

Plasmaheilung

Arkane Essenzmagieliste

1 Plasmaverband (H) D: C; R: B · Der Heiler legt einen Verband aus Plasma um eine blutende Wunde. Auf diesem Wege kann er Treffer pro Runde mit Magiepunkten (pro Runde) ausgleichen. Während der Spruchdauer hat der Zaubernde nur noch 50% Handlungsmöglichkeiten.

2 Heilung I (H) D: P; R: B · Der Zaubernde heilt bei einem Ziel einen Treffer pro Runde oder verstärkt dessen WW gegen Krankheit oder Gift mit einem Bonus von +10.

3 Erholung I (H) D: P; R: B · Der Zaubernde kann Magiepunkte einsetzen um verlorene Treffer bei einem Ziel zu regenerieren. Hierbei gilt das die eingesetzte Magiepunktzahl durch 2 geteilt, die Anzahl Treffer darstellt die zurückerlangt wird.

4 Plasmabehandlung I (H) D: P; R: B · Heilt einen Muskel, eine Sehne, oder Knorpel indem der Malus der durch den Schaden entstanden ist, pro Tag um -5 abgesenkt wird.

5 Heilung II (H) D: P; R: B · Wie *Heilung I*, aber es könne zwei Treffer pro Runde geheilt, oder +20 auf den Widersatndswurf addiert werden.

7 Plasmaknochen I (H) D: P; R: B · Heilt einen Knochenbruch in dem der durch den Schaden entstandene Malus pro Tag um -5 abgesenkt wird.

9 Plasmabehandlung II (H) D: P; R: B · Wie *Plasmabehandlung I*, nur sinkt der Malus pro Stunde um -5 ab.

10 Heilung III (H) D: P; R: B · Wie *Heilung I*, nur mit einer Heilungsrate von 3 Treffern pro Runde oder einem Bonus von +30 auf WW gegen Krankheit oder Gift.

12 Erholung II (H) D: P; R: B · Wie *Erholung I*, nur ist die Anzahl der eingesetzten Magiepunkte gleich der Anzahl der wiedererlangten Trefferpunkte.

13 Plasmaknochen II (H) D: P; R: B · Wie *Plasmaknochen I*, nur das der Malus pro Stunde um -5 abgesenkt wird.

15 Heilung IV (H) D: P; R: B · Wie *Heilung I*, nur mit einer Heilung von 4 Treffern pro Runde oder einem Bonus von +40 auf WW gegen Krankheit oder Gift.

17 Vollendeter Plasmaverband (H) D: P; R: B · Wie *Plasmaverband*, nur der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.

18 Plasmaorgan (H) D: P; R: B · Heilt ein beliebiges, nicht vollständig zerstörtes Organ innerhalb eines Tages und stellt ein neues Organ innerhalb von 2 W 10 Tagen wieder her.

19 Plasmabehandlung III (H) D: P; R: B · Wie *Plasmabehandlung I*, nur sinkt der Malus pro Runde um -5 ab.

20 Plasmazustand (U) D: -; R: 1m · Ein, im bewusstlosen Zustand befindlicher, Charakter, manifestiert sich, als Plasmawesen in der Realität. In diesem Zustand kann der Charakter die Liste 304 und die Liste 312 ohne den Verlust von Magiepunkten einsetzen. So hat der Charakter die Möglichkeit seinen eigenen Körper zu verteidigen und zu heilen. Der Bewegungsradius beträgt einen Meter um den bewusstlosen Körper herum. Der SC der sich im Plasmazustand befindet verliert pro Runde 4 W 10 MP. Sinkt die Magiepunktanzahl auf, oder unter Null stirbt der Charakter und verschwindet körperlich, geistig und seelisch auf die Ebene des Plasmas. Die Situation in der dieser Spruch angewendet werden darf ist immer SL-Entscheidung.

22 Plasmaknochen III (H) D: P; R: B · Wie *Plasmaknochen I*, nur sinkt der Malus pro Runde um -5.

25 Heilung V (H) D: P; R: B · Wie *Heilung I*, nur können pro Runde 5 Treffer geheilt werden, oder ein Bonus von +50 auf den WW gegen Krankheit oder Gift angerechnet werden.

30 Erholung III (H) D: P; R: B · Wie *Erholung I*, nur werden die eingesetzten Magiepunkte verdoppelt und ergeben so die wiedererlangte Anzahl von Trefferpunkten.

50 Vollkommene Heilung (H) D: P; R: B · Jede blutende Wunde schließt sich sofort, jede Krankheit und jedes Gift entweicht umgehend aus dem zu heilenden Körper, jedes Organ erneuert sich sofort und jeder Knochen, jeder Muskel und alle Knorpel und Sehnen heilen sofort.

© by Jan Hendrik Kleffmann

