

Zusammenfassung: Magie

Zauberschulen

Probe ist immer *Spruchzauberei + Magie* [Kraftstufe].

- **Heilzauber**
 - erfordert Berührung
 - modifiziert um Essenzverlust (nur Essenzzauber)
- **Illusionszauber**
 - Manaillusion
 - Widerstand: *Willenskraft + Logik*
 - nur Lebewesen
 - im Astralraum wirksam
 - Physische Illusion
 - Widerstand: *Logik + Intuition* (o. Objektwiderstand GRW 290)
- **Kampfzauber**
 - Direkt
 - Schaden: Nettoerfolge vergl. Zauberprobe
 - gegen *Konstitution* (Physisch) oder *Willenskraft* (Mana) (+ Animagie)
 - keine Schadenswiderstandsprobe, kein Ausweichen
 - Indirekt
 - Schaden: KS + Nettoerfolge vergl. Zauberprobe
 - gegen *Reaktion + Intuition* (+ Antimagie)
 - DK: -KS
 - Flächenwirkung
 - Wie Indirekt
 - Probe: *Spruchzauberei + Magie* [Kraftstufe](3)
 - Abweichung: 2W6 Meter
- **Manipulationszauber** ¹⁾
 - Beherrschung
 - Dauer: Nettoerfolge vergl. Zauberprobe
 - gegen: *Willenskraft + Logik*
 - jede kampfrunde: *Willenskraft + Logik* (KS) senkt Dauer um Nettoerfolge
 - Flächenzauber
 - jedes Ziel widersteht einzeln
 - Transformation
 - Widerstand: *Konstitution + Stärke*
 - Falls Schaden: KS, DK: 0, *Konstitution + Panzerung*
- **Wahrnehmung**
 - Reichweite der Wahrnehmung: $KS * Magie$ (* 10 bei „erweitert“)
 - gegen: *Willenskraft + Logik* (+ Antimagie)[Geistig] (oder 2xKS oder Objektwiderstand)

Geister und Beschwörung

Entschwören

- *Entschwören + Magie* [Astral] gegen *Kraftstufe* (+ Magie des Binders)
- Geist: Dienste - Nettoerfolge (0 → verbannt)
- Entzug: Erfolge des Geistes (min. 2)

1)

Man muss eine Manipulation erst erkennen um sich dagegen wehren zu können. Das ist eine Wahrnehmung + Intuition[Geistig] gegen 6-KS

From:

<https://greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:

<https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sr:magie&rev=1513372820>

Last update: **10.06.2020 09:24**

