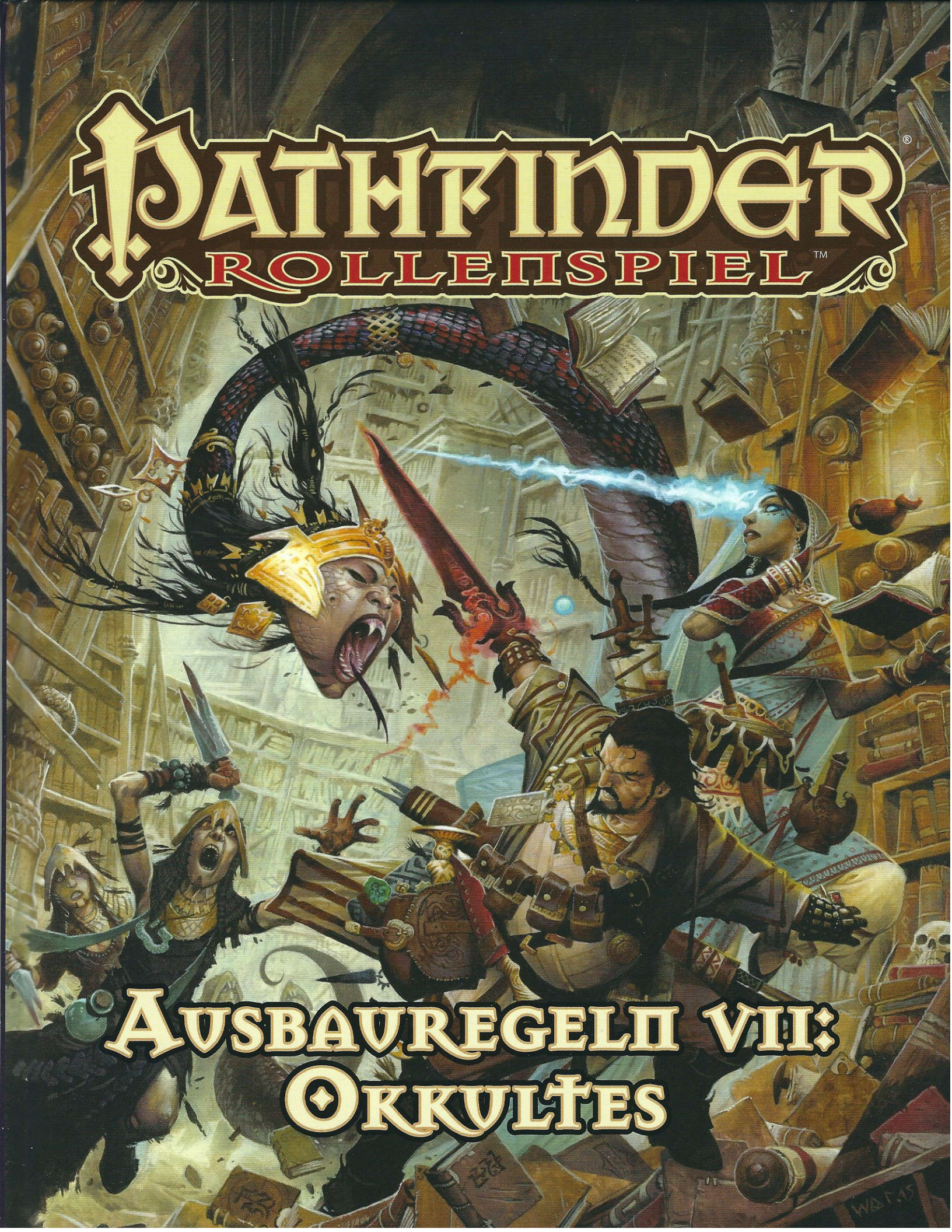
Pathfinder® Rollenspiel™



Ausbauregeln VII: Okkultes

17 - 1022

Pathfinder Rollenspiel

Ausbauregeln VII: Okkultes

Impressum

Lead Designer · Jason Bulmahn
Designers · Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Authors · John Bennett, Logan Bonner, Robert Brookes, Jason Bulmahn, Ross Byers, Adam Daigle, John Compton, Jim Groves, Thurston Hillman, Eric Hindley, Brandon Hodge, Ben McFarland, Erik Mona, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Alex Riggs, F. Wesley Schneider, Robert Schwalb, Mark Seifter, Russ Taylor, and Steve Townshend
Creative Consultant · Brandon Hodge
Cover Artist · Wayne Reynolds
Interior Artists · David Alvarez, Rogier van de Beek, Subroto Bhaumik, Tomasz Chistowski, Felipe Escobar, Taylor Fischer, Mariusz Gandzel, Igor Grechanyi, Caio Maciel Monteiro, Federico Musetti, Nikolai Ostertag, Emiliano Petrozzi, Roberto Pitturru, Wayne Reynolds, Alexandru Sabo, Bryan Sola, Nemanja Stankovic, and Ivan Troitsky
Creative Director · James Jacobs
Editor-in-Chief · F. Wesley Schneider
Executive Editor · James L. Sutter
Senior Developer · Rob McCreary
Developers · John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens
Assistant Developers · Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, and Linda Zayas-Palmer
Senior Editors · Judy Bauer and Christopher Carey
Editors · Joe Homes and Jason Keeley
Managing Art Director · Sarah E. Robinson
Senior Art Director · Andrew Vallas
Art Director · Sonja Morris
Graphic Designers · Emily Crowell and Ben Mouch
Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Marketing Director · Jenny Bendel
Vice President of Finance · Christopher Self
Staff Accountant · Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Software Development Manager · Cort Odekirk
Senior Software Developer · Gary Teter
Campaign Coordinator · Mike Brock
Project Manager · Jessica Price
Licensing Coordinator · Michael Kenway
Community Team · Liz Courts and Chris Lambertz
Customer Service Team · Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter, and Diego Valdez
Warehouse Team · Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team · Christopher Anthony, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith, and Scott Spalding
Special Thanks · The countless players and Game Masters who have helped us refine this game over the years.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel: Occult Adventures
Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Peter Basedau, Thomas Benn, Christian Loch, Thorsten Naujoks, Ralph Schäfer
Layout: Matthias Lück

HLB
RheinMain

This game is dedicated to Gary Gygax and Dave Arneson.
Based on the original roleplaying game rules designed by Gary Gygax and Dave Arneson and inspired by the third edition of the game designed by Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.
This game would not be possible without the passion and dedication of the thousands of gamers who helped playtest and develop it. Thank you for all of your time and effort.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Roleplaying Game Occult Adventures is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2015 Paizo Inc. © 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

ULISSES SPIELE

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50026
ISBN 978-3-95752-284-9

paizo

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 4

KAPITEL 1: OKKULTE KLASSEN 8
Kinetiker 10
Elemente 14
Wilde Gaben 15
Medium 30
Geister 33
Mediumzauber 37
Mentalist 38
Mentalistendisziplinen 42
Mentalistenzauber 47
Mesmerist 50
Mesmeristenzauber 56
Okkultist 58
Zauberschulen 62
Okkultistenzauber 70
Spiritist 72
Spiritistenzauber 76
Phantome 78
Bevorzugte Volksklassenoptionen 84

KAPITEL 2: ARCHETYPEN 86
Kinetiker 88
Medium 92
Mentalist 96
Mesmerist 100
Okkultist 104
Spiritist 108
Andere Klassen 112

KAPITEL 3: TALENTE 126
Talentarten 128
Talentbeschreibungen 128
Talentübersicht 130

KAPITEL 4: MENTALE MAGIE 142
Mentale Magie 144
Zauberlisten 145
Zauber 156

KAPITEL 5: OKKULTE REGELN 192
Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen 194
Auren 198
Besessenheit 200
Chakras 202
Geistduelle 204
Okkulte Rituale 208
Beispielrituale 209
Rituale entwickeln 214

KAPITEL 6: OKKULTE KAMPAGNEN 216
Okkulte Kampagnen leiten 218
Okkulte Orte 226
Örtliche Geister 226
Neue Regeln für Spukerscheinungen 228
Neue Spukerscheinungen 230
Leylinien 232
Geistebenen 234
Esoterische Ebenen 238

KAPITEL 7: OKKULTE BELOHNUNGEN 246
Abenteurerausrüstung 248
Alchemistische Gegenstände 251
Magische Gegenstände 252
Verfluchte Gegenstände 265
Artefakte 267

INDEX 270
Open Game License 271

Vorwort

Betrete eine Welt, in der nichts ist, wie es zu sein scheint – wo Schlachten in deinem Verstand ausgetragen werden und der Preis deine unsterbliche Seelen sein könnte. Mittels der esoterischen Geheimnisse des Okkulten können mutige Wissenssucher ein Licht in der Dunkelheit des Unbekannten entfachen und beginnen, das sonderbarste aller Rätsel zu lösen – die Wahrheit.

In dieser verborgenen Welt wirst du auf neue wundersame, wie seltsame Kräfte stoßen, auf zahlreiche und unberechenbare Feinde und unwahrscheinliche Verbündete, welche für das von ihnen gehortete esoterische Wissen merkwürdige Gefallen erbitten. Du wirst Reisen in die Tiefen des Verstandes unternehmen, deinen Körper verlassen und andere Existenzebenen betreten. Sofern du clever bist, kommst du vielleicht lebend zurück – doch selbst dann überlebt kaum jemand solche Erfahrungen, ohne dass sie ihn verändern. Welchen Teil deines Selbst wirst du verlieren, um deine Ziele zu erreichen? Was wirst du zu opfern bereit sein? Wer wirst du werden?

Anhänger des Okkulten bezeichnen die verborgenen magischen Traditionen des Okkulten oft als „Mentalmagie". Beim Wirken mentalmagischer Zauber greifst du allein auf Gedanken und Emotionen zurück statt auf Worte und Gestik. Daher können sich mentalmagische Zauberkundige unerkannt mitten unter anderen Zauberkundigen aufhalten. Der Hexenmeister deines Dorfes könnte in Wahrheit ein Mentalist auf der Suche nach der Lösung eines karmalen Rätsels sein oder ein listiger Mesmerist, welcher sich langsam eine Gefolgschaft aus unter seiner geistigen Kontrolle stehenden Kultanhängern aufbaut. In der Welt des Okkulten bestehen Rätsel aber aus vielen Schichten und die Lösung des karmalen Rätsels mag einen auf der Astralebene gefangenen Schrecken freisetzen, während die geistig versklavten Anhänger des Mesmeristen vielleicht die Dorfbewohner vor einer bösen Macht beschützen sollen, welche tief unter dem Ort eingekerkert ist.

Um Unschuldige vor Gefahren zu beschützen, die sie nicht sehen – Geschweige denn verstehen – können, erfordert eine einzigartige Kategorie von Helden, welche über esoterisches Wissen verfügen und bereit sind, nicht nur Leib und Leben, sondern auch Verstand und Seele zu riskieren. Okkulte Macht besitzt ihren Preis und selbst wenn du bereit sein solltest, diesen zu entrichten, mag es sein, dass niemand dir jemals für die übernommenen Verantwortungen dankt. Wenn ein Pala-

din mit seiner heiligen Macht eine Armee von Untoten aufhält, welche die Königslande verheert, mag ihm dies einen Ritterschlag oder einen Adelstitel einbringen und natürlich die Bewunderung des ganzen Reiches. Doch wenn ein Okkultist mittels Psychometrie einen wahnsinnigen Architekten davon abhält, die Geometrie von Stadtvierteln so zu verändern, dass sie langsam mit einer bösartigen, ihrer selbst bewussten Metropole einer fremdartigen Dimension verschmilzt, werden nur er und der Architekt wirklich um die Bedrohung wissen. Und sollte der Architekt aufgrund seiner philanthropischen Werke und großartigen öffentlichen Bauten von der Bevölkerung und der Obrigkeit geliebt werden, mag es sein, dass der Okkultist, der die Stadt gerettet hat, fliehen muss, um nicht in einer Gefängniszelle zu enden. Doch auch dann mag er vielleicht den Zorn der Geheimgesellschaft auf sich ziehen, welcher der Architekt angehört, samt ihrer monströsen Schutzherren. So ist das Leben derer, die am Rand des sterblichen Verständnisses arbeiten. Diese wissen, dass jede Tat, egal wie wohlmeinend, ungewollte Konsequenzen hat, so wie ein ins Wasser geworfener Stein Wellen auf der Oberfläche erzeugt.

Worum geht es in diesem Band?

Jedes Abenteuer kann okkulte Elemente enthalten, seien es Mysterienkulte oder Kreaturen, welche Geist und Verstand angreifen. Was also unterscheidet ein okkultes Abenteuer von anderen Abenteuern in einer Welt, in welcher Magier und Kleriker ihre Zauber offen wirken und Magie akzeptiert und verstanden wird? Das Kernkonzept hinter einem okkulten Abenteuer besagt, dass rohe Macht nicht alles ist. In einer typischen Kampagne streben Abenteurer danach, ihre Macht zu vergrößern, um sich zunehmend größeren Herausforderungen stellen zu können. Ein Schüler des Okkulten dagegen weiß, dass Macht korrumpieren kann, dass manche Kämpfe nicht allein mit Muskelkraft zu gewinnen sind und dass es Wesen gibt, welche imstande sind, die normalen Regeln des Multiversums zu ignorieren und die unter den Größten und Mächtigsten wandeln wie Wölfe unter Schafen.

Zu den wichtigsten Merkmalen einer okkulten Kampagne gehört es, dass der Fokus auf dem Verstand statt auf direktem Kampf und Konfrontationen liegt. Die meisten okkulten Klassen besitzen mehr mentale Fähigkeiten als körperliche und verfügen über die Mittel, Gedanken zu erspähen, Hilfe aus dem Jenseits zu erbitten und Rätsel aufzuklären. Statt weltlicher Ruinen erkunden okkulte Abenteurer die Geschichte von Orten und Gegenständen anhand hinterlassener mentaler Abdrücke. Wenn magische Waffen gegen rachsüchtige Geister nicht helfen, mag der Schlüssel in einer Abhandlung zu den Manifestationen extraplanarer Wesen liegen. Und das Unterminieren der Lehren eines Kultes mag diesen sicherer und besser aushebeln und seinem Ende zuführen, als den Anführer zu töten.

Ein okkultes Abenteuer ist eine Studie der Komplikationen und Widersprüche, bei dem sich hinter fast jedem enthüllten Geheimnis ein neues, noch größeres Rätsel verbirgt. Nur mit Wissen kann man okkulten Problemen begegnen, doch mehr zu erfahren bedeutet, sich auch größeren Gefahren auszusetzen. Die Erkundung einer fremden Ebene oder eines Traumreiches mag zeigen, dass der Ort noch komplexer ist als erwartet. Ein Kreuzzug zur Bezwingung einer finsteren, unbekannten Macht kann zu einem Höhepunkt führen, bei dem die Abenteurer erkennen müssen, dass ihre Beute die eigene Vernichtung oder Verbannung nicht fürchtet. Ebenso können okkulte Wesen und Mächte Abenteurer als ebenso widersprüchlich und rätselhaft einstufen wie Abenteurer die Bewohner der verborgenen Welt.

In Kapitel 6 findest du Vorschläge für okkulte Abenteuer und die ihnen gemeinsamen Elemente.

Quellenverweise

Dieses Buch enthält Verweise auf einige andere Produkte des Pathfinder-Rollenspiels. Diese sind samt ihrer Abkürzungen im Folgenden aufgeführt, sind aber nicht erforderlich, um diesen Band zu verwenden.

Wenn auf ein Regelelement verwiesen wird, das in diesem Band selbst auftaucht, sei es ein Zauber, ein Talent oder anderes, so ist mit einem Sternchen (*) markiert. Derartige Regelelemente aus anderen Quellenbänden nutzen die folgenden Abkürzungen:

Expertenregeln	EXP
Ausbauregeln: Magie	ABR
Ausbauregeln II: Kampf	ABR II
Ausbauregeln III: Völker	ABR III
Ausbauregeln V: Legenden	ABR V
Ausbauregeln VI: Klassen	ABR VI
Ausrüstungskompendium	ARK
Monsterhandbuch	MHB
Monsterkompendium	MKO

Mentale Magie

Ein Okkulter Zauberkundiger greift auf die großen Kraftreservoirs seines eigenen Verstandes zurück, um Zugang zu magischen Fähigkeiten zu erlangen. Die Mentalmagie ist eine völlig neue Art des Zauberwirkens und folgt anderen Prinzipien als arkane und göttliche Magie. Ein Mentalmagiekundiger muss sich nicht denselben Beschränkungen unterwerfen wie arkane oder göttliche Zauberkundige und verzichtet gänzlich auf die körperlichen Komponenten von Zaubern. Er muss nicht mit den Armen fuchteln, magisch bedeutsame Worte zitieren oder symbolische Dinge während des Zauberns verbrauchen. Stattdessen muss er sich nur korrekt konzentrieren und ein komplexes mentales Bild oder bestimmte Gefühle heraufbeschwören, um einen mentalmagischen Zauber zu wirken. Entsprechend können sogar Gefesselte oder Gelähmte Mentalmagie wirken, solange ihr Intellekt und ihr emotionaler Zustand nicht kompromittiert sind. Selbstzweifel, Konzentrationsmangel und Furcht sind die Feinde aller Mentalmagiekundigen, nicht aber die Verwüstungen der physischen Welt.

Dennoch sind auch mentalmagische Zauber immer noch Zauber und Mentalmagiekundige immer noch Zauberkundige. Die meisten Zauber, die ein Mentalmagiekundiger wirken kann, ähneln denen ihrer arkanen und göttlichen Verbündeten, werden von ihnen aber auf andere Weise angegangen. Entsprechend bestehen ihre Zauberlisten weitestgehend aus

bereits existenten Zauber und können Nichtmentalmagiekundige auch viele der neuen, in diesem Band vorgestellten Zauber wirken.

Die Regeln für Mentalmagie werden im Näheren in Kapitel 4 aufgeführt.

Zum Aufbau dieses Buches

Jedes Kapitel dieses Bandes enthält Regeln, die um ein gemeinsames Thema angeordnet sind, seien es Klassen, Archetypen, Talente oder Zauber. Die meisten Kapitel richten sich an Spielleiter und Spieler, während Kapitel 6 eher für Spielleiter gedacht ist, die eine okkulte Kampagne planen.

Kapitel 1 — Okkulte Klassen: Wo sind die Helden, welche die Welt vor den unerklärbaren Bedrohungen des Okkulten retten können? Genau hier in diesem Kapitel! Dieses enthält sechs neue Klassen, welche nicht nur perfekt in eine Kampagne voller okkulter Themen passen, sondern auch dieselbe Vielzahl an Konzepten, Themen und Spielstilen abdecken, die du von allen Pathfinder-Grundklassen erwarten kannst, so dass sie in nahezu jeder Kampagne gedeihen können, egal ob ernster Horror oder spaßige Prügeleien in Gewölben. Hier einige der interessantesten und ikonischsten Merkmale der neuen Klassen:

Kinetiker: Diese Meister der Elemente nutzen fremdartige und kaum kontrollierbare Kräfte, während sie ihre Leiber strapazieren, die als Gefäße für die zornige Macht der Elementarebenen dienen. Ein Kinetiker kann die Elemente im Kampf nutzen, um seine Gegner zu vernichten, und außerhalb von Kämpfen, um seine Mitstreiter zu unterstützen. Indem er seinen Körper stärker belastet, als eigentlich klug ist, kann er Dinge erreichen, die ihm andernfalls nicht möglich sind. Solltest du einen rätselhaften Nichtzauberkundigen spielen wollen, der einen großen Preis dafür bezahlt, im Notfall seine Fähigkeiten verstärken zu können, solltest du den Kinetiker ins Auge fassen.

Medium: Die Astralebene ist die Heimat von Wesen, die durch die Geschichten aus alter Zeit geformt und gestärkt werden. Das Medium ruft diese Geister der Legenden, jene idealisierten Versionen der Protagonisten von Sagen, Märchen und Legenden, nimmt sie in sich auf und nutzt ihre vielfältigen Kräfte, um seine eigenen derart zu verändern, dass es jede von der Gruppe benötigte Rolle ausfüllen kann. Wenn du Vielseitigkeit magst und gern genau das bist, was die Gruppe in einer gegenwärtigen Situation benötigt, dann könnte das Medium dein Wahl sein – doch sei gewarnt, die Geister verlangen einen Preis für ihre Unterstützung!

Mentalist: Die mächtigen und rätselhaften Mentalisten sind die Hauptzauberkundigen der okkulten Welt und können als einzige manche mentalmagischen Zauber von großer Macht wirken. Jeder von ihnen geht seine Magie mit Hilfe einer Disziplin an, die ihm besondere Fähigkeiten verleiht. Seine Meisterschaft Mentaler Verstärkungen ermöglicht es ihm, seine Zauber spontan zu verändern und seinen Bedürfnissen anzupassen. Solltest du gern spontane Zauberkundige wie z.B. Hexenmeister spielen und zudem Vielseitigkeit und Bastelei mögen, solltest du dir den Mentalisten ansehen.

Mesmerist: Diese geborenen Lügner und Meister des Geistes nutzen ihre unheimlichen, starren Blicke, um Gegner zu schwächen. Ferner haben sie Hypnotische Tricks in ihrem Arsenal, um ihre Verbündeten im Vorfeld auf Probleme vorzubereiten. Der Mesmerist belegt eine ähnliche unterstützende Rolle wie der Barde, doch statt seine Verbündeten zu stärken und zu schützen, schwächt er seine Gegner und setzt sie außer Gefecht. Wenn du Charaktere mit vielen Fertigkeiten schätzt, welche die Gruppe unterstützen, aber zugleich daran interessiert bist, in die Offensive zu gehen, dann könnte der Mesmerist etwas für dich sein.

Okkultist: Okkultisten sind bewandert auf esoterischen Wissensgebieten, der materiellen Welt aber dennoch stark verbunden. Sie nutzen die Macht ihrer Paraphernalien, um Magie auszuüben. Bei diesen Dingen kann es sich um magische Gegenstände handeln, aber auch um gewöhnliche Objekte mit einer übersinnlichen Bedeutung wie die Fingerknochen von Heiligen, einen Dolch, der bei 99 rituellen Opferungen benutzt wurde, oder die Halskette der Mutter des Okkultisten. Diese Paraphernalien verleihen ihm Nachhallende Fähigkeiten und Zugang zu magieschulenbezogenen Fähigkeiten, zudem erlangt er Mentalmagiezauber, Zugang zu vielen Fertigkeiten und die Gabe, Gegenstände zu lesen und mächtige Bannkreise zu ziehen. Ein Okkultist hat daher in fast jeder Situation ein Ass im Ärmel. Wenn du einen abgerundeten Charakter spielen möchtest, dessen Fähigkeiten auf einer Sammlung einzigartiger Gegenstände basieren, dann solltest du überlegen, einen Okkultisten zu spielen.

Spiritist: Wenn die Toten von starken Emotionen an die Welt der Sterblichen gefesselt werden, finden sie sich unweigerlich zur Ebene der Negativen Energie gezogen, welche sie zu Untoten verformt oder verzerrt. Ein Spiritist geht mit einem dieser Geister eine Bindung ein, ehe diese Verwandlung vollzogen ist, und bietet diesem Phantom eine sichere Zuflucht – im Gegenzug erhält er einen mächtigen Diener. Solltest du dir einen Gefährten mit der Gabe wünschen, zwischen mehreren Formen wechseln und sogar mit deinem Charakter verschmelzen zu können, um dir zusätzliche Optionen zu verschaffen, solltest dir den Spiritisten näher ansehen.

Kapitel 2 — Archetypen: Verbinde all deine Lieblingsklassen mit der Macht des Okkulten oder individualisiere die neuen okkulten Klassen mit Dutzenden von Archetypen. Hinzu kommen neue alchemistische Entdeckungen, Ritterorden, Hexenmeisterblutlinien und Hexenschutzherren. Spielst du einen Okkulten Detektiv oder einen Kriegsokkultisten? Einen Geisterreiter oder einen Librophagen? – Egal für welche Art von Charakter du dich entscheidest, dieses Kapitel enthält viele interessante neue Optionen, mit denen du dich befassen kannst.

Kapitel 3 — Talente: Dieses Kapitel enthält Dutzende neuer Talente – manche unterstützen die neuen Klassen, andere sind allen Charakteren verfügbar, die sich mit dem Okkulten befassen wollen, und wieder andere stellen eine Verbindung zu den neuen okkulten Regeln in Kapiteln 5 dar. Sei es ein Gemeinschaftstalent, dass zwei Kinetikern ermöglicht, ihre elementaren Geschosse zu einem spezialisierten Geschoss zu verbinden, oder ein Talent, dass es dir erlaubt, deinen Verstand für die Emotionen anderer zu öffnen, auch wenn du deine mentale Verteidigung dabei vernachlässigst, lassen dich diese Talente alle Arten okkulter Charaktere erschaffen.

Kapitel 4 — Mentale Magie: Dieses Kapitel stellt mit der Mentalmagie eine völlig neue Art von Magie vor, die weder arkanen, noch göttlichen Ursprunges ist. Diese Magie verwendet Emotionen und Gedanken als Komponenten anstelle von

Gesten und Worten. Von den vielen neuen Zaubern in diesem Kapitel können viele in schwächeren Versionen gewirkt werden – bei dieser neuen Art gestufter Zauber sind Zauberkundige, welche die Zauber kennen, in der Lage, auch alle schwächeren Versionen zu wirken. Dazu kommen Zauber wie *Akasha-Vorlage*, durch den du eine Kopie deiner selbst erschaffen kannst, über welche du dem Tod entrinnen kannst, oder *Traumgefährt*, durch den du ein gewaltiges Gefährt erschaffen kannst, um durch die Dimension der Träume zu segeln – wenn du diese Zauber anwendest, wirst du nie wieder derselbe sein (insbesondere wenn du *Mächtiges Verstand tauschen* wirkst, um auf immer mit einem anderen den Körper zu tauschen)!

Kapitel 5 — Okkulte Regeln: Dieses Kapitel enthält eine Vielzahl neuer Untersysteme, die nicht nur Bestandteile okkulter Kampagnen sind, sondern auch leicht einzeln oder komplett in jede Kampagne integriert werden können.

Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen: Dieses Regelelement baut auf den in den *Alternativregeln* eingeführten Fertigkeitsspezialisierungen auf und fügt deinen Lieblingsfertigkeiten neue und wundersame Anwendungen hinzu, welche okkulten Charakteren und jenen mit Sensitivität für das Übersinnliche offenstehen. Nutze Sprachenkunde für Tranceschrift, um die Zukunft vorherzusagen, Schätzen für Psychometrie, um mehr über die Vergangenheit eines Gegenstandes zu erfahren, Heilkunde, um unglaubliche Akte der Glaubensheilung zu vollbringen, und vieles mehr!

Auren: Wer auf das Okkulte eingestimmt ist, kann viel über eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Ort aus seiner Aura erfahren. Magische und Gesinnungsauren sind schon immer Bestandteile des Spieles gewesen, während dieser Abschnitt Aurenarten wie Emotion und Gesundheit hinzufügt und zudem allen Auren neue metaphysische Bedeutung verleiht.

Chakras: Durch das Studium der esoterischen Kunde von den Chakras kannst du tiefergehende Anwendungen von *Ki* erlernen und Kundalini-Schlangenfeuer-Energie nutzen, um die Chakras in dir zu erwecken. Indem du deine Chakras erfolgreich öffnest, wirst du im Verlauf des Kampfes zunehmend mächtiger – sofern du den körperlichen Stress überlebst!

Geistduelle: Betrete einen inneren Duellplatz, auf dem deine eigene Vorstellungskraft die einzige Grenze darstellt. Wenn dein Gegner eine Kobra-Gedankenkreatur einsetzt, dann kontere mit einer Hydra-Gedankenkreatur. Wenn er dich mit Mentalen Ranken bedroht, dann entfessele einen Sturm aus innerem Feuer. Solche Kämpfe sind erschöpfend und werden niemals leichtsinnig begonnen – obwohl die Geistebene, auf der ihr kämpft, irreal ist, stehen dennoch Leben und Tod auf dem Spiel.

Mentale Besessenheit: Besessenheit und Körpertausch-Zauber können von großer Bedeutung sein für okkulte Abenteuer. Dieser kurze Abschnitt enthält alles, was du wissen musst, um einen Charakter mit Körperdieb-Ambitionen zu spielen.

Okkulte Rituale: Manche der tiefsten und dunkelsten Geheimnisse des Okkulten sind esoterische Rituale, welche äußerst selten und fordernd bei der Ausführung sind, zugleich aber jenen fantastische Macht verleihen, die sie ausführen – selbst wenn sie normalerweise keine Zauber wirken können. Ein SL kann aus diversen Beispielritualen wählen oder eigene entwickeln, doch eines ist sicher: Hat dein Charakter ein Mal an einem okkulten Ritual teilgenommen, wirst du Zauberei fortan mit anderen Augen sehen.

Kapitel 6 — Okkulte Kampagnen: Dieses Kapitel ist dein offizieller Ratgeber, wie du Geheimnisse, Mysterien und Gefahr zu einem Teil deiner Kampagne machst. Zudem ist es voller nützlicher Tipps und Informationen zum esoterischen Denken.

Elemente, Themen und Abenteueraufhänger: Dieser Abschnitt ist ein perfekter Leitfaden, um okkulte Spiele für Kundige und Neulinge gleichermaßen zu leiten. Es beginnt mit den Definitionen der okkulten Elemente – der Bausteine einer erfolgreichen okkulten Kampagne -, verbindet diese Elemente zu Themen und nutzt diese Themen schlussendlich, um eine Vielzahl okkulter Abenteueraufhänger zu erstellen, mit denen du direkt in dein nächstes okkultes Abenteuer starten kannst.

Okkulte Örtlichkeiten: Okkulte Stätten weisen oft mysteriöse Elemente auf, aus denen jene, die sie erkunden, Informationen oder Macht erlangen können – wenn sie den Preis bezahlen. Spukerscheinungen sind seit dem *Spielleiterhandbuch* Bestandteil von Pathfinder, doch die neuen Optionen in diesem Abschnitt verbessern die narrativen Aspekte der Mechanismen einer Spukerscheinung. Als Gegensatz dienen die neuen Lokalen Geister, die eine wohlmeinende Option für nachhallende spirituelle Energie darstellen. Leylinien durchziehen das Multiversum und verleihen allen Zauberkundigen Macht, welche die seltenen Plätze finden, an denen sie auf diese zugreifen können. Geistebenen sind mentale Landschaften, welche die Tür zu fantastischen und aufregenden Abenteuern im Verstand einer Kreatur öffnen, oder mental erschaffene Welten, in denen die normalen Regeln nicht mehr gelten.

Esoterische Ebenen: Dieses Kapitel erkundet die esoterischen Ansichten der okkulten Gelehrten zum Multiversum. Diese Ansichten sind voller Rätsel, Geheimnisse und ungewöhnlicher Gleichnisse. Erfahre mehr über die ungewöhnlichen Reiche, die bedeutend für die esoterische Weltanschauung sind, und befasse dich mit der Akascha-Aufzeichnung und anderen Dingen.

Kapitel 7 — Okkulte Belohnungen: Es gibt nur einen Weg, einige der härtesten und fremdartigsten okkulten Bedrohungen zu bekämpfen: mit Gegenständen von okkulter Macht. Okkulte Belohnungen sind seltsam und außergewöhnlich. In diesem Kapitel findest du gewöhnliche, nichtmagische Gegenstände, welche beim Einsatz Okkulter Fertigkeitsspezialisierungen unterstützend wirken, aber auch machtvolle Artefakte. Es sind Gegenstände und Esoterika aus einer Vielzahl okkulter Traditionen, darunter glücksbringende *Vierblättrige Kleeblätter*, aber auch die machtvolle *Zinnkrone*. Du wirst Methoden entdecken, um in Reiche jenseits deiner Vorstellungskraft zu reisen, z.B. bizarre *Fliegende Boote* oder das enigmatische *Portalnetzwerk*. Forderst du das Schicksal heraus, indem du eine verfluchte *Affenhand* oder eine *Wahnsinnige Hand* verwendest, im Wissen, dass sie sich gegen dich und alles, was dir wichtig ist, wenden werden? Wie bei allen Dingen in der Welt des Okkulten ist wahrscheinlich alles, was zu gut erscheint, wahrscheinlich auch eine Täuschung und mag einen Preis besitzen, den du wohl nur ansatzweise verstehst...

1 Okkulte Klassen

Rivani schwebte voller Ruhe über dem Schleimbecken.

„Halt ihn beschäftigt, Erasmus.“

„Beschäftigt? Der ist sowas von beschäftigt!“

Erasmus wand sich in den Tentakeln der Kreatur und musste mit Schrecken feststellen, dass sich seine Haut und sein Fleisch dort, wo sie es berührten, in durchsichtigen Schleim verwandelten.

„Beschäftigt damit, mich zu verdauen!“

Doch der Blick der Mentalistin war so in weite Ferne gerichtet, als nähme sie ihn gar nicht wahr. Erasmus knurrte voller Frustration, dann schloss er die Augen und sprach zu dem Geist in seinem Leib: „Nun gut, König, darauf hast du doch die ganze Zeit gewartet – Zeit zum Spielen.“

Barbarisches Gelächter hallte in seinem Kopf wieder, als sich seine Hand wie von selbst bewegte und sein Sternmesser durch das fremdartige Fleisch schnitt …

Okkulte Klassen

Jenseits der Verehrung des Göttlichen und den Studien der arkanen Gelehrten liegt das rätselhafte Reich des Verstandes, welches durch die auch als Mentale Magie bezeichnete Kraft des Übersinnlichen erreicht werden kann. Klassen, welche sich dieser Magie bedienen, nutzen dazu angeborene Geisteskräfte, egal ob sie direkt Zauber wirken, elementare Effekte erschaffen oder psychische Energie durch Gegenstände kanalisieren. Angehörige dieser okkulten Klassen werden vom Rätselhaften und Verborgenen angezogen; sie verfügen über Verbindungen zur zeitlosen Astralebene, der von Spuk heimgesuchten Trostlosigkeit der Ätherebene und auch zur Geschichte der Materiellen Ebene, welche als psychische Eindrücke an Orten und Gegenständen zu finden ist.

Die Mentale Magie (oder auch Mentalmagie) ist eine dritte Art von Magie, welche anders als die arkane und göttliche Magie funktioniert; die Regeln hierzu findest du in Kapitel 4 auf Seite 144.

Die Zauberlisten der Okkulten Klassen enthalten viele neue Zauber aus Kapitel 4, die es ihnen ermöglichen, ihre geistigen Kräfte vollständig zu nutzen. Diese Zauber, wie auch alle anderen neuen Regelelemente in diesem Buch, sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Klassen

Die sechs neuen Klassen, die in diesem Band vorgestellt werden, nutzen alle Mentale Magie. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass sie Zauber der Kategorie Mentale Magie wirken. Dabei handelt es sich um die folgenden neuen Klassen:

Kinetiker: Dank seiner Verbindung zu den Elementen kann ein Kinetiker Energie in Gestalt kinetischer Geschosse hervorbringen. Er wirkt keine Zauber, sondern setzt einzigartige übersinnliche zauberähnliche Fähigkeiten ein, welche Wilde Gaben genannt werden. Mit diesen manipuliert er elementare Energie und Masse.

Medium: Indem das Medium Geister an Orten der Macht kontaktiert, gestattet es den Persönlichkeiten legendärer Helden, seine eigene zu unterdrücken und so in großem Umfang seine Fähigkeiten und Zauber zu verändern. Zudem hält er Sèancen ab, um sich und seinen Verbündeten Vorteile zu verschaffen.

Mentalist: Mit seinem unglaublich mächtigen Geist kann der Mentalist Zauber wirken, die weitaus machtvoller sind als die der Angehörigen anderer okkulter Klassen. Er greift über eine bestimmte Disziplin auf seine Zauber zu und kann Zauber der Mentalmagie beim Wirken verändern und verstärken.

Mesmerist: Der durchbohrende, starrende Blick eines Mesmeristen ermöglicht es ihm, in den Verstand anderer einzudringen. Als Meister der Illusionen und Verzauberung kontrollieren und beeinflussen Mesmeristen das Verhalten anderer.

Okkultist: Ein Okkultist konzentriert übersinnliche Kräfte in diversen Antiquitäten und Erinnerungsstücken an die Vergangenheit, um seine Fähigkeiten zu nutzen. Jede Art dieser Paraphernalien erlaubt ihm, eine andere Schule der Magie zu nutzen.

Spiritist: Ein Spiritist ist auf die Geister der Toten eingestimmt und geht eine Verbindung mit einem Phantom ein - einem zurückgekehrten Geist, der noch Dinge zu erledigen hat, aber nicht zu einem Untoten wird. Dieser geisterhafte Verbündete kann unterschiedliche Gestalten annehmen, indem er aus der Sicherheit des Verstandes des Spiritisten hervorbricht, um eine körperlose Gestalt oder einen ektoplasmischen Leib anzunehmen.

Kinetiker

Kinetiker sind lebende Überträger elementarer Energie und Materie, welche die Welt um sich herum manipulieren, indem sie auf die inneren Reserven ihrer eigenen Körper zurückgreifen. Ihre kinetischen Kräfte erwachen oft im Rahmen gewaltsamer oder traumatischer Erfahrungen, wobei sie ihre Macht ungewollt freisetzen. Da kinetische Kräfte nur selten vererbt werden, finden Kinetiker auch nur selten Lehrmeister, welche sie anleiten, so dass sie selbst diese Mysterien erkunden müssen, um zu erlernen, wie sie ihre Gaben kontrollieren.

Rolle: Kinetiker nutzen ihre Kräfte meistens dazu, Gegner aus der Ferne anzugreifen. Abhängig von den Gaben die sie entwickeln mag es aber sein, dass sie ihre kinetischen Kräfte in einer Vielzahl von Situationen nutzen können. Kinetiker unterscheiden sich meist stark von ihren Familien, Freunden und sonstigem Umfeld, so dass sie oft allein oder zusammen mit jenen auf Abenteuer ausziehen, die ebenfalls über außergewöhnliche Fähigkeiten verfügen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Startvermögen: 1W6 × 10 GM (im Durchschnitt 35 GM).

Klassenfertigkeiten

Ein Kinetiker besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Magischen Gegenstand benutzen (CH) und Wahrnehmung (WE).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Kinetiker verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Kinetiker sind im Umgang mit allen Einfachen Waffen und Leichten Rüstungen geübt, nicht aber mit Schilden.

Elementarer Fokus (ÜF): Mit der 1. Stufe wählt ein Kinetiker das Hauptelement, auf welches er sich spezialisiert. Dieses Element bestimmt, wie er auf die rohe Kraft der Ätherebene zurückgreift und welche besonderen Wilden Gaben (siehe unten) und Klassenfertigkeiten für ihn verfügbar werden. Er hat die Wahl zwischen Aether (Telekinese), Erde (Geokinese), Feuer (Pyrokinese), Luft (Aerokinese) oder Wasser (Hydrokinese). Er erhält die grundlegende Wilde Mehrzweckgabe seines gewählten Elementes (Schwache Aerokinese, Schwache Geokinese, Schwache Hydrokinese, Schwache Pyrokinese oder Schwache Telekinese; siehe Seite 27) als Bonusgabe. Auf Seite 14 findest du die besonderen Fähigkeiten, welche die einzelnen Elemente verleihen.

Wilde Gaben: Ein Kinetiker kann Wilde Gaben verwenden —magische Fähigkeiten, welche Zaubern ähneln, aber aus seiner angeborenen übersinnlichen Begabung resultieren und nach Belieben einsetzbar sind. In der Regel handelt es sich um zauberähnliche Fähigkeiten, wobei einige aber auch übernatürliche Fähigkeiten sind. Eine Wilde Gabe ist immer stets wenigstens einem Element (Aether, Erde, Feuer, Luft oder Wasser) zugeordnet entsprechend ihrem Elementeintrag. Kann eine Wilde Gabe in Verbindung mit mehreren Elementen genutzt

werden, erhält sie die entsprechende Kategorie des jeweiligen Elementes, mit dem sie genutzt wird. So erhält z.B. die Wilde Gabe Mauer die Kategorie Erde, wenn sie von einem Geokinetiker eingesetzt wird.

Jede Wilde Gabe besitzt einen effektiven Zaubergrad. Ein Kinetiker kann stets Wilde Gaben des 1. Grades wählen, ansonsten muss seine Stufe als Kinetiker wenigstens doppelt so hoch wie der effektive Zaubergrad der Wilden Gabe sein, die er wählen möchte. Der effektive Zaubergrad von Kinetisches Geschoss und Wilden Verteidigungsgaben entspricht immer der halben Kinetikerstufe (maximal 9. Zaubergrad mit der 18. Kinetikerstufe).

Sofern nicht anders vermerkt, ist der SG des Rettungswurfes gegen eine Wilde Gabe 10 + effektiver Zaubergrad der Wilden Gabe + KO-Modifikator des Kinetikers. Dieser nutzt seinen Konstitutionsmodifikator bei allen Konzentrationswürfen für Wilde Gaben.

Neben den Wilden Gaben, welche ein Kinetiker durch andere Klassenmerkmale erhält, erlangt er mit der 2. Stufe und dann mit jeder geraden Kinetikerstufe eine neue Wilde Mehrzweckgabe von der ihm verfügbaren Liste an Optionen. Ein Kinetiker kann nur allgemeine Wilde Gaben oder jene wählen, die seinem gewählten Element entsprechen (siehe oben, „Elementarer Fokus"). Mit der 6., 10. und 16. Stufe kann er eine seiner Wilden Mehrzweckgaben durch eine andere Wilde Gabe desselben oder niedrigeren Grades ersetzen. Er kann aber keine Wilde Gabe auf diese Weise austauschen, die ihm als Voraussetzung für eine andere seiner Wilden Gaben dient.

Zehrung (AF): Mit Erreichen der 1. Stufe kann ein Kinetiker sich überanstrengen und mehr Energie als normal sammeln. Dabei nimmt er mehr Energie auf, als für ihn zuträglich ist, indem er die sogenannte Zehrung akzeptiert. Manche Wilde Gaben gestatten es ihm, Zehrung auf sich zu nehmen und dafür mächtigere Effekte zu verursachen, während andere eine bestimmte Menge an Zehrung voraussetzen, um überhaupt genutzt werden zu können. Pro Punkt an Zehrung, den ein Kinetiker auf sich nimmt, erleidet er 1 Punkt nichttödlichen Schaden pro Charakterstufe. Dieser Schaden kann nur im Rahmen vollständiger Nachtruhe geheilt werden. Nach einer durchgeschlafenen Nacht verliert der Charakter sämtliche Zehrung und den damit verbundenen nichttödlichen Schaden. Aus Zehrung resultierender nichttödlicher Schaden kann nicht reduziert oder auf andere Ziel umverteilt werden. Kann ein Kinetiker keinen nichttödlichen Schaden erhalten, kann er auch keine Zehrung aufnehmen. Ein Kinetiker der 1. Stufe kann pro Runde nur 1 Punkt Zehrung aufnehmen, diese Obergrenze steigt mit der 6. Stufe auf 2 Punkte pro Runde und dann alle weiteren 3 Kinetikerstufen um 1 weiteren Punkt. Ein Kinetiker kann freiwillig nicht mehr Punkte an Zehrung auf sich nehmen als sein KO-Modifikator +3 beträgt. Allerdings kann er durch externe Quellen außerhalb seiner Kontrolle gezwungen werden, weitere Zehrung hinzunehmen. Ein Kinetiker, der Zehrung auf sich nimmt, profitiert niemals von Fähigkeiten, welche die Effekte nichttödlichen Schadens verändern oder aufheben.

Kinetisches Geschoss (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe erhält ein Kinetiker diee Wilde Gabe Kinetisches Geschoss nach eigener Wahl. Dabei muss es sich um ein Einfaches Kinetisches Geschoss passend zu dem von ihm gewählten Element handeln. Er kann ein Kinetisches Geschoss als Standard-Aktion auf ein maximal 9 m weit entferntes Ziel abfeuern. Hierzu muss er über eine freie Hand (oder ähnliche Gliedmaße, sofern er keine Hände besitzt) verfügen, um zu zielen. Der Schaden eines Kinetischen Geschosses wird hinsichtlich Schadensreduzierung als magisch behandelt. Für Kinetische Geschosse kann das Talent Waffenfokus gewählt werden. Der Kinetiker

Tabelle 1-1: Kinetiker (KTN)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+2	+2	+0	Elementarer Fokus, Energie sammeln, Infusion, Kinetisches Geschoss, Zehrung
2	+1	+3	+3	+0	Elementare Verteidigung, Wilde Mehrzweckgabe
3	+2	+3	+3	+1	Elementare Aufladung +1, Infusion
4	+3	+4	+4	+1	Wilde Mehrzweckgabe
5	+3	+4	+4	+1	Infusion, Infusionsspezialist 1, Metakinese (Verstärken)
6	+4	+5	+5	+2	Elementare Aufladung +2, Interner Speicher 1, Wilde Mehrzweckgabe
7	+5	+5	+5	+2	Erweiterter Elementarfokus
8	+6/+1	+6	+6	+2	Infusionsspezialist 2, Wilde Mehrzweckgabe
9	+6/+1	+6	+6	+3	Elementare Aufladung +3, Infusion, Metakinese (Maximieren)
10	+7/+2	+7	+7	+3	Wilde Mehrzweckgabe
11	+8/+3	+7	+7	+3	Infusion, Infusionsspezialist 3, Interner Speicher 2, Überlasten
12	+9/+4	+8	+8	+4	Elementare Aufladung +4, Wilde Mehrzweckgabe
13	+9/+4	+8	+8	+4	Infusion, Metakinese (Schnelle Kinese)
14	+10/+5	+9	+9	+4	Infusionsspezialist 4, Wilde Mehrzweckgabe
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Erweiterter Elementarfokus, Elementare Aufladung +5
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Kinetischer Geschossspezialist, Interner Speicher 3, Wilde Mehrzweckgabe
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Infusion, Infusionsspezialist 5, Metakinese (doppeltes Geschoss)
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Elementare Aufladung +6, Wilde Mehrzweckgabe
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Infusion, Metakinetische Meisterschaft
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Infusionsspezialist 6, Omnikinese, Wilde Mehrzweckgabe

wird unabhängig von den Effekten seiner Infusionen (siehe rechts, „Infusionen") niemals so behandelt, als würde er das Kinetische Geschoss wie eine Waffe führen oder es festhalten. Talente der Reihe Konzentrierter Schlag können nicht zusammen mit Kinetischen Geschossen eingesetzt werden. Selbst das schwächste Kinetische Geschoss enthält eine große Menge an elementarer Masse oder Energie, weshalb Kinetische Geschosse Schwärmen stets den vollen Schaden zufügen (Schwärme erhalten allerdings nur durch Kinetische Flächengeschosse zusätzlichen Schaden). Ein vorbereitetes Kinetisches Geschoss kann als Gegenzauber gegen jeden Zauber derselben Kategorie eingesetzt werden, dessen Zaubergrad nicht höher ist als der des Geschosses. Ein Kinetisches Geschoss, welches Energieschaden (Elektrizität, Energie, Feuer, usw.) verursacht, besitzt die entsprechende Kategorie. Die diversen Kinetischen Geschosse und zusätzliche Regeln für Einfache Kinetische Geschosse findest du auf den Seiten 15-16.

Energie sammeln (ÜF): Sofern der Kinetiker beide Hände (oder im Falle ungewöhnlicher Kinetiker alle greifenden Gliedmaßen) frei hat, kann er Energie oder elementare Masse als Bewegungsaktion sammeln. Dabei kommt es in einem 6 m-Radius um den Kinetiker zu extrem lauten und gut sichtbaren Effekten, da die Energie oder Materie um ihn herumwirbelt. Sollte der Kinetiker in derselben Runde eine Wilde Gabe der Art Kinetisches Geschoss einsetzen, wird die Gesamtzehrung für letzteres um 1 Punkt reduziert. Der Kinetiker kann ferner Energie sammeln auch als Volle Aktion nutzen und bei Einsatz von Kinetisches Geschoss in folgenden Runde die Gesamtzehrung dafür um 2 Punkte (auf ein Minimum von 0 Punkten) reduzieren. Nutzt er dies aus, kann er während der Folgerunde Energie sammeln noch als Bewegungsaktion einsetzen und so die Gesamtzehrung um insgesamt 3 Punkte reduzieren. Sollte der Kinetiker während des Energiesammelns oder danach, aber noch bevor er ein Kinetisches Geschoss einsetzt, Schaden erleiden, muss er einen Konzentrationswurf gegen SG 10 + erlittener Schaden + effektiver Zaubergrad des Kinetischen Geschosses ablegen, um die Energie nicht in einem unkontrollierten Kraftschub zu verlieren, der er ihn zwingt, Zehrung in Höhe der normalerweise eingesparten Menge aufzunehmen.

Diese Fähigkeit kann die Zehrungskosten einer Wilden Gabe niemals unter 0 Punkte reduzieren.

Infusion (ÜF): Ab der 1. Stufe erhält ein Kinetiker eine Wilde Infusionsgabe von der Liste an Optionen passend zu seinem Elementaren Fokus. Er erhält eine weitere Infusion mit der 3., 5., 9., 11., 13., 17. und 19. Stufe. Indem er Infusionen zusammen mit seinen Kinetischen Geschossen einsetzt, kann er die Geschosse seinen Bedürfnissen anpassen. Es gibt zwei Kategorien von Infusionen, die sich jeweils unterschiedlich auf Kinetische Geschosse auswirken: Eine Substanz-Infusion verursacht einen zusätzlichen Effekt, während eine Form-Infusion die Manifestation des Kinetischen Geschosses beeinflusst. Wenn ein Kinetiker ein Kinetisches Geschoss einsetzt, kann er jeweils maximal eine Form- und eine Substanz-Infusion verwenden, welche dem Element des Geschosses entsprechen muss.

Manche Infusionen wirken sich auf den Zeitaufwand aus, der zum Aktivieren eines Kinetischen Geschosses erforderlich ist, oder verändern dessen normale Effekte vollständig. Die Zehrungskosten der genutzten Infusionen werden zur Zehrung des modifizierten Kinetischen Geschosses hinzuaddiert.

Der SG des Rettungswurfes gegen eine Infusion basiert auf dem effektiven Zaubergrad des modifizierten Kinetischen Geschosses, nicht dem Grad der Infusion. Bei der Berechnung des SG von Rettungswürfen gegen Form-Infusionen kommt der GE-Modifikator des Kinetikers anstelle seines KO-Modi-

fikators zur Anwendung. Wenn ein Kinetiker ein Kinetisches Geschoss mit einer Form- und einer Substanz-Infusion modifiziert, welche beide Rettungswürfe erfordern, legt jedes Ziel zuerst einen Rettungswurf gegen die Form-Infusion ab. Gelingt der Rettungswurf und hebt die Effekte der Infusion auf, hat das Kinetische Geschoss bei diesem Ziel keine Wirkung. Misslingt der erste Rettungswurf, legt das Ziel dann einen Rettungswurf gegen die Substanz-Infusion ab. Sollten Form- und Substanz-Infusion beide den Schaden des Kinetischen Geschosses modifizieren, wird die Veränderung durch die Substanz-Modifikation zuerst eingerechnet.

Ein Kinetiker kann mit der 5., 11. und 17. Stufe eine seiner Infusionen durch eine andere des maximal selben effektiven Zaubergrades austauschen. Er kann auf diese Weise aber keine Infusion auswechseln, welche als Voraussetzung einer anderen seiner Wilden Gaben fungiert.

Du findest die Übersicht zu den Infusionen ab Seite 17.

Elementare Verteidigung (ÜF): Mit Erreichen der 2. Stufe erhält ein Kinetiker die Wilde Verteidigungsgabe seines Elements (beginnend ab Seite 17).

Elementare Aufladung (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe schießt die Energie seines gewählten Elements durch den Leib eines Kinetikers, wenn er Zehrung annimmt. Passend zum Element umgibt ihn Feuerschein, quillt Wasser aus seinen Poren oder kommt es zu anderen thematischen Effekten. Zudem erhält er einen Bonus auf Angriffswürfe mit Kinetischen Geschossen in Höhe der Zehrung, über die er aktuell verfügt (maximal aber +1 pro 3 Kinetikerstufen). Er erhält den doppelten Bonus auf die Schadenswürfe seiner Kinetischen Geschosse.

Indem der Kinetiker sich eine Volle Aktion lang konzentriert, kann er den visuellen Effekt dieser Fähigkeit unterbinden, unterdrückt dabei aber auch die Vorteile, die ihm durch Elementare Aufladung erwachsen würden. Wenn er das nächste Mal eine Wilde Gabe einsetzt, treten die visuellen Effekte und die Vorteile dieser Fähigkeit sofort wieder auf.

Da der Leib eines Kinetikers immer stärker mit seinem gewählten Element aufgeladen wird, erhält er auch zunehmend stärkere Vorteile durch diese Fähigkeit: Mit der 6. Stufe erhält der Kinetiker einen Größenbonus von +2 auf zwei körperliche Attribute seiner Wahl, sofern er über wenigstens 3 Punkte Zehrung verfügt. außerdem erlangt er eine Chance von 5% x der aktuellen Gesamtmenge an Zehrung, um Kritischen Treffern, Hinterhältigem Schaden oder anderem Präzisionsschaden zu entgehen. Ab der 11. Stufe steigen diese Größenboni auf +4 für ein körperliches Attribut seiner Wahl und +2 auf die übrigen beiden, sofern er über wenigstens 5 Punkte an Zehrung verfügt. Mit der 16. Stufe steigen diese Größenboni auf +6 auf ein körperliches Attribut, +4 auf ein zweites und +2 auf das dritte, sofern der Kinetiker über wenigstens 7 Punkte an Zehrung verfügt.

Infusionsspezialist (AF): Beginnend mit der 5. Stufe kann ein Kinetiker, der eine oder mehrere Infusionen mit einem Kinetischen Geschoss benutzt, die Gesamtzehrungskosten der Infusionen um 1 reduzieren. Auf diese Weise kann er die Zehrungskosten der Infusionen allerdings niemals unter 0 reduzieren. Er reduziert die Gesamtzehrungskosten der genutzten Infusionen um 1 weiteren Punkt pro weitere 3 Kinetikerstufen.

Metakinese (ÜF): Mit Erreichen der 5. Stufe erlangt ein Kinetiker die Fähigkeit, seine Kinetischen Geschosse so zu modifizieren, als würde er Metamagische Talente anwenden, allerdings muss er hierzu Zehrung auf sich nehmen. Indem er 1 Punkt Zehrung hinnimmt, kann er sein Kinetisches Geschoss verstärken (wie das Talent Zauber verstärken). Mit der 9. Stufe kann er 2 Punkte Zehrung auf sich nehmen, um sein Kinetisches Geschoss zu maximieren (wie Zauber maximieren). Mit der 13. Stufe kann er 3 Punkte Zehrung hinnehmen, um sein Kinetisches Geschoss schnell einzusetzen (wie Schnell zaubern). Ab der 17. Stufe kann der Kinetiker kann der Kinetiker 4 Punkte an Zehrung auf sich nehmen, um sein Kinetisches Geschoss mit derselben Standard-Aktion zwei Mal einzusetzen (oder mit derselben Schnellen Aktion, sollte er zugleich Metakinese einsetzen, um es schnell zu wirken). Wenn der Kinetiker von der letzten Option Gebrauch macht, kommen alle Modifikationen wie Infusionen und Metakinese bei beiden Geschossen zur Anwendung, er erleidet aber nur ein Mal Zehrung.

Interner Speicher (ÜF): Mit Erreichen der 6. Stufe kann ein Kinetiker dank des Studiums seines Körpers und der darin strömenden elementaren Kräfte einen internen Speicher ausbilden, in dem er zusätzliche Energie einlagert. Dieser Speicher ist zu Beginn leer und leert oder füllt sich nicht automatisch; der Kinetiker kann aber 1 Punkt Zehrung akzeptieren, um den Speicher als Volle Aktion mit 1 Punkt aufzuladen. Mit der 6. Stufe fasst der Speicher maximal 1 Punkt, ab der 11. Stufe maximal 2 Punkte und ab der 16. Stufe maximal 3 Punkte. Dem Speicher hinzugefügte Punkte verbleiben darin, bis sie genutzt werden. Würde der Kinetiker Zehrung erhalten, kann er 1 Punkt seines Speichers aufwenden, um 1 Punkt Zehrung abzuwenden. Pro Wilder Gabe kann er nur 1 Punkt seines Speichers aufwenden. Auf diese Weise genutzte Punkte aktivieren die Elementare Aufladung nicht und modifizieren auch nicht die Wirkung dieser Fähigkeit. Dieser Speicher kann genutzt werden, um die Obergrenze an Zehrung zu überwinden, welche der Kinetiker pro Runde annehmen kann.

Erweiterter Elementarfokus (ÜF): Beginnend mit der 7. Stufe erlernt ein Kinetiker entweder die Nutzung eines weiteren Elements oder erweitert das Verständnis seines eigenen Elements. Er kann jedes Element wählen, sein eigenes Element eingeschlossen. Er erhält eine der einfachen Wilden Gaben der Art Einfaches Kinetisches Geschoss, über die er noch nicht verfügt, sofern es solche gibt. Er erhält zudem alle Wilden Gaben der Art Spezialisiertes Kinetisches Geschoss, deren Voraussetzungen er erfüllt, und die Schwache Wilde Gabe des gewählten Elementarfokusses (z.B. Einfache Aerokinese, sollte er Luft wählen). Regeln und Beschreibungen für Wilde Gaben der Art Spezialisierte Kinetische Geschosse findest du auf Seite 16. Er erhält aber nicht die Wilde Verteidigungsgabe des erweiterten Elements.

Sollte er ein anderes als sein Hauptelement wählen, gilt bei der Frage, welche Wilden Gaben dieses zweiten Elements er erlernen kann, seine effektive Kinetikerstufe als um 4 Stufen niedriger.

Sollte der Kinetiker wählen, das Verständnis seines Hauptelements zu erweitern, erlangt er eine zusätzliche Allgemeine Wilde Gabe oder Infusion seiner Wahl für sein Element gemäß der Einschränkungen, die du unter „Infusionen“ und „Wilde Gaben“ findest.

Mit Erreichen der 15. Stufe kann der Kinetiker erneut zwischen einem neuen Element und der Verbesserung des Verständnisses seines Hauptelements wählen. Er kann nicht erneut dasselbe Element wie mit der 7. Stufe wählen, außer er hat sich dort bereits für

sein Hauptelement entschieden. Er erlangt alle Vorteile des neuen Elementarfokus, wie oben beschrieben. Sollte er aber mit der 7. und der 15. Stufe jeweils sein Hauptelement wählen, verbessert sich auch seine Meisterschaft über dieses: Er erlangt bei Einsatz der Wilden Gaben seines Elements einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, sowie die Zauberstufe und den SG.

