

319

Binden

Arkane Leitmagieliste

1 Gegenstand binden I (K) / D: 1Rd/St; R: B · Der Zaubernde kann einen Gegenstand, der nicht die Körpergröße des Zaubernden überschreiten darf, an einen beliebigen Ort binden. Beim Versuch diesen Gegenstand gewaltsam zu entfernen, erleidet das Opfer einen kritischen Elektrizitätsschaden der Klasse „A“, außerdem 2W10 Treffer Schaden und 1W10 Runden Benommenheit. Dieser Zauber kann durch entsprechende Magie gebannt werden, allerdings wird ein WW gegen die Stufe des Zaubernden, der den Gegenstand gebunden hat, fällig.

2 Persönliche Waffe I (K) / D: 1Rd/St; R: B · Der Zaubernde kann eine beliebige Waffe für einen bestimmten Zeitraum mit einem magischen Bonus (+5) ausstatten. In dieser Zeit kann nur der wahre Besitzer die Waffe führen, allen Anderen ist es unmöglich und jegliches Manöver mit der Waffe führt automatisch zu einem Patzer.

3 Person binden I (K) / D: 1Rd/St; R: B · Wie *Gegenstand binden I* aber es kann eine Person oder ein Tier an einen beliebigen Ort gebunden werden. Stirbt das Opfer durch diesen Zauber, besteht eine 33%ige Chance, daß ein dunkler Geist, hassererfüllt und verbittert zurückbleibt.

5 Gegenstand binden II (K) / D: 1 Tag/St; R: B · Wie *Gegenstand binden I* aber es muß ein kritischer Elektrizitätsschaden der Klasse „B“ hingenommen werden und außerdem 3W10 Treffer Schaden sowie 2W10 Runden Benommenheit.

7 Persönliche Waffe II (K) D: 1 Rd/St; R: B · Wie *Persönliche Waffe I* allerdings mit einem Bonus von +10.

9 Person binden II (K) / D: 1Min/St; R: B · Wie *Person binden I* aber die Zauberdauer ist weit reichender.

10 Gegenstand binden III (K) / D: 1 Woche/St; R: B · Wie *Gegenstand binden I* aber es muß ein kritischer Treffer der Klasse „C“ hingenommen werden und außerdem 4W10 Treffer Schaden sowie 3W10 Runden Benommenheit.

12 Persönliche Waffe III (K) D: 1 Rd/St; R: B · Wie *Persönliche Waffe I* aber mit einem Bonus von +15.

15 Vollendetes Gegenstand binden (K) / D: 30 Tage/Stufe; R: B · Wie *Gegenstand binden I* aber es muß ein kritischer Treffer der Klasse „D“ hingenommen werden und außerdem 5W10 Treffer Schaden und 4W10 Runden Benommenheit.

18 Person binden III (K) / D: 1Std/St; R: B · Wie *Person binden I* aber die Zauberdauer ist weit reichender.

20 Persönliche Waffe IV (K) / D: 1Rd/St; R: B · Wie *Persönliche Waffe I* aber mit einem Bonus von +20.

25 Vollendetes Gegenstand binden (K) / D: V; R: B · Wie *Gegenstand binden I* allerdings ist die Dauer nicht begrenzt und das Opfer erleidet einen kritischen Elektrizitätsschaden der Klasse „E“ und zusätzlich 10W10 Treffer Schaden sowie 1W10 Tage Koma.

30 Vollendete Persönliche Waffe (K) / D: P; R: B · Macht den Bonus der auf die Waffe gelegt wurde permanent. Zuvor muß aber der jeweilige *Persönliche Waffe I-IV* Zauber gesprochen werden. Weiterhin kann natürlich auch nur der wahre Besitzer die verzauberte Waffe führen.

40 Vollendetes Person binden (K) / D: V; R: B · Wie *Vollendetes Gegenstand binden* aber es kann eine Person oder ein Tier an einen beliebigen Ort gebunden werden. Stirbt das Opfer durch diesen Zauber, besteht eine 66%ige Chance, daß ein dunkler Geist, hassererfüllt und verbittert zurückbleibt.

50 Vollendetes Binden (K) / D: V; R: B · Dieser Zauber erlaubt irgendetwas, irgendwo zu binden und einzig der Zaubernde selbst kann dieses magische Band wieder lösen.