

Gesetz der Schwerkraft

Arkane Essenzmagieliste

1 Schweben I (K) / D: C; R: S • Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 20 cm pro Runde auf und ab schweben. Richtungsänderungen sind nicht möglich und der Zaubernde darf keine Bewegungen unternehmen.

2 Schwerkraft aufheben I (K) / D: 1 Rd/St; R: Ziel • Der Zaubernde kann die Schwerkraft verringern, so dass viele Aktionen leichter gelingen. Das Ziel erhält einen Bonus von +10 auf alle Aktionen bei denen die Schwerkraft eine Rolle spielt.

3 Schweben II • Wie *Schweben I*, aber der Zaubernde bewegt sich mit 30 cm pro Stufe vorwärts und kann einfache Bewegungen ausführen.

5 Schwerkraft verdichten I (K) / D: C; R: 30m • Der Zaubernde verstärkt die Schwerkraft auf ein Objekt oder Körper. Das Objekt zu bewegen ist also schwerer und nur mit einem Malus von -20 möglich. Personen erhalten -20 auf alle Aktionen bei denen die Schwerkraft eine Rolle spielt.

6 Schwerkraft kontrollieren I (K) / D: C; R: 1m/St • Der Zaubernde konzentriert sich auf ein Objekt oder Person bis maximal 50 Kg und lässt diese durch die Luft schweben. Das schwebende Objekt kann er frei in der Luft bewegen. Wesen mit eigenem Willen steht ein WW gegen die Auswirkung dieses Zaubers zu.

7 Fliegen I (K) / D: C; R: S • Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 50 cm pro Runde fliegen. Bei diesem Zauber umgeht der Zaubernde die Schwerkraft und formt diese nach seinen Wünschen, so dass Wind und Wetter keinen Einfluss auf ihn haben.

8 Schwerkraft aufheben II • Wie *Schwerkraft aufheben I*, aber das Ziel erhält einen Bonus von +20.

10 Geschosse kontrollieren I (K*) / D: C; R: 30m • Durch das Senken der Schwerkraft macht das Geschoss zweifachen Trefferschaden. Im Gegensatz dazu kann das Geschoss auch durch Erhöhung der Schwerkraft verlangsamt werden, so dass diese nur noch 50 % Trefferschaden anrichten und der kritische Treffer um eine Stufe gesenkt wird. Für das Ausweichen oder Fangen solcher verlangsamt Geschosse gilt ein Bonus von +20.

11 Schweben III • Wie *Schweben I*, aber der Zaubernde bewegt sich mit 50 cm pro Runde fort und ist sogar in der Lage während des Schwebens normal kämpfen.

12 Schwerkraft verdichten II • Wie *Schwerkraft verdichten I*, aber der Malus beträgt -40.

13 Erdrücken (K) / D: 1Rd/St; R: 30m • Der Zaubernde kann ein Ziel mit Hilfe der Schwerkraft gerade zu zerquetschen. Entweder auf dem Boden oder auch an einer Wand. Das Ziel ist absolut bewegungsunfähig (kein WW). Misslingt auch noch der WW, erleidet das Opfer zwei kritische Hiebschäden Klasse „E“ mit dem doppelten Trefferschaden. Der Zauber kann aufrechterhalten werden und der Schaden wiederholt sich jede Runde. Allerdings steht dem Opfer auch jede Runde ein WW zu und der Zauber kostet jede Runde erneut MP.

14 Fliegen II • Wie *Fliegen I*, aber der Zaubernde bewegt sich mit 1 m pro Runde fort und ist sogar in der Lage während des Fliegens normal zu kämpfen.

15 Schwerkraft kontrollieren II • Wie *Schwerkraft kontrollieren I*, aber der Zaubernde kann Objekte und Personen bis 100 Kg bewegen.

16 Schwerkraft aufheben III • Wie *Schwerkraft aufheben I*, aber das Ziel erhält einen Bonus von +30.

17 Schwerkraft verdichten III • Wie *Schwerkraft verdichten I*, aber der Malus für das Ziel beträgt -60.

18 Schweben IV • Wie *Schweben I*, aber der Zaubernde bewegt sich mit 1 m pro Runde fort und ist sogar in der Lage während des Fliegens weitere Zauber auszusprechen.

20 Geschosse kontrollieren II • Wie *Geschosse kontrollieren I*, aber der Zaubernde kann bis zu drei Geschosse kontrollieren, wobei beim Senken der Schwerkraft der zweifache Trefferschaden entsteht und zusätzlich der kritische Treffer um eine Stufe angehoben werden kann und beim Erhöhen der Schwerkraft nur noch 25 % Trefferschaden angerichtet wird und der kritische Treffer um eine Stufe gesenkt wird. Für das Ausweichen oder Fangen solcher verlangsamt Geschosse gilt ein Bonus von +50.

25 Fliegen III • Wie *Fliegen I*, aber der Zaubernde bewegt sich mit 3 m pro Runde fort und ist sogar in der Lage während des Fliegens weitere Zauber auszusprechen.

30 Schwerkraft kontrollieren III • Wie *Schwerkraft kontrollieren I*, aber der Zaubernde bewegt Personen und Objekte bis zu 25 Kg pro Stufe.

35 Schwerkraft verdichten IV • Wie *Schwerkraft verdichten I*, aber der Malus für das Ziel beträgt -80.

40 Geschosse kontrollieren III • Wie *Geschosse kontrollieren I*, aber der Zaubernde kann bis zu 5 Geschosse kontrollieren, wobei beim Senken der Schwerkraft der dreifache Trefferschaden entsteht und der kritische Treffer um eine Stufe erhöht wird. Beim Erhöhen der Schwerkraft werden die Geschosse einfach zu Boden fallen, oder extrem langsam werden. Für das Ausweichen oder Fangen solcher verlangsamt Geschosse gilt ein Bonus von +100.

50 Wahres Erdrücken • Wie *Erdrücken*, aber das Opfer erleidet bei misslungenen WW vier kritische Hiebschäden Klasse „E“ mit dem vierfachen Trefferschaden.

