaubert, so kommt sein Widerstand zum Tragen. Der Zaubernde kann den Zauber jederzeit beenden, auch wenn er selbst das verborgene Objekt ist. Ein lebendes Trägerobjekt bemerkt den Zauber nur, wenn es den Zaubervorgang durchschaut. Nach Ermessen des Spielleiters kann bei gutem Gelingen der Zauberprobe ein lebendes verborgenes Objekt die Kontrolle über ein lebendes Trägerobjekt erlangen. In einem einzigen Trägerobjekt können beliebig viele Objekte verborgen werden. Jedes verborgene Objekt ist auf magischer Sicht vollständig sichtbar, auch wenn es eigentlich nichtmagisch ist.					

<b>Wetter herbeirufen</b>	V	170 MP	Sichtweite	-	-
Der Magier blickt gen Himmel und ruft ein beliebiges Wetter herbei. Der Zauberwirker hat keine Kontrolle über die weitere Entwicklung seiner Herbeirufung.					

<b>Zaubersperre</b>	V	160 MP	-	-	15 Phasen
Der Zauberer erschafft um sich herum ein kreisförmiges Feld von vier Schritt Radius, in dem eine bestimmte Richtung der Magie nicht mehr gewirkt werden kann. Auch Gebietsverzauberungen wirken in diesem Bereich nicht mehr. Zauberknoten dieser Richtung verlieren für die Dauer des Zaubers ihre Wirkung. Das von dem Zauberer bestimmte Gebiet bewegt sich nicht mit ihm mit.					

Von „[http://atwilys.de/meisterdermagie/index.php/Zauber\\_der\\_Hexermagie](http://atwilys.de/meisterdermagie/index.php/Zauber_der_Hexermagie)“

Kategorien: Magie | Zauber

---

- Diese Seite wurde zuletzt am 13. März 2008 um 12:55 Uhr geändert.
- Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .