

# Zauber der Todesmagie

Aus MeisterDerMagie Wiki

## Inhaltsverzeichnis

## Legende Tabellenform

Name	Grad	Kosten	Reichweite	Schaden	Dauer
Beschreibung					

- Erklärung der Zauberbeschreibung

## Erster Grad

<b>Furcht</b>	I	18 MP	Sichtweite	-	5 Phasen
<p>Der Zaubernde erscheint dem Opfer als sein größter Alptraum. In der Regel wird das Opfer fliehen, oder völlig geschockt erstarren, falls ihm keine herausfordernde Probe auf Mut (-6 Würfel) gelingt. Gelingt die Probe, kann das Opfer weiter normal handeln, muss jedoch vor jeder Aktion einen Abzug von drei KW hinnehmen.</p> <p>Fliehende oder vor Angst erstarrte Opfer können ebenso wieder handeln, wenn sie angegriffen werden, müssen jedoch vor jeder Aktion einen Abzug von drei KW hinnehmen.</p>					

<b>Schwäche</b>	I	25+ MP	Ber.	-	5 Phasen
<p>Der Zauberer schwächt sein Opfer vehement. Für jeweils 25 MP verliert es 3 Kampfwürfel und 2 Körper-Punkte sowie 4 Kraft-Punkte. Der Körper-Abzug verursacht keine Veränderungen von Basiswerten. Erreicht der Körper-Wert des Opfers 0, beginnt es zu ersticken.</p>					

<b>Zauberknotten trennen</b>	I	20 MP	Sichtweite	-	-
<p>Der Zauber unterbricht die Bindung zwischen einem Zauberknotten und seinem Besitzer. Dadurch verliert der Besitzer die durch den Zauberknotten gewonnenen MP in doppelter Höhe. Der Zauber muss auf einen Zauberknotten gewirkt werden. Verfügt der betroffene Zauberer nicht über genügend MP, so erleidet er Folgen wie beim Wirken von Zaubern über seine Macht hinaus. Die dem Besitzer des Zauberknottes zustehende Widerstandsprobe ist nach Ermessen des Spielers erschwert, wenn dieser sich in größerer Entfernung aufhält. Der Zaubervorgang dauert eine Minute.</p>					

## Zweiter Grad

<b>Beherrschung</b>	II	(Geist des Opfers) x 6 MP	Ber.	-	spez.
Der Verzauberte wird einen einfachen Befehl des Zauberwirkers ausführen. Die Kosten betragen (Geist des Opfers) x 6 MP. Der Befehl darf den Verzauberten nicht in den offensichtlichen Tod führen. Die Wirkungsdauer liegt im Ermessen des Spielleiters.					

<b>Dämmerung</b>	II	35 MP	-	-	12 Phasen
Der Umkreis von zehn Schritt um den Zaubernden wird von einem schwarzen Nebelschleier verhüllt. Alle betroffenen Lebensmagier und Kreaturen der Lebensmagie werden geschwächt (Verlust von 3 Kampfwürfeln), während Kreaturen der Todesmagie gestärkt werden (3 zusätzliche Kampfwürfel). Der Nebelschleier bewegt sich mit dem Zaubernden. Der Nebel verursacht Sichtbehinderung nach Ermessen des Spielleiters.					

<b>Fluch</b>	II	30+ MP	Sichtweite	-	-
Das Opfer spürt eine Verringerung seiner Fähigkeiten: Es erleidet einen permanenten Punkt Abzug auf ein inneres (90 MP) oder äußeres (30 MP) Persönlichkeitsmerkmal. Der Fluch kann mehrfach und auf mehrere Persönlichkeitsmerkmale gleichzeitig gesprochen werden. Jeder weitere Punkt kostet abermals 30 bzw. 90 MP. Der einzige Weg, von einem Fluch erlöst zu werden, ist, sich von einem Magier „entfluchen“ zu lassen.					

<b>Lebender Schatten</b>	II	30+ MP	-	-	1+ Phase
Der Schatten des Zauberers nimmt eine eigene Gestalt an. Die Kosten betragen 20 MP zuzüglich 10 MP je Kampfphase. Der Schatten bewegt sich mit den Werten des Zauberers und kann auch in einen Kampf eingreifen. Er kann allerdings keine Zauber wirken. Die Auswirkungen des Todes des Zauberers oder seines Schattens liegen im Ermessen des Spielleiters.					

<b>Mutation</b>	II	35+ MP	Ber.	-	14 Phasen
Der Verzauberte bekommt teilweise ein dämonisches Äußeres. Der Zauberwirker bestimmt den Grad der Verzauberung: Für 35 MP wachsen Klauen, für weitere 35 MP verändert sich die Haut am ganzen Körper, für weitere 35 MP wachsen Flügel. Die Klauen verschaffen dem Verzauberten für jeden waffenlosen Angriff 3 zusätzliche Kampfwürfel sowie zusätzliche SP in Höhe des Körper-Wertes des Verzauberten. Dämonische Haut hat am ganzen Körper RS 6. Die Flügel ermöglichen das Fliegen.					

