

# Zauber der Naturmagie

Aus MeisterDerMagie Wiki

## Inhaltsverzeichnis

## Legende Tabellenform

Name	Grad	Kosten	Reichweite	Schaden	Dauer
Beschreibung					

- Erklärung der Zauberbeschreibung

## Erster Grad

Netz	I	12+ MP	Sichtweite	-	-
Der Zaubernde zeigt mit einer Hand auf sein Ziel. Der Zauber erschafft ein klebriges Netz, das versucht, das Opfer bewegungsunfähig zu machen. Das Netz kann nur mit einer Kraft-Probe zerrissen werden, aber der Zaubernde kann durch eine Verstärkung in 12 MP-Schritten die Probe um jeweils 1 Erfolg erschweren. Bei entsprechender Verstärkung kann die Befreiung aus eigener Kraft unmöglich werden.					

Schlamm	I	18+ MP	-	-	-
Der Zaubernde berührt mit der Hand den Erdboden unter sich. Im Radius von drei Schritt um den Zauberwirker verwandelt sich der Boden in knietiefen, zähen Schlamm. Der Zauberwirker kann den Radius für je 12 MP um einen Schritt erhöhen. In dem betroffenen Gebiet erfordert jede Bewegung auf ein anderes Hexfeld den Einsatz von 6 KW. Der Zauberwirker selbst befindet sich auf einem kleinen Fleck nicht betroffener Erde (Radius 0,4 Schritt). Der Zauber wirkt nur auf Erdboden, also nicht auf Straßen, Felsen usw.					

Stärke	I	12+ MP	Ber.	-	8 Phasen
Der Körper-Wert des Verzauberten wird um 1 erhöht, der Kraft-Wert um 2. Jede zusätzliche Stärkung kostet weitere 12 MP. Durch diese kurzzeitige Stärkung ergeben sich jedoch keine Veränderungen von Kampfwerten etc., da der Körper sich nicht so kurzfristig umstellen kann.					

Wasser reinigen	I	10 MP	spez.	-	(Geist) Minuten
Der Zaubernde formt mit Daumen und Zeigefinger einen Ring und gießt wie auch immer verseuchtes Wasser hindurch. Das Wasser wird so gereinigt, dass es die Qualität von frischem Quellwasser besitzt. Als "wie auch immer verseuchtes Wasser" gilt jede Flüssigkeit, deren Hauptbestandteil Wasser ist – der Zauber wirkt also z. B. auch auf Wein.					

<b>Zauberpfeil</b>	I	16 MP	Ber.	-	ca. 1 Minute
Der so verzauberte Pfeil beginnt, in einem schwachen, grünlichen Licht zu leuchten. Beim Schuss entfällt die Erschwerung aufgrund der Distanz. Dabei zieht der Pfeil eine glitzernde Spur nach sich, die nach einigen Sekunden verblasst. Als Projektile können nur Pfeile und Bolzen verwendet werden. Die Verzauberung hält wenige Minuten an.					

## Zweiter Grad

<b>Beherrschung brechen</b>	II	22 + (Geist des Beherrschers) MP	Ber.	-	-
Der Zauberwirker berührt die Stirn eines Beherrschten. Die Bindung zwischen dem Beherrscher und seinem Opfer wird unterbrochen. Der Zauber wirkt nicht nur gegen den Zauber Beherrschung, sondern auch gegen Aufträge mancher Wesen (Dämonen, Kobolde usw.).					

<b>Erdenüberlieferung</b>	II	25 MP	-	-	spez.
Der Zaubernde sieht durch die Augen der Lebewesen in Geist x 50 Schritt Radius. Der Zauber wirkt sogar auf Wesen wie Ameisen, Fische oder Fliegen. Es steht dem Zaubernden frei, wann er den Zauber beendet.					

<b>Fessel</b>	II	var.	7 Schritt	-	spez.
Der Zauberer richtet eine Hand gegen ein Tier und blickt ihm in die Augen. Das Tier wird den Zauberer nicht mehr angreifen und muss sich in einem Radius von sieben Schritt um den Zauberer aufhalten. Das Tier legt stündlich eine Widerstandsprobe ab, die jede Stunde um einen Erfolg erleichtert wird. Bei gelungener Probe wird das Tier i. d. R. fliehen.					

<b>König der Tiere</b>	II	var.	Sichtweite	-	1 Tag
Der Zauberwirker zeigt auf ein Tier. Das Tier wird dem Zauberwirker untertan. Der Zauber kann für erheblich höhere Kosten auch auf eine größere Anzahl Tiere der gleichen Spezies angewandt werden.					

