

Gesetz des Sandes

Arkane Essenzmagieliste

Anmerkung: Für viele Sprüche dieser Liste wird Sand benötigt. Dieser Sand muß auch tatsächlich im näheren Umfeld des Zaubernenden vorhanden sein. Außerdem ist die Konsistenz des Sandes zu berücksichtigen.

1 Erde zu Sand (K) / D: -; R: 30 m · Der Zaubernde verwandelt einen Kubikmeter Erde pro Stufe in Sand.

3 Stein zu Sand (K) / D: -; R: 30 m · Der Zaubernde verwandelt einen Kubikmeter Stein pro Stufe in Sand.

4 Sandsturm (K) / D: 1 Rd/St; R: 30 m · Der Zaubernde beschwört einen kleinen Sandsturm herauf der alle Opfer in einem Feld ($r = 3$ m) extrem verwirrt. Für die Dauer des Aufenthalts im Wirkungsbereich des Spruches sind die entsprechenden Personen handlungsunfähig. Der Sturm kann mit einem Meter pro Stufe und Runde fortbewegt werden.

5 Austrocknen (K) / D: -; R: 30 m · Entzieht 3 m³ Sand pro Stufe die Feuchtigkeit. Kann auch auf Schlamm oder Matsch angewendet werden.

6 Wässern (K) / D: -; R: 30 m · Der Zaubernde kann 3 m³ Sand pro Stufe wässern. Dadurch verleiht er dem Sand entweder Festigkeit, oder er wird schlammig.

7 Sand formen I (K) / D: -; R: 30 m · Mit diesem Zauber kann eine beliebige, mögliche, starre Figur aus Sand erstellt werden. Hierzu kann der Zaubernde einen Kubikmeter Sand pro Runde und Stufe verwenden.

8 Sandstrahl I (E) / D: -; R: 30 m · Aus der Handfläche des Zaubernenden bricht ein Schwall Sand. Die Auswirkungen dieses Zaubers werden auf ATM 5 ermittelt. Ein Sandstrahl verursacht kritische Stoßschäden.

10 Sandwelle (K) / D: C; R: 30 m · Dieser Zauber erzeugt eine kleine Düne (ca. 60 cm hoch), die sich rasenschnell auf Sandflächen fortbewegt. Um der Düne zu entgehen ist ein erfolgreiches Bewegungsmanöver (Schwierigkeitsgrad variabel) notwendig, um nicht von den Füßen gerissen zu werden und einen kritischen Stoßschaden der Klasse „C“ hinnehmen zu müssen.

12 Heißer Sand (K) / D: 1 Rd/St; R: 30 m · Ein Gebiet mit Sand, Radius drei Meter, wird erhitzt. Bei Hautkontakt oder Kontakt mit schlecht geschützten Stellen erleidet das Opfer einen kritischen Hitzeschaden „C“.

15 Sand formen II (K) / D: -; R: 30 m · Wie *Sand formen I*, nur hat der Zaubernde 2 m³ Sand pro Runde und Stufe zur Verfügung.

16 Sandstrahl II (E) / D: -; R: 45 m · Dieser Spruch kombiniert die Auswirkungen der Sprüche *Sandstrahl I* und *Heißer Sand*.

18 Sand härten (K) / D: P; R: 30 m · Mit dem Einsatz dieses Spruches kann Sand jeglicher Form so

extrem gehärtet werden das er nicht mehr zerfällt, oder auseinander gedrückt werden kann.

20 Sand beleben (K) / D: V; R: 30 m · Um diesen Spruch anwenden zu können ist zunächst der Einsatz des Spruches *Sand formen I, II oder III* notwendig. Aus dem, zu einer Kreatur geformten Sand wird belebte Materie und gehorcht den Befehlen des Zaubernenden. Die Grundwerte eines solchen Sandwesens sind: OB 20, DB 5, B&M 10. DB und B&M erhöhen sich um 0,5 pro zusätzlich eingesetztem MP und der OB um 1. Die Trefferpunkte entsprechen der doppelten Anzahl der eingesetzten Magiepunkte. Der Rüstungsschutz ermittelt sich aus dem eingesetzten MP's geteilt durch 10 wobei mathematisch auf- und abgerundet wird. Die Gesamtsumme der Magiepunkte wirkt sich auf alle Werte gleichermaßen aus. Bsp: 100 zusätzlich eingesetzte Magiepunkte würden folgende Werte für das Sandwesen bedeuten: OB 120 (20 + 100 x 1); DB 55 (5 + 100 x 0,5); B&M 60 (10 + 100 x 0,5); Treffer 200 (100 x 2); RS 10 (100 : 10). Angriffe werden normalerweise auf ATS 1 ermittelt und verursachen kritische Stoßschäden. Die Kreatur ist dauerhaft bis sie bezwungen oder durch Magie zerstört wurde.

25 Heißer Sandsturm (K) / D: 1 Rd/St; R: 30 m · Dieser Zauber kombiniert die Wirkungen der Zauber *Sandsturm* und *Heißer Sand*. Der Radius beträgt 3 m/St.

30 Sand formen III (K) / D: -; R: 30 m · Wie *Sand formen I*, nur hat der Zaubernde 3 m³ Sand pro Runde und Stufe zur Verfügung.

40 Sand lenken (K) / D: -; R: 30 m · Wie *Sand formen*, nur können selbst bewegliche Gegenstände und Figuren, wie Bögen, Peitschen, Seile etc. geschaffen werden.

50 Macht über den Sand (K, E) / D: V; R: V · Dieser Zauber erlaubt die Kombination aus drei Sprüchen dieser Liste innerhalb einer Runde, z. B. eine Sandwelle, die automatisch Erde zu Sand werden lässt und außerdem sehr heiß ist, also eine Spruchkombination aus Stufe 1, 10 und 12 darstellt.

© by Jan Hendrik Kleffmann