



TALENT- UND ÄTHERBÄUME

INHALTS- UND ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

INHALT

TALENTBÄUME.....	3
Einführung.....	3
Sonderfall	3
Aufbau Talentkästen.....	3
Gestaltwandler.....	6
Alchemist	7
Hexer	8
Kleriker	10
Soldat.....	12
Schattenkrieger.....	13
Technomant	14

ÄTHERBÄUME.....	15
Einführung.....	15
Aufbau Zauberkästen.....	15
Beschwörungsmagie	18
Chaosmagie.....	19
Einflussmagie.....	22
Elementarmagie.....	23
Göttermagie.....	27
Heilungsmagie	28
Hellsichtmagie	30
Raummagie.....	31
Temporalmagie	32
Verwandlungsmagie	33

ABKÜRZUNGEN

A

AD	Ausdauer
AG	Angriffswert

C

CH	Charisma
----	----------

E

elem	elementar
EP	Erfahrungspunkte

G

GE	Geschicklichkeit
GS	Geschwindigkeit

I

IN	Intelligenz
----	-------------

K

komp	kompetent
KR	Kampfrunde

L

LP	Lebenspunkte
----	--------------

M

MS	Magieschutz
MuS	Muttersprache

R

RS	Rüstungsschutz
RW	Reichweite

S

SP	Seelenpunkte
ST	Stärke

V

VT	Verteidigung
----	--------------

W

W	Würfel
---	--------

Z

ZW	Zauberwert
----	------------

TALENTBÄUME

EINFÜHRUNG

Für jede Charakterklasse gibt es sogenannte *Talentbäume*. Diese enthalten spezielle Fähigkeiten, die ein Charakter erlernen kann. Damit kann er z. B. Kampfmanöver durchführen und weitere nützliche Fähigkeiten erwerben. Jede Fähigkeit muss dabei mit Erfahrungspunkten erworben werden. In diesem Kapitel stellen wir die Talentbäume aller Klassen bis auf die des Ätheristen vor. Die Talente des Ätheristen sind die Zauber, die er über eigene Talentbäume erlernt und die du daher im Abschnitt ÄTHERBÄUME (S. 15) findest.

SONDERFALL

Jede Klasse hat einen oder mehrere Talentbäume. Spezies hingegen haben meistens keinen speziellen Talentbaum mit Ausnahme des *Gestaltwandlers*. Der Gestaltwandler ist ein Sonderfall, da er verschiedene Fähigkeiten zur Transformation erlernen kann. Als Gestaltwandler hat ein Held also zwei Talentbäume - einen für die Spezies und einen für die gewählte Klasse. Die Angriffe des Gestaltwandlers zählen als *Waffenloser Kampf*. Dadurch sollte ein Gestaltwandler diese Waffentechnik erlernen, wenn er den Talentbaum effektiv nutzen möchte.

AUFBAU TALENTKÄSTEN

Die Talentbäume und Talentkästen sind nach einem festen Schema aufgebaut. Das Kapitel erklärt zunächst den Aufbau der Talentkästen bevor alle Talentbäume aufgelistet werden. Damit der Aufbau der Talentkästen verständlich ist, sind im Folgenden die beiden Talente *Alpha Form* aus dem Talentbaum des Gestaltwandlers und *Ätherschwert* aus dem Talentbaum des Hexers als Beispiele aufgeführt. Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf alle Elemente, die in den Talentkästen auftauchen können. Allerdings werden in den Beschreibungskästen der Fähigkeiten nur die Werte angegeben, die für den Einsatz des jeweiligen Talentens relevant sind. Es ist z. B. nicht notwendig den Verbrauch von Ausdauerpunkten anzugeben, wenn das Talent nicht in Kämpfen verwendet werden kann und ein Ausdauerverbrauch daher nicht sinnvoll ist.

benötigte Erfahrungspunkte
Stufe 1 2 3

ALPHA FORM	30	15	25
Voraussetzung: Pricolici Form	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Gestaltwandler wechselt in seine vierbeinige Alphaform, in der sich die Eigenschaften ST und GE erhöhen. Die Alphaform erzeugt Misstrauen bei Fremden im Umkreis. Es ist nur waffenloser Kampf möglich.			
Verbesserung I: Der Gestaltwandler kann für 2 Ausdauer ein gutturales Gebrüll von sich geben, das bei allen Feinden in 20 Metern Reichweite 1 Stufe des Zustandes <i>Furcht</i> hervorruft.			
Verbesserung II: Der Gestaltwandler kann für 2 Ausdauer ein gutturales Gebrüll von sich geben, das 1 Stufe <i>Furcht</i> und 1 Stufe <i>Paralyse</i> hervorruft.			
Effekt: -1 ST, +1 GE			
Wirkungsdauer: 3/4/∞ KR			
Ausdauer: 1 KR (Verwandlung), 3 (je Angriff)			
Schaden: 3W6+6			
Reichweite: 2 Meter			

Effekt
Stufe 1

Effekt
Stufe 2

Effekt
Stufe 3

ÄTHERSCHWERT	5	15	25
Voraussetzung: Herr des Geistes	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Hexer fügt seinem nächsten regulären Waffenangriff zusätzlichen magischen Schaden hinzu. Für den Zusatzschaden muss der Magieschutz des Ziels berücksichtigt werden.			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Ausdauer: 2			
Schaden: +2W6+4/+3W6+4/+4W6+4			
Widerstand: MS			
Verbrauch: 6 SP			

EP-KOSTEN UND STUFEN

Viele Talente haben bis zu drei Entwicklungs- oder Ausbaustufen. Jeder Stufenausbau kostet den Helden Erfahrungspunkte. Die erforderlichen Punkte für jede Stufe ist in den gefärbten Kästchen oben rechts angegeben. Mit jedem Stufenausbau verbessern sich einige Eigenschaften des Talentens.

NAME

Der Talentname steht oben links im schwarz hinterlegten Feld. Anhand des Namens können die Talente unterschieden und die *Voraussetzungen* bestimmt werden.

VORAUSSETZUNG

Die *Voraussetzung* gibt an, welches andere Talent der Held bereits beherrschen muss, um das gewünschte Talent erlernen zu dürfen. Wird die *Voraussetzung* nicht erfüllt, kann der Charakter das Talent auch nicht erlernen. Im obigen Beispiel muss der Gestaltwandler zuvor das Talent *Pricolici Form* gelernt haben.

ART

Hier wird angegeben, ob der Effekt des Talents aktiv einsetzbar ist, *einmalig* wirkt oder *automatisch* auslöst.

BESCHREIBUNG

Hier steht eine genaue Beschreibung des Talents und dessen Einsatzbedingungen sowie Auswirkungen und Einschränkungen.

VERBESSERUNGEN

Einige Talente besitzen *Verbesserungen*, die den Effekt des Talents verändern oder ausweiten. Das Talent auf Stufe 1 aktiviert nur den Basiseffekt, der in der *Beschreibung* enthalten ist. Erst mit Stufe 2 wird *Verbesserung I* und mit Stufe 3 *Verbesserung II* nutzbar.

Der Gestaltwandler kann z. B. seine *Alpha Form* verbessern. Auf Stufe 2 des Talents für 15 Erfahrungspunkte tritt dann *Verbesserung I* in Kraft. Dabei kann er für 2 Ausdauer 1 Stufe des Zustandes *Furcht* auflösen. Auf Stufe 3 des Talents für weitere 25 Erfahrungspunkte wird *Verbesserung II* freigeschaltet. Damit kann er für 2 Ausdauerpunkte neben *Furcht* auch den Zustand *Paralyse* bei Gegnern hervorrufen.

EFFEKT

Die Effektbeschreibung definiert, welche Auswirkungen das Talent auf den Charakter selbst oder auf Gegner hat. Das vorliegende Talent erhöht die Eigenschaftswerte *Stärke* und *Geschicklichkeit* des Gestaltwandlers um +1.

Es ist auch möglich, dass hier mehrere Werte, getrennt durch „/“ stehen. Die Anzahl der angegebenen Werte entspricht dann der Anzahl der ausbaubaren Talentstufen. Durch eine höhere Stufe des Talents, ändert sich dann auch der Wert, der unter *Effekt* angegeben ist.

AUSDAUER

Die *Ausdauer* gibt an, wie viele Ausdauerpunkte der Held aufwenden muss, um das Talent zu nutzen. Nach dem Ablauf der *Wirkungsdauer* muss er erneut den Ausdauerwert aufwenden. Im vorliegenden Fall muss für die Verwandlung einmalig 1 *Kampfrunde* aufgewendet werden. Dies ist unabhängig vom Ausdauerwert des Helden. Jeder darauffolgende Angriff benötigt dann 3 Ausdauer.

Wird ein Charakter bei einer längerandauernden Handlung (z. B. 1 KR) abgelenkt (z. B. Angriff), muss ihm eine Probe auf die Fokussierbarkeit *Geistige Beherrschung* gelingen, um das Talent erfolgreich einzusetzen.

Es ist auch möglich, dass hier mehrere Werte, getrennt durch „/“ stehen, sodass auf höheren Stufen des Talents mehr (oder weniger) Ausdauerpunkte ge-

nutzt werden müssen, um z. B. angreifen zu können. Ist hingegen kein Ausdauerwert angegeben, kann das Talent nicht im Kampf eingesetzt werden.

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungsdauer definiert, wie lange der Effekt des Talents anhält bevor er verfällt. Um ihn dann erneut anwenden zu können, müssen wiederum die angegebenen Ausdauerpunkte verwendet werden.

Meistens gibt es hier eine Angabe in Kampfunden (KR), da diese Talente in der Regel in Kämpfen eingesetzt werden. Seltener sind hier Angaben in Minuten für die Nutzung außerhalb des Kampfes zu finden. Es können jedoch alle Talente theoretisch auch außerhalb des Kampfes eingesetzt werden, wenn das sinnvoll erscheint. In diesen Fällen kann eine Kampfunde in eine Zeitspanne von etwa 15 Sekunden umgerechnet werden.

Im vorliegenden Fall läuft die Wirkung auf Stufe 1 nach 3 KR ab. Auf Stufe 2 erhöht sich dieser Wert auf 4 KR. Auf Stufe 3 des Talents ist die Wirkungsdauer schließlich unbegrenzt.

SCHADEN

Der Wert gibt an wie viel Schaden das Talent mit einem erfolgreichen Angriff bei einem Ziel verursacht (siehe *Alpha Form*) oder um welchen Wert ein Waffenschaden verstärkt wird (siehe *Ätherschwert*).

Es ist jedoch auch möglich, dass hier mehrere Werte getrennt durch „/“ stehen, sodass auf höheren Stufen des Talents größerer Schaden verursacht werden kann wie dies beim *Ätherschwert* der Fall ist. Dieses verursacht auf Stufe 1 z. B. +2W6+4. Auf Stufe 2 und Stufe 3 erhöht sich der Schaden, sodass auf der höchsten Talentstufe +4W6+4 zusätzlicher Schaden verursacht wird.

WIDERSTAND

Viele Talente verursachen beim Gegner Schaden. In diesen Fällen gibt der Widerstand an, ob der ausgehende Schaden des Talents durch den *Rüstungsschutz* oder *Magieschutz* des Gegners reduziert werden kann. Wenn nichts angegeben ist, sind Rüstungs- und Magieschutz wirkungslos.

Der Schaden des Talents *Ätherschwert* wird z. B. durch den Magieschutz des Gegners reduziert.

REICHWEITE

Die Reichweite gibt an, bis zu welcher Distanz der Effekt wirkt bzw. Auswirkungen hat. Bei Angriffsmagik gibt er an, wie weit das Ziel maximal entfernt sein darf, um das Talent erfolgreich einzusetzen.

Die *Alpha Form* ermöglicht z. B. Angriffe mit einer Reichweite von 2 Metern.

VERBRAUCH

Einige Talente verbrauchen die *Seelenpunkte* ihres Anwenders. Diese werden unter *Verbrauch* angegeben.

Im obigen Beispiel kann ein *Hexer* seinen Angriff verstärken. Dieser erzielt hohen zusätzlichen Schaden, der mit jeder Stufe des Talents erhöht wird. Der Zusatzschaden kostet den *Hexer* jedoch 6 Seelenpunkte. Der Spieler muss daher die Seelenpunkte seines Charakters um den Wert 6 reduzieren.

Bei Verwandlungen wird der Verbrauch nur einmalig berechnet. D. h. um eine Verwandlung rückgängig zu machen, werden keine Seelenpunkte benötigt. Die Zurückverwandlung geschieht daher automatisch nach dem Ablauf der *Wirkungsdauer* oder ist jederzeit nach dem Willen des Charakters möglich, sofern nichts anderes angegeben ist.

Wird ein Charakter bei einem längerandauernden Handlung (mindestens 1 KR) z. B. durch einen Angriff abgelenkt, muss ihm eine Probe auf die *Fokussiertheit Geistige Beherrschung* gelingen, um das Talent erfolgreich einzusetzen. Bei einer misslungenen Probe, misslingt auch der Einsatz des Talentes. Ein längerandauernde Handlung ist definiert als eine Handlung, die mindestens 1 Kampfrunde andauert. Während dieser Zeit darf der ausführende Charakter nicht unterbrochen werden.

GESTALTWANDLER

WEG DER BESTIE

ANIMALISCHE INSTINKTE	20
Voraussetzung: keine	Art: einmalig
Beschreibung: Der Gestaltwandler lernt seine animalischen Instinkte zu nutzen, um so seine Umgebung besser wahrnehmen und einschätzen zu können.	
Effekt: +1 GE	

FURANTUR FORM	10
Voraussetzung: Animalische Instinkte	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Gestaltwandler verwandelt seine Hände in die Pranken einer haarigen Bestie. Ihm wachsen lange und dicke Klauen, die verheerenden Schaden anrichten können. Es ist nur waffenloser Kampf möglich.	
Effekt: +2 Waffenmodifikator	
Wirkungsdauer: ∞	
Ausdauer: 2 (Verwandlung), 1 (je Angriff)	
Schaden: 1W3+2	
Reichweite: 2 Meter	
Verbrauch: 1 SP	

LUPUS FORM	20	10	10
Voraussetzung: Furantur Form	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Gestaltwandler wechselt in eine vierbeinige Wolfsform. Dabei erhält er für die Verwandlungsdauer Erleichterungen auf alle Proben in den folgenden Fertigungsgruppen: <i>Athletik, Widerstandskraft, Aufmerksamkeit, Heimlichkeit und Koordination</i> . Alle Fertigkeiten, die Sprache erfordern sind in der Wolfsform nicht nutzbar. Es ist nur waffenloser Kampf möglich.			
Effekt: +1/+2/+2 Fertigkeitswert			
Wirkungsdauer: 3/4/∞ KR			
Ausdauer: 3 (Verwandlung), 2 (je Angriff)			
Schaden: 1W6+2/1W6+4/1W6+6			
Reichweite: 2 Meter			
Verbrauch: 2 SP			

PRICOLICI FORM		25	10	10
Voraussetzung: Lupus Form		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Gestaltwandler wechselt in seine zweibeinige Werwolfform, in der sich die Eigenschaften ST und GE erhöhen. Es ist nur waffenloser Kampf möglich.				
Effekt: +1 ST				
Wirkungsdauer: 3/4/∞ KR				
Ausdauer: 4 (Verwandlung), 2 (je Angriff)				
Schaden: 2W6+2/2W6+5/2W6+8				
Reichweite: 2 Meter				
Verbrauch: 3 SP				

ALPHA FORM	30	15	15
Voraussetzung: Pricolici Form	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Gestaltwandler wechselt in seine vierbeinige Alphaform in der sich die Eigenschaften ST und GE erhöhen. Die Alphaform erzeugt Misstrauen bei Fremden im Umkreis. Es ist nur waffenloser Kampf möglich.			
Verbesserung I: Der Gestaltwandler kann für 2 Ausdauer ein gutturales Gebrüll von sich geben, das bei allen Feinden in 20 Metern Reichweite 1 Stufe des Zustandes <i>Furcht</i> hervorruft.			
Verbesserung II: Das Gebrüll des Gestaltwandlers erklingt lautstark und ruft 1 Stufe <i>Furcht</i> und 1 Stufe <i>Paralyse</i> hervor.			
Effekt: +1 ST, +1 GE			
Wirkungsdauer: 3/4/∞ KR			
Ausdauer: 1 KR (Verwandlung), 3 (je Angriff)			
Schaden: 3W6+1/3W6+4/3W6+7			
Reichweite: 2 Meter			
Verbrauch: 4 SP			

INFLUIT ALIQUID	10
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Gestaltwandler kann sich in einen beliebigen Gegenstand verwandeln. Die Sinne des Gestaltwandlers beschränken sich auf den Tast- und Hörsinn, weshalb er nichts sehen kann. Er kann die Verwandlung jederzeit aufheben.	
Wirkungsdauer: ∞	
Ausdauer: 2	
Verbrauch: 1 SP	

COR EDUNT	15
Voraussetzung: Lupus Form	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Gestaltwandler frisst in einer beliebigen animalischen Form das Herz eines toten Humanoiden. Er regeneriert dadurch die Hälfte seiner maximalen Lebenspunkte.	
Effekt: Regeneration 50% max. LP	

TELEPATHIE	5	10
Voraussetzung: Lupus Form	Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Gestaltwandler kann in seinen animalischen Formen telepathisch mit anderen Gestaltwandlern kommunizieren.		
Verbesserung I: Der Gestaltwandler kann mit allen humanoiden Lebensformen telepathisch kommunizieren.		

RUDELTREUE	10	20
Voraussetzung: Lupus Form	Art: einsetzbar	
Beschreibung: Solange der Gestaltwandler in einer animalischen Form ist, kann er einem Teammitglied die nächste Würfelprobe erleichtern.		
Verbesserung I: Die Erleichterung wirkt sich auf die nächste Würfelprobe aller Teammitglieder aus.		
Effekt: +2 Erleichterung auf die nächste Würfelprobe		
Ausdauer: 2		
Reichweite: 10 Meter		
Verbrauch: 1 SP		

MUTARE TUAM		10	10	20
Voraussetzung: Pricolici Form		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Gestaltwandler kann sein Gesicht in das einer beliebigen humanoiden Spezies verwandeln.				
Verbesserung I: Der ganze Körper verwandelt sich.				
Verbesserung II: Der Gestaltwandler übernimmt die jüngsten Erinnerungen des Ziels und kann somit kurzfristig zurückliegende Ereignisse wiedergeben.				
Wirkungsdauer: ∞				
Ausdauer: 2				
Verbrauch: 2 SP				

CANIS CARO DAEMONIUM		30	50
Voraussetzung: Alpha Form		Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Gestaltwandler verwandelt sich in einen Höllenhund. Ein Angriff des Höllenhundes verursacht einmalig 1 Stufe <i>Furcht</i> . Es ist nur waffenloser Kampf möglich.			
Verbesserung I: Der Gestaltwandler verwandelt sich in einen 4 Meter großen gehörnten Dämon, der eine feurige Aura erzeugt, damit Flächenschaden im Umkreis von 4 Metern hervorruft und jede KR 2W6 Schaden bei allen Lebewesen verursacht. Es ist nur waffenloser Kampf möglich.			
Effekt: 1 Stufe Furcht/Feuaura			
Wirkungsdauer: ∞			
Ausdauer: 1 KR (Verwandlung), 4/5 je Angriff			
Schaden: 1W20+12/2W20+10			
Reichweite: 2 Meter			
Verbrauch: 1 SP pro KR			

ALCHEMIST

HÜTER DES WISSENS

SÄUREMUNITION (RS)	10	15	20
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Alchemist ist in der Lage aus handelsüblicher Munition Säuremunition herzustellen. Dabei ist jeder Munitionstyp bis auf Granaten und Minen modifizierbar. Dafür muss er eine Probe auf <i>Alchemie</i> erschwert um die Stufe des Effekts bestehen. Die Munition reduziert dauerhaft aber nicht kumulativ den Rüstungsschutz des Ziels. Innerhalb eines Kampfes benötigt die Herstellung unabhängig vom Ausdauerwert des Alchemisten 2 KR. Während dieser Zeit kann er keine anderen Aktionen ausführen. Misslingt die Probe, werden die Zutaten nicht jedoch die Munition unbrauchbar. Pfeile und Bolzen können einzeln, Projektilmunition nur magazinweise modifiziert werden.			
Effekt: -2/-4/-6 RS			
Wirkungsdauer: ∞			
Ausdauer: 2 KR			
Zutaten: 1 Zündpulver, 1 Säurepulver, 1 Munition			

SÄUREMUNITION (MS)	15	25	35
Voraussetzung: Säuremunition (RS)	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Alchemist ist in der Lage aus handelsüblicher Munition Säuremunition herzustellen. Dabei ist jeder Munitionstyp bis auf Granaten und Minen modifizierbar. Dafür muss er eine Probe auf <i>Alchemie</i> erschwert um die Stufe des Effekts bestehen. Die Munition reduziert dauerhaft aber nicht kumulativ den Magieschutz des Ziels. Innerhalb eines Kampfes benötigt die Herstellung unabhängig vom Ausdauerwert des Alchemisten 2 KR. Während dieser Zeit kann er keine anderen Aktionen ausführen. Misslingt die Probe, werden die Zutaten nicht jedoch die Munition unbrauchbar. Pfeile und Bolzen können einzeln, Projektilmunition nur magazinweise modifiziert werden.			
Effekt: -1/-3/-5 MS			
Wirkungsdauer: ∞			
Ausdauer: 2 KR			
Zutaten: 1 Zündpulver, 1 Säurepulver, 1 Munition			

REZEPTKUNDE	5	10	20
Voraussetzung: Säuremunition (MS)	Art: automatisch		
Beschreibung: Der Alchemist ist in der Lage komplexe alchemistische Rezepte zu befolgen. Dazu benötigt er die beschriebenen Zutaten und muss eine Probe auf <i>Alchemie</i> erschwert um die Rezeptstufe bestehen. Außerdem benötigt er eine Laborausrüstung. Misslingt die Probe sind alle Zutaten, allerdings nicht die Ausrüstung verloren.			
Rezeptstufe: I/II/III			

ALCHEMISTISCHER MULTIPLIKATOR	20	20	20
Voraussetzung: Rezeptkunde Stufe III	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Alchemist kann bei der Herstellung einer Lösung und anderen alchemistischen Herstellungsprozessen eine weitere Probe auf <i>Alchemie</i> ablegen. Bei einem Erfolg extrahiert er aus den vorhandenen Zutaten eine größere Anzahl an Lösungen als erwartet. Er erhält dadurch weitere Tränke/Lösungen, verbraucht jedoch nicht mehr Zutaten.			
Effekt: stellt 2/3/4 Lösungen her			
Benötigt: mindestens mobiles Alchemielabor			

BRANDMUNITION		20
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Alchemist ist in der Lage aus handelsüblicher Munition Brandmunition herzustellen. Dabei ist jeder Munitionstyp bis auf Granaten und Minen modifizierbar. Dafür muss er eine Probe auf <i>Alchemie</i> bestehen. Brandmunition verursacht Extraschaden, der RS und MS ignoriert. Innerhalb eines Kampfes benötigt die Herstellung unabhängig vom Ausdauerwert des Alchemisten 2 KR. Während dieser Zeit kann er keine anderen Aktionen ausführen. Misslingt die Probe, werden die Zutaten nicht jedoch die Munition unbrauchbar. Pfeile und Bolzen können einzeln, Projektilmunition nur magazinweise modifiziert werden.		
Effekt: Extraschaden ignoriert RS und MS		
Wirkungsdauer: ∞		
Ausdauer: 2 KR		
Zutaten: 1 Zündpulver, 1 Brandpulver, 1 Munition		

GIFTMUNITION		20	30	40
Voraussetzung: Säuremunition (MS) o. Brandmunition		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Alchemist ist in der Lage aus handelsüblicher Munition Giftmunition herzustellen. Dafür muss er eine Probe auf <i>Alchemie</i> erschwert um 4 bestehen. Die Munition induziert den spezifischen Effekt des Giftextraktes. Innerhalb eines Kampfes benötigt die Herstellung unabhängig vom Ausdauerwert des Alchemisten 2 KR. Während dieser Zeit kann er keine anderen Aktionen ausführen. Misslingt die Probe, werden die Zutaten nicht jedoch die Munition unbrauchbar. Pfeile und Bolzen können einzeln, Projektilmunition nur magazinweise modifiziert werden.				
Verbesserung I: Der Alchemist verbessert die Wirksamkeit des Giftes. Die Munition verursacht bei jedem Treffer Extraschaden in Höhe von 10% der maximalen LP des Ziels. Der Extraschaden ignoriert RS und MS.				
Verbesserung II: Der Alchemist verbessert die Wirksamkeit des Giftes. Die Munition verursacht bei jedem Treffer Extraschaden in Höhe von 20% der maximalen LP des Ziels. Der Extraschaden ignoriert RS und MS.				
Effekt: Effekt des Giftextrakts				
Wirkungsdauer: ∞				
Schaden: 0%/10%/20% max. LP Extraschaden				
Ausdauer: 2 KR				
Zutaten: 1 Giftextrakt, 1 Zündpulver, 1 Munition				

ALCHEMISTISCHE EXTRAKTION	15	20	25
Voraussetzung: Rezeptkunde Stufe III	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Alchemist kann mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Alchemie</i> einen bestehenden Trank in seine Bestandteile zerlegen. Dabei kann er jedoch nur die unter Effekt angegebenen Anzahl an Zutaten für die Weiterverwendung extrahieren, die er vorher bestimmen muss. Alle übrigen Bestandteile gehen verloren. Gefäße zählen nicht als Zutat.			
Effekt: stellt 1/2/3 Zutaten wieder her			
Benötigt: mindestens mobiles Alchemielabor			

CHEMISCHE BOMBE	20	15	15
Voraussetzung: Rezeptkunde Stufe I	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Alchemist nutzt die Kraft des Äthers, um eine beliebige Lösung mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Ätherkunde</i> in eine Bombe zu verwandeln. Die ursprüngliche Wirkung der Lösung geht dabei verloren. Diese alchemistischen Bomben können wie Minen und Granaten und mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Athletik</i> geworfen oder in Explosionswaffen eingesetzt werden. In Explosionswaffen wird der Schaden der <i>Chemischen Bombe</i> zum Schadenswert der Waffe addiert.			
Effekt: Flächenschaden im Umkreis von 2 Metern des Explosionsortes Schaden: (+)1W6+4/(+)2W6+4/(+)3W6+4 Benötigt: mindestens mobiles Alchemielabor			

HEXER

PFAD DER MAGIE

GEIST DER MAGULA	10	10
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar	
Beschreibung: Die Probe für das Wirken von Zaubern wird erleichtert.		
Effekt: +2 Erleichterung		
Wirkungsdauer: 1/2 KR		
Ausdauer: 2		

SELENSTÄRKE	20
Voraussetzung: Geist der Magula	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der nächste Zauber verbraucht nur die Hälfte des eigentlichen SP-Verbrauchs.	
Effekt: 50% SP-Kosten	
Wirkungsdauer: 1 KR	
Ausdauer: 3	

AUSDAUER DES LEVIATHANS	15	25	40
Voraussetzung: Seelenstärke	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Ausdauerverbrauch von Zauberproben und Angriffen wird reduziert, er beträgt jedoch immer mindestens 1.			
Effekt: -1/-2/-3 AD			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR			
Verbrauch: 12 SP			

KRAFT DES PHÖNIX	30	50
Voraussetzung: Ausdauer des Leviathans	Art: automatisch	
Beschreibung: Wenn die Lebenspunkte des Hexers auf 10 oder weniger fallen, tritt die Kraft eines Phönix in seinen Körper und regeneriert einen Anteil seiner maximal verfügbaren Lebenspunkte. Status und Beeinträchtigungen werden dabei nicht aufgehoben. Dieser Effekt kann erst erneut eintreten, wenn der Hexer sich vollständig auf natürlichem Weg ohne Substanzen regeneriert hat.		
Effekt: Heilung um 25%/50% LP der max. LP		
Verbrauch: 4/8 SP		

ÄTHERAFFINITÄT	30
Voraussetzung: Kraft des Phönix	Art: einmalig
Beschreibung: Der Hexer überwindet seine profanen Kenntnisse über den Ätherstrom. Er erhöht dadurch seine Affinität zu den Energieströmen <i>Kash</i> , <i>Rih</i> und <i>Gorth</i> und kann eine zusätzliche Äthertechnik erlernen.	

ÄTHERFORM	15
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Hexer segnet eine Waffe. Diese verursacht daraufhin ausschließlich magischen Schaden. Die Segnung erfordert Konzentration und ist daher nicht im Kampf einsetzbar. Wird die Ätherform der Waffe aufgehoben, erlangt er die gebundenen SP zurück.	
Wirkungsdauer: ∞	
Verbrauch: 4 SP permanent bis zur Aufhebung	

HERR DES GEISTES	20
Voraussetzung: Seelenstärke o. Ätherform	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Hexer ist in der Lage aktuelle LP in SP zu transformieren. Dabei erhöhen sich die verfügbaren SP. Die LP reduzieren sich entsprechend.	
Wirkungsdauer: ∞	
Ausdauer: 1 KR	

ÄTHERSCHWERT	5	15	25
Voraussetzung: Herr des Geistes	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Hexer fügt seinem nächsten regulären Waffenangriff zusätzlichen magischen Schaden hinzu. Für den Zusatzschaden muss der Magieschutz des Ziels berücksichtigt werden.			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Ausdauer: 2			
Schaden: +2W6+4/+3W6+4/+4W6+4			
Widerstand: MS			
Verbrauch: 6 SP			

MAGISCHE KANALISATION	40
Voraussetzung: Ätherschwert	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Hexer manifestiert seine geistige Stärke in einen mächtigen Angriff mit seiner Waffe. Der Angriff zählt als magisch und wird auf den Schaden der Waffe addiert. Das Sammeln der Energie dauert 1 KR und der Hexer kann in dieser Zeit keine weiteren Aktionen durchführen. Das Ausführen des Angriffs benötigt 2 Ausdauer zusätzlich zum regulären Ausdauerverbrauch der Waffe.	
Wirkungsdauer: 1 KR	
Ausdauer: 1 KR (Aufladen), +2 (Angriff)	
Schaden: +1W100+25	
Widerstand: MS	
Verbrauch: 20 SP	

HEXER

PFAD DES KRIEGERES

AGILITÄT DES HEXERS		5	15
Voraussetzung: keine		Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Verteidigungswert erhöht sich temporär.			
Effekt: +1/+2 VT			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Ausdauer: 1			

FOKUSSIERUNG		10	10
Voraussetzung: Agilität des Hexers		Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Angriffswert erhöht sich temporär.			
Effekt: +1/+2 AG			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Ausdauer: 1			

EGOALTRUS	25
Voraussetzung: Fokussierung	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Hexer wirft sich schützend vor einen Verbündeten, um ihn vor einem Angriff zu bewahren und erleidet dadurch den Schaden des Angriffs. Dabei setzt er seine Hexerfähigkeiten ein und regeneriert seine SP in Höhe der Hälfte des erlittenen Schadens. Gezählt wird hierbei nur der tatsächlich erlittene Schaden nach Abzug von RS und MS. Durch dieses Manöver verändert der Hexer seine Position und beginnt bei seinem nächsten Zug an der neuen Position. Der Hexer kann diese Fähigkeit einsetzen auch wenn er selbst nicht am Zug ist.	
Ausdauer: 1	
Widerstand: RS, MS	
Reichweite: 3 Meter	

BRACHIALE STÄRKE	20
Voraussetzung: Egoaltrus	Art: automatisch
Beschreibung: Der Hexer kann Zweihänder einhändig führen und jeweils ein Schwert in jeder Hand benutzen. Bei einem Angriff schlägt der Hexer mit beiden Waffen zu. Der Ausdauerverbrauch richtet sich dabei nach dem höheren Ausdauerwert und muss nur einmalig berechnet werden. D. h. es wird nur einmal Ausdauer für zwei Angriffe verbraucht.	

HEXERWAFFE	40
Voraussetzung: Brachiale Stärke	Art: einmalig
Beschreibung: Der Hexer segnet eine ausgewählte Nahkampfwaffe und induziert die Kraft der Dunkelheit in das Material. Dadurch wird die Waffe gestärkt und der reguläre Schaden verdoppelt. Bei der Segnung wird der Modifikatorslot der Waffe unbrauchbar. Waffen, die bereits eine Modifikation integriert haben, können nicht verwendet werden. Für die Waffe bindet der Hexer SP permanent an die Waffe bis er die Segnung aufhebt. Die Hexersegnung ist nicht innerhalb eines Kampfes einsetzbar. Die Aufhebung der Segnung erfordert eine lange Zeremonie.	
Verbrauch: 15 SP permanent bis zur Aufhebung	

AURA DER FINSTERNIS	10	20
Voraussetzung: keine	Art: automatisch	
Beschreibung: Die Anwesenheit des Hexers verursacht bei allen Geschöpfen in der Nähe geistige Beeinträchtigungen, sodass sie zögerlicher kämpfen. Sie erleiden einmalig die Zustände <i>Furcht</i> bzw. <i>Stress</i> . Dies gilt auch für Gegner, gegen die der Hexer selbst nicht kämpft, die jedoch spüren, dass der Hexer anwesend ist. Der Effekt wirkt auch in Gesprächssituationen. Der Hexer erhält daher -2 Erschwernis auf die Fertigungsgruppe <i>Psychologie</i> . Wirkt nur auf natürliche Geschöpfe.		
Effekt: +1 Furcht/+1 Furcht, +1 Stress		
Wirkungsdauer: ∞		

HERR DES KÖRPERS	20
Voraussetzung: Aura der Finsternis o. Egoaltrus	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Hexer ist in der Lage aktuelle SP in LP zu transformieren. Dabei erhöhen sich die verfügbaren LP. Die SP reduzieren sich entsprechend.	
Wirkungsdauer: ∞	
Ausdauer: 1 KR	

KÖRPERLICHE RESISTENZ	20	30
Voraussetzung: Herr des Körpers	Art: automatisch	
Beschreibung: Der Hexer kann Effektstufen des Zustandes <i>Schmerz</i> und deren Auswirkungen ignorieren.		
Effekt: -1/-2 Stufen Schmerz		
Wirkungsdauer: ∞		

GEISTIGE RESISTENZ	20	30
Voraussetzung: Körperliche Resistenz	Art: automatisch	
Beschreibung: Der Hexer kann Effektstufen des Zustandes Stress und deren Auswirkungen ignorieren.		
Effekt: -1/-2 Stufen Stress		
Wirkungsdauer: ∞		

KLERIKER

GÖTTERPATRONE

STOSSGEBET

10

10

Voraussetzung: keine

Art: einsetzbar

Beschreibung: Der Kleriker setzt ein Stoßgebet ab, um einen göttlichen Patron herbeizurufen. Nach einer Anrufung befolgt der Patron alle Befehle des Klerikers. Die Angriffe sind göttlicher Natur und durchdringen Rüstungs- und Magieschutz. Die Anrufung ist nur unmittelbar im Kampf möglich. Die volle Größe der Patrone beträgt mindestens etwa 6 Meter, passen ihre Größe jedoch an, sodass sie auch in kleineren Räumen angerufen werden können. Die Patrone können alle Fertigkeiten einsetzen und haben jeweils einen Probenwert von 12+HG. Nach einem Kampf verschwinden die Patrone automatisch. Die Regeneration der Patrone dauert 24 Stunden, weshalb jeder Patron nur einmal am Tag herbeigerufen werden kann.

Ausdauer: 2 KR/1 KR (Anrufung)

ANRUFUNG TARIS

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Crocoter

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	46	12	5/4/9/6	0	8	2	2	4	Eiskanone	12	3	2	4×HG+2
Stufe 2	60	12	5/4/9/6	1	8	3	3	5	Eiskanone	13	3	2	5×HG+6
Stufe 3	74	12	5/4/9/6	2	8	4	4	6	Eiskanone	14	3	2	6×HG+10

ANRUFUNG LUVATIS

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Serary

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	60	12	4/7/5/8	1	15	3	2	4	Flugangriff	13	8	1	2×HG+5
Stufe 2	90	12	4/7/5/8	2	17	5	3	5	Flugangriff	14	8	1	3×HG+8
Stufe 3	120	12	4/7/5/8	3	19	7	4	6	Flugangriff	15	8	1	4×HG+11

ANRUFUNG HEMDOK

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Dracordan

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	34	12	7/7/6/4	0	8	1	1	6	Feuerorkan	11	3	2	6×HG+10
Stufe 2	40	12	7/7/6/4	0	8	2	2	6	Feuerorkan	13	3	2	8×HG+15
Stufe 3	46	12	7/7/6/4	0	8	3	3	6	Feuerorkan	15	3	2	10×HG+20

ANRUFUNG FURAK

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Malereen

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	50	12	8/8/4/4	2	7	6	3	4	Erdstoß	14	6	1	1×HG+2
Stufe 2	58	12	8/8/4/4	3	7	10	6	5	Erdstoß	15	7	1	2×HG+4
Stufe 3	66	12	8/8/4/4	4	7	12	9	6	Erdstoß	16	8	1	3×HG+8

ANRUFUNG ZETOR

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Hunerion

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	70	8	6/7/6/5	0	11	1	1	4	Guillotine	2	2	3	∞
Stufe 2	70	8	6/7/6/5	0	11	3	3	4	Guillotine	3	2	3	∞
Stufe 3	70	8	6/7/6/5	0	11	5	5	4	Guillotine	4	2	3	∞

ANRUFUNG PREZST

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Velador

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Heilung
Stufe 1	63	20	3/6/9/6	1	6	3	10	4	Heilsegen	12	8	1	3×HG+4
Stufe 2	75	25	3/6/9/6	2	6	3	10	4	Heilsegen	13	8	1	4×HG+6
Stufe 3	87	30	3/6/9/6	3	6	3	10	4	Heilsegen	14	8	1	5×HG+8

ANRUFUNG XURDAZ

20

15

15

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Leth

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	57	112	4/4/6/10	0	10	0	∞	3	Psikanone	13	10	2	3×HG
Stufe 2	74	156	4/4/6/10	0	12	0	∞	4	Psikanone	14	10	2	4×HG
Stufe 3	89	192	4/4/6/10	0	14	0	∞	5	Psikanone	15	10	2	5×HG

KLERIKER

GÖTTERPATRONE

SEGNUMG DER OZEANE

30

Voraussetzung: Anrufung Taris

Art: automatisch

Beschreibung: Der Kleriker erhält vorübergehend +120 LP, wenn er Taris herbeiruft. Nach dem Verschwinden von Taris verliert er die zusätzlichen LP wieder. Sollte er in dieser Zeit mehr als 120 LP verloren haben, werden nur die zusätzlichen LP von seinem Maximalwert subtrahiert. Durch den Verlust der zusätzlichen 120 LP kann der Kleriker nicht sterben, da er mindestens 1 LP behält.

SEGNUMG DER WINDE

20

Voraussetzung: Anrufung Furak

Art: automatisch

Beschreibung: Der Kleriker erhält dauerhaft Klarsicht und ist in der Lage versteckte und unsichtbare Lebewesen sowie magische Geheimnisse in Sichtweite zu entdecken.

SEGNUMG DER ROTEN FLAMME

35

Voraussetzung: Anrufung Hemdok

Art: automatisch

Beschreibung: Alle Eigenschaftswerte des Klerikers erhöhen sich vorübergehend um +1 solange Hemdok beschworen ist.

SEGNUMG DES WACHSTUMS

25

Voraussetzung: Anrufung Luvatis

Art: einmalig

Beschreibung: Der Kleriker erhält dauerhaft +1 AD.

SEGNUMG DES FRIEDHOFS

30

Voraussetzung: Anrufung Zetor

Art: einmalig

Beschreibung: Der Kleriker kann dauerhaft 1 Stufe aller geistigen Zustände und deren Auswirkungen ignorieren.

SEGNUMG DER STERNE

35

Voraussetzung: Anrufung Prezst

Art: automatisch

Beschreibung: Der Kleriker regeneriert in Kampfgeschehen jede KR automatisch LP in Höhe von 4x Hingabe zu Prezst.

SEGNUMG DES ÄTHERS

30

Voraussetzung: Anrufung Xurdaz

Art: automatisch

Beschreibung: Der Kleriker ist in der Lage Zauber zu erlernen, die er mithilfe von Xurdaz' SP wirken kann. Er kann die Äthertechnik nur einsetzen, solange sich Xurdaz in der Nähe des Klerikers befindet. Xurdaz' und der Kleriker teilen sich ihre SP auch ohne die Fähigkeit *Ätherband*. Die Anzahl der erlernbaren Äthertechniken ist auf 1 begrenzt.

EISREGEN

25

Voraussetzung: Anrufung Taris

Art: einsetzbar

Beschreibung: Taris erlernt einen neuen Angriff. Er lässt einen Eisregen über das Schlachtfeld nieder und verursacht bei allen Feinden großen Schaden. Verbündete bleiben verschont. Der Schaden ist identisch mit dem vom Eiskanone. Er kann weiterhin seinen normalen Angriff nutzen.

Ausdauer: 2

LUFTWAND

40

Voraussetzung: Anrufung Furak

Art: einsetzbar

Beschreibung: Furak kann einmal pro KR den Schaden eines Angriffs abwenden, indem er eine schützende Luftwand errichtet und so den Schaden absorbiert. Damit kann er jedes Ziel in Reichweite vor Schaden bewahren.

Ausdauer: 2

Reichweite: GS/2

REFLEXTEILUNG

30

Voraussetzung: Anrufung Hemdok

Art: einsetzbar

Beschreibung: Hemdok kann seine göttlichen Reflexe mit einem Verbündeten teilen. Er überträgt einen Teil oder den gesamten Ausdauerwert an den Auserwählten.

GÖTTLICHER WILLE

20

Voraussetzung: Anrufung Luvatis

Art: einsetzbar

Beschreibung: Luvatis kann einen beliebigen Verbündeten für 1 KR tarnen. Sein Verteidigungswert steigt dadurch um +5.

Ausdauer: 3

SENSENERSTÄRKUNG

30

Voraussetzung: Anrufung Zetor

Art: einsetzbar

Beschreibung: Zetor kann den AG des Klerikers um +5 und den Schaden um HG+10 erhöhen.

Ausdauer: 2

MASSENHEILUNG

40

Voraussetzung: Anrufung Prezst

Art: einsetzbar

Beschreibung: Prezst kann seine Heilung auf beliebig viele Lebewesen in Reichweite gleichzeitig anwenden. Dadurch verbraucht er SP, die sich regenerieren sobald Prezst erneut beschworen wird. Sinken seine SP unter 3, ist Prezst kampfunfähig.

Verbrauch: 3 SP

Reichweite: GS/2

ÄTHERBAND

40

Voraussetzung: Anrufung Xurdaz

Art: einsetzbar

Beschreibung: Xurdaz kann seine SP einem beliebigen Ätheristen oder Hexer in Reichweite übertragen. Xurdaz' aktuelle SP sinken um den übertragenen Betrag, während die des Ziels sich regenerieren.

Ausdauer: 4

Reichweite: GS/2

SOLDAT	KAMPFMEISTER
--------	--------------

GNADENLOSER HIEB	5	15	
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat legt seine gesamte Kraft in den nächsten Nahkampfangriff und verursacht bei einem erfolgreichen Angriff für 2 KR 1 Stufe des Zustands <i>Paralyse</i> .			
Effekt: +1/+2 Stufen Paralyse			
Wirkungsdauer: 2 KR			
Ausdauer: 1			

WUT DES BERSERKERS	10	15	20
Voraussetzung: Gnadenloser Hieb	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat opfert sein Seelenheil und verfällt in einen Bluttausch, um seinen nächsten Nahkampfangriff zu verstärken.			
Schaden: +5/+10/×2			
Ausdauer: 1			
Verbrauch: 4 SP			

AURA DES ANFÜHRERS	40		
Voraussetzung: Wut des Berserkers	Art: automatisch		
Beschreibung: Der Soldat stärkt die Moral der Verbündeten. Sie erhalten nur während eines Kampfes eine Erleichterung auf alle Proben und können 1 Stufe aller Zustände ignorieren. Dieser Effekt erlischt, wenn die LP des Soldaten auf unter 50% seines Maximalwertes fallen.			
Effekt: +1 Erleichterung auf alle Proben			

ZIELEN	5	10	15
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat visiert seinen Gegner an und gibt einen gezielten Schuss ab. Dadurch erhöht sich der Angriffswert des Fernkampfangriffs.			
Effekt: +1/+2/+3 AG			
Ausdauer: 1			

KOPFSCHUSS	10	20	30
Voraussetzung: Zielen	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat opfert SP, um seinen nächsten regulären Fernkampfangriff zu verstärken.			
Schaden: +6/+12/×3			
Ausdauer: 2			
Verbrauch: 2 SP			

FALLENSUCHER	20		
Voraussetzung: Kopfschuss	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat untersucht einen Raum, ein kleines Gebiet oder eine große Halle nach Hinterhalten ab. Ohne Probe erhält er ggf. vom Spielleiter ein paar Informationen, die den anderen Spielern verborgen bleiben. Er kann dabei auch Dinge magischer Natur erahnen. Der Spielleiter kann selbst entscheiden, was er dem Soldat verrät und was er weiterhin geheim hält.			

VERTEIDIGUNGSHALTUNG	5	10	15
Voraussetzung: Gnadenloser Hieb	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat geht in eine Verteidigungshaltung und erschwert dadurch die Angriffsprobe des Gegners. Die Verteidigung des Soldaten erhöht sich dadurch für 1 KR. Die zusätzliche Verteidigung sinkt um -1 für jeden Angriff, der erfolgreich gegen den Soldat durchgeführt wird.			
Effekt: +1/+2/+3 VT			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Ausdauer: 1			

RUNDUMSCHLAG	5	15	
Voraussetzung: Verteidigungshaltung o. Wut des Berserkers	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat trifft bei einem erfolgreichen Angriff zusätzliche Ziele in Waffenreichweite. Der Schaden gegen die zusätzlichen Ziele wird jedoch halbiert.			
Effekt: +1/+2 Zusatzziele			
Ausdauer: 1			
Verbrauch: 1 SP			

AURA DES VERTRAUENS	15	15	15
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat wird nicht als Feind erkannt und daher von Tieren und Bestien nicht fokussiert und angegriffen.			
Verbesserung I: Der Soldat wird nicht als Feind erkannt und daher auch von humanoiden Gegnern nicht fokussiert und angegriffen.			
Verbesserung II: Der Soldat kann ein Teammitglied bestimmen, das für die Wirkungsdauer nicht von Gegnern anvisiert wird. Gegner greifen das Teammitglied in dieser Zeit nicht an und suchen sich ein anderes Ziel.			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 1/2/2 KR			

STATUR DES MANTIKORS	10	10	10
Voraussetzung: Aura des Vertrauens	Art: automatisch		
Beschreibung: Der Soldat lernt seine körperliche Statur für stärkebasierte Fertigkeiten richtig einzusetzen. Er erhält daher eine Erleichterung auf folgende Fertigungsgruppen:			
Stufe 1: Athletik			
Stufe 2: Einschüchterung			
Stufe 3: Widerstandskraft			
Effekt: +1 Erleichterung			

INFILTRATOR	5	10	15
Voraussetzung: Statur des Mantikors o. Fallensucher	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Soldat strahlt ein natürliches Vertrauen auf humanoide Wesen aus und erhält dadurch Erleichterungen auf die Fertigungsgruppen <i>Heimlichkeit</i> , <i>Humanoidenkenntnis</i> und <i>Psychologie</i> .			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung			

SANITÄTER	10	20	30
Voraussetzung: Infiltrator	Art: automatisch		
Beschreibung: Der Soldat wendet seine Medizinkenntnisse an. Fertigungsproben auf <i>Medizin</i> sind dadurch erleichtert.			
Effekt: +1/+3/+5 Erleichterung			

SCHATTENKRIEGER

PFAD DER DUNKELHEIT

DOLCHSTOSS		10	15	20
Voraussetzung: keine		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger schleicht sich von hinten an sein Opfer heran und greift es an. Dabei verursacht er Extraschaden und muss eine Probe auf <i>Schleichen</i> bestehen. Durch den Überraschungsmoment ist der Schattenkrieger danach im Vorteil und darf den ersten Angriff ausführen. Der Schattenkrieger hat jedoch in der ersten KR -1 Ausdauer weniger. Das Opfer darf den Schattenkrieger dabei zuvor nicht bemerkt haben, ansonsten schlägt der Angriff fehl.				
Schaden: +1W6+6/+2W6+6/+3W6+6				
Ausdauer: 1				
Reichweite: 4 Meter				
Widerstand: RS				

LUFTSPRUNG		10	20	30
Voraussetzung: Dolchstoß		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger springt aus einer erhöhten Position auf sein Opfer, schlägt ihn zu Boden und vollzieht einen Angriff. Dabei verletzt sich der Schattenkrieger bis zu einem Höhenunterschied von 10 Metern nicht. Dazu muss er eine Probe auf <i>Schleichen</i> bestehen. Durch den Überraschungsmoment ist der Schattenkrieger danach im Vorteil und darf den ersten Angriff ausführen. Hat der Kampf bereits begonnen, ändert sich die Kampfreihenfolge und er darf als nächstes vor seinem Ziel agieren. Der Angriff schlägt fehl, wenn das Opfer frei beweglich ist und den Schattenkrieger vorher bemerkt. Sollte das Ziel abgelenkt oder bewegungsunfähig bzw. im Bewegungsradius eingeschränkt sein, gelingt der Angriff, auch wenn das Opfer den Schattenkrieger zuvor bemerkt hat.				
Schaden: +1W6+2/+2W6+6/+2W6+14				
Ausdauer: 2				
Widerstand: RS				

ERBARMUNGSLOSER STURM	10	15	20
Voraussetzung: Luftsprung	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger führt unvorhersehbare Angriffe aus und schwächt so die Verteidigung des Gegners. Die verringerte VT gilt auch für andere Angriffe gegen das Ziel.			
Effekt: -1/-2/-3 VT			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 3 KR			
Reichweite: 3 Meter			
Verbrauch: 1/2/3 SP			

DESOLATION	15	30	45
Voraussetzung: Erbarmungsloser Sturm	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger zielt auf Schwachstellen des Gegners und kann so einen Teil des Rüstungsschutz ignorieren. Nur mit Fernkampfwaffen nutzbar. Nicht mit biochemischen Waffen und Explosionswaffen nutzbar.			
Effekt: -3/-6/∞ RS			
Ausdauer: 2			

BEDROHUNG	15
Voraussetzung: Rimonosaugen	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Schattenkrieger lässt die Schatten um ein oder mehrere Ziele bedrohlich anschwellen. Dadurch verursacht er 1 Stufe <i>Furcht</i> und 1 Stufe <i>Verwirrung</i> bei den Zielen. Sie erleiden eine ungewohnte Angst und müssen eine Probe auf <i>Selbstbeherrschung</i> bestehen. Wenn sie die Probe nicht bestehen, fliehen sie. Andernfalls bleiben sie, erleiden jedoch die Zustände <i>Furcht</i> und <i>Verwirrung</i> . Diese Fähigkeit kann nur eingesetzt werden, wenn der Schattenkrieger von seinen Zielen zuvor nicht gesehen wurde.	
Widerstand: Selbstbeherrschung Verbrauch: 2 SP	

DUNKLER NEBEL	10	10	20
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger erzeugt eine dunkle Nebelwolke im Radius von 3 Metern um sich herum und erschwert anderen Kampfteilnehmern die Sicht. Der Schattenkrieger erhält in der Nebelwolke +1 Ausdauer pro KR zusätzlich. Die Angriffe aller anderen Kampfteilnehmer innerhalb des Nebels sind hingegen erschwert.			
Effekt: -1/-2/-3 Erschwernis			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 2 KR			
Reichweite: 3 Meter			

SCHATTENTANZ	10	20	20
Voraussetzung: Dunkler Nebel	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger vervielfacht seinen Schatten, die mit ihm im Gleichtakt angreifen und so zusätzlichen Schaden zu seinem eigentlichen Angriff verursachen. Der Schattenkrieger muss dazu die normale Angriffsprobe bestehen. Der Verteidigungswert des Schattenkriegers ist für 1 KR um +2 erhöht.			
Effekt: +2 VT			
Schaden: +1W6+3/+2W6+4/+2W6+9			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Widerstand: RS			

WAFFENSTURM		20	40
Voraussetzung: Luftsprung o. Schattentanz		Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Schattenkrieger bewegt sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit und führt bis zu 3 Nahkampfangriffe direkt hintereinander aus. Für jeden Angriff muss eine Angriffsprobe durchgeführt werden. Die Verteidigung des Gegners ist während des Angriffs um -1 reduziert. Nach dem Waffensturm kann kein weiterer Angriff durchgeführt werden, auch wenn der Schattenkrieger noch freie Aktionen hat. Außerdem ist Verteidigungswert des Schattenkriegers für die Wirkungsdauer halbiert.			
Effekt: -1 VT (Gegner), VT/2 (Schattenkrieger)			
Schaden: 2W20+20/2W100			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Widerstand: RS			
Verbrauch: 4 SP			

SCHATTENTARNUNG	5	10	15
Voraussetzung: keine	Art: automatisch		
Beschreibung: Der Schattenkrieger verschmilzt mit dem Schatten von Gegenständen, Wäldern oder in Räumen und erhält dadurch Erleichterungen auf die Fertigkeit <i>Schleichen</i> .			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung			

RIMONOSAUGEN	10	15	20
Voraussetzung: Schattentarnung	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger kann 2 Stufen Sichterschwernis und dessen Auswirkungen ignorieren und erhält dafür Erleichterung auf alle Proben.			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung alle Proben			
Verbrauch: 1 SP			

GESCHOSSRECYCLING	20
Voraussetzung: Rimonosaugen	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Schattenkrieger kann Pfeile und Bolzen nach dem Kampf aufsammeln und wiederverwenden, sofern sie nicht zerstört wurden. Weitere Munition kann nach Ermessen des Spielers wieder verwendet werden.	

TECHNOMANT

WEG DER MANIPULATION

MODDER	15	20	25
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Technomant ist in der Lage Ausrüstungsgegenstände mit blauen NEF-Modifikatoren zu modifizieren. Dazu ist eine Probe auf <i>Elektronik</i> oder <i>Mechanik</i> notwendig. Misslingt die Probe, wird der Modifikator beschädigt und ist unbrauchbar.			
Mechanikprobe: Bei Modifikation von Einhand-, Zweihand-, Dreihand-, Stangen-, Sehnenwaffen			
Elektronikprobe: Bei Modifikation von Leichte-, Schwere Schusswaffen, Biochemische Waffen, Scharfschützen-, Explosionswaffen			
Verbesserung I: Der Technomant ist in der Lage Ausrüstungsgegenstände mit grünen NEF-Mods zu modifizieren.			
Verbesserung II: Der Technomant ist in der Lage Ausrüstungsgegenstände mit roten NEF-Mods zu modifizieren.			
Modifikation: blau/grün/rot			

ZWEITER VERSUCH	10	10	10
Voraussetzung: Modder	Art: automatisch		
Beschreibung: Bei einer misslungenen Probe zur Modifikation von Ausrüstungsgegenständen darf der Technomant die Probe erschwert wiederholen.			
Effekt: -3/-2/-1 Erschwernis			
Verbrauch: 2 SP			

TECHNIKASS	5	10	15
Voraussetzung: keine	Art: automatisch		
Beschreibung: Proben auf <i>Elektronik</i> und <i>Programmierung</i> sind erleichtert.			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung			

HACKER	25
Voraussetzung: Technikass	Art: einsetzbar
Beschreibung: Misslingt eine Probe zur Manipulation technischer Systeme (Kameras, Schlösser, Computer, Hacking etc.) darf der Technomant die Probe wiederholen. Verbrauch: 2 SP	

MANIPULATOR	40
Voraussetzung: Hacker	Art: einsetzbar
Beschreibung: Technomanten ist es möglich, beim Zugang zu Terminals, Computern und Sicherheitssystemen wichtige Informationen auf ihren MCOM herunterzuladen (Lagepläne, Kamerastandorte etc.). Dazu muss eine Probe auf <i>Programmierung</i> gelingen. Der Spielleiter entscheidet über Erschwernisse und welche Daten der Technomant herunterladen kann.	

CYBERKRIMINELLER	50
Voraussetzung: Manipulator	Art: einsetzbar
Beschreibung: Technomanten ist es möglich, technische Infrastrukturen in großen Teilen zu kontrollieren und diese abzuschalten oder zu manipulieren. Damit ist nicht die Kontrolle von Flugsystemen möglich.	

LEBENSscanner	30
Voraussetzung: Cyberkrimineller o. Ätherscanner	Art: automatisch
Beschreibung: Der Technomant erweitert seinen MCOM um eine Multiscannereinheit. Sie ermöglicht es dem Technomanten zu bestimmen, ob sich hinter einer Tür oder Wand ein Lebewesen befindet. Der MCOM zeigt ihm an, ob es sich um eine humanoide, tierische oder Bestiengestalt handelt. Magische und übernatürliche Wesen kann der Scanner nicht erfassen. Reichweite: 5 Meter	

SCHNEIDER	5	15	20
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Technomant kann mit einem Rüstungsreparaturset und einer gelungenen Probe auf <i>Mechanik</i> eine Rüstung vollständig reparieren.			
Effekt: Reparatur von einfachen/vollwertigen/edlen Rüstungen			

FAHRZEUGMANIPULATOR	15	10	10
Voraussetzung: Schneider	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Technomanten können die Geschwindigkeit von planetaren Fahr- und Flugzeugen sowie Raumschiffen erhöhen. In der Regel ist etwa eine 20% höhere Geschwindigkeit möglich. Dazu ist je nach Fahrzeugklasse eine Fertigungsprobe auf <i>Maschinen</i> , <i>Systeme</i> notwendig. Führt der Technomant die Modifikation während des Fluges durch, ist die Probe um -4 erschwert. Misslingt die Probe kann der Antrieb zerstört werden. Der Spielleiter hat das letzte Wort über die Konsequenzen bei einer misslungenen Probe.			
Verbesserung I: Technomanten können weitere Modifikationen an planetaren Fahr- und Flugzeugen vornehmen. Dazu ist eine Fertigungsprobe auf <i>Maschinen</i> , <i>Systeme</i> notwendig. Der Technomant darf die Manipulation selbst bestimmen, wobei der Spielleiter über Erschwernisse entscheiden kann.			
Verbesserung II: Der Technomant kann weitere Modifikationen an Raumschiffen vornehmen. Dazu ist eine Fertigungsprobe auf <i>Maschinen</i> , <i>Systeme</i> notwendig.			

BOMBENBAUER	15
Voraussetzung: Hacker	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Technomant kann Granaten und Kontaktminen herstellen. Dazu benötigt er Werkzeug. Er erhält 2 Magazine. Zutaten: Metallrohling, Elektronikbastelset, Zündpulver	

VEREDLER	15	20	30
Voraussetzung: Bombenbauer	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Technomant setzt gebrauchte Waffen und Rüstungen wieder instand. Dadurch erzielt er einen höheren Wiederverkaufswert und erhält eine Erleichterung auf <i>Handeln</i> . Eine Veredelung ist nur bei gebrauchten und abgenutzten Gegenständen möglich.			
Effekt: +25%/+50%/100% höherer Verkaufserlös			
Effekt II: +1/+2/+3 Erleichterung			

ÄTHERSCANNER	30
Voraussetzung: Veredler o. Cyberkrimineller	Art: automatisch
Beschreibung: Der Technomant erweitert seinen MCOM um eine Ätherscannereinheit. Sie detektiert Magie und übernatürliche Phänomene. Der Technomant erhält fortan Warnungen, wenn sich Auren fremder Ätheristen und Hexer in der Nähe befinden. Außerdem registriert der Scanner Magie in der Umgebung und kann den Technomanten zur Quelle der Magie navigieren. Auren von Ätheristen und Hexern, die der Scanner einmal registriert hat, speichert er im MCOM ab. Der Technomant erhält dann bei der nächsten Näherung an diese Aura eine konkrete Warnung. Reichweite: 10 Meter	

ÄTHERBÄUME

EINFÜHRUNG

Magiebegabte Charaktere erlernen Zauber über sogenannte *Ätherbäume*. Dies sind in der Regel *Ätheristen* und *Hexer*. Diese Klassen haben daher keinen Klassentalentbaum. Für jede Äthertechnik kann es genau wie auch bei den Talentbäumen mehrere Ätherbäume geben.

Ätheristen können die Äthertechniken und damit auch die Ätherbäume frei auswählen und parallel benutzen. Der Hexer hingegen muss sich für eine Äthertechnik entscheiden und kann daher nur Zauber aus einem Ätherbaum erlernen.

Die Spieler müssen bei der Charaktererschaffung die passenden Ätherbäume zu den erlernten Äthertechniken ihres Charakters auswählen.

AUFBAU ZAUBERKÄSTEN

benötigte Erfahrungspunkte			
Stufe	1	2	3
HITZEINDUKTION	10	5	5
Voraussetzung: Pyrolit	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist induziert Hitze in einen Gegenstand wie z. B. in eine Waffe, mit der für 1 KR zusätzlicher Schaden verursacht werden kann. Ziel können alle Gegenstände sein. Diese verursachen bei Berührung 1 Stufe Schmerz. Es sind auch mehrere Ziele gleichzeitig möglich.			
Effekt 1: 1/2/3 Ziele			
Effekt 2: 1 Stufe Schmerz bei Berührung			
Ausdauer: 2			
Schaden: +1W3/+1W6/+1W6+3			
Wirkungsdauer: 1 KR (30 Sek.)			
Reichweite: 1/10/20 Meter			
Verbrauch: 2 SP			

Das Kapitel erklärt im Folgenden zunächst den Aufbau der Zauberkästen bevor alle Zauber der Ätherbäume aufgelistet werden. Damit der Aufbau der Zauberkästen verständlich ist, ist der Zauber *Hitzeinduktion* hier als Beispiel aufgeführt, an dem alle Elemente erläutert werden. Die Erklärungen beziehen sich auf alle Elemente, die in einem Zauberkasten auftauchen können. Allerdings werden bei jedem Zauberkasten nur die notwendigen Beschreibungen angegeben, die für den jeweiligen Zauber benötigt werden. Es ist z. B. nicht sinnvoll Ausdauerpunkten anzugeben, wenn der Zauber nicht in Kämpfen verwendet werden kann.

Die Zauber sind sehr ähnlich zu den Talentbäumen der Klassen nach einem festem Schema aufgebaut. Nachfolgend sind beispielhaft alle Werte der Zauberkästen erklärt.

In den Zaubern wird für eine bessere Verständlichkeit immer nur der *Ätherist* als Klasse genannt. Alle Zauber können jedoch auch von weiteren magiebegabten Klassen wie dem *Hexer* erlernt werden.

NAME

Der Zaubername steht immer oben links im schwarz hinterlegten Feld. Anhand des Namens können die Zauber unterschieden und die notwendigen *Voraussetzungen* zum Erlernen eines neuen Zaubers bestimmt werden.

EP-KOSTEN UND STUFENAUSBAU

Oben rechts in den violett hinterlegten Feldern stehen die benötigten Erfahrungspunkte, um den Zauber lernen zu können. Es gibt maximal drei Ausbaustufen, die jeweils mit Erfahrungspunkten separat erlernt werden müssen. Einige Zauber hingegen besitzen nur eine Stufe.

Mit jeder Stufe eines Zaubers verbessern sich einige Eigenschaften. So kann der Zauber eine höhere *Reichweite*, einen verminderten Seelenpunkte *Verbrauch*, eine verlängerte *Wirkungsdauer* oder höheren *Schaden* pro Stufe aufweisen.

Bei dem unten stehenden Beispielzauber *Hitzeinduktion* erhöht sich mit jeder Stufe des Zaubers der Schaden, die Reichweite und die Anzahl der Ziele, auf die der Zauber angewendet werden kann.

VORAUSSETZUNG

Unter *Voraussetzung* wird angegeben, welchen Zauber der Charakter bereits beherrschen muss, um einen neuen Zauber zu erlernen.

Im Fall von *Hitzeinduktion* muss zuvor der Zauber *Pyrolit* gelernt werden.

SPRACHE

Die Sprache gibt an, in welcher Sprache die Zauberformel gesprochen werden muss, um ihn wirken zu können. Die meisten Zauber sind in allen Sprachen nutzbar. In diesem Fall steht in diesem Feld „alle“. Einige, meist alte und mächtige Zauber erfordern jedoch die Sprache ihrer Schöpfer. Z. B. erfordern einige elfische Zauber die Sprache *Indriga*. Zauber der Zwerge hingegen die Sprache *Kungar*.

Zusätzlich wird die erforderliche Sprachkenntnisstufe angegeben - meistens *elementar (elem.)* oder *kompetent (komp.)*. Muss die Sprache auf dem Niveau der Muttersprache gesprochen werden, wird dieses entspre-

chend mit *MuS* angegeben.

Hitzeinduktion benötigt keine besonderen Sprachkenntnisse und kann daher in allen Sprachen gewirkt werden.

Äthertechnik

In diesem Feld wird die vorausgesetzte Stufe der Äthertechnik angegeben. Der Ätherist kann nur die Zauberei erlernen, wenn er auch die entsprechende Stufe der Äthertechnik beherrscht. In Abhängigkeit der Stufe ist der ganze Kasten des Zaubers wie nachfolgend beschrieben entsprechend eingefärbt.

»	Graue Zauberkästen setzen die Äthertechnik auf mindestens Stufe 0 voraus.
»	Blaue Zauberkästen setzen die Äthertechnik auf mindestens Stufe 1 voraus.
»	Violette Zauberkästen setzen die Äthertechnik auf mindestens Stufe 2 voraus.
»	Grüne Zauberkästen setzen die Äthertechnik auf mindestens Stufe 3 voraus.

Ätheristen können in jedem Fall die grau gefärbten Zauberei erlernen, da diese nur die Stufe 0 der Äthertechnik voraussetzen. Diese Bedingung ist immer für alle Äthertechniken erfüllt.

Nach der Charaktererschaffung gibt es genau vier Äthertechniken auf Stufe 1. Bei diesen können Ätheristen graue (Stufe 0) und blaue (Stufe 1) Zauberei erlernen.

Weiterhin sind auch immer genau vier Äthertechniken auf Stufe 2. Bei diesen können Ätheristen dann graue (Stufe 0), blaue (Stufe 1) und violette (Stufe 2) Zauberei erlernen.

Auf Stufe 3 hingegen gibt es jedoch immer nur eine Äthertechnik. Das heißt nur in dieser Äthertechnik können magiebegabte Charaktere auch die grüneingefärbten Stufe-3-Zauberei zusätzlich zu allen anderen Stufen erlernen. Da es hier also keine Einschränkungen gibt, ist es daher sinnvoll zunächst Zauberei aus diesem Ätherbaum zu erlernen.

Beschreibung

In diesem Feld steht eine genaue Beschreibung des Zaubers sowie die Einsatzbedingungen und Grenzen.

Verbesserungen

Einige Zauberei besitzen Verbesserungen, die den grundlegenden Effekt verändern oder ausweiten. Der Zauberei auf Stufe 1 aktiviert nur den Basiseffekt, der in der *Beschreibung* enthalten ist. Erst mit Stufe 2 wird *Verbesserung I* und mit Stufe 3 *Verbesserung II* nutzbar. Verbesserungen sind immer optional. Das heißt der Ätherist kann entscheiden, ob er den Basiseffekt der *Beschreibung* oder eine *Verbesserung* einsetzen möchte. Manche Verbesserungen erhöhen außerdem den Ver-

brauch von Seelenpunkten. Der zusätzliche Verbrauch wird dann in Klammern hinter der *Verbesserung* angegeben.

Effekt

Der Effekt gibt die möglichen Auswirkungen des Zaubers an oder definiert Grenzwerte wie Massen, Größen oder die Anzahl von Zielen, auf die der Zauberei gleichzeitig wirken kann.

Häufig sind hier auch drei Werte getrennt durch „/“ angegeben. Dann wird mit jeder Stufe des Zaubers auch der Effekt verstärkt bzw. verbessert. Es können bis zu drei Effekte angegeben sein.

Der Beispielzauber *Hitzeinduktion* hat zwei Effekte. *Effekt 1* definiert die Anzahl der Ziele, wobei sich mit jeder Stufe des Zaubers auch die Anzahl der Ziele um 1 erhöht. *Effekt 2* gibt an, dass der Zauberei 1 Stufe des Zustandes *Schmerz* bewirkt. Dieser Effekt verbessert sich nicht mit höheren Stufen des Zaubers, weshalb hier nicht mehrere Werte getrennt durch „/“ stehen.

Ausdauer

Dieser Wert wird nur dann angegeben, wenn der Zauberei auch im Kampf eingesetzt werden kann. Ist kein Ausdauerwert angegeben, kann der Zauberei in der Regel nicht im Kampf eingesetzt werden.

Die *Ausdauer* gibt an, wie viele Ausdauerpunkte der Held aufwenden muss, um den Zauberei zu nutzen. Nach dem Ablauf der *Wirkungsdauer* muss er erneut den Ausdauerwert aufwenden, um den Effekt oder die Wirkung des Zaubers hervorzurufen. Dafür muss jedoch wieder eine Würfelprobe abgelegt werden. Um den Zauberei *Hitzeinduktion* im Kampf einzusetzen, muss der Ätherist 2 Ausdauerpunkte verwenden.

Es können auch mehrere Werte getrennt durch „/“ angegeben sein. In diesem Fall verändert sich der Ausdauerverbrauch beim Einsatz des Zaubers auf höheren Stufen.

Wird ein Charakter bei einem längerandauernden Zauberei (mindestens 1 KR) z. B. durch einen Angriff abgelenkt, muss ihm eine Probe auf die Fokusfertigkeit *Geistige Beherrschung* gelingen, um den Zauberei erfolgreich einzusetzen. Bei einer misslungenen Probe, misslingt auch der Zauberei. Ein längerandauernder Zauberei ist definiert als eine Handlung, die mindestens 1 Kampfrunde andauert. Während dieser Zeit darf der ausführende Charakter nicht unterbrochen werden.

Wirkungsdauer

Die *Wirkungsdauer* gibt an, wie lange der Effekt des Zaubers anhält bevor er verfällt. Häufig gibt es hier eine Angabe in Kampfrunden (KR) oder eine Angabe in Sekunden oder Minuten. Ersteres ist für den Ein-

satz im Kampf wichtig, während die zweite Angabe die Dauer außerhalb eines Kampfes beschreibt. Wenn beide Angaben zusammen aufgeführt sind, ist die Zeit in Minuten in Klammern angegeben.

Die *Hitzeinduktion* wirkt 1 Kampfrunde, sofern der Zauber im Kampf eingesetzt wird oder 30 Sekunden, wenn der Zauber außerhalb des Kampfes eingesetzt wird.

SCHADEN

Der Wert gibt an wie viel Schaden der Zauber bei einem Ziel verursacht. Der Schaden muss fast immer ausgewürfelt werden. Häufig wird der Würfelwert um einen festen Wert oder um ZW modifiziert. Mit ZW ist der *Zauberwert* der Äthertechnik gemeint.

Hitzeinduktion verursacht auf Stufe 1 1W3, auf Stufe 2 1W6 und auf Stufe 3 1W6+3 Schadenspunkte beim Ziel.

WIDERSTAND

Der *Widerstand* gibt an, ob der ausgehende Schaden des Zaubers reduziert oder unterbunden werden kann. Bei Zaubern ist dies meistens der *Magieschutz* des Gegners und wird daher entsprechend mit MS angegeben. Wenn *Widerstand* nicht angegeben ist, durchdringt der Schaden des Zaubers jede Rüstung und kann daher auch nicht reduziert werden.

Bei *Hitzeinduktion* ist kein Widerstand angegeben, weshalb Rüstungen wirkungslos gegen den Schaden des Zaubers sind.

REICHWEITE

Die *Reichweite* gibt an, bis zu welcher Distanz der Effekt wirkt bzw. bis zu welcher Distanz der Ätherist an sein Ziel herangehen muss, um mit dem Zauber sein Ziel treffen zu können.

Bei *Hitzeinduktion* erhöht sich die Reichweite mit jeder Stufe des Zaubers. Auf Stufe 1 beträgt sie 1 Meter und auf Stufe 3 20 Meter.

VERBRAUCH

Für fast alle Zauber müssen magiebegabte Klassen ihre Seelenpunkte aufwenden, um die magische Wirkung hervorzurufen. Der *Verbrauch* gibt deswegen die Menge der Seelenpunkte an, die für den Zauber benötigt werden. Diesen Wert muss der Spieler daher entsprechend vom Wert seines Charakters subtrahieren. Einige Zauber wirken über mehrere Kampfrunden hinweg, weshalb der Verbrauch dann entsprechend pro Kampfrunde berechnet werden muss. Bei diesen Zaubern wird dann entsprechend der Verbrauch pro Kampfrunde genannt.

Einige Zauber wiederum wirken gegen mehrere Ziele gleichzeitig. Bei solchen Zaubern ist der Verbrauch

dann entsprechend pro anvisiertem Ziel angegeben. Einige Zauber können über mehrere Stunden wirken, wobei der Verbrauch von SP häufig pro Stunde berechnet wird. Diese werden immer zu Beginn einer Stunde berechnet. Das heißt, wenn die Wirkung eines Zaubers vor dem Ende einer vollen Stunde abgebrochen oder aufgehoben wird, muss der Verbrauch dennoch für die volle Stunde berechnet werden.

Bei manchen Zaubern stehen hier auch drei Werte durch „/“ getrennt, da die Zauber in diesen Fällen auf höheren Stufen weniger oder mehr Seelenpunkte benötigen.

Die *Hitzeinduktion* verbraucht auf allen Stufen 2 SP.

BESCHWÖRUNGSMAGIE

ANRUFUNG

GEISTERSCHWERT	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft ein geisterhaftes Schwert. Die Waffe gilt als magische Waffe mit magischem Schaden. Er kann die Waffe mit der Kraft seiner Gedanken in Reichweite lenken und muss sie nicht in den Händen halten. Jeder Angriff benötigt 1 Ausdauer. Der Angriffswert der Waffe ist unabhängig von allen Waffentechniken und erhöht sich mit der Effektstufe selbstständig.			
Effekt: 9/11/13 AG			
Ausdauer: 2 (Beschwörung) + 1 (je Angriff)			
Schaden: 1W3+ZW			
Reichweite: 5/10/15 Meter			
Wirkungsdauer: 2/4/6 KR (30/60/90 Sek.)			
Verbrauch: 2 SP (Beschwörung) + 1 SP (je Angriff)			

NUBISNEBEL	15	15	15
Voraussetzung: Geisterschwert	Sprache: alle		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist erzeugt eine Wolke aus giftigen Dämpfen, die bei allen Humanoiden in <i>Reichweite</i> Schaden und <i>Paralyse</i> verursachen. Der Ätherist ist von den Auswirkungen nicht betroffen.			
Effekt: 1 Stufe <i>Paralyse</i>			
Ausdauer: 4			
Schaden: 1W6+ZW pro KR			
Reichweite: 8/12/16 Meter			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (15/45/60 Sek.)			
Widerstand: MS			
Verbrauch: 6/8/10 SP			

GEISTERBANN	20	15	15
Voraussetzung: Nubisnebel o. Evocatio Inferi	Sprache: alle		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist kann die unter Effekt angegebene Anzahl an Geistern bzw. Untoten in <i>Reichweite</i> in die Zwischenwelt verbannen. Dies ist sehr schmerzhaft für das Ziel. Die Verbannung dauert so lange bis das Ziel einen Weg zurück ins Diesseits findet.			
Effekt: 1/2/3 Ziele			
Ausdauer: 3			
Reichweite: 5/15/30 Meter			
Verbrauch: 6 SP pro Ziel			

EVOCATIO BESTIA	25	15	15
Voraussetzung: Geisterbann o. Evocatio Inferi	Sprache: Raz'ulan (elem.)		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist beschwört einen magischen Diener. Er kann sie nach seinem Willen lenken. Die Kreatur teilt sich im Kampf den Ausdauerwert mit dem Ätheristen. Um die Kontrolle zu behalten muss der Ätherist jede KR eine Probe auf <i>Gelassenheit</i> erschwert um die Stufe der Kreatur bestehen. Die Probe ist um den unter <i>Effekt</i> angegebenen Wert erleichtert. Bei einem Misslingen der Probe wendet sich die Kreatur gegen den Ätheristen. Eine abtrünnige Kreatur raubt dem Ätheristen jegliche Ausdauer. Der Ätherist ist in diesem Fall handlungsunfähig und kann jede KR versuchen die Kontrolle zurückzuerlangen oder aufgeben. Durch eine Aufgabe regeneriert der Ätherist seine Ausdauer, kann jedoch die Kontrolle nicht mehr zurückerlangen. Nach dem Ablauf der <i>Wirkungsdauer</i> verschwindet die Kreatur automatisch.			
<i>Magische Bestien siehe Kreaturen Seite 104.</i>			
Effekt: +2/+4/+6 Erleichterung Probe auf <i>Gelassenheit</i>			
Kreaturenart: magisch			
Ausdauer: 4			
Reichweite: Sichtweite			
Wirkungsdauer: ZW/2xZW/3xZW KR/Min.			
Verbrauch: 5 SP × Bestienstufe			

OBSTRUCTIONUM	10	10	10
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist berührt einen kürzlich verstorbenen Humanoiden, der nicht länger tot ist als unter <i>Effekt</i> angegeben, um die letzten Augenblicke seines Lebens einzusehen. Bei einem Mord reicht dies aus, um einzusehen wie die Person gestorben ist. Bei einem natürlichen Tod sieht man die letzten Momente der Person.			
Effekt: 5 Min./24 Stunden/1 Woche max. Todesdauer			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 4 SP			

ANIMARUM		15	10	
Voraussetzung: Obstructionum		Sprache: alle		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 1				
Beschreibung: Der Ätherist ruft die Seele eines Verstorbenen an und ist dadurch in der Lage mit der verstorbenen Person für einen kurzen Augenblick zu sprechen. Die Toten wissen viel, jedoch können sie auch schwierig zu verstehen sein, besonders wenn der Tote eine andere Sprache spricht.				
Verbesserung I: Die tote Seele spricht in einer Sprache, die der Ätherist versteht.				
Reichweite: ∞				
Wirkungsdauer: 1 Minute				
Verbrauch: 8 SP				

EVOCATIO INFERI		20	20	20
Voraussetzung: Animarum		Sprache: alle		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 2				
Beschreibung: Der Ätherist erschafft auf Basis einer Leiche in <i>Reichweite</i> einen untoten Diener der Stufe 1. Der untote Diener wird für die <i>Wirkungsdauer</i> jedem Befehl des Beschwörers folgen. Untote Diener der Stufe 1 können lediglich mit einfachen Befehlen kommandiert werden. Der Diener ist unmittelbar nach seiner Beschwörung am Zug.				
Verbesserung I: Der Ätherist erschafft auf Basis einer Leiche in <i>Reichweite</i> einen untoten Diener der Stufe 2. Untote Diener der Stufe 2 können komplexen Befehlen folgen.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann einen untoten Diener der Stufe 3 beschwören. Für die Beschwörung ist keine Leiche notwendig. Der untote Diener der Stufe 3 kann komplexe Befehle ausführen.				
<i>Untote Diener siehe Kreaturen Seite 104.</i>				
Kreaturenart: untot				
Ausdauer: 3				
Reichweite: 1 Meter				
Wirkungsdauer: ZW KR (ZW Min.)				

INSPECTIO TOTALUM		25	25	25
Voraussetzung: Evocatio Bestia		Sprache: Raz'ulan (komp.)		
Äthertechnik: Beschwörungsmagie Stufe 3				
Beschreibung: Der Ätherist schmiedet ein magisches Band zwischen sich und einer beschworenen magischen Bestie, die maximal auf Stufe 4 ist. Diese gehorcht fortan allen Befehlen des Beschwörers ohne Widerwillen. Der Ätherist muss daher keine Proben auf <i>Gelassenheit</i> ablegen, um die Kontrolle zu behalten. Der Ätherist kann das magische Band jederzeit abbrechen.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann ein magisches Band zu Bestien bis Stufe 8 schmieden.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann ein magisches Band zu Bestien bis Stufe 12 schmieden.				
Effekt: Totale Kontrolle über Bestien bis Stufe 4/8/12				
Kreaturenart: magisch				
Ausdauer: 2				
Reichweite: Sichtweite				
Verbrauch: 1 SP pro KR				

CHAOSMAGIE

UNORDNUNG

ROTE MAGIE		5	10	20
Voraussetzung: keine		Sprache: alle		
Äthertechnik: Chaosmagie Stufe 0				
Beschreibung: Die rote Magie hat negative Auswirkungen auf die Handlungen eines humanoiden Ziels. Der erzielte Effekt von Stufe 1 wird mit einem 1W6 ausgewürfelt. Dazu muss er zunächst die Anzahl der Ziele bestimmen. Auch der Ätherist selbst kann das Ziel des Zaubers sein. Für mehrere Ziele erhält der Ätherist eine Erschwernis von -1 je weiteres Ziel auf seine Probe.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die Effekte der Stufe 2 nutzen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W10 aus allen Effekten ausgewürfelt.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann 3 Effekte für das Auswürfeln bestimmen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W3 ausgewürfelt.				
Effekt 1:				
	1W10	Effekt		
Stufe 1	1	Eine unvorhersehbare Windböe beeinträchtigt die Aktion des Ziels, sodass beispielsweise ein Projektil sein Ziel verfehlt, oder aber eine Probe misslingt.		
	2	Das Ziel erleidet eine kurze Ohnmacht und fällt zu Boden. Im Kampf benötigt es 1 Aktion zum Aufstehen.		
	3	Das betroffene Ziel verändert seine Fußhaltung, knickt mit dem Fuß um und erleidet 1W6 Schaden.		
	4	Die Aktion des Ziels wird nicht korrekt ausgeführt, sodass ein verwendeter Gegenstand beschädigt wird. Dennoch gelingt die Aktion des Ziels bei erfolgreicher Probe.		
	5	Das Ziel wird von kurzzeitigen Halluzinationen heimgesucht, die seine VT bis zu seiner nächsten KR halbieren. Die VT kann nicht unter 0 fallen.		
	6	Eine natürliche, unvorhersehbare meteorologische Störung setzt alle technischen Gerätschaften für die <i>Wirkungsdauer</i> außer Gefecht.		
Stufe 2	7	Durch ein auftretendes Erdrütteln fällt das Ziel zu Boden. Das Ziel kann unter Aufwand von 1 AD mit einer Probe auf <i>Athletik</i> das Gleichgewicht halten. Sollte die Probe misslingen, erleidet das Ziel 3W6 Schaden.		
	8	Das Ziel hat -2 maximale AD.		
	9	Das Ziel erhält für die <i>Wirkungsdauer</i> starke Zweifel bei seinen Absichten und Handlungen. Es wendet sich von seinen Absichten ab und kehrt nach Hause zurück.		
	10	Der nächste Angriff des Ziels wird im letzten Moment abgewendet und gegen einen Verbündeten gerichtet. Der Verbündete ist überrumpelt und kann sich nicht verteidigen. Der Spielleiter entscheidet über das Opfer. Das Opfer kann bis zu einer Distanz von <i>Reichweite</i> entfernt sein.		
Effekt 2: 0 (1 Ziel), -1 Erschwernis (je weiteres Ziel)				
Ausdauer: 3				
Wirkungsdauer: 1 Stunde (falls angegeben)				
Reichweite: 50 Meter				
Verbrauch: 5 SP pro Ziel				

GRAUE MAGIE

GRÜNE MAGIE		5	10	20
Voraussetzung: Rote Magie		Sprache: alle		
Äthertechnik: Chaosmagie Stufe 1				
Beschreibung: Die grüne Magie bewirkt Heilung, Schutz und Neutralisationseffekte bei Verbündeten. Der erzielte Effekt von Stufe 1 wird mit einem 1W6 ausgewürfelt. Dazu muss er zunächst die Anzahl der Ziele bestimmen. Auch der Ätherist selbst kann das Ziel des Zaubers sein. Für mehrere Ziele erhält der Ätherist eine Erschwernis von -1 je weiteres Ziel auf seine Probe.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die Effekte der Stufe 2 nutzen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W10 aus allen Effekten ausgewürfelt.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann 3 Effekte für das Auswürfeln bestimmen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W3 ausgewürfelt.				
Effekt 1:				
	1W10	Effekt		
Stufe 1	1	Das Ziel baut 1 Stufe eines beliebigen Zustandes ab.		
	2	Das Ziel erhält für die <i>Wirkungsdauer</i> +2 VT.		
	3	Der Ätherist erschafft für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Schutzsphäre mit 1 Meter Durchmesser um das Ziel, die eingehenden Schaden halbiert. Die Sphäre bewegt sich mit dem Ziel mit.		
	4	Das Ziel erhält für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Erleichterung von +1 auf alle Proben.		
	5	Das Ziel erhält für die <i>Wirkungsdauer</i> +1 maximale AD.		
	6	Der Ätherist erschafft für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Neutralisationssphäre mit 3 Metern Durchmesser um das Ziel, die alle Zustandseffekte aufhebt. Auch andere Lebewesen profitieren von dem Effekt, wenn sie die Sphäre betreten. Die Sphäre bewegt sich mit dem Ziel mit.		
Stufe 2	7	Das Ziel erhält für die <i>Wirkungsdauer</i> +10 RS und +10 MS.		
	8	Das Ziel heilt maximal 30 SP. Dafür entzieht es allen humanoiden Lebewesen in Reichweite 4 SP.		
	9	Das Ziel heilt maximal 50 LP. Dafür entzieht es allen humanoiden Lebewesen in Reichweite 8 LP.		
	10	Das Ziel regeneriert LP und SP vollständig, wenn es mindestens 6 SP bzw. LP hat. Hat keine Wirkung bei Toten.		
Effekt 2: 0 (1 Ziel), -1 Erschwernis (je weiteres Ziel)				
Ausdauer: 3				
Wirkungsdauer: 20 KR (5 Minuten) [falls angegeben]				
Reichweite: 50 Meter				
Verbrauch: 5 SP pro Ziel				

GRAUE MAGIE		5	10	20
Voraussetzung: Rote Magie		Sprache: alle		
Äthertechnik: Chaosmagie Stufe 1				
Beschreibung: Die graue Magie ruft unvorhersehbare negative Effekte herbei. Der erzielte Effekt von Stufe 1 wird mit einem 1W6 ausgewürfelt. Dazu muss er zunächst die Anzahl der Ziele bestimmen. Auch der Ätherist selbst kann das Ziel des Zaubers sein. Für mehrere Ziele erhält der Ätherist eine Erschwernis von -1 je weiteres Ziel auf seine Probe.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die Effekte der Stufe 2 nutzen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W10 aus allen Effekten ausgewürfelt.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann 3 Effekte für das Auswürfeln bestimmen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W3 ausgewürfelt.				
Effekt 1:				
Stufe 1	1W10	Effekt		
	1	Der Ätherist erzeugt ein beliebiges Geräusch (Monsterbrüllen, Wolfsheulen, Gerede von Menschen...) in der Nähe des Ziels. Das Geräusch kann im Umkreis von 30 Metern vernommen werden. Im Kampf wird das Ziel dadurch abgelenkt und setzt 1 KR aus, weshalb es keine Aktionen durchführen kann.		
	2	Der Ätherist ruft die Mächte der Anderswelt. Er verringert die Geisteskraft des Ziels und erhöht die Geisteskraft von seinen Verbündeten in <i>Reichweite</i> . Alle Proben der Verbündeten sind für die <i>Wirkungsdauer</i> um +1 erleichtert und die des Ziels um -1 erschwert.		
	3	Der Ätherist vollzieht eine Seelenwanderung und kontrolliert maximal für die <i>Wirkungsdauer</i> den Körper des Ziels. Dafür muss er alle 4 KR / 1 Minute eine Probe auf <i>Selbstbeherrschung</i> bestehen, damit der Zauber nicht abbricht.		
	4	Das Ziel wird zufällig an einen anderen Ort in <i>Reichweite</i> teleportiert. Der Ort muss für den Ätheristen nicht einsehbar sein.		
	5	Unter den Füßen des Ziels öffnet sich ein Lavaschlund. Wenn das Ziel eine Probe auf <i>Athletik</i> besteht, kann es ausweichen. Ansonsten erleidet es 2W6 Schaden und erhält eine kritische Verletzung.		
Stufe 2	6	Offenbar hat der Schneider des Ziels schlampig gearbeitet und genau in diesem Moment rutscht dem Ziel die Hose runter, sodass es umfällt und für 2 KR bewegungsunfähig ist.		
	7	Ein Dimensionsriss entsteht genau an der Stelle eines Ziels. Das Ziel verliert seine Waffe dauerhaft.		
	8	Ein heimisches Tier erscheint und greift das Ziel für die <i>Wirkungsdauer</i> augenblicklich an. Wenn der Effekt vorüber ist, wird das Tier flüchten.		
	9	Ein plötzlicher Wolkenbruch tritt ein und sämtliche Personen in <i>Reichweite</i> werden von einem Gewitter überpölpelt. Jedes Ziel muss mit 1W20 würfeln. Bei einer 10 oder weniger wird es von einem Blitz getroffen und erleidet 5W6 Schaden.		
	10	Der Ätherist lässt die Seelen der Ziele wandern. Die Ziele tauschen für die <i>Wirkungsdauer</i> untereinander ihre Körper und übernehmen die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des anderen. Fehlen dafür Ziele, bleibt das letzte Ziel ohne Effekt.		
Effekt 2: 0 (1 Ziel), -1 Erschwernis (je weiteres Ziel)				
Ausdauer: 4				
Wirkungsdauer: 40 KR (10 Minuten) [falls angegeben]				
Reichweite: 50 Meter				
Verbrauch: 5 SP pro Ziel				

GELBE MAGIE		5	10	20
Voraussetzung: Graue Magie		Sprache: alle		
Äthertechnik: Chaosmagie Stufe 2				
Beschreibung: Die gelbe Magie ruft Illusionen mit unterschiedlichen Auswirkungen hervor. Der erzielte Effekt von Stufe 1 wird mit einem 1W6 ausgewürfelt. Dazu muss er zunächst die Anzahl der Ziele bestimmen. Auch der Ätherist selbst kann das Ziel des Zaubers sein. Für mehrere Ziele erhält der Ätherist eine Erschwernis von -1 je weiteres Ziel auf seine Probe.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die Effekte der Stufe 2 nutzen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W10 aus allen Effekten ausgewürfelt.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann 3 Effekte für das Auswürfeln bestimmen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W3 ausgewürfelt.				
Effekt 1:				
	1W10	Effekt		
Stufe 1	1	Der Ätherist erschafft im Sichtfeld des Ziels für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Illusion eines ihm bekannten Tieres. Die Illusion kann sich in <i>Reichweite</i> bewegen, allerdings nicht sprechen.		
	2	Das Ziel sieht im Ätheristen für die <i>Wirkungsdauer</i> die Person seiner Begierde. Das Ziel wird den Ätheristen nicht angreifen, sondern ihn eher anschnachen.		
	3	Das Ziel fühlt sich für die <i>Wirkungsdauer</i> als sei es betrunken. Gedankengänge sind deutlich langsamer und die Sicht wird verschwommen.		
	4	Der Ätherist erschafft für die <i>Wirkungsdauer</i> Illusionen von Gegnern um das Ziel, die sich im Einklang bewegen. Das Ziel verfällt dabei in Panik und schlägt in wilder Raserei auf die Illusionen ein. Das Ziel ist daher abgelenkt und achtet nicht auf andere anwesende Humanoide. In Kämpfen ist der AG des Ziels außerdem halbiert.		
	5	Der Ätherist lässt eine unnatürliche Dunkelheit aufkommen. Alle Lebewesen in <i>Reichweite</i> erleiden 2 Stufen <i>Sichterschwernis</i> . Der Ätherist kann jedoch normal sehen.		
	6	Das Ziel verspürt für die <i>Wirkungsdauer</i> eine brennende Hitze am Leib und denkt es würde zu Tode schwitzen. Das Ziel befreit sich von sämtlicher Rüstung. Dies benötigt 2 Ausdauer.		
Stufe 2	7	Der Ätherist gaukelt dem Ziel für die <i>Wirkungsdauer</i> vor, dass seine eigene Waffe eine giftige Schlange sei, woraufhin das Ziel seine Waffe automatisch fallen lässt.		
	8	Der Ätherist erzeugt eine starke Gravitation in der Nähe des Ziels, sodass das Ziel nur noch kriechen kann. Das Ziel ist sich dessen jedoch nicht bewusst. Das Ziel kann sich für die <i>Wirkungsdauer</i> nur mit 1 GS bewegen.		
	9	Der Ätherist erzeugt eine Illusion des Erzfeindes des Ziels in Sichtweite, sodass das Ziel für die <i>Wirkungsdauer</i> abgelenkt ist und die Illusion angreift, wobei es sämtliche AD verbraucht. Ein Ätherist würde an dieser Stelle mächtige Zauber wirken und SP verbrauchen.		
	10	Der Ätherist erschafft für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Drachenillusion, die nur für das Ziel sichtbar ist. Lebewesen und Gegner werden dadurch abgelenkt, verlassen panisch ihre Positionen und fliehen.		
Effekt 2: 0 (1 Ziel), -1 Erschwernis (je weiteres Ziel)				
Ausdauer: 4				
Wirkungsdauer: 12 KR (3 Minuten) [falls angegeben]				
Reichweite: 50 Meter				
Verbrauch: 5 SP pro Ziel				

BLAUE MAGIE		5	10	20
Voraussetzung: Gelbe Magie		Sprache: Solarus (MuS)		
Äthertechnik: Chaosmagie Stufe 3				
Beschreibung: Die blaue Magie beeinflusst die Emotionen und den Geisteszustand eines humanoiden Ziels. Wird dieser Zauber außerhalb des Kampfes eingesetzt, hat der Effekt deutliche Auswirkungen auf das Auftreten und Handeln des Ziels. Der erzielte Effekt von Stufe 1 wird mit einem 1W6 ausgewürfelt. Dazu muss er zunächst die Anzahl der Ziele bestimmen. Auch der Ätherist selbst kann das Ziel des Zaubers sein. Für mehrere Ziele erhält der Ätherist eine Erschwernis von -1 je weiteres Ziel auf seine Probe.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die Effekte der Stufe 2 nutzen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W10 aus allen Effekten ausgewürfelt.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann 3 Effekte für das Auswürfeln bestimmen. Der erzielte Effekt wird dann mit einem 1W3 ausgewürfelt.				
Effekt 1:				
	1W10	Effekt		
Stufe 1	1	Das Ziel erleidet 1 Stufe des Zustandes <i>Stress</i> .		
	2	Das Ziel erleidet 1 Stufe des Zustandes <i>Verwirrung</i> .		
	3	Das Ziel erleidet 1 Stufe des Zustandes <i>Begierde</i> und möchte den nächstgelegenen glänzenden Gegenstand erlangen, den es sieht.		
	4	Das Ziel erleidet 1 Stufe des Zustandes <i>Furcht</i> .		
	5	Das Ziel erleidet 1 Stufe des Zustandes <i>Entrückung</i> .		
	6	Das Ziel erleidet 2 Stufen des Zustandes <i>Stress</i> .		
Stufe 2	7	Das Ziel erleidet 2 Stufen des Zustandes <i>Verwirrung</i> .		
	8	Das Ziel hat ein starkes körperliches Verlangen nach Nähe und Zuneigung. Es ist begierig auf das erste Lebewesen, das es sieht und wird diesem um den Hals fallen.		
	9	Das Ziel erleidet jeweils 1 Stufe der Zustände <i>Furcht</i> , <i>Verwirrung</i> und <i>Stress</i> . Es wird zudem neidisch auf die erste Person, die er sieht.		
	10	Das Ziel erhält eine pazifistische Einstellung und wird auch seinen Verbündeten befehlen die Waffen niederzulegen, sofern sie welche bei sich tragen. Es wird dann weggehen und einer friedvolleren Tätigkeit nachgehen.		
Effekt 2: 0 (1 Ziel), -1 Erschwernis (je weiteres Ziel)				
Ausdauer: 5				
Wirkungsdauer: 80 KR (20 Minuten) [falls angegeben]				
Reichweite: 50 Meter				
Verbrauch: 5 SP pro Ziel				

EINFLUSSMAGIE

KONTROLLE

WILLENSBANN	10	10	10
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist beeinflusst den Willen eines humanoiden Ziels so lange er den Zauber aufrechterhält. Das Opfer kann dem Zauber mit einer erfolgreichen Probe auf Geistige Beherrschung widerstehen. In diesem Fall misslingt <i>Willensbann</i> und der Ätherist muss den Zauber erneut wirken. Gelingt der Zauber hingegen, wird das Opfer willenlos und bewegt sich in die Richtung, die der Ätherist vorgibt. Dabei kann das Opfer nicht sprechen oder auf äußere Einflüsse reagieren - er ist in seinen Bewegungen vollständig eine Marionette des Ätheristen. Der Ätherist kann das Ziel Handlungen in <i>Reichweite</i> ausführen lassen und ihm Befehle geben. Wird der Ätherist bei der Aufrechterhaltung gestört oder abgelenkt, muss er eine Probe auf <i>Geistige Beherrschung</i> bestehen damit der Zauber nicht abbricht. Das Ziel erinnert sich nach der Aufhebung des Zaubers nicht an seine Taten.			
Ausdauer: 2 pro KR			
Reichweite: 5/10/25 Meter			
Widerstand: Erfolgreiche Probe auf <i>Geistige Beherrschung</i>			
Verbrauch: 4/3/2 SP pro KR/15 Sek.			

REALILLUSION	15	10	10
Voraussetzung: Willensbann	Sprache: alle		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 1			
Beschreibung: Das Ziel sieht nach Vorstellung des Ätheristen die Illusion eines Tieres, Monsters oder humanoiden Lebewesens. Dieses kann sich bewegen und mit dem Ziel sprechen. Andere Personen sehen die Illusion nicht. Wird der Ätherist bei der Aufrechterhaltung des Zaubers gestört oder abgelenkt, muss er eine Probe auf <i>Geistige Beherrschung</i> bestehen damit der Zauber nicht abbricht.			
Verbesserung I: Das Ziel sieht nach Vorstellung des Ätheristen die Illusion eines Objektes. Andere Personen sehen die Illusion nicht.			
Verbesserung II: Der Ätherist kann entscheiden, ob das Ziel statt die nichtvorhandene Illusion zu sehen ein humanoides bzw. tierisches Lebewesen oder ein Objekt gezielt nicht wahrnimmt.			
Ausdauer: 2 pro KR			
Reichweite: 6/12/24 Meter			
Verbrauch: 4 SP pro KR/15 Sek.			

GEDANKENMANIPULATION	20	10	10
Voraussetzung: Realillusion	Sprache: alle		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist beeinflusst das Gedächtnis des Opfers, so- dass sich seine Erinnerungen nach den Absichten des Ätheristen für die <i>Wirkungsdauer</i> ändern. Dies können z. B. manipulierte Erinnerungen oder Tatsachen sein.			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 5/20/60 Minuten			
Reichweite: 3/9/18 Meter			
Verbrauch: 15 SP			

SEELENSPLITTER	25	15	15
Voraussetzung: Gedankenmanipulation	Sprache: alle		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist beeinflusst für die <i>Wirkungsdauer</i> die Wahrnehmung des Ziels sodass er für das Ziel immer als sehr charismatische Person. Er erhält daher gegenüber dem beeinflussten Ziel Erleichterungen auf die Fertigkeiten <i>Gelassenheit</i> , <i>Humanoidkenntnis</i> und <i>Psychologie</i> . Das Ziel erleidet eine Stufe des Zustandes <i>Entrückung</i> . Nicht im Kampf einsetzbar.			
Effekt: +2/+3/+4 Erleichterung			
Wirkungsdauer: 1/6/12 Stunden			
Reichweite: 2/4/8 Meter			
Verbrauch: 10 SP			

LOQUIMAGICUS	10	10	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist beeinflusst die Sprache eines humanoiden Ziels solange er den Zauber aufrechterhält. Das Opfer wird dabei nicht willenlos. Der Zauber verändert das gesprochene Wort des Opfers, wobei es dies bemerkt. Wird der Ätherist bei der Aufrechterhaltung gestört oder abgelenkt, muss er eine Probe auf <i>Geistige Beherrschung</i> bestehen damit der Zauber nicht abbricht.			
Verbesserung I: Der Ätherist verändert das gesprochene Wort des Ziels ohne, dass es das bemerkt.			
Ausdauer: 1 pro KR			
Reichweite: 2/6/10 Meter			
Verbrauch: 2 SP pro KR/15 Sek.			

SUSPECTIO ANIMALES	15	15	15
Voraussetzung: Loquimagicus	Sprache: Kungar (elem.)		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist übernimmt die Kontrolle über ein tierisches Wesen. Er kann dieses für die <i>Wirkungsdauer</i> kontrollieren und die Verbindung jederzeit aufheben. Das Tier hat keine Erinnerung an seine Taten, nachdem der Zauber aufgehoben wird. Bestien können von diesem Zauber nicht beeinflusst sein.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die Kontrolle über ein Monster bzw. eine Bestie übernehmen. Er kann dieses für die <i>Wirkungsdauer</i> kontrollieren und die Verbindung jederzeit aufheben. Die Bestie hat keine Erinnerung an seine Taten, nachdem der Zauber aufgehoben wird.			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 1/12/24 Stunden			
Reichweite: 5/10/20 Meter			
Verbrauch: 7/3/1 SP pro Stunde			

FUNGUS INSERTIO	20	15	15
Voraussetzung: Suspectio Animales o. Gedankenmanipulation	Sprache: alle		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist pflanzt einen giftigen Pilz in ein Ziel. Der Fungus wächst für die Wirkungsdauer auf magische Weise wuchert im oder auf dem Ziel und injiziert dadurch ein tödliches Gift, das Schaden verursacht. Ziel können sowohl Lebewesen als auch Gegenstände sein. Bei Gegenständen zerfrisst der Pilz das Material und verursacht somit Strukturschaden. Lebewesen erleiden jede KR Schaden und alle 2 KR 1 Stufe des Zustandes <i>Schmerz</i> . Der Pilz wirkt bei den Materialien Stein und Metall, wenn diese porös oder verwittert sind. Feste Felswände, metallene Gegenstände sowie magische und göttliche Wesen sind immun gegen den Pilz.			
Effekt: 1 Stufe <i>Schmerz</i> je 2 KR			
Ausdauer: 5			
Schaden: 4/8/12 pro KR/15 Sek.			
Wirkungsdauer: 20 KR (5 Minuten)			
Reichweite: 4/8/16 Meter			
Verbrauch: 25 SP			

KEIM DER DUNKELHEIT	30	20	20
Voraussetzung: Fungus Insertio	Sprache: Kungar (komp.).		
Äthertechnik: Einflussmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist pflanzt für die <i>Wirkungsdauer</i> einen schlechten und depressiven Gedanken in ein Ziel, um es zu manipulieren. Dies können falsche Erinnerungen, falsche Tatsachen oder Vorstellungen sein, die das Ziel dazu bringen Handlungen und Taten im Sinne des Ätheristen durchzuführen. Dazu können auch länger andauernde Handlungen wie Korruption und Mord oder komplexe Absichten wie die Manipulation von Regierungsversammlungen gehören. Das Ziel kann jedoch nur ihm mögliche Dinge erledigen und kann dabei auch scheitern. Der Ätherist muss das Ziel dafür berühren. Der Spielleiter entscheidet, ob eine Handlung möglich ist oder nicht.			
Wirkungsdauer: 1/12/36 Stunden			
Verbrauch: 25 SP			

ELEMENTARMAGIE

FEUER

PYROLIT	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist setzt einen potenziell brennbaren Gegenstand z. B. aus Holz in Brand. Ebenso ist es ihm möglich Haare oder Kleidung eines Lebewesens anzuzünden. Der Brand kann durch Wasser oder den Entzug von Sauerstoff gelöscht werden oder endet nach Ablauf der <i>Wirkungsdauer</i> automatisch. Der Schaden wird durch mehrfaches Wirken des Zaubers nicht kumuliert.			
Ausdauer: 1			
Schaden: 1W3+2/1W6+2/1W6+4 pro KR/15 Sek.			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: 3/6/9 Meter			
Verbrauch: 3 SP			

HITZEINDUKTION	10	5	5
Voraussetzung: Pyrolit	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist induziert Hitze in einen Gegenstand wie z. B. in eine Waffe, mit der für die <i>Wirkungsdauer</i> zusätzlicher Schaden verursacht werden kann. Ziel können alle Gegenstände sein. Diese verursachen bei Berührung 1 Stufe <i>Schmerz</i> . Es sind auch mehrere Ziele gleichzeitig möglich.			
Effekt 1: 1/2/3 Ziele			
Effekt 2: 1 Stufe <i>Schmerz</i> bei Berührung			
Ausdauer: 3			
Schaden: +1W3+1/+1W6+2/+1W6+3			
Wirkungsdauer: 1 KR (15 Sek.)			
Reichweite: 2 Meter			
Verbrauch: 4 SP + 3 SP pro Ziel			

FEUERKUGEL	15	10	10
Voraussetzung: Pyrolit	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft eine Feuerkugel auf seiner Handinnenflächen. Sie schwebt 2 Zentimeter über der Hand und führt trotz der Hitze zu keiner Verbrennung an der Haut des Ätheristen. Die Feuerkugel führt jedoch zu Verbrennungen bei anderen Personen, sollten sie das Feuer berühren. Die Kugel ändert ihre Position relativ zur Handinnenfläche. Der Ätherist kann die Kugel auf ein Ziel in Reichweite werfen.			
Ausdauer: 3			
Schaden: 1W6/1W6+3/1W6+6			
Wirkungsdauer: 1 KR (15 Sek.)			
Widerstand: MS			
Reichweite: 4/16/64 Meter			
Verbrauch: 4/6/8 SP			

FLAMMENWAND	15	10	10
Voraussetzung: Hitzeinduktion	Sprache: Indriga (elem.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft um sich eine kreisförmige Flammenwand mit einer Höhe von 4 Metern. Den Radius kann er selbst bestimmen und darf maximal die <i>Reichweite</i> in Metern betragen. Die Flammenwand verursacht Schaden bei Berührung.			
Effekt: 1 Stufe <i>Schmerz</i> bei Berührung			
Ausdauer: 3			
Schaden: 2W6			
Wirkungsdauer: 2/4/6 KR (30/60/90 Sek.)			
Reichweite: 2/6/12 Meter			
Verbrauch: 8/10/12 SP			

PYRORAI	20	15	15
Voraussetzung: Feuerkugel	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist schießt mit einem heißen Feuerstrahl auf ein Ziel in <i>Reichweite</i> .			
Ausdauer: 4			
Schaden: 2W6+4/2W6+8/3W6+8			
Wirkungsdauer: 1 KR (15 Sek.)			
Widerstand: MS			
Reichweite: 4/12/24 Meter			
Verbrauch: 12/14/18 SP			

HITZESCHILD	15	10	10
Voraussetzung: Flammenwand o. Pyrorai	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft eine unsichtbare heiße Wand von <i>Reichweite</i> × <i>Reichweite</i> Metern, die materielle Geschosse (Pfeile, Bolzen...) in der Luft zu Asche zerfallen lässt. Die Wand hat keinen Einfluss auf Energiewaffen, die ohne physische Munition funktionieren.			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR			
Reichweite: 4/8/16 Meter			
Verbrauch: 6/10/14 SP			

FEUERTORNADO	25	25	25
Voraussetzung: Pyrorai	Sprache: Phenit (elem.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft einen Feuertornado mit einer Höhe von 100 Metern oder Räume bis zur Decke füllt und kann diesen auf <i>Sichtweite</i> beliebig steuern. Um die Kontrolle aufrechtzuerhalten muss der Ätherist jede Kampfrunde eine Probe auf <i>Ätherkunde</i> bestehen. Pro Kampfrunde kann der Feuertornado dabei eine Strecke zurücklegen die dem Geschwindigkeitswert des Ätheristen entspricht. Verliert der Ätherist die Kontrolle über den Tornado, entwickelt er ein Eigenleben. Dabei verbraucht er weiterhin die SP des Ätheristen. Der Ätherist kann mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Ätherkunde</i> die Kontrolle zurückerlangen. Er kann den Feuertornado jederzeit abbrechen, solange er ihn kontrolliert. Ein unkontrollierter <i>Feuertornado</i> löst sich von selbst auf, wenn die SP des Ätheristen auf 5 fallen oder die <i>Wirkungsdauer</i> erreicht wird.			
Ausdauer: 5 (Erschaffung), 5 pro KR			
Schaden: 3W6+ZW/1W20+2×ZW/2W20+3×ZW			
Wirkungsdauer: 2/4/6 KR (30/45/60 Sek.)			
Widerstand: MS			
Reichweite: Sichtweite			
Verbrauch: 40 SP + 20 SP pro KR/15 Sek.			

EINÄSCHERUNG		25	25	25
Voraussetzung: Hitzeschild		Sprache: Phenit (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3				
Beschreibung: Der Ätherist schießt mit Flammen aus seinen Handflächen auf ein Ziel und hüllt es in Flammen ein. Das Ziel verbrennt und ist währenddessen handlungsunfähig. Im Weg befindliche Personen erleiden einmalig Schaden. Der Schaden kumuliert bei Mehrfachanwendung nicht.				
Ausdauer: 6				
Schaden: 2W20+2×ZW pro KR/15 Sek.				
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (30/45/60 Sek.)				
Widerstand: MS				
Reichweite: 10/20/30 Meter				
Verbrauch: 30/40/50 SP				

ELEMENTARMAGIE

ERDE

TERAMO	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist bewegt Steine, kleine Felsbrocken oder organisches Material telekinetisch bis zu dem unter <i>Effekt</i> angegebenen maximalen Gewicht. Tiere und Humanoide Lebewesen können nicht bewegt werden. Lässt er die Gegenstände auf ein Ziel fallen, erleidet es Schaden.			
Effekt: 1/3/5 kg Gewicht			
Ausdauer: 2			
Schaden: 1W6+Gewicht			
Reichweite: 5/10/15 Meter			
Verbrauch: 2 SP pro kg			

TERRAIN MUTATIO	15	10	10
Voraussetzung: Teramo	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist verändert das Gelände. Er kann z. B. an Steilwänden Vorsprünge entstehen lassen oder Hindernisse erzeugen, die überwunden werden müssen. Dadurch werden Proben für das Vorkommen um den unter <i>Effekt</i> angegebenen Wert erleichtert bzw. erschwert.			
Effekt: ±2/±4/±6 Erleichterung oder Erschwernis			
Wirkungsdauer: ∞			
Reichweite: 20/50/100 Meter			
Verbrauch: 10/14/18 SP			

TERAALTUS	15	10	10
Voraussetzung: Terrain Mutatio	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist lässt aus dem Nichts einen Baum in eine maximale Höhe von <i>Reichweite</i> wachsen.			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 10/30/60 Minuten			
Reichweite: 10/20/30 Meter			
Verbrauch: 5/4/3 SP pro 5 Meter			

TERACAVUM MAXIMUS	20	10	10
Voraussetzung: Teraaltus o. Lapisschleuder	Sprache: Kungar (elem.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft für die <i>Wirkungsdauer</i> ein magisches Loch, dessen Tiefe er selbst bestimmen kann, aber maximal der <i>Reichweite</i> entsprechen darf. Lebewesen oder Gegenstände, die sich nach Ablauf in dem Loch befinden, werden auf Normalhöhe des Bodens befördert. Kann nicht im Kampf eingesetzt werden.			
Wirkungsdauer: 10/30/60 Minuten			
Reichweite: 5/12/18 Meter			
Verbrauch: 3 SP pro Meter			

METEOR	30	30	30
Voraussetzung: Tera	Sprache: Phenit (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist schleudert einen brennenden Meteor auf eine Wirkungsfläche von bis zu 100x100 Metern. Dieser verursacht Schaden bei allen Lebewesen im Wirkungsbereich.			
Ausdauer: 7			
Schaden: 2W20+2xZW/4W20+4xZW/1W100+6xZW			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Widerstand: MS			
Reichweite: Sichtweite			
Verbrauch: 80/90/100 SP			

TERACAVUM	10	5	5
Voraussetzung: Teramo	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist entzieht dem Ziel den Boden unter den Füßen und erschafft ein magisches Loch, in das es fällt. Das Ziel erleidet dadurch Schaden. Das Loch bleibt für die Wirkungskdauer bestehen. Nach Ablauf der Wirkungskdauer wird das Ziel wieder auf Normalhöhe befördert.			
Effekt: 2/4/6 Meter Tiefe			
Ausdauer: 2			
Schaden: 1W6/1W6+2/1W6+4			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: 3/6/9 Meter			
Verbrauch: 4 SP			

TERARAI	15	10	10
Voraussetzung: TeraCavum	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist schießt mit einem Schlammstrahl auf sein Ziel, der dem Ziel für 1 KR die Sicht erschwert.			
Effekt: 1 Stufe <i>Sichterschwernis</i>			
Ausdauer: 3			
Schaden: 1W6/1W6+3/2W6+2			
Wirkungsdauer: 1 KR (15 Sek.)			
Widerstand: MS			
Reichweite: 4/8/12 Meter			
Verbrauch: 7/9/11 SP			

LAPISSCHLEUDER	20	15	15
Voraussetzung: Terarai	Sprache: Kungar (elem.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft Steine in <i>Reichweite</i> und schießt sie gegen ein Ziel.			
Ausdauer: 4			
Schaden: 1W6+2×ZW/2W6+2×ZW/3W6+2×ZW			
Widerstand: MS			
Reichweite: 12/24/36 Meter			
Verbrauch: 12/14/16 SP			

ERDBEBEN	25	20	20
Voraussetzung: Lapisschleuder	Sprache: Kungar (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist lässt die Erde in einem Kreis mit dem Radius <i>Reichweite</i> um sich erbeben, wodurch alle Lebewesen in <i>Reichweite</i> Schaden erleiden. Der Ätherist selbst erleidet dabei keinen Schaden. Der Ätherist kann mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Geistige Beherrschung</i> verhindern, dass Verbündete vom Erdbeben erfasst werden und Schaden erleiden. Die Opfer des Erdbebens fallen zu Boden und müssen 1 Aktion zum Aufstehen aufwenden.			
Ausdauer: 5			
Schaden: 1W20+ZW/2W20+2×ZW/3W20+3×ZW			
Reichweite: 10/20/30 Meter			
Verbrauch: 50/60/70 SP			

ELEMENTARMAGIE

WASSER

AQUAMANUS	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist entzieht der Umgebung (Boden, Luft) in Reichweite Wasser und sammelt es in seinen Handflächen. Der Spielleiter kann entscheiden, ob die Umgebung genügend Wasser enthält.			
Effekt: 200/400/600 ml Wasservolumen			
Ausdauer: 1			
Reichweite: 8/16/32 Meter			
Verbrauch: 1 SP			

AQUABLASE		15	10	10
Voraussetzung: Aquamanus		Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1				
Beschreibung: Der Ätherist erschafft eine große Wasserblase über seiner Handinnenfläche und schießt sie anschließend auf ein Ziel. Nach zwei erfolgreichen Angriffen gilt ein Ziel als vollständig benässt.				
Ausdauer: 3				
Schaden: 1W6/1W6+4/1W6+8				
Widerstand: MS				
Reichweite: 6/12/18 Meter				
Verbrauch: 6/8/10 SP				

AQUARAI	20	15	15
Voraussetzung: Aquablase	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist schießt mit einem sehr kalten Wasserstrahl auf ein Ziel. Der Wasserstrahl hat eine große Kraft und schneidet in sein Ziel. Er reduziert den RS des Ziels dauerhaft. Nach einem erfolgreichen Angriff gilt ein Ziel als vollständig benässt.			
Effekt: -1/-3/-5 RS			
Ausdauer: 4			
Schaden: 1W6+ZW/2W6+ZW/3W6+2×ZW			
Widerstand: MS			
Reichweite: 10/25/40 Meter			
Verbrauch: 18/20/22 SP			

AQUASTUS	25	20	20
Voraussetzung: Aquarai	Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist beschwört 100 m³ Wasser in Form einer Welle. Dabei erleiden getroffene Lebewesen durch die Kraft der Welle enormen Schaden und fallen zu Boden. Innenbereiche wie Räume und Gänge oder Höhlen werden dabei geflutet und auch Verbündete erleiden den halben Schaden, sollten sie von den Fluten getroffen werden. Das Wasser verbleibt auch nach Wirken des Zaubers für die <i>Wirkungsdauer</i> im Zielgebiet. Dies kann dazu führen, dass alle Betroffenen Schwimmen müssen und sich dadurch nur mit halber Geschwindigkeit bewegen können. Die resultierende Wasserspiegellhöhe richtet sich nach der Volumengröße des Raumes (Meter×Meter): <ul style="list-style-type: none">» 1×1: 100 Meter» 2×2: 25 Meter» 5×5: 4 Meter» 10×10: 1 Meter			
Effekt: 100 m³ Wasservolumen			
Ausdauer: 5			
Schaden: 1W20+ZW/2W20+ZW/3W20+ZW			
Wirkungsdauer: 3/4/5 KR			
Reichweite: Sichtweite			
Verbrauch: 40 SP			

VEREISUNG	15	10	5
Voraussetzung: Aquamanus	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist modifiziert den Aggregatzustand von Wasser und lässt es zu Eis gefrieren. Sollte ein Lebewesen so vereist werden, erleidet es einmalig Schaden und die unter <i>Effekt</i> angegebenen Zustände. Die Vereisung eines Lebewesen ist nur möglich, wenn der ganze Körper benässt ist. Nach Ablauf der <i>Wirkungsdauer</i> werden die Zustände aufgehoben.			
Effekt 1: 1 Stufe <i>Paralyse</i>			
Effekt 2: 1 Stufe <i>Schmerz</i>			
Ausdauer: 2			
Schaden: 1W3+2/1W6+2/1W6+4			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)			
Widerstand: MS			
Reichweite: 4/12/36 Meter			
Verbrauch: 9 SP			

TSUVAPOR	15	15	15
Voraussetzung: Vereisung o. Aquarai	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist modifiziert den Aggregatzustand von Wasser oder Eis und lässt es sieden. Sollte das Ziel ein Lebewesen sein, erleidet es Schaden pro Kampfrunde und den Zustand <i>Schmerz</i> . Ein Lebewesen kann nur betroffen sein, wenn es vollständig mit Wasser oder Eis benässt ist. Nach Ablauf der <i>Wirkungsdauer</i> wird der Zustand aufgehoben. Zustände und Schaden wirken nicht kumulativ bei Mehrfachwirkung.			
Effekt: 1 Stufe <i>Schmerz</i>			
Ausdauer: 3			
Schaden: 1W6+4 pro KR			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Widerstand: MS			
Reichweite: 5/10/20 Meter			
Verbrauch: 8/10/12 SP			

EISWAND	20	10	10
Voraussetzung: Tsuvapor	Sprache: Indriga (elem.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft eine Eiswand, die 4 Meter hoch ist und eine maximale Länge von <i>Reichweite</i> hat. Ist der Raum kleiner, reicht die Wand bis zur Decke. Alternativ erschafft er um sich oder ein Ziel eine kreisrunde Eiswand von 4 Metern Höhe mit einem maximalen Durchmesser der halben <i>Reichweite</i> . Für den Zauber muss Wasser in <i>Reichweite</i> verfügbar sein. Dabei ist die Menge des Wassers nicht entscheidend, da der Ätherist die Wassermenge magisch vermehrt.			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 3/4/5 KR (45/60/75 Sek.)			
Reichweite: 4/8/16 Meter			
Verbrauch: 11 SP			

TSU-MOK	25	25	25
Voraussetzung: Eiswand o. Aquastus	Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist schießt einen eiskalten Wasserstrahl auf sein Ziel. Bevor das Ziel getroffen wird entfaltet sich der Angriff zu einer mächtigen Tsunamiwelle, die den Gegner zu Boden wirft. Das Ziel erleidet den Zustand <i>Paralyse</i> und gilt als vollständig benässt. Nach Ablauf der <i>Wirkungsdauer</i> verschwindet das Wasser.			
Effekt: 1 Stufe <i>Paralyse</i>			
Ausdauer: 6			
Schaden: 1W20+ZW/2W20+2×ZW/3W20+3×ZW			
Wirkungsdauer: 2 KR (30 Sek.)			
Reichweite: 10/30/50 Meter			
Verbrauch: 40/45/50 SP			

ELEMENTARMAGIE

LUFT

AEROPOL	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert die Luft auf eine Fläche und bildet so eine unsichtbare Wand. Diese Wand kann von Lebewesen nicht durchschritten werden. Allerdings können Gegenstände, Waffen und Geschosse die Wand passieren. Es kann immer nur eine Wand gleichzeitig existieren und die Wand darf keine Ecken enthalten.			
Ausdauer: 1			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)			
Reichweite: 5/10/20 Meter			
Verbrauch: 3 SP			

AEROLANCE	15	10	10
Voraussetzung: Aeropol	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert die Luftströme zu einer Kraft in Form einer Lanze. Diese kann er auf ein Ziel schießen.			
Ausdauer: 3			
Schaden: 1W3+4/1W6+4/1W6+7			
Widerstand: MS			
Reichweite: 20/40/80 Meter			
Verbrauch: 8/10/12 SP			

AEROVIS	15	15	15
Voraussetzung: Aerovis Minimus	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert die Luftströme zu einer Kraft in Form einer massiven Wand. Diese kann er auf ein Ziel richten. Bei Lebewesen richtet dieser Zauber Schaden an. Der Zauber kann ebenfalls dazu eingesetzt werden Kraftproben zu erleichtern. Die Luftwand wirkt eine Kraft auf Objekte und erleichtert eine Probe auf <i>Krafttakt</i> um das Objekt z. B. zu bewegen.			
Effekt: +1/+3/+5 Erleichterung auf <i>Krafttakt</i>			
Ausdauer: 3			
Schaden: 1W6/1W6+4/1W6+8			
Widerstand: MS			
Reichweite: 30/60/120 Meter			
Verbrauch: 12/14/16 SP			

HURRIKAN		35
Voraussetzung: Aerovis		Sprache: Indriga (elem.)
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2		
Beschreibung: Der Ätherist erschafft einen unkontrollierbaren Hurrikan, der verheerenden Schaden im Zielbereich anrichtet. Sowohl Objekte als auch Lebewesen erleiden Schaden. Außerdem erleiden alle Lebewesen für die Wirkungsdauer im Zielbereich eine Sichterschwernis.		
Effekt 1: 100 m² Fläche Zielbereich		
Effekt 2: 2 Stufen Sichterschwernis		
Ausdauer: 5		
Wirkungsdauer: 8 KR (2 Min.)		
Schaden: 1W20 pro KR/15 Sek.		
Reichweite: 40 Meter		
Verbrauch: 40 SP		

ETHERPLATTFORM	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert die Luft auf eine sichtbare Fläche. Diese kann er bewegen. Lebewesen können sich auf diese Fläche stellen und der Ätherist kann sie so in <i>Reichweite</i> durch die Luft befördern. SP werden in Abhängigkeit der zurückgelegten Strecke verbraucht.			
Ausdauer: 2			
Reichweite: 5/10/20 Meter			
Verbrauch: 1 SP pro 2 Meter			

LUFTENTZUG	15	20	25
Voraussetzung: Etherplattform o. Aerolance	Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist entzieht der Luft in einem Zielbereich für die <i>Wirkungsdauer</i> Sauerstoff. Lebewesen erleiden den Zustand <i>Schmerz</i> und verlieren LP. Auf Stufe 3 des Zaubers sterben alle natürlichen Lebewesen im Zielbereich nach 1 Minute. Übernatürliche und magische Gestalten sind nicht anfällig für diesen Zauber. Nicht im Kampf einsetzbar.			
Effekt 1: 2/4/8 m² Zielbereich			
Effekt 2: 1 Stufe <i>Schmerz</i>			
Wirkungsdauer: 3/5/10 Minuten			
Schaden: 1W6/2W6/∞ pro Minute			
Reichweite: 5/10/20 Meter			
Verbrauch: 10/14/18 SP			

AEROVIS DIVINUS	20	15	15
Voraussetzung: Luftentzug. o. Aerovis	Sprache: alle		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert die Luftströme zu einer unsichtbaren Kraft in Form eines riesigen Schwertes und schlägt damit auf sein Ziel ein.			
Ausdauer: 4			
Schaden: 1W20/2W20/3W20			
Widerstand: MS			
Reichweite: 3/8/14 Meter			
Verbrauch: 18/22/26 SP			

BLIZZARD	25	25	25
Voraussetzung: Aerovis Divinus o. Hurrikan	Sprache: Feru (komp.)		
Äthertechnik: Elementarmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist lässt die Luft abkühlen und so seine Gegner in einem Blizzard erfrieren. Die Wirkungsfläche ist variabel und kann bis 100×100 Meter betragen. Die Ziele erleiden den Zustand <i>Paralyse</i> bis zum Ende der <i>Wirkungsdauer</i> .			
Effekt: 2 Stufen <i>Paralyse</i>			
Ausdauer: 7			
Schaden: 1W100/1W100+20/2W100+40			
Widerstand: MS			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: Sichtweite			
Verbrauch: 90 SP			

GÖTTERMAGIE

ANGELOIS

GÖTTLICHE SPHÄRE	10	10	15
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft eine göttliche Sphäre in Reichweite mit einem Durchmesser von 5 Metern. Alle Lebewesen, die sich innerhalb der Sphäre befinden oder sich hinein bewegen, regenerieren LP pro KR.			
Ausdauer: 3			
Heilung: 1W6/2W6/3W6 LP pro KR			
Reichweite: 5/10/15 Meter			
Wirkungsdauer: 2/4/6 KR (30/60/90 Sek.)			
Verbrauch: 7/9/11 SP			

LETHS BANNKREIS		15	15	15
Voraussetzung: Göttliche Sphäre		Sprache: alle		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 1				
Beschreibung: Das Wirken von Magie ist für die <i>Wirkungsdauer</i> in <i>Reichweite</i> nicht möglich. Bestehende Zaubereffekte bleiben bestehen. Zauber können jedoch außerhalb der Reichweite gewirkt werden. Effekte von außerhalb des Bannkreises können auf Ziele innerhalb des Bannkreises uneingeschränkt wirken.				
Ausdauer: 3				
Reichweite: 10/50/100 Meter				
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/60/90 Sek.)				
Verbrauch: 15 SP				

GÖTTLICHER GEIST	15	15	15
Voraussetzung: Leths Bannkreis	Sprache: alle		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist wird übernatürlich schnell. Alle Aktionen verbrauchen für die Wirkungsdauer den halben Ausdauerwert.			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 2/4/6 KR (30/60/90 Sek.)			
Verbrauch: 10/12/14 SP			

KRAFT DES WASSERS	15	10	10
Voraussetzung: Göttlicher Geist	Sprache: alle		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist erhält für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Erleichterung auf alle Proben.			
Effekt: +2/+3/+4 Erleichterung			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 5/10/20 Minuten			
Verbrauch: 16 SP			

RICHTSPRUCH	30	15	15
Voraussetzung: Kraft des Wassers	Sprache: Raz'ulan (elem.)		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 3			
Beschreibung: Hunerions Zorn bricht über ein Ziel herein. Das Ziel verliert auf der Stelle den Großteil seiner Lebenspunkte und behält die unter <i>Effekt</i> angegebenen LP. Dieser Effekt hat keine Wirkung auf magische oder übernatürliche Wesen. Der Schaden kann durch Schutzzauber und magische Sphären abgewendet werden.			
Effekt: 8 verbleibende LP			
Ausdauer: 7			
Reichweite: 4/12/36 Meter			
Verbrauch: 90/75/60 SP			

EVOCATIO ANGELOI		20
Voraussetzung: keine	Sprache: alle	
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 2		
Beschreibung: Der Ätherist beschwört einen niederen Angeloi, der für unbestimmte Zeit im Diesseits verbleibt. Jeder Angeloi beherrscht einen der Zauber der <i>Göttermagie</i> . Der Ätherist kann jeden der Zauber dabei selbst erlernen. Der Angeloi kann seinen Zauber jedoch nur wirken, wenn auch der Ätherist den Zauber beherrscht. Ist dies der Fall wirkt der Angeloi den Zauber automatisch sobald er beschworen wurde. Die Stufe des Zaubers entspricht der Stufe, die auch der Ätherist beherrscht. Angeloi sind unsterblich und verschwinden nach unbestimmter Zeit wieder. Nach der Beschwörung sinkt die Hingabe des Ätheristen zum Gott des Angeloi um -1. Da selbst ein niederer Angeloi sehr mächtig ist, nimmt er nur widerwillig Befehle der Lebenden entgegen. Der Ätherist kann dem Angeloi nur mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Götter & Dämonen</i> erleichtern, um die Hingabe des Ätheristen zum entsprechenden Gott einen Befehl erteilen. Der Angeloi nimmt den Befehl für 1 Aktion an. Für weitere Befehle muss der Ätherist die Probe erneut bestehen. Angeloi haben übernatürliche Kräfte. Daher kann jeder Angeloi jede KR 1 Aktion ausführen ungeachtet der von Sterblichen dafür benötigten Zeitdauer. <i>Angeloi siehe Kreaturen Seite 104.</i>		
Kreaturenart: übernatürlich		
Ausdauer: 5		
Reichweite: Sichtweite		
Wirkungsdauer: unbestimmt		

FEUERREGEN	20	15	15
Voraussetzung: Göttlicher Geist	Sprache: alle		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Wille Dracordans manifestiert sich in einem Feuerregen. Jedes Lebewesen in <i>Reichweite</i> muss jede KR eine Probe auf <i>Athletik</i> bestehen. Auch der Ätherist muss ausweichen. Bei einem Misslingen der Probe erhalten die Betroffenen Schaden und ihr maximaler Ausdauerwert wird für die <i>Wirkungsdauer</i> halbiert.			
Effekt: AD/2 bei Misslingen einer Probe auf <i>Athletik</i>			
Schaden: 2W6/3W6/1W20+5			
Ausdauer: 5			
Reichweite: 10/20/30 Meter			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Verbrauch: 26/30/34 SP			

UNVERWUNDBARKEIT		25	25	25
Voraussetzung: Kraft des Wassers o. Feuerregen		Sprache: Raz'ulan (komp.)		
Äthertechnik: Göttermagie Stufe 3				
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert maximal die Anzahl <i>Ziele</i> in <i>Reichweite</i> und macht sie für die <i>Wirkungsdauer</i> unverwundbar. Bestehende Effekte, die den Zielen schaden, wirken jedoch weiterhin. Der Ätherist kann sich auch selbst als Ziel bestimmen.				
Effekt: 1/2/3 Ziele				
Ausdauer: 6				
Reichweite: 7/12/18 Meter				
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)				
Verbrauch: 25 SP pro Ziel				

HEILUNGSMAGIE

REGENERATION

CURATIO CORPUS		10	10	10
Voraussetzung: keine		Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 0				
Beschreibung: Der Ätherist berührt sein Ziel und regeneriert dessen Lebenspunkte.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann zwei Ziele gleichzeitig berühren und deren LP heilen. Der Verbrauch von SP wird dann pro Ziel berechnet.				
Ausdauer: 2				
Heilung: 1W6+1/2W6+2/3W6+3 LP				
Reichweite: 1 Meter				
Verbrauch: 5/7/9 SP pro Ziel				

CURATIO SPIRITUS		15	10	10
Voraussetzung: Curatio Corpus o. Transrobur		Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 1				
Beschreibung: Der Ätherist fokussiert sein Ziel und regeneriert dessen Seelenpunkte.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann zwei Ziele gleichzeitig berühren und deren SP heilen. Der Verbrauch von SP wird dann pro Ziel berechnet.				
Ausdauer: 3				
Heilung: 1W6/1W6+2/1W6+8 SP				
Reichweite: 3/6/9 Meter				
Verbrauch: 6/7/8 SP pro Ziel				

SANA STABILIS	15	15	15
Voraussetzung: Curatio Spiritus	Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist injiziert eine positive Energie in ein Ziel, die jede KR dessen LP regeneriert. Die Heilung ist abhängig vom Stärkewert des Ziels.			
Ausdauer: 4			
Heilung: 1W3+ST/1W6+ST/2W6+ST LP			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 8/10/12 SP			

SANATIO TOTALUM		20	20	20
Voraussetzung: Curatio Sanguis		Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 2				
Beschreibung: Der Ätherist heilt die Lebenspunkte von der unter <i>Effekt</i> angegebenen Anzahl an Zielen vollständig. Die Ziele müssen dafür mindestens 5 LP haben. Der Ätherist kann die Anzahl der Ziele selbst bestimmen. Dabei darf die unter <i>Effekt</i> angegebenen Anzahl an Zielen nicht überstiegen werden. Er kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. Nicht im Kampf einsetzbar.				
Effekt: 1/2/3 Ziele				
Heilung: vollständig				
Reichweite: 1 Meter				
Verbrauch: 40 SP pro Ziel				

TRANSANIMO	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist überträgt seine Seelenkraft auf ein Ziel. Der Ätherist verliert die regenerierten SP. Die Regeneration ist abhängig vom Intelligenzwert des Ziels.			
Ausdauer: 3			
Heilung: IN/2xIN/3xIN SP			
Reichweite: 1/3/6 Meter			
Verbrauch: IN/2xIN/3xIN SP			

TRANSROBUR	10	5	5
Voraussetzung: Transanimo	Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist überträgt seine Lebenskraft auf ein Ziel. Der Ätherist verliert die regenerierten LP. Die Regeneration ist abhängig vom Stärkewert des Ziels.			
Ausdauer: 3			
Heilung: ST/3×ST/5×ST LP			
Reichweite: 1/2/3 Meter			
Verbrauch: ST/3×ST/5×ST LP			

SANA MAGICUS	15	15	15
Voraussetzung: Curatio Spiritus	Sprache: Indriga (elem.)		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist injiziert eine positive magische Energie in ein Ziel, die jede KR dessen SP regeneriert. Die Heilung ist abhängig vom Intelligenzwert des Ziels. Nur Ätheristen und Hexer können Ziel dieses Zaubers sein.			
Ausdauer: 4			
Heilung: 1W3+IN/1W6+IN/2W6+IN SP			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 8/12/16 SP			

SANATIO	20	20	20
Voraussetzung: Sana Magicus o. Sana Stabilis	Sprache: Indriga (komp)		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist heilt die Lebenspunkte beliebig vieler Lebewesen in <i>Reichweite</i> inklusive seiner eigenen.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann <i>Sanatio</i> auch zur Heilung der SP nutzen. Die Heilung beträgt dann die Hälfte.			
Ausdauer: 5			
Heilung: 1W20+ZW/1W20+2×ZW/1W20+3×ZW LP			
Reichweite: 10 Meter			
Verbrauch: 5 SP pro Ziel			

CURATIO TOTALUM		30
Voraussetzung: Sanatio Totalum		Sprache: Feru (komp.)
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 3		
Beschreibung: Der Ätherist heilt die LP und SP beliebig vieler Ziele in Reichweite außer seiner eigenen vollständig. Tote können so jedoch nicht wiederbelebt werden. Dieser Zauber erfordert hohe Konzentration und ist daher nicht im Kampf einsetzbar.		
Heilung: vollständig LP und SP		
Reichweite: 10 Meter		
Verbrauch: 80 SP + 20 SP pro Ziel		

HEILUNGSMAGIE

REINHEIT

CUVENUM	10	10	10
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist befreit das Ziel von Gift. Je nach Stufe des Giftes benötigt er dazu mehr Ausdauer und SP. Es ist nicht möglich die Vergiftung schrittweise zu heilen. Das bedeutet ein Ziel kann durch eine Anwendung von <i>Cuvenum</i> nicht zunächst von Giftstufe III auf Stufe II reduziert werden. Die Heilung muss vollständig erfolgen.			
Effekt: Heilung Giftstufe I/II/III			
Ausdauer: 2 pro Giftstufe			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 6 SP je Giftstufe			

CURA VULNUS	15	15	15
Voraussetzung: Cuvenum	Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist kann eine schwere Verletzung heilen. Die Probe ist dabei um 10% der Verletzungsstufe erschwert. Nicht im Kampf einsetzbar.			
Verbrauch: SP in Höhe von 50%/25%/10% der Verletzungsstufe			

CURATIO SANGUIS		20	20	20
Voraussetzung: Cura Vulnus		Sprache: Cor'shik (komp.)		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 2				
Beschreibung: Der Ätherist entzieht beliebig vielen Zielen in <i>Reichweite</i> Lebenspunkte und kann mit der geraubten Lebensenergie die Lebenskraft von gleich vielen Verbündeten inklusive seiner eigenen regenerieren. Pro Ziel kann genau ein Verbündeter regeneriert werden. Die LP von zwei Zielen können nicht auf einen Verbündeten übertragen werden und die LP von einem Ziel können nicht auf mehrere Verbündete aufgeteilt werden. Die Heilung muss pro Ziel ausgewürfelt werden.				
Ausdauer: 4				
Heilung: 1W20/2W20/3W20 LP				
Reichweite: 12 Meter				
Verbrauch: 14/18/22 SP + 6 SP pro Ziel				

BLUTÄTHER	30
Voraussetzung: Curatio Sanguis	Sprache: Cor'shik (komp.)
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 3	
Beschreibung: Der Ätherist setzt einfache Blutmagie ein, um ein Ziel mit 5 oder weniger LP zu heilen. Das Ziel kann dabei auch bereits weniger als 1 Stunde tot sein und wird so zum Leben wiedererweckt. Der Ätherist opfert dafür sein eigenes Blut und verliert 10 LP. Das Ziel regeneriert dadurch 10 LP. Wunden und kleine Verletzungen werden so regeneriert.	
Effekt: Wiederbelebung	
Heilung: 10 LP	
Reichweite: 1 Meter	
Verbrauch: 100 SP	

SANITATEM SOMNO	10
Voraussetzung: keine	Sprache: alle
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 0	
Beschreibung: Der Ätherist ist in der Lage das Ziel zu untersuchen und herauszufinden, an welcher Krankheit es leidet.	
Reichweite: 1 Meter	
Verbrauch: 15 SP	

CUMORBUS		15	15	15
Voraussetzung: Sanitatem Somno		Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 1				
Beschreibung: Der Ätherist befreit das Ziel von einer Krankheit. Je nach Stufe der Krankheit benötigt er dazu mehr SP. Es ist nicht möglich die Krankheit schrittweise zu heilen. Das bedeutet ein Ziel kann durch eine Anwendung von <i>Cumorbis</i> die Krankheit nicht zunächst von Stufe III auf Stufe II reduzieren. Die Heilung muss vollständig erfolgen. Erbkrankheiten, Gendefekte und sonstige Krankheiten, die eine Gentherapie erfordern sind mit <i>Cumorbis</i> nicht heilbar. Nicht im Kampf einsetzbar.				
Effekt: Heilung Krankheitsstufe I/II/III				
Reichweite: 1 Meter				
Verbrauch: 8 SP je Krankheitsstufe				

CURA SPIRIT	20	15	15
Voraussetzung: Cumorbus o. Cura Vulnus	Sprache: Feru (komp.)		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist kann eine Geisteskrankheit heilen. Die Probe ist dabei um 10% der Stufe der Geisteskrankheit erschwert. Nicht im Kampf einsetzbar.			
Verbrauch: SP in Höhe von 50%/25%/10% der Stufe der Geisteskrankheit			

CURA INIURIAM	20	15	15
Voraussetzung: Cura Spirit o. Curatio Sanguis	Sprache: alle		
Äthertechnik: Heilungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist beschwört einen Ritualkreis mit einer heilenden Aura. Mit diesen Kräften wird die Verletzung eines Ziels geheilt. Die Heilung folgt den Regeln zur Regeneration von Verletzungen auf medizinischen Stationen: Der verletzte muss mit einem 1W100 auswürfeln, ob die Verletzung geheilt wird. Dazu muss er die Verletzungsstufe überwürfeln. Die unter <i>Effekt</i> aufgeführte Erleichterung wird zu dem Würfelwert addiert. Misslingt der Wurf, wird die Verletzungsstufe um den gewürfelten Wert reduziert. Die vollständige Heilung ist dann jedoch durch eine erneute Probe möglich. Für eine erneute Probe muss der Zauber jedoch neu gewirkt werden. Dieser Zauber benötigt viele Stunden und kann daher nicht im Kampf eingesetzt werden.			
Effekt: +10/+25/+40 Erleichterung			
Wirkungsdauer: 4/3/2 Stunden			
Reichweite: 10 Meter			
Verbrauch: 20/25/30 SP			

HELLSICHTMAGIE

WEG DES SEHERS

ANALYSIS	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist ergründet die ätherische Struktur eines Gegenstandes oder eines Ortes und entdeckt verborgene Magie.			
Verbesserung I: Der Ätherist erkennt die Art der Magie und mit welcher Absicht Magie in den Gegenstand oder den Ort geflossen ist.			
Verbesserung II: Der Ätherist erkennt die magischen Begebenheiten trotz magischer Tarnzauber. Die Probe ist um die Stärke des Tarnzaubers erschwert.			
Ausdauer: 1			
Reichweite: 4/12/25 Meter			
Verbrauch: 6 SP			

IDEMENTIOR	20	20	20
Voraussetzung: Analysis	Sprache: Rosaktua (elem.)		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist erkennt maximal für die unter <i>Effekt</i> angegebene Anzahl der Ziele, ob jemand die Wahrheit spricht oder lügt.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann den Zauber für die <i>Wirkungsdauer</i> aufrechterhalten und erkennt fortlaufend, ob das Ziel die Wahrheit spricht. Während der <i>Wirkungsdauer</i> kann das Ziel nicht beliebig gewechselt werden. Für ein neues Ziel muss der Zauber erneut gewirkt werden.			
Verbesserung II: Der Ätherist ergründet die Absichten maximal für die unter <i>Effekt</i> angegebene Anzahl der Ziele. Der Spielleiter kann hierbei die Informationstiefe bestimmen, die der Ätherist erhält.			
Effekt: 1/2/3 Ziele			
Wirkungsdauer: 12 Stunden			
Reichweite: 3 Meter			
Verbrauch: 30/25/20 SP pro Ziel			

INVIS SIGNARE	20	15	15
Voraussetzung: Idementior o. Spectare	Sprache: alle		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist erkennt die Anwesenheit eines unsichtbaren Lebewesens in <i>Reichweite</i> und kann die ungefähre Distanz einschätzen.			
Verbesserung I: Der Ätherist erkennt die genaue Position.			
Verbesserung II: Der Ätherist kann das unsichtbare Geschöpf mit einer leuchtenden Aura belegen, die auch für alle anderen Anwesenden sichtbar ist. (+10 SP)			
Ausdauer: 5			
Wirkungsdauer: 24 Stunden			
Reichweite: 20/100/500 Meter			
Verbrauch: 16 SP			

OCCULTARE	20	10	10
Voraussetzung: Invis Signare	Sprache: alle		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist verbirgt ein oder mehrere Ziele inklusive Objekte in Reichweite vor einer magischen Beobachtung. Er kann nicht die magische Aura von Lebewesen wie die von Ätheristen verbergen.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann auch die magischen Auren von Lebewesen verbergen.			
Ausdauer: 5			
Wirkungsdauer: 15/30/60 Minuten			
Reichweite: 6/12/18 Meter			
Verbrauch: 5 SP pro Ziel			

OBSERVATIO	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist spürt, ob er oder eine Ziel in Reichweite beobachtet oder belauscht wird und kann die Art der Beobachtung erkennen. Die Beobachtung kann dabei natürlicher oder magischer Herkunft sein.			
Ausdauer: 2			
Reichweite: 5/10/20 Meter			
Verbrauch: 5 SP			

ANALYS BESTIA		10	10	10
Voraussetzung: Observatio		Sprache: alle		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 1				
Beschreibung: Der Ätherist erfährt Einzelheiten bei Tieren, Kreaturen, Bestien und sonstigen Zielen in <i>Reichweite</i> , die denen der Fertigkeit <i>Geschöpfkunde</i> entsprechen.				
Verbesserung I: Der Ätherist erfährt mögliche Schwachstellen des Gegners und kann seine Stärke einschätzen.				
Ausdauer: 2				
Reichweite: 4/12/36 Meter				
Verbrauch: 6 SP				

SPECTARE	15	15	10
Voraussetzung: Analys Bestia	Sprache: alle		
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist spürt, ob und wie viele Lebewesen sich hinter einer Mauer, einer Wand oder einem anderen Hindernis in Reichweite befinden. Der Ätherist erkennt die Spezies der Lebewesen oder ob es sich um ein übernatürliches, dämonisches oder magisches Geschöpf handelt.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann die Lebewesen vor seinem geistigen Auge markieren und so für die Wirkungsdauer ihre Bewegungen verfolgen. Verschwinden die Lebewesen aus der Reichweite, verlieren sie ihre magische Markierung. Die Markierung ist nur für den Ätheristen sichtbar.			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 10/30/60 Minuten			
Reichweite: 6/12/24 Meter			
Verbrauch: 9 SP			

PERIDENTIFICAR		20
Voraussetzung: Spectare		Sprache: Rosaktua (elem.)
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 1		
Beschreibung: Der Ätherist erschafft für die <i>Wirkungsdauer</i> eine Registrieraura und kann für die folgenden 24 Stunden voraussagen, ob er und seine Verbündeten in einer unmittelbaren Gefahr sind, die sie noch nicht erkannt haben. Der Ätherist erkennt sich nähernde Gefahren für die <i>Wirkungsdauer</i> .		
Wirkungsdauer: 24 Stunden		
Reichweite: planetar		
Verbrauch: 15 SP		

OKKLUMENS		25
Voraussetzung: Peridentificar		Sprache: Rosaktua (komp.)
Äthertechnik: Hellsichtmagie Stufe 3		
Beschreibung: Der Ätherist verschließt seine Gedanken und verbirgt so seine Absichten vor fremden Ätheristen. Je eingesetztem 4 SP erhalten Ätheristen, die den Geist des Ätheristen ergründen wollen -1 Erschwernis auf ihre Probe.		
Verbrauch: 4 SP pro Erschwernisstufe		

RAUMMAGIE

MANIPULATION

TELEPORTATION		10	10	10
Voraussetzung: keine		Sprache: alle		
Äthertechnik: Raummagie Stufe 0				
Beschreibung: Der Ätherist teleportiert sich oder einen Gegenstand bis zur unter <i>Effekt</i> angegebenen Größe an einen Ort in <i>Sichtweite</i> . Er verschwindet und erscheint mit einer kurzen Verzögerung. In Kampfsituationen dauert die Teleportation 1 KR. In dieser Zeit ist der Ätherist nicht fokussier- und angreifbar. Effekte die zuvor eingetreten sind, wirken jedoch weiterhin.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann sich auch an einen beliebig weit entfernten Ort auf dem gleichen Planeten teleportieren. Er muss an diesem Ort vorher bereits gewesen sein. Der Ätherist kann außerdem weitere Lebewesen bis zur angegebenen Größe teleportieren. Dazu muss er Körperkontakt zu den Zielen haben. Für jedes zusätzlich teleportierte Ziel muss er zusätzlich SP aufwenden. (+32 SP + 6 SP pro Ziel)				
Verbesserung II: Der Ätherist kann sich an einen beliebigen Ort auf einem anderen Planeten teleportieren, an dem er bereits zuvor gewesen ist. (+188 SP)				
Effekt: 2/4/8 Meter Objektgröße				
Ausdauer: 3/6/9				
Reichweite: Sichtweite/planetar/interplanetar				
Verbrauch: 6 SP				

GRAVITARE		15	10	10
Voraussetzung: Teleportation		Sprache: alle		
Äthertechnik: Raummagie Stufe 1				
Beschreibung: Der Ätherist kann die wirkende Gravitation in <i>Reichweite</i> stufenweise vorübergehend verändern. Der Ätherist selbst kann sich dabei von der Wirkung ausnehmen. Betroffene müssen jede KR eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> bestehen, um Aktionen ausführen zu können. Sie erhalten außerdem die folgenden Boni und Mali.				
Stufe I	2-fache Gravitation: $\frac{1}{2}\times$ GS	$\frac{1}{2}$ Gravitation: $2\times$ GS		
Stufe II	4-fache Gravitation: $\frac{1}{4}\times$ GS	$\frac{1}{4}$ Gravitation: $4\times$ GS		
Stufe III	8-fache Gravitation: $\frac{1}{8}\times$ GS	$\frac{1}{8}$ Gravitation: $8\times$ GS		
Ausdauer: 4				
Wirkungsdauer: ∞				
Reichweite: 20/40/100 Meter				
Verbrauch: 2 SP je Stufe pro KR				

GRAVITATIONSLOCH	25	20	20
Voraussetzung: Gravitare o. Dimensiona	Sprache: Raz'ulan (komp.)		
Äthertechnik: Raummagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist erschafft ein Gravitationsloch in der Sphärenwand von 3 Metern Durchmesser. Er kann die <i>Wirkungsdauer</i> zu Beginn des Zaubers festlegen und nachträglich nicht mehr ändern. Die Gravitation des Loches ist so hoch, dass Gegenstände und Lebewesen in kugelförmigen Abstand von 3 Metern jede KR/15 Sekunden einen Meter zum Gravitationsloch gezogen werden und schließlich von ihm verschlungen werden. Die Betroffenen sind in diesem Fall handlungsunfähig. Sie erleiden außerdem Schaden pro KR/15 Sekunden. Im Abstand von 3 bis 6 Metern ist die Gravitation so hoch, dass sich Lebewesen nicht mehr aus eigener Kraft fortbewegen können. Um Handlungen (außer Fortbewegung) ausführen zu können, müssen sie eine Probe auf <i>Kraftakt</i> oder <i>Widerstandskraft</i> bestehen. Gegenstände und Lebewesen, die in das schwarze Loch hineingezogen werden, durchschreiten die Sphäre in die Splitterwelt.			
Effekt: 6 Meter Wirkungsreichweite			
Ausdauer: 8			
Schaden: 3W6+ZW Schaden pro KR/15 Sekunden			
Wirkungsdauer: 3/6/12 KR (45/90/180 Sek.)			
Reichweite: 6/12/24 Meter			
Verbrauch: 30 SP + 10 SP pro KR/15 Sek.			

FLEXIO	10	10	10
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Raummagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist bewirkt eine Raumkrümmung zwischen zwei Zielen. Die Distanz zwischen den Zielen wird maximal um 50% der <i>Reichweite</i> verringert. Die Raumkrümmung hat dadurch z. B. direkten Einfluss auf die <i>Waffenreichweite</i> .			
Verbesserung I: Die Raumkrümmung erfolgt nur für eines der beiden Ziele. Das andere Ziel hat die reale Distanz. Der Ätherist kann dabei bestimmen, welchem Ziel die Raumkrümmung widerfährt.			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)			
Reichweite: 8/40/120 Meter			
Verbrauch: 6/8/10 SP			

DILATIO	15	10	10
Voraussetzung: Flexio	Sprache: alle		
Äthertechnik: Raummagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist bewirkt eine Raumdilatation zwischen zwei Zielen. Die Distanz zwischen den Zielen wird maximal um 50% der <i>Reichweite</i> vergrößert. Die Raumdilatation hat dadurch z. B. direkten Einfluss auf die <i>Waffenreichweite</i> .			
Verbesserung I: Die Raumdilatation erfolgt nur für eines der beiden Ziele. Das andere Ziel hat die reale Distanz. Der Ätherist kann dabei bestimmen, welchem Ziel die Raumdilatation widerfährt.			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)			
Reichweite: 30/120/480 Meter			
Verbrauch: 10/12/14 SP			

DIMENSIONA	20	20	20
Voraussetzung: Dilatio o. Gravitare	Sprache: Raz'ulan (elem.)		
Äthertechnik: Raummagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist ändert die Beschaffenheit von Materie und erzeugt in Reichweite einen achtdimensionalen Raum. Der Ätherist kann darin normal agieren. Andere Lebewesen erleiden den Zustand Verwirrung und müssen für jede Aktion eine Probe auf Konzentration oder Geistige Beherrschung bestehen.			
Verbesserung I: Der Ätherist leitet die Seelen ausgewählter Ziele. Auf diese Weise können sie ebenfalls normal handeln.			
Effekt: 1 Stufe Verwirrung			
Ausdauer: 5			
Wirkungsdauer: 3/5/7 KR (45/75/105 Sek.)			
Reichweite: 20/35/50 Meter			
Verbrauch: 23/26/29 SP			

SCHWARZES LOCH	50
Voraussetzung: Gravitationsloch	Sprache: Raz'ulan (komp.)
Äthertechnik: Raummagie Stufe 3	
Beschreibung: Der Ätherist erschafft ein unumkehrbares gigantisches schwarzes Loch. Den Durchmesser kann der Ätherist frei wählen. Das schwarze Loch zieht alles im Abstand des halben Durchmessers an, sofern der Durchmesser der Objekte kleiner als der Durchmesser des Schwarzen Loches ist. Das schwarze Loch führt in die Splitterwelt.	
Wirkungsdauer: ∞	
Reichweite: 15 Mio. km	
Verbrauch: 40 SP pro km Durchmesser	

TEMPORALMAGIE

RELATIVITÄT

ZEITLUPE	10	10	10
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist schärft seine Wahrnehmung und verlangsamt den Ablauf der Zeit um ein Vielfaches. Dadurch vollziehen sich alle Bewegungen für den Ätheristen in Zeitlupe. Somit ist es ihm leichter möglich, Angriffen auszuweichen und selbst Treffer zu erzielen. Sein Verteidigungswert verdoppelt sich wohingegen sich der Verteidigungswert von Gegnern auf 0 reduziert. Die Bewegungen des Verzauberten vollziehen sich ebenfalls in Zeitlupe.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann den Zauber auf ein anderes Lebewesen in <i>Reichweite</i> anwenden.			
Verbesserung II: Der Ätherist kann den Zauber auf beliebig viele Lebewesen in <i>Reichweite</i> anwenden.			
Effekt 1: VT sinkt auf 0 (Gegner)			
Effekt 2: 2xVT (Verzauberte)			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 6 SP + 4 SP pro weiteres Ziel			

ZEITFROST	20
Voraussetzung: Zeitlupe	Sprache: Solarus (elem.)
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 1	
Beschreibung: Der Ätherist hält die Zeit lokal auf einem Planeten an, befindet er sich hingegen auf einer Raumstation oder in einem Raumschiff wird die Zeit auf dem jeweiligen Ort angehalten. Alles wird in der Position zum Eintritt des Zeitfrosts eingefroren. Der Ätherist kann sich hingegen normal bewegen. In dieser Zeit altern betroffene Lebewesen nicht, während der Ätherist unverändert älter wird. Wird dieser Zauber in einem Kampf eingesetzt, kann der Ätherist in der Zeit festgehaltenen Lebewesen keinen direkten Schaden zufügen - er kann also während der Wirkung von Zeitfrost keinen Angriff ausführen. Allerdings kann er so Angriffen automatisch ausweichen und Objekte in der Umgebung verschieben. Während des Zeitfrosts verlässt der Ätherist den diesseitigen Raum und befindet sich in der Zwischenwelt. Dabei kann der Ätherist Geschöpfen aus der Zwischenwelt begegnen.	
Ausdauer: 6	
Reichweite: planetar, lokal	
Verbrauch: 14 SP + 10 SP pro Stunde	

ZEITDEHNUNG	15	15	15
Voraussetzung: Zeitlupe o. Zeitsprung	Sprache: alle		
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist schärft seine Wahrnehmung und verlangsamt den Ablauf der Zeit um ein Vielfaches. Dadurch vollziehen sich für den Ätheristen alle Bewegungen in Zeitlupe. Seine eigenen Bewegungen sind hingegen nicht verlangsamt. Angriffe von Gegnern verfehlen automatisch und Aktionen des Ätheristen gelingen automatisch. Der maximale Ausdauerwert des Ätheristen/Verzauberten ist während des Zaubers verdoppelt.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann den Zauber auf ein anderes Lebewesen in <i>Reichweite</i> anwenden.			
Verbesserung II: Der Ätherist kann den Zauber auf beliebig viele Lebewesen in <i>Reichweite</i> anwenden.			
Effekt: 2×AD			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 14 SP + 8 SP pro weiteres Ziel			

ZEITSPRUNG		20	20	20
Voraussetzung: Zeitfrost		Sprache: alle		
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 2				
Beschreibung: Der Ätherist vollzieht Zeitsprünge und überspringt maximal die <i>Wirkungsdauer</i> an KR. Alle Kampfteilnehmer haben daher keine Ausdauer und können keine Aktionen durchführen. Der Verzauberte hingegen kann normal handeln. Er ist daher der einzige Kampfteilnehmer, der Aktionen durchführen kann.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann den Zauber auf ein anderes Lebewesen in <i>Reichweite</i> anwenden.				
Verbesserung II: Der Ätherist kann den Zauber auf ein anderes Lebewesen in <i>Reichweite</i> anwenden.				
Ausdauer: 6				
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR				
Reichweite: 3/4/5 Meter				
Verbrauch: 6 SP pro KR + 15 SP pro weiteres Ziel				

TEMPUSWARP	20	20	20
Voraussetzung: Zeitdehnung	Sprache: alle		
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist negiert den Zeitverlauf und folgt ihm rückwärts. Dadurch macht er die unter <i>Effekt</i> angegebene Anzahl an KR bzw. Zeit rückgängig. Er kann die Anzahl KR dabei selbst bestimmen. Auf diesem Weg können auch Tode rückgängig gemacht werden. Zustände und Effekte wie z. B. Krankheiten, Säure oder Gifte werden damit ebenfalls auf den früheren Zustand zurückgesetzt.			
Effekt: 1/2/3 KR (15/30/45 Sek.)			
Ausdauer: 4			
Reichweite: 5/15/25 Meter			
Verbrauch: 12 SP pro KR/15 Sek.			

TEMPURETO	25	25	25
Voraussetzung: Zeitsprung o. Tempuswarp	Sprache: Solarus (komp.)		
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist kanalisiert den Strudel der Zeit und vollzieht einen großen Zeitsprung in die Vergangenheit. Alle Lebewesen in <i>Reichweite</i> reisen ebenfalls diese Zeit zurück. Die Betroffenen machen damit die vergangene Zeit unter <i>Effekt</i> ungeschehen und wechseln u. U. auch den Ort, sollten sie sich vorher woanders aufgehalten haben. Im Kampf ist dieser Zauber eine Kanalisierung und kann nicht durch andere eigenen Aktionen unterbrochen werden. Bei Ablenkungen wie Angriffen muss der Ätherist eine Probe auf <i>Geistige Beherrschung</i> bestehen.			
Effekt: 10/30/60 Minuten			
Ausdauer: 4/3/2 KR			
Reichweite: 10 Meter			
Verbrauch: 12 SP pro KR			

ZEITREISE	25	20	20
Voraussetzung: Tempureto	Sprache: Solarus (MuS.)		
Äthertechnik: Temporalmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist kanalisiert die Zeit und reist zu einem beliebigen Punkt in der Vergangenheit oder Zukunft. Er kann dadurch selbst an einen Zeitpunkt eintreten, an dem er selbst noch nicht gelebt hat oder nicht mehr leben wird. Für jedes Jahrhundert, dass er in der Zeit reist, muss er ein Teil seiner Seelenpunkte opfern. Dieser Zauber erfordert hohe Konzentration und Stärke und kann nicht innerhalb von Kampfsituationen oder unter Druck eingesetzt werden.			
Verbrauch: 150 SP + 30/20/10 SP pro Jahrhundert permanent			

VERWANDLUNGSMAGIE

TRANSFORMER

FROSCHBEINE	10	5	5
Voraussetzung: keine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist erhält die Fähigkeiten von Froschbeinen und kann einmalig die <i>Reichweite</i> in die Höhe oder Weite springen.			
Ausdauer: 2			
Wirkungsdauer: 4 KR (1 Minute)			
Reichweite: 5/8/11 Meter			
Verbrauch: 6/5/4 SP			

ZYKLOPENAUGE	10	10	10
Voraussetzung: Froschbeine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: Der Ätherist verwandelt seine Augen und erhält ein einzelnes Zyklopenauge über der Nase. Damit kann er besser in der Dunkelheit sehen und Stufen des Zustandes <i>Sichterschwernis</i> ignorieren.			
Effekt: -1/-2/-3 Stufen Sichterschwernis			
Verbrauch: 1 SP je 1 Minute			

INSEKTENLAUF	15	10	10
Voraussetzung: Froschbeine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist kann sich auf jeder physischen Oberfläche normal fortbewegen und senkrecht Wände hinauflaufen.			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 4/12/20 KR (1/3/5 Minuten)			
Verbrauch: 10 SP			

OBJEKT MUTATION	15	10	10
Voraussetzung: Insektenlauf	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: Der Ätherist kann einen Gegenstand in einen anderen Gegenstand oder in eine Pflanze verwandeln. Die Verwandlung in ein anderes Lebewesen ist jedoch nicht möglich. Die Größe des zu verwandelnden Objektes ist dabei begrenzt. Die Verwandlung ist dauerhaft. Der Ätherist kann das Objekt nur in etwas ihm Bekanntes verwandeln. Er muss dafür das Objekt bereits einmal gesehen haben. Dazu ist auch eine Abbildung ausreichend. Er kann das Objekt durch <i>Objektmutation</i> jederzeit zurückverwandeln.			
Effekt: 50/200/500 cm Objektgröße			
Ausdauer: 2 pro Größenkategorie			
Wirkungsdauer: ∞			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 8 SP pro Stufe der Objektgröße			

INVIS	20	15	15
Voraussetzung: Insektenlauf o. Objektmutation	Sprache: Indriga (elem.)		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist kann seinen Körper unsichtbar machen. Kleidung und Gegenstände werden nicht unsichtbar. Gegenstände und Substanzen, die sich im Körper befinden werden ebenfalls unsichtbar und wieder sichtbar, wenn sie den Körper verlassen. Im Kampf erhöht sich dadurch der Verteidigungswert.			
Effekt: +3 VT			
Ausdauer: 5			
Verbrauch: 12/10/8 SP pro KR/15 Sek.			

ANIMAGUS	20	25	25
Voraussetzung: Dolor Affect	Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist verwandelt sich in einen Gegenstand und behält alle seine Sinne bei. Er kann sich in dieser Form nicht bewegen oder sprechen.			
Verbesserung I: Der Ätherist kann sich in ein beliebiges Tier verwandeln, das er kennt. Dabei behält er seine Charakterwerte bei. Dadurch ist er weder stärker noch schwächer als vorher. Er erhält ggf. jedoch bessere Fertigkeitswerte. Der Spielleiter entscheidet über Erleichterungen und Erschwerisse. Waffen und Ausrüstungsgegenstände kann er in seiner tierischen Form nicht wie gewöhnlich tragen und lässt sie am Ort der Verwandlung zurück. Wird er ohnmächtig, verwandelt er sich automatisch in die ursprüngliche Form zurück. (+5 SP pro KR/15 Sek.)			
Verbesserung II: Der Ätherist kann sich in eine Bestie verwandeln und erhält dessen Charakterwerte. Er muss der Bestie vorher bereits begegnet sein. Der Ätherist behält seine eigenen LP und SP bei. Waffen und Ausrüstungsgegenstände kann er in dieser Form nicht wie gewöhnlich tragen und lässt sie am Ort der Verwandlung zurück. Wird er ohnmächtig, verwandelt er sich automatisch in die ursprüngliche Form zurück. (+10 SP pro KR/15 Sek.)			
Ausdauer: 4			
Verbrauch: 3 SP pro KR/15 Sek.			

DOLOR AFFECT	20	15	15
Voraussetzung: Invis	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist verzaubert ein Ziel und verursacht für die Wirkungsdauer den Zustand Schmerz.			
Effekt: 1/2/3 Stufen Schmerz			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 2/4/6 KR (30/60/90 Sek.)			
Reichweite: 9 Meter			
Verbrauch: 14/16/18 SP			

MEMBRANTRANSFORMATION		20	20	20
Voraussetzung: Dolor Affect		Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 2				
Beschreibung: Der Ätherist verändert ein beliebiges Körperteil für die <i>Wirkungsdauer</i> eines Ziels in <i>Reichweite</i> . Er kann dabei die Farbe ändern. Nicht im Kampf einsetzbar.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann zusätzlich die Oberflächenbeschaffenheit ändern. So kann er z. B. die Haut durch Schuppen ersetzen. (+8 SP)				
Verbesserung II: Der Ätherist kann die gesamte Anatomie verändern und verwandelt das gesamte Körperteil in etwas beliebig anderes. Das verwandelte Körperteil darf weder wesentlich größer noch schwerer sein als das ursprüngliche. Er kann das Körperteil nur in etwas ihm Bekanntes verwandeln. Gegebenenfalls darf der Spielleiter entscheiden, ob eine Verwandlung möglich ist oder nicht. (+12 SP)				
Wirkungsdauer: 10/30/60 Minuten				
Reichweite: 4/6/8 Meter				
Verbrauch: 15 SP				

PARALYSIS	20	20	20
Voraussetzung: Membrantransformation	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: Der Ätherist verzaubert ein Ziel und verursacht für die <i>Wirkungsdauer</i> den Zustand <i>Paralyse</i> .			
Effekt: 1/2/3 Stufen <i>Paralyse</i>			
Ausdauer: 4			
Wirkungsdauer: 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)			
Reichweite: 5/7/12 Meter			
Verbrauch: 10/13/16 SP			

KREATUREN

UNTOTE DIENER

Stufe	Diener	LP	RS	VT	GS	AG	Ausdauer	Schaden	RW	Verbrauch
1	Skelett	18	0	0	5	7	1	1W6	1 Meter	5 SP
1	Ghul	22	0	0	7	9	1	1W6	3 Meter	5 SP
1	Draugr	30	0	0	14	10	1	2W6	2 Meter	10 SP
1	Leichenfresser	38	0	1	6	9	2	2W6	1 Meter	10 SP
2	Abaddon	50	1	1	10	10	2	3W6	1 Meter	15 SP
2	Walküre	64	0	1	8	13	2	3W6	10 Meter	15 SP
2	Höllenhund	90	2	2	12	11	1	4W6	3 Meter	20 SP
2	Lilith	69	1	0	9	12	3	1W20	20 Meter	20 SP
3	Totenwolf	105	0	2	14	14	2	2W20	3 Meter	25 SP
3	Lich	65	3	1	11	13	3	2W20	12 Meter	25 SP

MAGISCHE DIENER

Stufe	Diener	LP	RS	VT	GS	AG	Schaden	RW
1	Babygolem	20	0	1	7	9	1W6	2 Meter
2	Feuerdschinn	35	1	1	7	9	1W6+2	2 Meter
3	Eisdschinn	48	4	2	7	10	1W6+4	2 Meter
4	Luftdschinn	51	2	3	8	9	2W6+4	2 Meter
5	Stachelschwanz	67	3	2	8	10	1W6+8	2 Meter
6	Knochendrache	81	3	3	8	12	2W6+5	2 Meter
7	Phönix	108	6	4	9	14	3W6+9	2 Meter
8	Hydra	224	5	1	9	11	3W6	2 Meter
9	Schwarzer Phönix	360	10	2	9	18	3W6+12	2 Meter
10	Wyvern	527	15	3	10	16	2W20+4	2 Meter
11	Ziz	610	20	4	11	13	2W20+12	2 Meter
12	Behemoth	800	18	5	12	15	3W20+8	2 Meter

NIEDERE ANGELOIS

Diener	Gott	GS	AG	Ausdauer	Schaden	RW	Zauber	Verbrauch
Cherubim	Crocoter	20	11	1	3W6+2	2 Meter	Kraft des Wassers	11 SP
Ophanim	Serary	24	12	1	3W6+6	3 Meter	Göttlicher Geist	18 SP
Tont	Dracordan	27	15	1	2W20+8	2 Meter	Feuerregen	15 SP
Throne	Malereen	18	14	1	2W6+5	4 Meter	Unverwundbarkeit	20 SP
Alakai	Hunerion	21	17	1	2W20+3	3 Meter	Richtspruch	30 SP
Seraph	Velador	29	16	1	1W20+7	1 Meter	Göttliche Sphäre	10 SP
Igaria	Leth	34	12	1	1W20+9	2 Meter	Leths Bannkreis	13 SP