<b>Nachtsicht</b>	II	30 MP	Ber.	-	bis zum nächsten Sonnenaufgang
Der Verzauberte erhält bis zum nächsten Sonnenaufgang die Fähigkeit, im Dunkeln ohne Einschränkung zu sehen. Der Zauber wirkt auch bei absoluter Dunkelheit.					

<b>Schwarzer Schlaf</b>	II	30+ MP	Sichtweite	-	-
-------------------------	----	--------	------------	---	---

Der Zaubernde zeigt auf sein Opfer. Eine schwarze Kugel rast auf das Opfer zu und dringt in es ein. Es schläft daraufhin ein und wacht erst nach einer gelungenen Geist-Probe wieder auf. Im Kampf wird die Probe immer dann gewürfelt, wenn das Opfer mit Handeln an der Reihe wäre, ansonsten nach Ermessen des Spielleiters. Das Opfer wird auch durch äußere Einflüsse geweckt. Die Spruchkosten betragen zusätzliche 8 MP x G des Opfers.

<b>Totenstille</b>	II	25 MP	-	-	7 Phasen
Der Zauber absorbiert für 7 Kampfphasen jedes Geräusch im Umkreis von fünf Schritt um den Zauberwirker. Der Zauber kann auch auf einen Gegenstand gewirkt werden, der weitergereicht werden kann. Von außen gelangt kein Geräusch in den Wirkungsbereich, ebenso gelangt kein Geräusch aus dem Wirkungsbereich nach außen.					

## Dritter Grad

<b>Albtraum</b>	III	45+ MP	Ber.	-	speziell
Der Zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen. Das Opfer wird in der nächsten Nacht von einem fürchterlichen Albtraum heimgesucht, der ihn nicht zur Ruhe kommen lässt. Gelingen dem Opfer am folgenden Morgen drei separate Geist-Proben hintereinander, so enden die Albträume. Der Zaubernde kann die Proben jedoch für je 20 MP um einen weiteren Erfolg erschweren. Nach jeder Albtraum-Nacht werden die geforderten Geist-Proben um einen Erfolg erleichtert. Das Opfer muss mindestens tierhafte Intelligenz besitzen. Es regeneriert in den Albtraumnächten keine LP. Nach der dritten Albtraum-Nacht verliert es sogar LP nach Ermessen des Spielleiters. Die meisten Opfer verfallen nach einer Folge von sechs Albtraum-Nächten dem Wahnsinn.					

<b>Dunkle Rituale</b>	III	4 MP	Ber.	-	variabel
Der Zaubernde schneidet oder ritzt Runen der Todesmagie in ein Lebewesen. Für je 2 erlittene SP des Opfers erhält der Zaubernde einen MP. Der Zaubernde kann sich auch selbst verletzen. Die Wunden vernarben augenblicklich und sind durch nichts rückgängig zu machen.					

<b>Erinnerung auslöschen</b>	III	25+ MP	Ber.	-	-
Das Opfer verliert vom Zeitpunkt der Verzauberung an jedes Erinnerungsvermögen. Der Zauberer bestimmt, wie viele Tage der Erinnerungsverlust betreffen soll. Jeder Tag kostet 25 MP. Das Opfer bemerkt den Erinnerungsverlust nicht.					

<b>Fäulnis</b>	III	40 MP	Ber.	-	12 Stunden
Der Verzauberte wird bis von einem ekelhaften Geruch von verdorbenem Fleisch umgeben, der jedem menschenähnlichen Opfer erhebliche Probleme bereiten kann. Die Auswirkungen der Verzauberung sind dem Spielleiter überlassen.					

<b>Lebensverzehrung</b>	III	37+ MP	3 Schritt	spez.	-
Der Zaubernde entzieht seinem Opfer Lebensenergie. Der Zauber kostet 35 MP zuzüglich 2 MP je LP. In einer Kampfphase werden maximal (doppelter Geist-Wert des Zaubernden) LP entzogen. Stirbt das Opfer durch den Zauber, so steht es fortan als Zombie unter der Kontrolle des Zaubernden.					

<b>Schwarze Kanäle</b>	III	60 MP	Ber.	-	-
Der Verzauberte wird zu einer untoten Kreatur der Todesmagie. Der Untote erhält 3 zusätzliche Kampfwürfel, seinen Körperwert zusätzliche SP im waffenlosen Kampf, am ganzen Körper RS + 1 sowie 1 zusätzlichen Widerstandswürfel. Er ist immun gegen Gifte, Krankheiten und Versteinerung. Er altert nicht, regeneriert keine LP und kann nicht geheilt werden. Der Zaubervorgang dauert eine halbe Stunde.					

## Vierter Grad

<b>Dunkle Pforte</b>	IV	70 MP	Sichtweite	spez.	20 Phasen
Eine Pforte ins Reich der Dämonen öffnet sich, aus der Energieblitze schießen. Nach Anzahl der Erfolge (2er-Schritte) richten 4, 5, 6 oder 7 Blitze je Kampfphase bei zufällig gewählten Opfern je 50 SP an, wobei die Rüstung ignoriert wird. Nach Ermessen des Spielers kann die Pforte so groß sein, dass man hindurchfallen könnte.					

<b>Geister befragen</b>	IV	110 MP	Hörweite	-	5 Minuten
Ein Geist erscheint. Der Geist wird sich an keinem Kampf beteiligen, steht dem Zauberer aber mit Informationen zur Verfügung. Was der Geist wissen kann, liegt im Ermessen des Spielers. Bei der Kommunikation mit dem Geist spielen Sprachkenntnisse durchaus eine Rolle.					

<b>Lebensdiebstahl</b>	IV	90 MP	Ber.	spez.	8 Phasen
Eine so verzauberte Waffe führt dem Träger für 8 Kampfphasen die Hälfte der erzeugten SP als LP zu. Die Waffe kann weitergereicht werden.					

<b>Lykanthropie</b>	IV	100 MP	Ber.	-	-
Das Opfer wird in ein Wer-Phänomen verwandelt. Das Opfer ist ab sofort ein Werwesen. Der Zaubervorgang dauert etwa eine Minute.					

<b>Tote befragen</b>	IV	60+ MP	Ber.	-	5 Minuten
Der Zauber ermöglicht die magische Verständigung zwischen dem Zauberer und der Seele eines Verstorbenen. Die Kommunikation läuft rein gedanklich und nur unter diesen beiden ab. Der Leichnam muss vorliegen. Die Kommunikation ist unabhängig von Sprachkenntnissen der Beteiligten. Nach Ermessen des Spielers kann es bei größeren Intellektunterschieden zu Verständnisschwierigkeiten kommen.					

<b>Erweckung der Toten</b>	IV	80 MP	3 Schritt	-	-
Ein Leichnam steht als Zombie auf. Der Leichnam wird wie die Kreatur Zombie behandelt, seine Werte richten sich nach seinen Werten zu Lebzeiten. Der Zaubervorgang dauert etwa fünf Minuten.					

## Fünfter Grad

<b>Entschaffen</b>	V	spez.	Ber.	spez.	spez.
Das Opfer verschwindet unwiederbringlich. Der Zauber kostet (aktuelle LP des Opfers x Faktor des Erfahrungswerts des Opfers) MP. Pro Phase werden 100 SP verursacht. Erreichen die LP des Opfers 0, so ist es verschwunden. Während dieser Zeit muss der Zauber aufrecht erhalten werden.					

<b>Schwarzer Wind</b>	V	160 MP	Sichtweite	spez.	-
Das Sichtfeld des Zaubernden wird von einem schwarzen Windstoß überzogen. Alle Lebewesen, die der Wind erfasst, werden von dämonischen Fratzen durchstreift und verlieren die Hälfte ihrer LP, wenn ihnen mit 4 zusätzlichen Würfeln keine Widerstandsprüfung gelingt. Überlebende verlieren ein Zehntel ihrer momentanen LP.					

<b>Seelentausch</b>	V	100+ MP	Ber.	-	-
Der Zauberwirker fährt mit seiner Seele in den Körper der berührten Kreatur, deren Seele ihrerseits in seinen Körper einfährt. Die Werte Courage, Intellekt, Geist, Bewusstsein, Mut, Rhetorik, Kreativität, Wissen, Magie, Intuition und Wahrnehmung werden mit getauscht. Bei den Werten Auftreten und Reflex erhalten beide den Mittelwert der alten Werte. Der Zaubervorgang dauert einen Tag.					

## Sechster Grad

<b>Alterung</b>	VI	200+ MP	Sichtweite	-	-
Das Opfer altert schlagartig um bis zu (Magie des Zaubernden) Jahre. Jedes weitere Jahr kostet 8 MP. Die magische Alterung ist auf magischem Wege umkehrbar.					

<b>Tod</b>	VI	180+ MP	Sichtweite	spez.	-
Das Opfer stirbt, falls ihm mit 2 zusätzlichen Würfeln eine Widerstandsprüfung misslingt. Der Zauber kostet (Faktor der Erfahrung des Opfers x 60) MP.					

<b>Zeit anhalten</b>	VI	250 MP	-	-	(Magie) Sekunden
Der einzige, der sich während des Wirkungszeitraums im gesamten Universum bewegt, ist der Zauberer selbst. Weitere Auswirkungen dieses Eingriffs in den Zeitfluss liegen im Ermessen des Spielleiters.					

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

Kategorien: Magie | Zauber

- 
- Diese Seite wurde zuletzt am 10. Januar 2008 um 14:10 Uhr geändert.
  - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .