

Zauber der Neutralmagie

Aus MeisterDerMagie Wiki

Inhaltsverzeichnis

Legende Tabellenform

Name	Grad	Kosten	Reichweite	Schaden	Dauer
Beschreibung					

- Erklärung der Zauberbeschreibung

Erster Grad

Illusion	I	var.	Sichtweite	-	-
<p>Der Zaubерnde erschafft die Illusion eines Gegenstandes und täuscht somit mindestens einen Sinn. Der oder die Sinne aller Wesen in Reichweite werden getäuscht. Die Genauigkeit der Illusion nimmt mit der Entfernung nach Ermessen des Spielleiters ab. Der Zauber wirkt nicht auf den Tastsinn, d. h. eine Wahrnehmung des Tastsinns zerstört die Illusion. Wird der Zauber nicht auf diese Weise nicht zerstört, bleibt er erhalten, bis er vom Zaubерnden aufgehoben wird.</p> <p>Die Kosten sind folgendermaßen gestaffelt:</p> <p>Basiskosten pro Sinn: 10 MP</p> <p>Zusatzkosten Detailgrad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leicht zu entdecken: +10 MP (Wenige Details, Entdeckung mit WA-Probe aus bis zu 10 Schritt Entfernung möglich) ▪ Anspruchsvoll zu entdecken: +20 MP (Entdeckung mit einer anspruchsvollen WA-Probe aus bis zu 10 Schritt Entfernung möglich) ▪ Schwer zu entdecken: +30 MP (Entdeckung mit einer schweren WA-Probe aus bis zu 10 Schritt Entfernung möglich) ▪ Sehr schwer zu entdecken: +40 MP (Entdeckung mit einer sehr schweren WA-Probe aus bis zu 10 Schritt Entfernung möglich) ▪ Fast unmöglich zu entdecken: +50 MP (Entdeckung mit einer fast unmöglichen WA-Probe aus bis zu 10 Schritt Entfernung möglich) <p>Zusatzkosten Magnitude:</p> <p>Je nach getäuschem Sinn fallen eventuell zusätzliche Kosten für die so genannte Magnitude also z.B. Größe (Sicht), Lautstärke (Geräusch), oder Intensität (Geruch), etc. an.</p> <p>Diese Kosten müssen vom Spielleiter bestimmt werden. Zusatzkosten fallen allerdings erst an, wenn außergewöhnliche Dimensionen erreicht werden. Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sicht: Drache in Lebensgröße 					

- Geruch: Betroffene fliehen oder müssen sich übergeben.
- Geräusch: Das Geräusch übertönt alle anderen Geräusche

Illusion zerstören	I	8+ MP	Sichtweite	-	-
Sämtliche Illusionen im gewünschten Radius um den Zaubernden (Kosten je Schritt: 8 MP) werden zerstört. Die Kosten für den Zauber fallen auch an, wenn in dem gewünschten Radius keine Illusionen vorhanden sind. Der Zauber besitzt keine andauernde Wirkung, sondern zerstört nur Illusionen, die zum Zeitpunkt des Aussprechens im gewünschten Radius vorhanden sind.					

Lichtzauber	I	1 MP	-	-	30 Minuten
Der Zauberwirker richtet eine Handfläche nach oben. Über der Handfläche erscheint eine faustgroße Lichtkugel, die einen Radius von vier Schritt um den Zauberwirker in einer beliebigen Farbe gleichmäßig erleuchtet. Der Zauberwirker kann die Leuchtstärke der Kugel nach Belieben verringern.					

Magisches Geschoss	I	10 MP	Sichtweite	15 SP	-
Der Zauberer deutet mit einem Finger auf sein Ziel. Ein kleiner weißer Ball aus gebündelter Macht schießt aus dem Finger auf ein Wesen.					

Reparieren	I	var.	Ber.	-	-
Ein nicht magischer Gegenstand wird nach Ermessen des Spielleiters nach und nach wiederhergestellt. Der Zaubernde sollte unbedingt darauf achten, nur den gewünschten Gegenstand zu berühren, um nicht das Umfeld mit zu reparieren (Beispiel: Vase auf Tisch in Haus...). Die Reparatur wird auf jeden Fall abgeschlossen, was für den Zaubernden äußerst unangenehme Folgen haben kann (zu hohe Machtkosten).					

Zweiter Grad

Alarmzauber	II	var.	Sichtweite	-	12 Stunden
Der Zauberer legt einen Kreis von maximal vier Schritt Radius fest. Wird dieser Kreis von einem dem Zauberer feindlich gesinnten Wesen durchbrochen, bemerkt er es. Der Alarmzauber löst nur bei wirklichen Bedrohungen aus, nicht aber z. B. bei Stechmücken.					

Blenden	II	(Geist des Opfers) x 5 MP	Sichtweite	-	-
Das Opfer ist für die nächste Kampfphase blind.					

Kampfzauber stören	II	20+ MP	Sichtweite	-	-
---------------------------	----	--------	------------	---	---

Ein silberner Pfeil schießt einem Kampfzauber entgegen und neutralisiert ihn. Die Kosten betragen 20 x (Grad des zu neutralisierenden Zaubers) MP. Es ist möglich, mit diesem Zauber ähnlich einer Parade auf einen Kampfzauber zu reagieren.

Magische Maske	II	var.	1 Schritt	-	-12 Stunden
<p>Der Verzauberte nimmt die Gestalt eines humanoiden Wesens an. Die Täuschung wirkt auf alle Wesen in Sichtweite des Verzauberten. Der Zauber wirkt nicht auf andere Sinne, sodass eine Entdeckung durch Gerüche oder Berührungen möglich ist. Die Erscheinung des Verzauberten hängt von der Kreativität des Zaubernenden ab, da auch Ausrüstung, Kleidung, etc. vom Zaubernenden bestimmt werden. Benutzt der Verzauberte eigene Ausrüstung, ohne dass diese im Trugbild vorhanden ist, wird der Zauber aufgehoben (Z.B. ziehen eines Zweihänders in einer Goblin-Maske).</p> <p>Die Kosten sind folgendermaßen gestaffelt:</p> <p>Basiskosten pro Sinn: 10 MP</p> <p>Zusatzkosten Detailgrad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leicht zu entdecken: +10 MP (Wenige Details, Entdeckung mit WA-Probe aus bis zu 5 Schritt Entfernung möglich) ▪ Anspruchsvoll zu entdecken: +20 MP (Entdeckung mit einer anspruchsvollen WA-Probe aus bis zu 5 Schritt Entfernung möglich) ▪ Schwer zu entdecken: +30 MP (Entdeckung mit einer schweren WA-Probe aus bis zu 5 Schritt Entfernung möglich) ▪ Sehr schwer zu entdecken: +40 MP (Entdeckung mit einer sehr schweren WA-Probe aus bis zu 5 Schritt Entfernung möglich) ▪ Fast unmöglich zu entdecken: +50 MP (Entdeckung mit einer fast unmöglichen WA-Probe aus bis zu 5 Schritt Entfernung möglich) 					

Persönlichkeit lesen	II	20 + (4 x Geist des Opfers) MP	Ber.	-	-
<p>Der Zauberwirker erhält Einblick in die Persönlichkeitsmerkmale und die herausragenden Fertigkeiten des Opfers. Der Spielleiter bestimmt die Genauigkeit der erhaltenen Informationen anhand der Zauberprobe.</p>					

Verwandlung	II	var.	Ber.	-	1 Tag
<p>Während der Magier den Spruch studiert, entscheidet er sich für ein Lebewesen, dessen Gewicht mindestens 1/40 und höchstens das zehnfache des Gewichtes des Magiers beträgt. Der Zauber ist dann auf das gewählte Tier fixiert, kann jedoch beliebig oft mit einem anderen Tier erlernt werden. Wenn der Magier den Spruch anwendet verwandelt er sich oder ein Opfer in dieses Tier. Die Selbstverwandlung kann vom Magier jederzeit beendet werden, verzauberte Personen können nur durch eine Entzauberung vorzeitig in ihre Gestalt zurückkehren. Während der Verwandlung besitzt die verzauberte Person alle Fähigkeiten des gewählten Lebewesens, sie besitzt allerdings noch ihre eigenen geistigen Eigenschaften. Es ist nicht möglich, sich in magische Lebewesen zu verwandeln, ebenso wie die Anwendung von Magie während der Zauberdauer.</p>					

Dritter Grad

Entzaubern	III	var.	Ber.	-	-
Der Zauber hebt eine Verzauberung auf. Die Kosten betragen das Anderthalbfache der Verzauberung. Der Zauber wirkt nicht auf Chimären und Wer-Phänomene.					

Flammenaura	III	50 MP	Ber.	-	1 Stunde
Der Verzauberte samt Kleidung und Ausrüstung wird von magischen Flammen umgeben und so vor den Auswirkungen von Hitze und Feuer geschützt. Jedes Wesen, das mit einem Verzauberten in Kontakt kommt, erleidet 1 W6 SP Flammenschaden; die Flammen breiten sich aber nicht aus.					

Flug	III	45 MP	Ber.	-	1 Stunde
Der Verzauberte erhält für eine Stunde die Fähigkeit zu fliegen. Die Höhe seines Fluges ist beschränkt auf Magie Schritt. Mit Höhe ist die Entfernung zum nächsten unter dem Fliegenden befindlichen Boden gemeint.					

Gegenstände befragen	III	18 MP	Hörweite	-	-
Der Zauberer stellt einem beliebigen Gegenstand eine Frage. Der bezauberte Gegenstand beantwortet die Frage nach bestem Wissen. Die Kosten für den Zauber fallen selbst dann an, wenn der Gegenstand die Frage aufgrund mangelnden Wissens nicht beantworten kann. Was der Gegenstand wissen kann, liegt im Ermessen des Spielleiters.					

Haltbarkeit	III	45+ MP	Ber.	-	-
Für 45 MP erhält ein totes Objekt von maximal 1 kg Masse unbegrenzte Haltbarkeit. Der Zauber kostet hierfür einen permanenten MP. Die einmaligen und permanenten Kosten steigen mit jedem weiteren angefangenen kg in Schritten von 45 bzw. 1 MP. Lebensmittel werden durch diesen Zauber unverdaulich. Der Zaubervorgang dauert ca. eine Viertelstunde.					

Machtentzug	III	60 MP	Ber.	-	-
Der Zauber muss auf einen magischen Gegenstand gesprochen werden. Wird mit diesem Gegenstand ein Machtspeicher berührt, so werden dem Speicher 18 W6 MP entzogen. Davon erhält der verzauberte Gegenstand 6 W6 MP (neu würfeln). Ist der magische Gegenstand ein Zauberstab des mindestens IV. Grades, so kann die entzogene Macht im Stab gespeichert werden. Magische Gegenstände und Artefakte können sich durch die entzogene Macht regenerieren.					

Magischer Schild	III	55+ MP	-	-	3+ Phasen
Der Zaubernde erhält für 3 Kampfphasen einen leuchtend goldenen Schild aus reiner Macht, der ihn nicht behindert und an Hand, Unter- und Oberarm unbegrenzt schützt. Der Blockadewert beträgt 3, der Verteidigungsbonus 4. Die Kosten belaufen sich auf 55 MP + jeweils 15 MP für jede weitere Kampfphase. Der Schild schützt auch vor magischem Feuer, Odem und ähnlichem.					

Reflexion	III	50+ MP	-	-	3+ Phasen
------------------	-----	--------	---	---	-----------

Auf den Zauberer gerichtete Angriffszauber werden reflektiert. Werden eventuelle Widerstands-Hürden überwunden, so wirkt der reflektierte Zauber direkt gegen seinen Urheber, ansonsten verpufft er wirkungslos.

Schutz (magische Angriffe)	III	60+ MP	-	-	8+ Phasen
Der Zauberwirker wird samt seiner Ausrüstung von einem schimmernden Film eingehüllt, der ihn vor den meisten Zaubern schützt, bevor sie überhaupt zu ihm gelangen. Der Magieangriff richtet sich zunächst gegen den Schutzzauber (12 Widerstandswürfel), überwindet er diesen, wird die Zauberprobe gegen das eigentliche Opfer wiederholt. Der andere Zauberer muss demnach zwei Zauberproben ablegen, eine gegen den Schutzzauber und bei Gelingen eine weitere gegen sein Opfer.					

Schutz (nichtmagische Angriffe)	III	60 MP	-	-	-
Der Zaubernde wird von einer glasähnlichen Kugel umgeben, die ihn mit (Geist x Geist) LP schützt und unter der nur eine Person Platz findet. Hat die Kuppel ihre LP verloren, so zerspringt sie in unzählige Stücke, die sich in Nichts auflösen. Magische Waffen richten gegen die Kuppel dreifachen Schaden an. Die Kuppel ist von innen durchlässig, wehrt aber ansonsten alles von außen ab (auch Gase oder Flüssigkeiten).					

Teleportation	III	var.	Ber.	-	-
Der Zauberer wird an einen Ort teleportiert, zu dem er vorher eine magische Bindung hergestellt hat. Je fünf Meilen Entfernung kosten ihn 1 MP. Für die entsprechenden Kosten kann der Zauberer auch weitere Personen mitnehmen. Die magische Bindung wird hergestellt, indem sich der Zauberer an dem gewünschten Ort kurze Zeit konzentriert und einen permanenten MP investiert. Die Anzahl solcher Bindungen ist theoretisch unbegrenzt, die Bindung an einen Ort kann jederzeit aufgehoben werden, unabhängig vom Aufenthaltsort des Zauberers.					

Verständigung	III	38 MP	Sichtweite	-	-
Der Zauber ermöglicht eine telepathische Kommunikation des Zauberwirkers mit magiebegabten Wesen. Jeder Beteiligte kann das Gespräch beenden, wann er will.					

Vierter Grad

Alte Schriften lesen	IV	80 MP	-	-	3 Stunden
Der Zauberer ermöglicht die Verwendung von Studierhilfen, deren Sprache man nicht oder nur unzureichend versteht. Ebenso können auch andere Schriften entziffert werden.					

Artefakt zerstören	IV	220+ MP	Ber.	-	-
Der Zauber zerstört einen magischen Gegenstand oder ein Artefakt. Bei magischen Gegenständen wird auch der Trägergegenstand zerstört. Magische Materialien bleiben jedoch in jedem Fall erhalten. Der Zaubervorgang dauert je nach Komplexität des Zielobjekts mindestens eine Stunde.					

Bannkreis	IV	110+ MP	-	-	1+ Phase
Der Zaubernde erschafft eine Kuppel aus glasartiger Substanz, in die magisch herbeigerufene Wesen bis zum IV. Grad nicht eindringen können. Der Zauber kostet 80 MP + 30 MP je Kampfphase. Die Kuppel bewegt sich nicht mit dem Zaubernden mit, ebenso ist es nicht möglich, aus der Kuppel heraus zu kämpfen.					

Magiestruktur erkennen	IV	var.	Ber.	-	-
Der Zauberwirker erkennt die in einem magischen Gegenstand oder Artefakt gespeicherten Zauber. Der Zauberwirker muss nicht auf einmal alle gespeicherten Zauber analysieren, sondern kann auch Zauber für Zauber vorgehen.					

Magische Falle	IV	80 MP	Ber.	-	-
Der Zauber ermöglicht die Speicherung eines Zaubers in einem Gegenstand oder Artefakt, der bei Eintritt einer bestimmten einfachen Bedingung ausgelöst wird. Für jeden Zauber in einem Gegenstand muss eine eigene Magische Falle angelegt werden. Der Zaubervorgang dauert eine halbe Stunde. Es gelten die Regeln zur Herstellung von magischen Gegenständen.					

Schutzzirkel	IV	90+ MP	-	-	3+ Phasen
Für 90 MP je 3 Kampfphasen verleiht der Zauber allen sich in einem Radius von drei Schritt um den Zauberer aufhaltenden Wesen 7 zusätzliche Widerstandswürfel. Von dem Zauber profitieren wirklich alle Wesen im genannten Radius.					

Zauberschrift	IV	40+ MP	1 Schritt	-	-
Der Zauber chiffriert eine Seite Text, die durch das korrekte Zauberwort für kurze Zeit (10 Minuten) wieder lesbar gemacht werden kann. Der Zaubernde kann die Chiffrierung durch zusätzlichen Machteinsatz verstärken. Der Text kann auch ohne das Zauberwort entschlüsselt werden, wofür die dreifachen Kosten des Chiffrierzaubers anfallen.					

Von „http://atwilys.de/meisterdermagie/index.php/Zauber_der_Neutralmagie“

Kategorien: Magie | Zauber

- Diese Seite wurde zuletzt am 20. März 2008 um 12:41 Uhr geändert.
- Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .