

Wege der Tiere

Arkane Leitmagieliste

1 Ohren des Luchses (N) / D: C; R: S · Solange sich der Zaubernde konzentriert nimmt er alle akustischen Signale verstärkt wahr. Seine Hörreichweite ist fünf Mal so hoch wie normal, was ihm einen Bonus (+25) auf entsprechende Wahrnehmungsmanöver einbringt.

2 Katzenpfoten (N) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Zaubernde vermag sich so leise wie eine Katze fortzubewegen. Bonus (+50) auf Schleichen.

3 Adleraugen (N) / D: C; R: S · Während der Zauberdauer kann der Zaubernde wie ein Greifvogel sehen, d. h. seine Fernsicht ist extrem variabel und gestochen scharf in einer Entfernung von bis zu 300 Metern. Seine Nahsicht hingegen ist sehr stark verschwommen.

4 Flink wie ein Wiesel I (N) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Zaubernde kann extrem schnell reagieren. Sein DB erhöht sich durch einen Bonus (+10) .

5 Nase des Hundes (N) / D: C; R: S · Wie *Ohren des Luchses*, nur bezieht sich der Zauber auf den Geruchssinn des Magiekundigen.

6 Haut des Laubfrosches (K) / D: C; R: S · Die Haut des Zaubernden sondert ein giftiges, ätzendes Sekret ab. Jeder direkte Hautkontakt macht eine WW gegen die Stufe des Zaubernden notwendig, um nicht einen Säureschaden der Klasse „B“ hinzunehmen.

7 Kräfte des Bären (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Die Körperkraft des Zaubernden erhöht sich in einem solchen Maße das seine körperlichen Angriffe, gleich welcher Art, stets den doppelten Trefferschaden verursachen.

8 Klettern wie eine Spinne (N) / D: C; R: S (N) / D: C; R: S · Während sich der Zaubernde konzentriert kann er sich in normaler Geschwindigkeit auch kletternd fortbewegen, ähnlich den Bewegungen einer Spinne.

9 Flink wie ein Wiesel II (N) / D: 1 Rd/St; R: S · Wie *Flink wie ein Wiesel I*, nur beträgt der Bonus +15.

10 Speien wie die Kobra (K) / D: -; R: 3m · Der Zaubernde verschießt aus seinem Mund einen gezielten Giftstrahl. Trifft dieser Giftstrahl sein Opfer an einer ungeschützten Stelle so wird ein WW gegen die Stufe des Zaubernden notwendig. Die Wirkung des Giftes kann variieren und Bedarf dem Einverständnis des Spielleiters.

12 Tarnung des Chamäleons (N) / D: C; R: S · Der Zaubernde verschmilzt optisch und farblich vollkommen mit seiner Umgebung. Bonus von +100 auf Verbergen. Dem Zaubernden ist es sogar erlaubt äußerst langsame Bewegungen durchzuführen.

14 Kräfte des Bären II (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Wie *Kräfte des Bären I*, aber der angerichtete Trefferschaden wird verdreifacht.

17 Flink wie ein Wiesel III (N) / D: 1 Rd/St; R: S · Wie *Flink wie ein Wiesel I*, nur beträgt der Bonus +20.

20 Schwimmen wie ein Fisch (N) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Zaubernde kann sich unter Wasser so schnell fortbewegen als wäre er an Land. Zusätzlich kann er auch unter Wasser atmen.

25 Kräfte des Bären III (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Wie *Kräfte des Bären I*, aber der angerichtete Trefferschaden wird vervierfacht.

30 Sinne der Fledermaus (N) / D: 1 Rd/St; R: S · Egal ob es stockfinster, oder magisch dunkel ist, oder auch wenn der Zaubernde blind wäre, kann er sich durch den Einsatz dieses Spruches so geschickt bewegen, als er könnte er wie am helllichten Tag sehen und als hätte er ein 360° Gesichtsfeld. Nur wenn in seiner Umgebung auch noch absolute Stille oder ohrenbetäubender Lärm vorherrscht ist auch er hilflos.

40 Vollendete Tarnung des Chamäleons (N) / D: -; R: S · Wie *Tarnung des Chamäleons*, nur kann sich der Zaubernde vollkommen normal bewegen und braucht sich auch nicht zu konzentrieren.

50 Vollendetes Verständnis der Tiere (K) / D: V; R: S · Ermöglicht jede Runde den Einsatz eines niedrigstufigeren Zauberspruches aus dieser Liste.

© by Jan Hendrik Kleffmann