

Zauber der Lebensmagie

Aus MeisterDerMagie Wiki

Inhaltsverzeichnis

Legende Tabellenform

Name	Grad	Kosten	Reichweite	Schaden	Dauer
Beschreibung					

- Erklärung der Zauberbeschreibung

Erster Grad

Sanftmut	I	12 MP	Ber.	-	eine Probe
Die bezauberte Person strahlt Ruhe und Selbstsicherheit aus, ihr Auftreten und ihre Rhetorik erhöhen sich um 8.					

Heilen	I	1 MP pro 2 LP	Ber.	-	-
Der Magier heilt die berührte Person. Pro Kampfphase werden maximal 5 LP geheilt. Die Berührung muss so lange aufrechterhalten werden, bis die Heilung im gewünschten Umfang abgeschlossen ist. Wunden werden durch diesen Zauber verschlossen, Knochen jedoch nicht gerichtet.					

Heilige Waffe	I	25 MP	Ber.	-	4 Phasen
Der Zauber belegt die berührte Waffe mit einer heiligen Aura. Gegen Kreaturen des Todes und des Chaos wird der Basisschaden der Waffe verdoppelt.					

Segen	I	20 MP	Ber.	-	4 Phasen
Der Verzauberte wird gegen Todesmagie gestärkt. Gegen solche Zauber erhält er 2 zusätzliche W6 beim Widerstandswurf. Außerdem erhält er 3 Würfel zusätzlich bei jeder Verteidigung gegen Todeskreaturen. Die Wirkung des todesmagischen Zaubers Furcht kann mit diesem Zauber aufgehoben werden.					

Zweiter Grad

Ausdauer	II	28 MP	Ber.	-	1 Tag
-----------------	----	-------	------	---	-------

Der Bezauberte verliert jegliche körperliche Erschöpfung. Es ist nicht unüblich, diesen Zauber auch auf Reit- und Lasttiere anzuwenden.

Gebet	II	38 MP	-	-	4 Phasen
Bei Nahkampfangriffen von Kreaturen der Todesmagie gegen den Verzauberten zählen nur 6er als Erfolge. Dieser Zauber wird von den Lebensmagiern unter dem Namen „Gebet“ gelehrt, es handelt sich bei ihm jedoch um kein Gebet im religiösen Sinn, und es hat daher weder Einfluss auf die Gunst des Ignatus noch hängt sein Gelingen von seiner Gunst ab.					

Heilige Rüstung	II	40 MP	Ber.	-	6 Phasen
Es legt sich ein gleißendes Licht über den Verzauberten. Es verschafft ihm am ganzen Körper 6 zusätzliche RS-Punkte. Zudem kann der Zauber manche Kreaturen der Todesmagie von ihrem Angriff zurückschrecken lassen. Hierzu wird vor dem ersten Angriff jeder Todeskreatur mit 1 W6 gewürfelt, bei 6 schreckt die Kreatur zurück. Je nach Mächtigkeit der Kreatur ist es dem Spielleiter überlassen, wie das Zurückschrecken ausfällt und ob sie dabei Kampfwürfel verliert.					

Heldentum	II	45 MP	Ber.	-	6 Phasen
Der Verzauberte erhält 6 zusätzliche Kampfwürfel. Für den Widerstandswurf gegen Zauber der Todesmagie erhält er 2 zusätzliche Würfel.					

Lebensquellen	II	35 MP	-	-	wenige Minuten
Der Zaubernde spürt die Lebenssauren aller Wesen im Umkreis von 12 Schritt. Die Intensität des Eindrucks ist abhängig von der Entfernung und der Lebenskraft eines Wesens. Je nach Intensität kann der Eindruck nach Ermessen des Spielleiters ausreichen, um einen Zauber auf das Wesen wirken zu können.					

Lichtblitz	II	35 MP	Sichtweite	40/60 SP	-
Der Zauberer richtet seine Hand auf sein Opfer. Gleißende Lichtblitze zucken von der Handfläche auf das Opfer und verursachen SP. Kreaturen der Todesmagie erleiden grundsätzlich den doppelten Schaden.					

Wahre Erkenntnis	II	30 MP	Ber.	-	8 Phasen
Der Verzauberte wird immun gegen Täuschungen jeder Art. Betroffen sind die Zauber Illusion, Magische Sicht trüben, Täuschung, Trüben, Unsichtbarkeit und Massenunsichtbarkeit sowie andere Phänomene nach Ermessen des Spielleiters.					

Wahres Licht	II	35 MP	-	-	8 Phasen
---------------------	----	-------	---	---	----------

Der Umkreis von zehn Schritt um den Zauberwirker wird von hellem Licht erfüllt. Alle Personen darin werden gegen Kreaturen der Todesmagie gestärkt (+ 3 Kampfwürfel), während diese Kreaturen selbst noch geschwächt werden (- 3 Kampfwürfel). Der Lichtschein bewegt sich mit dem Zauberwirker.

Dritter Grad

Entfluchen	III	45+ MP	Ber.	-	-
Der Verzauberte wird von einem Fluch befreit. Der Zauber wirkt ebenfalls gegen Flüche von Kobolden, Feen und anderen Wesen. Der Zaubervorgang dauert etwa eine halbe Stunde.					

Lichtspeer	III	30 MP	Sichtweite	80/110/150 SP	-
Der Zaubernde hebt einen Arm, als wenn er einen Wurfspeer schleudern würde. In der Hand des Zaubernden entsteht ein gleißender, weißer Speer, der von ihm geworfen werden kann und stets sein Ziel findet. Todeskreaturen erleiden grundsätzlich den doppelten Schaden. Der Lichtspeer verschwindet nach seinem einmaligen Gebrauch.					

Löwenherz	III	65 MP	Ber.	-	9 Phasen
Den Verzauberten umgibt eine Plattenpanzerung aus reinem Licht. Sie schützt ihn am ganzen Körper mit 9 zusätzlichen RS-Punkten. Außerdem erhält der Verzauberte 7 zusätzliche Kampfwürfel. Zudem kann der Zauber manche Kreaturen der Todesmagie von ihrem Angriff zurückschrecken lassen. Hierzu wird vor dem ersten Angriff jeder Todeskreatur mit 1 W6 gewürfelt, bei 6 schreckt die Kreatur zurück. Je nach Mächtigkeit der Kreatur ist es dem Spielleiter überlassen, wie das Zurückschrecken ausfällt und ob sie dabei KW verliert.					

Zwang zur Wahrheit	III	(Geist des Opfers) x 5 MP	Ber.	-	-
Der Zaubernde legt seinem Opfer die Hand auf die Stirn. Das Opfer muss dem Zaubernden eine mit Ja oder Nein beantwortbare Frage wahrheitsgemäß beantworten. Die Kosten für den Zauber fallen selbst dann an, wenn das Opfer die Frage aufgrund mangelnden Wissens nicht beantworten kann. Gelingt es dem Opfer, dem Zauberer zu widerstehen, so kann dieser den Zauber bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht mehr auf es wirken.					

Vierter Grad

Unverwundbarkeit	IV	90 MP	Ber.	-	4 Phasen
Der Verzauberte wird unverwundbar. Zauber und magische Waffen richten weiterhin normalen Schaden an.					

Vertreibung des Bösen	IV	105 MP	-	spez.	-
------------------------------	----	--------	---	-------	---

Ein Ring aus Licht breitet sich um den Zauberwirker bis in zehn Schritt Entfernung aus. Alle Kreaturen der Todesmagie, deren Widerstandsprobe misslingt, verbrennen augenblicklich. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob der Zauber den nicht verbrannten Kreaturen anderweitig Schaden zufügt.

Fünfter Grad

Auferstehung	V	160+ MP	Ber.	-	-
Der Zauber erweckt ein erst kürzlich verstorbenes Wesen wieder zum Leben. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, wie lange das Wesen schon verstorben sein kann (mindestens jedoch einen Tag). Der Zaubervorgang dauert zwischen einer und zwei Stunden.					

Heilige Rache	V	140 MP	-	spez.	12 Phasen
Jedes Wesen, das einen Angriff gegen den Zaubernden versucht, wird sofort von einem weißen Blitz getroffen, welcher aus dem Zaubernden herausfährt. Der Blitz verursacht bei lebenden Wesen 60 SP und lähmt sie, solange sie sich im Umkreis von 16 Schritt um den Zaubernden aufhalten. Todeskreaturen erleiden 180 SP. Es kommt für jeden Versuch eines Angriffs (also auch für einen fehlgeschlagenen oder parierten Angriff) zu einem Blitz. Auf Fernkampfangriffe und Zauber reagiert die Heilige Rache jedoch nicht.					

Massenheilung	V	250 MP	-	-	-
Auf alle bedürftigen Lebewesen in einem vom Zaubernden bestimmten Radius um ihn herum werden 10000 LP gleichmäßig verteilt. Der maximale Radius beträgt 2 Meilen. Der Zaubervorgang dauert etwa zehn Stunden.					

Schutz	V	120+ MP	3 Schritt	-	8+ Phasen
Der Zauberwirker verschränkt die Arme vor der Brust. Eine milchig-trübe Mauer erscheint an einer vom Zauberwirker gewünschten Stelle. Die quaderförmige Mauer ist bis zu fünf Schritt lang, bis zu vier Schritt hoch und dünn wie Glas. Jeglicher Schaden, der die Mauer trifft, wird ignoriert. Der Zauber hält acht Kampfphasen lang an, jede weitere Phase kostet den Magier 40 MP. Berührt eine Todeskreatur die Mauer, so erleidet sie 40 SP.					

Sechster Grad

Heiliges Wort	VI	300 MP	-	spez.	-
Ein heller Glockenton breitet sich um den Zauberer bis in eine Meile Entfernung aus. Alle betroffenen Kreaturen der Todesmagie zerfallen bei misslungener Widerstandsprobe zu Staub. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob besonders mächtige oder vereinzelte andere Kreaturen den Zauber überstehen und evtl. anderweitig Schaden erleiden.					

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

Kategorien: Magie | Zauber

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 27. Dezember 2007 um 12:50 Uhr geändert.
 - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .