

# 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) (+ Antimagie)
    - 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**
  - Beherrschung
    - Dauer: Nettoerfolge vergl. Zauberprobe
    - gegen: *Willenskraft + Logik*
    - jede kampfrunde: *Willenskraft + Logik* (KS) senkt Dauer um Nettoerfolge <sup>1)</sup>
  - 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=1513372840>

Last update: **10.06.2020 09:24**