<b>Naturheilung</b>	II	(Körper des Verzauberten) x 4 MP	Ber.	-	spez.
Sämtliche Wunden des Verzauberten werden im Verlaufe eines Tages geheilt (d. h. LP auf dem Maximalwert). Der Zauber wirkt nur, wenn sich der Verzauberte während dieses Tages fernab von bebautem Gelände ausruht. Der Zaubervorgang dauert eine Viertelstunde.					

<b>Pfadfinder</b>	II	20 MP	Ber.	-	1 Tag
-------------------	----	-------	------	---	-------

Der Verzauberte bewegt sich auch in unwegsamstem Gelände mit der höchsten Geschwindigkeit. Der Zauber unterstützt in keiner Weise das Entdecken von Spuren.

<b>Rost</b>	II	25 MP	Sichtweite	spez.	3 Phasen
Ein grüner Schleimball schießt auf die Metallwaffe oder Rüstung des Opfers und lässt sie für drei Kampfphasen rosten (jede Kampfphase Halbierung der Stabilität). Der Zauber wirkt sogar gegen magische Waffen. Evtl. verwendetes magisches Metall bleibt jedoch erhalten (und somit evtl. auch die Waffe). Die Wirkung auf andere Metallgegenstände liegt im Ermessen des Spielleiters.					

<b>Säurepfeil</b>	II	30 MP	Ber.	spez.	ca. 3 Minuten
Das verzauberte Projektil verursacht, sobald es die Rüstung durchdrungen hat, 35 SP Säureschaden zusätzlich zum normalen Waffenschaden. Erreicht der Zaubernde im zweiten Wurf der Zauberprobe 4 oder mehr Erfolge, so fallen weitere (2 x Magie) SP an. Als Projektile können nur Pfeile und Bolzen verwendet werden. Die Wirkung der Säure auf die Rüstung liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Verzauberung hält wenige Minuten an.					

<b>Scharfsinn</b>	II	22 MP	Ber.	-	2 Stunden
Die Wahrnehmung des Verzauberten wird verdoppelt. Der Verzauberte wird dadurch auch empfindlicher z. B. gegenüber üblen Gerüchen, lauten Geräuschen usw.					

<b>Schnelligkeit</b>	II	26 MP	Ber.	-	(Geist) Phasen
Der Verzauberte erhält eine zusätzliche Handlung pro Kampfphase. Der Zauber ist nicht potenzierbar.					

<b>Steinerne Haut</b>	II	25 MP	Ber.	-	8 Phasen
Die Haut des Verzauberten überzieht sich mit einer panzernden, aber dennoch geschmeidigen Schicht aus Stein (+ 9 RS am ganzen Körper). Für die Dauer des Zaubers sinkt die Anzahl der Kampfwürfel um 4. Der Widerstand kommt nicht zum Tragen, wenn der zu Verzaubernde einwilligt.					

<b>Tiere besänftigen</b>	II	var.	Sichtweite	-	-
Der Zaubernde stellt Blickkontakt zu einem Tier her, dessen Angriffslust daraufhin überwunden wird. Wenn es nicht angegriffen wird, dreht es ab und verschwindet im Unterholz.					

## Dritter Grad

<b>Bote</b>	III	45 MP	-	-	-
Ein heimisches Tier erscheint und nimmt vom Zauberer einen Auftrag entgegen. Art und Fähigkeiten des Boten liegen im Ermessen des Spielleiters. Der Bote versteht klare Anweisungen des Zauberers. Aufträge, die den Boten offensichtlich in Lebensgefahr bringen, wird er nicht ausführen.					

<b>Dornenfeld</b>	III	55 MP	-	spez.	-
Der Zauberwirker erschafft im Umkreis von fünf Schritt einen Teppich aus spitzen Dornen auf dem Erdboden. Jede Kreatur, die sich darin im Nahkampf einen Schritt weit bewegt, erleidet (Kreativität des Zauberwirkers) x 2 SP. Der Zauberwirker ist selbst auch betroffen. Der Dornenteppich bleibt bestehen. Der Zauber wirkt nur auf Erdboden, also nicht auf Straßen, Felsen usw.					

