

- [Magie](#)
- [Matrix](#)
- [Kampf](#)
- [Allgemeine Fertigkeiten](#)

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**
 - Beherrschung
 - Dauer: Nettoerfolge vergl. Zauberprobe
 - gegen: *Willenskraft + Logik*
 - jede kampfrunde: *Willenskraft + Logik* (KS) senkt Dauer um Nettoerfolge ¹⁾
 - 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

Beschwören

Beschwörung nach SR-GRW S. 299:

1. *Geiststufe* wählen (maximal 2x Magieattribut des Beschwörers)
 - Geist hat pro 3 Punkte *Kraftstufe* eine zusätzliche *Kraft*
2. Herbeirufen + Magie [*Kraftstufe*] gegen *Geiststufe*²⁾
 - Geist hat Dienste in Höhe der Nettoerfolge
 - Geist ohne Dienste erscheint nicht
3. Entzug gegen die doppelte Anzahl der Erfolge des Geistes bei der Widerstandsprobe

Entschwören

Entschwörung nach SR5-GRW S. 300:

- *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

²⁾

JA, einfache *Kraftstufe*

From:

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

Permanent link:

<https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sr:magie&rev=1535661602>

Last update: **10.06.2020 09:24**

