

Magnetismus

Arkane Mentalmagieliste

- 1 Norden bestimmen** (I) / D: -; R: S · Der Zaubernde verharrt ruhig auf einem Punkt und erkennt dann an den entsprechenden magnetischen Strahlungen die exakte Richtung nach Norden, bzw. nach Süden, je nachdem, auf welchem Teil der Erdkugel man sich befindet.
- 2 Anziehungskraft I** (K) / D: C; R: B · Der Zaubernde kann magnetische Metalle und Gegenstände zu sich holen. Einfache Barrieren werden dabei durchbrochen. Die Gesamtmenge entspricht 10 Gramm/Stufe und über eine Entfernung von 1m/Stufe. Objekte die fixiert sind, haben u. U. einen WW.
- 4 Abstoßen I** (K) / D: s; R: speziell · Der Zaubernde kann magnetische Metalle und Gegenstände weg schleudern. Einfache Barrieren werden dabei durchbrochen. Die Gesamtmenge entspricht 10 Gramm/Stufe und über eine Entfernung von 1m/Stufe. Als Angriff eingesetzt entspricht der Zauber einer schweren Armbrust, wobei der OB sich aus der Menge des Materials ergibt. 500 Gramm Material entsprechen +20 Offensivbonus. Der Zaubernde kann entscheiden wie er das vorhandene Material aufteilen will, was evtl. zuvor einen "Spalten-Spruch" erfordert. Bsp.: 5 Kilo Metall = 10 Angriffe mit je +20 oder 5 Angriffe mit je +40 oder ein Angriff mit +200. Wenn beispielsweise eine Rüstung aus Metall geschleudert werden soll, in der noch ein Träger steckt, wird ein WW notwendig.
- 5 Magnetfeld I** (K) / D: C; R: speziell · Der Zaubernde kann in einem bestimmten Bereich (10qm/Stufe) eine bestimmte Menge (100g/Stufe) magnetischer Objekte nach Belieben lenken und steuern.. Werden die Objekte festgehalten oder irgendwie geschützt wird unter Umständen ein WW fällig. Wird mit den Gegenständen ein Angriff durchgeführt richtet sich der OB nach der Masse des einzelnen Objekts. Pro 100 Gramm Gewicht +5 auf den OB.
- 8 Anziehungskraft II** (K) / D: C; R: B · Wie *Anziehungskraft I*, nur mit 100g und 10m pro Stufe.
- 9 Abstoßen II** (K) / D: C; R: B · Wie *Abstoßen I*, nur mit 100g und 10m pro Stufe.
- 10 Biegen** (K) / D: P; R: 1m/St · Der Zaubernde kann metallene Gegenstände von der Menge 1Kg/Stufe beliebig verformen. Werden beispielsweise Gegenstände festgehalten oder Personen durch diesen Zauber angegriffen, steht diesen ein WW zu.
- 12 Abstoßen III** (K) / D: C; R: B · Wie *Abstoßen I*, nur mit 500g und 100m pro Stufe.
- 15 Spalten** (K) / D: P; R: B · Der Zaubernde kann ein magnetisches Metallobjekt in so viele Stücke zersprengen, wie er Erfahrungsstufen inne hat. Wird das Objekt irgendwie geschützt kann ein WW fällig werden.
- 16 Anziehungskraft III** (K) / D: C; R: B · Wie *Anziehungskraft I*, nur mit 1Kg und 100m pro Stufe.
- 17 Abstoßen IV** (K) / D: C; R: B · Wie *Abstoßen I*, nur mit 1Kg und 1Km pro Stufe.

18 Magnetfeld II (K) / D: C; R: B · Wie *Magnetfeld I*, nur mit 1qm/St Reichweite und 500g Menge pro Stufe.

20 Abstoßen V (K) / D: C; R: B · Wie *Abstoßen I*, nur mit 1Kg und 1Km pro Stufe. Außerdem werden sämtliche, nicht-magischen Barrieren von 1cm/St durchschlagen.

25 Anziehungskraft IV (K) / D: C; R: B · Wie *Anziehungskraft I*, nur mit 10Kg und 1Km pro Stufe.

30 Magnetfeld III (K) / D: C; R: B · Wie *Magnetfeld I*, nur mit 10qm/St Reichweite und 1Kg Menge pro Stufe.

50 Anziehungskraft V (K) / D: C; R: B · Wie *Anziehungskraft I*, nur ohne Mengen- und Reichweitenbegrenzung und der WW, wenn es denn einen gibt, ist mit -50 modifiziert. Außerdem werden sämtliche, nicht-magischen Barrieren von 1cm/St durchschlagen.

© by Jan Hendrik Kleffmann