<b>Eisblitz</b>	III	75 MP	Sichtweite	90/+40/+80 SP	-
Ein eiskalter Blitz schießt vom Himmel, evtl. gefolgt von einem Hagelsturm. Er trifft sein Ziel mit 90 SP, die Rüstung wird ignoriert. Bei den weiteren Schadensniveaus wird die Rüstung berücksichtigt. Bei kälteempfindlichen Wesen ist eine Verminderung der AB und/oder der KW nach Ermessen des Spielleiters möglich.					

<b>Elfenblick</b>	III	55 MP	Sichtweite	-	spez.
Der Zaubernde stellt Blickkontakt zu seinem Opfer her. Das Opfer ist gezwungen, den Blickkontakt aufrecht zu erhalten, und ist zu keinen weiteren Handlungen fähig. Wird der Blickkontakt unterbrochen, endet der Zauber. Das Opfer empfindet die Verzauberung nicht als Zwang.					

<b>Entgiften</b>	III	var.	Ber.	-	-
Der Zauber vertreibt bereits aufgenommenes Gift aus dem Körper des Verzauberten. Das neutralisierte Gift tritt aus Ohren, Nase und Mund aus.					

<b>Erdwanderung</b>	III	85 MP	Ber.	-	1 Tag
Der Verzauberte kann sich ungehindert durch die Erde bewegen. Er kann dabei ohne Probleme atmen. Der Verzauberte unterliegt der Schwerkraft, bestimmt aber selbst, ob er Hindernisse durchdringen will oder nicht. Der Zauber wirkt nur in Erdboden, nicht in Fels.					

<b>Lebendes Holz</b>	III	var.	Ber.	-	spez.
Der Zauberwirker kann lebendes Holz binnen Minuten biegen und winden, wie er es gern haben möchte. Der Zauber wird von den Waldelfen gerne zum Hausbau eingesetzt.					

<b>Regeneration</b>	III	85 MP	Ber.	-	8 Phasen
Die Verwundungen des Verzauberten werden nach und nach geheilt (jede Kampfphase halber Magie-Wert des Zaubernden in LP). Ein vollständig genesener Körper kann außerhalb des Kampfes Gliedmaßen regenerieren. Der Zauber kann nicht angewendet werden, wenn der Tod bereits eingetreten ist.					

<b>Ruf der Risse</b>	III	60 MP	-	-	-
----------------------	-----	-------	---	---	---

Der Zaubernde berührt mit der Hand oder seiner Waffe den Boden. Eine Erdspalte sucht sich einen Weg vom Zaubernden bis zu einem bis zu fünf Schritt entfernten Zielpunkt. Sie schließt sich nach 3 Kampfphasen. Der Riss bildet sich zufällig bis zu dem bestimmten Zielpunkt. Betroffenen Wesen muss eine Reflex-Probe auf 3 Erfolge gelingen, damit sie nicht in die Spalte fallen. Wesen, die in die Spalte gestürzt sind, werden zerquetscht, wenn sie sich schließt. Der Zauber kann nur auf Erdboden und Fels angewendet werden, nicht jedoch in Gebäuden.

<b>Spuren verwischen</b>	III	48+ MP	Ber.	-	-
Der Verzauberte hinterlässt bei der Fortbewegung keinerlei sichtbare Spuren. Der Zauber selbst kostet 45 MP, zusätzlich kostet je eine Meile 3 MP. Der Zauber tilgt keine Gerüche, magischen Auren usw.					

<b>Versteinerung</b>	III	65+ MP	Sichtweite	-	spez.
Ein Granitbrocken rast auf das Ziel zu und verschmilzt mit ihm. Das Opfer versteinert daraufhin für eine durch den Zauberwirker vorher zu bestimmende Zeit. Die Kosten betragen 50 MP + 15 MP je Kampfphase. Die oben angegebenen Kosten gelten für etwa menschengroße Ziele (Zwerg: 2/3 der Kosten, Kobold: Hälfte der Kosten, Drache: 30-fache Kosten).					

<b>Verwandlung beenden</b>	III	var.	Ber.	-	-
Der Zauber beendet sämtliche Wer-Phänomene oder chimärenhaften Veränderungen. Meist stirbt ein Teil einer Chimäre bei der Trennung.					

## Vierter Grad

<b>Eisenhaut</b>	IV	110 MP	Sichtweite	-	10 Phasen
Der Verzauberte wird am ganzen Körper mit einer ehernen Schicht umgeben (+ 18 RS am gesamten Körper). Für die Dauer des Zaubers sinkt die Anzahl der Kampfwürfel um 8. Sprechen ist mit Eisenhaut nicht möglich.					

<b>Eissturm</b>	IV	95 MP	Sichtweite	spez.	spez.
Ein Hagelregen prasselt auf das Ziel nieder. Alle Betroffenen im Umkreis von zwei Schritt erleiden 140 SP. Bei 4-5 Erfolgen im zweiten Wurf der Zauberprobe hält der Eissturm eine weitere Kampfphase an und verursacht dann 80 SP. 6-7 Erfolge: Weitere Kampfphase mit 60 SP. Mehr als 7 Erfolge: Weitere Kampfphase mit 50 SP. Bei kälteempfindlichen Wesen ist eine Verminderung der AB und/oder der KW nach Ermessen des Spielleiters möglich.					

<b>Elementarrüstung</b>	IV	100 MP	Ber.	-	9 Phasen
Der Zauber belegt die Kleidung des Zaubernden mit einem magischen und natürlichen Schutz (6 zusätzliche Widerstandswürfel, + 12 RS am ganzen Körper). Kleidung meint hier auch Rüstung.					

<b>Erdwall</b>	IV	88+ MP	-	-	-
----------------	----	--------	---	---	---

Der Zauber erschafft eine drei Schritt hohe und einen Schritt dicke stabile Wand aus Erde um den Zauberer herum. Er kostet 80 MP + 8 MP je Schritt Radius. Das erforderliche Erdmaterial wird aus der Umgebung zusammengezogen.

<b>Gegenstände beleben</b>	IV	82+ MP	Ber.	-	-
Der Zauberer haucht einem beliebigen Gegenstand Leben ein. Der Zauber kostet 75 MP + 7 MP je angefangenem kg Masse. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, wie intelligent, stark usw. die so geschaffene Kreatur ist. Die Kreatur besitzt eine vom Spielleiter bestimmte Zahl LP; sinkt diese auf Null oder weniger, endet die Verzauberung.					

<b>Transmutation</b>	IV	36+ MP	-	-	-
Der Zauber verbessert die natürlichen Gegebenheiten und somit auch die Erträge eines Gebietes ins Bestmögliche. Der Zauber kostet 35 MP + 1 MP je Schritt Radius. Davon ist für je zehn angefangene Schritt Radius 1 MP permanent. Die Verzauberung und ihre permanenten Kosten sind irreversibel. Der Zaubernde kann den Ort verlassen. Der Zaubervorgang dauert etwa zwölf Stunden.					

## Fünfter Grad

<b>Ruf der Blitze</b>	V	180 MP	-	spez.	12 Phasen
Der Zauber ruft ein Gewitter herbei. Jede Kampfphase schlagen nach Anzahl der erzielten Erfolge (2er-Schritte) 4, 5, 6, 7 oder 8 Blitze völlig zufällig auf die Anwesenden ein. Ein Blitz verursacht 80 SP, wobei die Rüstung ignoriert wird. Der Zauberwirker selbst wird von den Blitzen nicht getroffen.					

<b>Verfangen</b>	V	100+ MP	-	-	15 Phasen
Pflanzen schießen aus dem Erdboden und umschlingen alle Angreifer Stück für Stück bis zur völligen Bewegungsunfähigkeit. Jeder Betroffene wird von mindestens sechs Pflanzen angegriffen. Pro Kampfphase wird den Verfangenen eine Handlung abgezogen. Nach Ermessen des Spielleiters ist es möglich, sich von den Pflanzen zu befreien. Sinkt die Anzahl der Handlungen jedoch auf Null, kann sich der Verfangene nicht mehr bewegen oder befreien. Die Kosten betragen 80 MP + 20 MP pro Gegner. Der Zauber kann nur auf Erdboden gewirkt werden. Die Pflanzen folgen danach ihrem normalen Lebenslauf.					

## Sechster Grad

<b>Erdentor</b>	VI	450 MP	-	-	-
Der Zauber erschafft zwei bleibende Portale im Erdboden, zwischen denen der Zauberer ohne Zeitverlust reisen kann. Beide Tore können nur auf Erdboden stehen. Das Erdentor kann maximal sieben Personen gleichzeitig befördern, danach kann es Tage oder gar Wochen dauern, bis es wieder nutzbar ist. 25 MP der Zauberkosten sind permanent.					

Von „[http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/Zauber\\_der\\_Naturmagie](http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/Zauber_der_Naturmagie)“

Kategorien: Magie | Zauber

- 
- Diese Seite wurde zuletzt am 14. März 2008 um 13:04 Uhr geändert.
  - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .