



KNODH GLUV
[ZESOR, ÄTHERIST]

GW Spezies DNS

max. 66
LP 66

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 85
SP 85

Heldenname

Knodh Gluv

EP Gesamt

1100

EP verfügbar

0

ST

STÄRKE

2

GE

GESCHICKLICHKEIT

3

IN

INTELLIGENZ

7

CH

CHARISMA

7

21 Punkte
max.: 7/10
min.: 3/10

Ausdauer

(GW Klasse)

6

Geschwindigkeit

(GW Spezies)

4

Verteidigung

(GW Spezies + Rüstung)

0

Moral

(50 + Mod. Klasse)

53

ERBGUT

**Primärspezies**

93 % Zesor

5 % Elf

1 % Gestaltwandler

1 % Nachtalb

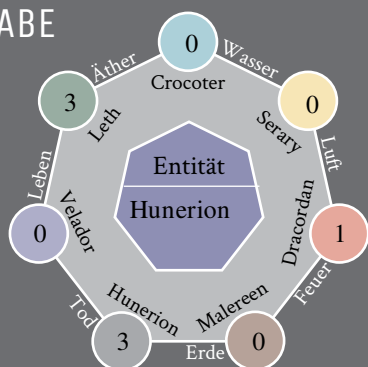
Giftresistenz 6 %

Krankheitsresistenz 34 %

Säureresistenz 14 %

Nephilion

HINGABE

7 Punkte
max.: 3/6
min.: 0/6**Stärken** (Spezies + Wahl)

- +100% Regeneration von LP und SP in Erholungsphase
- +1 Zusatzpunkt Hingabe in Erholungsphase
- Zauberstärke: -5 EP Kosten für Zauber bei Heldenerschaffung
- Starker Geist III: max. SP um +12 erhöht (bereits verrechnet)

Schwächen (Spezies + Wahl)

- Augenfarbe wechselt auf Basis der Moral: rot (0) grün (100)
- Nachtblind: +1 Stufe Sichterschwernis zusätzlich
- Sozialphobiker: Proben auf Psychologie sind um -1 erschwert (bereits verrechnet)

Spezies

Zesor

Klasse

Ätherist

Geschlecht

neutral

Alter

232

Geburtsdatum

232 vUDS

Geburtsplanet/-ort

Chronos II

Heimatort

Beledor

Körpergröße

1,55m

Gewicht

48kg

Haarfarbe

Glatze

Augenfarbe

wechselnd

Titel

Mitgliedschaft

Die Elymas Magus

Sprache	Niveau	Verbreitung
Cor'shik	Muttersprache	Zesoren
Solarus	kompetent	galaxisweit
Verletzung	Stufe	Auswirkungen
Krankheit	Stufe	Auswirkungen
Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

ZUSTÄNDE

	Zustand	I	II	III	Auswirkung	Abbau
körperlich	Belastung				-1 AG	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel				-1 ST, -2 LP/Std.	1 Stufe/12 Stunden
	Paralyse				-1 AD	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz				-1 GS, -1 VT	1 Stufe/1 Stunde
	Sichterschwernis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
geistig	Begierde				-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
	Entrückung				-2 SP/Std., -2 Zauberproben	1 Stufe/1 Stunde, falls SP>5
	Furcht				-1 alle Proben	1 Stufe/1 Stunde
	Stress				-1 AD Regeneration	1 Stufe/1 Stunde
	Verwirrung				+1 AD pro Aktion	1 Stufe/1 Stunde

FERTIGKEITEN		AD 6	
LP 66	ST 2	GE 3	IN 7
SP 85	CH 7	GS 4	VT 0

FERTIGKEITEN									
Körperliche Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW	Geistige Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW
Athletik	ST			2	Alchemie	IN	3	1	11
Materialbearbeitung	ST			2	Allgemeinbildung	IN		4	11
Militärkenntnisse	ST			2	Ätherkunde	IN		4	11
Einschüchterung	ST			2	Götter & Dämonen	IN		4	11
Widerstandskraft	ST			2	Ingenieurwesen	IN			7
Aufmerksamkeit	GE			3	Medizin	IN		4	11
Fahrzeugführung	GE			3	Naturkunde	IN			7
Heimlichkeit	GE		6	9	Naturwissenschaften	IN			7
Koordination	GE			3	Humanoidenkenntnis	CH		4	11
Mechanik	GE			3	Führungsqualität	CH			7
Spionage	GE			3	Gelassenheit	CH		4	11
					Psychologie	CH	-1	4	10
					Unterweltwissen	CH			7

LP 66

KAMPF & WAFFEN

AD 6

SP 85

ST 2

GE 3

IN 7

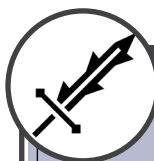
CH 7

GS 4

VT 0

WAFFENTECHNIKEN

Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)	Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)
Biochemische Waffen	Munitionseffekte	GE	0	Schwere Schusswaffen	-	ST	0
Dreihandwaffen	+1 Stufe Furcht	ST	0	Sehnenwaffen	-	GE	0
Einhandwaffen	-	ST	0	Stangenwaffen	+1 VT	ST	0
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE	0	Waffenloser Kampf	-	ST	0
Leichte Schusswaffen	-	GE	0	Zepterwaffen	Stabeffekte	GE	0
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE	0	Zweihandwaffen	-	ST	0



NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert



FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert



MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		



ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert
Novizenrobe	0	2	14		140



SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert

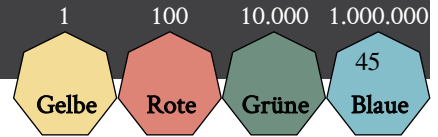
MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert

[illegible]

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100



SLOTSYSTEM

Körper Novizenrobe	Wert 140	B		Rücken	Wert	B	Hals	Wert	B
Rechter Arm	Wert 0	B		Linker Arm	Wert	B	Augen	Wert	B
R. Handgelenk	Wert	B		L. Handgelenk	Wert 75	B	Kopfbedeckung	Wert	B
Finger rechts	Wert	B		MCOM			Ohren	Wert	B
1.				Finger links	Wert	B	<input type="radio"/> DRITTER ARM 		
2.				1.					
3.			2.						
4.			3.						
5.			4.						
Rechtes Bein	Wert	B	Linkes Bein	Wert	B	5.			



RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert
Kleiner Seelentrank (Regeneriert 1W 6 + 1×Intelligenzwert SP)	2	je 70



MCOM | HOLOPROJEKTOR, NACHRICHTEN-, LIZENZMANAGER, BANKANBINDUNG, KARTENSYSTEM, KOMMUNIKATOR, SCHRIFT- & 3D-SCANNER, PERSONEN-ID, KI

GEKAUFT?



Wert 75 B

Sprachpakete

Solarus

KIs

Hardwaremodulerweiterungen

- LingoBub Basic

Softwaremodulerweiterungen

WAFFENLIZENZEN

- ☐ Biochemische Waffen
- ☐ Dreihandwaffen
- ☐ Einhandwaffen
- ☐ Explosionswaffen
- ☐ Leichte Schusswaffen
- ☐ Scharfschützenwaffen
- ☐ Schwere Schusswaffen
- ☐ Sehnenwaffen
- ☐ Stangenwaffen
- ☐ Zepterwaffen
- ☐ Zweihandwaffen

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 Wirkungsdauer 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: 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			

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 <i>Reichweite</i> 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	

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 Reichweite, die denen der Fertigkeit Geschöpfkunde 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 Reichweite verringert. Die Raumkrümmung hat dadurch z. B. direkten Einfluss auf die Waffenreichweite.				
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	