

Gesetz der Physik

Arkane Essenmagieliste

1 Messen (I) / D: C; R: 1m/St · Der Zaubernde kann ein beliebiges Objekt, oder Körper aufs genaueste messen, egal ob Umfang, Größe, Breite u.s.w. das Ergebnis ist absolut korrekt.

2 Wiegen (I) / D: C; R: 1m/St · Der Zaubernde kann ein beliebiges Objekt, oder Körper aufs genaueste wiegen. Das Gewicht kann bis aufs Mikrogramm bestimmt werden.

3 Blockieren I (K) / D: -; R: 1m/St · Der Zaubernde kann ein beliebiges mechanisches Objekt im Reichweite blockieren, so das es für 1W10 Runden seinen Dienst versagt. Ein WW ist nicht gestattet, aber Objekte mit Bonus können es dem Zaubernden schwieriger machen.

4 Mechanik I (K) / D: -; R: 1m/St · Der Zaubernde kann ein beliebiges mechanisches Objekt in Reichweite betätigen. Armbrüste lösen zu früh aus, Türen gehen auf und zu, Seilwinden ziehen wie von selbst den Eimer aus dem Brunnen und Lastenkräne beladen Schiffe wie von Geisterhand.

5 Optik I (K) / D: C; R: 1m/St · Der Zaubernde kann das vorhandene Restlicht sammeln und bündeln um bestimmte Gebiete besser auszuleuchten, ähnlich wie mit einer Taschenlampe.

6 Akustik I (K) / D: -; R: 3m/St · Der Zaubernde kann Frequenz und Schalldruck stark verändert und gegen ein Ziel richten. Dieses erleidet, bei misslungenen WW, einen kritischen Schockschaden Klasse „C“.

7 Blockieren II · Wie *Blockieren I*, aber das Objekt versagt für 2W10 Runden seinen Dienst und die Reichweite beträgt 3 Meter pro Stufe.

8 Mechanik II · Wie *Mechanik I*, aber die Reichweite des Spruches liegt bei 3 Metern pro Erfahrungsstufe.

9 Sonar (I) / D: -; R: 3m/St · Der Zaubernde sendet ein akustisches Signal aus, das von den meisten Gegenständen, Objekten und Personen reflektiert wird. Der Zaubernde kann sich also selbst in völliger Dunkelheit sicher bewegen und ist sich aller Dinge die um ihn herum existieren bewusst. Mit diesem Zauber können auch Barrieren, wie Wände und Türen überbrückt werden.

10 Widerstand (D*) / D: 1Rd/St; R: S · Der Zaubernde kann sich gegen jegliche Form von Elektrizität erwehren und er wird durch Blitze etc. keinen Schaden erleiden.

11 Optik II · Wie *Optik I*, aber das gebündelte Licht kann auf einen Punkt gebündelt werden, auf dem es dann extrem hell ist. Jeder, der in das Licht sieht und dessen WW misslingt ist für 2W10 Runden geblendet. Eine Lichtquelle muss zwingend vorhanden sein und sei sie auch noch so schwach.

12 Blockieren III · Wie *Blockieren I*, aber das Objekt kann 3W10 Runden nicht verwendet werden und die Reichweite beträgt 6 Meter pro Stufe.

13 Mechanik III · Wie *Mechanik I*, aber die Reichweite des Spruches beträgt 6 Meter pro Erfahrungsstufe.

15 Umleiten (K*) / D: -; R: V · Der Zaubernde kann Elektrizität umleiten, s. h. Blitze einfangen und umgehend an ein vom Zaubernden festgelegtes Ziel weiterleiten. Auf diese Art und Weise kann der Zaubernde auf ihn abgefeuerte Blitzstrahlen an den Angreifer zurück schicken.

16 Elektrisches Feld (I) / D: 1Rd/St; R: 6m/St · Der Zaubernde kann alle elektrischen Felder im Wirkungsbereich wahrnehmen. Ihm ist alles bewusst, was wirklich da ist und auch ob es sich bewegt, oder ob es sich lediglich um Gegenstände handelt. Dieser Zauber überwindet auch Barrieren wie Türen, Mauern u.s.w..

17 Optik III · Wie *Optik I*, aber das gebündelte Licht ist präzise und heiß genug um damit zu schweißen. Egal ob damit Gitterstäbe durchtrennt, Schlösser unbrauchbar oder filigrane Gegenstände hergestellt werden. Richten man den gebündelten Lichtstrahl auf ein Opfer, so erleidet dieser einen kritischen Hitzetreffer Klasse „B“.

18 Akustik II · Wie *Akustik I*, aber das Opfer erleidet einen kritischen Schockschaden der Klasse „E“, bei misslungenen WW.

20 Speichern (K*) / D: -; R: V · Der Zaubernde kann Elektrizität in sich speichern. Es wird ein normaler Angriff ausgewürfelt, aber die entstandenen Trefferpunkte erleidet der Zaubernde nicht, sondern gewinnt sie als TP, oder MP zurück, aber nicht über das Maximum hinaus. Wie aufgeteilt wird entscheidet der Zaubernde selbst.

25 Optik IV · Wie *Optik I*, aber der Zaubernde erzeugt einen extrem heißen Lichtstrahl (Laser). Dieser wird wie ein Blitzstrahl behandelt, verursacht aber kritische Hitzeschäden und stets doppelten Trefferschaden.

30 Wasserkraft (H) / D: C; R: S · Der Zaubernde erhält pro Runde in einem fließenden Gewässer 1W10 Trefferpunkte oder Magiepunkte zurück.

40 Windkraft (H) / D: C; R: S · Der Zaubernde erhält pro Runde im Wind (Mindestwindstärke 4) 1W10 Treffer- oder Magiepunkte zurück.

50 Kernexplosion (K) / D: -; R: 3m/St · Der Zaubernde erzeugt eine Kernspaltung an einem vorher bestimmten Punkt. Die Explosion verteilt sich innerhalb eines 30 Meter Radius gleichmäßig in alle Richtungen. Jedes Opfer im Bereich erleidet je einen kritischen Hitze-, Schlag-, Elektrizitäts-, Schock-, Stoß- und Hiebschaden der Klasse „E“ mit dreifachem Trefferschaden.