Überlasten (ÜF): Ab der 11. Stufe kann ein Kinetiker, der Energie sammeln als Bewegungsaktion einsetzt, die Gesamtzehrungskosten einer Wilden Gabe um 2 Punkte statt um 1 Punkt reduzieren. Wenn er Energie sammeln als Volle Aktion nutzt, kann er die Gesamtzehrungskosten einer Wilden Gabe um 3 Punkte reduzieren statt um 2 Punkte.

Kinetischer Geschossspezialist (ÜF): Mit Erreichen der 16. Stufe wird der Kinetiker geübter im Erschaffen Spezialisierter Kinetischer Geschosse. Er reduziert die Zehrungskosten für alle Spezialisierten Kinetischen Geschosse um 1 Punkt. Auf diese Weise können die Zehrungskosten eines Spezialisierten Kinetischen Geschosses nicht unter 0 Punkte reduziert werden.

Metakinetische Meisterschaft (ÜF): Mit Erreichen der 19. Stufe wählt ein Kinetiker eine Art der Metakinese, z.B. Verstärktes Geschoss oder Schnelles Geschoss. Die Zehrungskosten dieser Metakinese werden um 1 Punkt reduziert (bis zu einem Minimum von 0 Punkten).

Omnikinese (ÜF): Beginnend mit der 20. Stufe überwindet ein Kinetiker die Unterschiede zwischen den verschiedenen Elementen und kann die gesamte Schöpfung seinem Willen unterwerfen. Indem er zusätzlich 1 Punkt Zehrung hinnimmt, kann er eine Wilde Gabe der Art Kinetisches Geschoss einsetzen, die ihm nicht bekannt ist. Indem er 1 Punkt Zehrung als Standard-Aktion hinnimmt, kann er für 24 Stunden eine seiner Wilden Gaben zu einer anderen Wilden Gabe derselben Kategorie verändern (z.B. Einfache Geschosse oder Verteidigung) und dabei alle elementaren Einschränkungen oder Voraussetzungen (aber nicht nichtelementare Einschränkungen oder Voraussetzungen) ignorieren.

ELEMENTE

Ein Kinetiker kann aus den folgenden Elementen wählen. Wilde Infusionsgaben sind speziell markiert (†); alle anderen aufgeführten Wilden Gaben sind Wilde Mehrzweckgaben.

Aether

Kinetiker, die sich auf das seltene Element des Aethers spezialisieren, welches entsteht, wenn elementare Energieeffekte auf die Ätherebene einwirken, werden als Telekinetiker bezeichnet. Telekinetiker verwenden Aetherfäden, um Gegenstände mit ihrem Verstand zu bewegen.

Klassenfertigkeiten: Ein Telekinetiker fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Fingerfertigkeit und Wissen (Baukunst) hinzu.

Wilde Gaben: 1. — Elementare Deckung, Kinetische Heilung, Schwache Telekinese, Stoßendes Geschoss†, Telekinetische Feinmotorik; 2. — Telekinetischer Wurf, Umwerfendes Geschoss†; 3. — Energiehakengeschoss†, Kinetischer Tastsinn, Schleuderndes Geschoss†, Telekinese (Selbst), Telekinetische Unsichtbarkeit; 4. — Telekinetische Kampfmanöver; 5. — Aethermarionette, Energiebarriere, Kinetischer Tastsinn (Reaktiver), Telekinese (Selbst) (Mächtige); 6. — Auflösendes Geschoss†, Ersticken; 7. — Zauber zurückwerfen; 8. — Objekthagel†, Telekinetische Ablenkung, Telekinetische Sphäre.

Erde

Kinetiker, welche sich auf das Element der Erde konzentrieren, werden Geokinetiker genannt. Sie manipulieren die Erde selbst und sind Meister der Verteidigungstechniken.

Klassenfertigkeiten: Ein Geokinetiker fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Klettern und Wissen (Gewölbe) hinzu.

Wilde Gaben: 1. — Elementare Deckung, Erdmarsch, Schwache Geokinese, Stoßendes Geschoss†; 2. — Erdstufen, Umwerfendes Geschoss†, Verstrickendes Geschoss†; 3. — Aufspießendes Geschoss†, Erschütterungssinn, Magnetisches Geschoss†, Metallenes Geschoss†, Scharfkantige Haut; 4. — Andauernde Erde, Erde verschieben; 5. — Durch Erde gleiten, Erschütterungssinn (Mächtiger), Stein formen; 6. — Unruhiger Boden†; 7. — Erde verschieben (Mächtiges), Zerplatzendes Geschoss†; 9. —Erdbeben.

Feuer

Kinetiker, welche sich auf das Element des Feuers konzentrieren, werden als Pyrokinetiker bezeichnet. Sie nutzen elementares Feuer als machtvolle Waffe und verfügen über großes Offensivpotential.

Klassenfertigkeiten: Ein Pyrokinetiker fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Entfesselungskunst und Wissen (Natur) hinzu.

Wilde Gaben: 1. — Brennendes Geschoss†, Feuerformer, Flammenfächergeschoss†, Hitzeanpassung, Kälteanpassung, Schwache Pyrokinese, Zorn des Feuers; 2. — Gleißende Flamme; 3. — Eruptives Geschoss†, Feuersicht, Flammenstrahl, Hitzewelle, Rauchwolke, Stürmisches Geschoss†; 4. — Blendendes Geschoss†; 5. — Flammenschild, Flammenspur, Flammenstrahl (Mächtiger), Magiebannendes Geschoss†; 6. — Leuchtendes Geschoss†; 7. — Explosivgeschoss†, Reines-Flammengeschoss†; 9. —Phönix.

Luft

Kinetiker, welche sich auf das Element der Luft konzentrieren, werden Aerokinetiker genannt. Sie kontrollieren häufig Luftströmungen oder Blitze und spezialisieren sich auf Beweglichkeit und Fernkampf.

Klassenfertigkeiten: Ein Aerokinetiker fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Fliegen und Wissen (Natur) hinzu.

Wilde Gaben: 1. — Donnerndes Geschoss†, Höhenanpassung, Luftkissen, Luftschleier, Luftsprung, Schwache Aerokinese, Stimme des Windes, Stoßendes Geschoss†, Weitreichende Luft, Windstoßgeschoss†; 3. — Eile, Luftiges Entrinnen, Magnetisches Geschoss†, Stürmisches Geschoss†, Umschließende Winde, Windsicht, Fliegen; 4. — Wirbelgeschoss†; 5. — Luftschleier (Mächtiger), Überspringendes Geschoss†, Windsicht (Mächtige); 6. — Ersticken, Windmanipulator; 7. Wolkengeschoss†; 8. — Wettermeisterschaft.

Wasser

Kinetiker, die sich auf das Element des Wassers konzentrieren, werden als Hydrokinetiker bezeichnet. Sie meistern den Strom des Wassers oder die lähmende Kälte und sind für Vielseitigkeit und fließende Gestalten bekannt, ähnlich der stetig in Veränderung befindlichen Strömungen.

Klassenfertigkeiten: Ein Hydrokinetiker fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Schwimmen und Wissen (Natur) hinzu.

Wilde Gaben: 1. — Eismarsch, Elementare Deckung, Hitzeanpassung, Kälteanpassung, Kinetische Heilung, Löschendes Geschoss†, Schmiere, Schwache Hydrokinese, Stoßendes Geschoss†; 2. — Nebelschleier, Verstrickendes Geschoss†; ; 3. — Aufspießendes Geschoss†, Kälteaura, Stürmisches Geschoss†, Wasser manipulieren, Wassertänzer; 4. — Eis formen, Sprühendes Geschoss†, Wassergespür; 5. — Eisiges Geschoss†, Wassertänzer (Mächtiger), Wasservorhang; 6. — Eispfad, Ersticken; 7. — Wolkengeschoss†, Zerplatzendes Geschoss†; 9. — Flutwelle.

Universal

Die folgenden Wilden Gaben können von allen Kinetikern gewählt werden:

Wilde Gaben: 1. — Begabter Kinetiker, Erhöhte Reichweite†, Kinetische Klinge†, Kinetische Faust†, Schwächendes Geschoss†; 2. — Begabter Kinetiker (Mächtiger); 3. — Elementargriff, Extreme Reichweite†, Geschosshagel†, Kinetische Peitsche†, Lenkgeschoss†, Sich-windendes Geschoss†; 4. — Erweiterte Elementarverteidigung; 5. — Kinetische Gestalt, Lebensfunke, Mauer†, Ringendes Geschoss†; 6. — Geschossbegleiter; 8. — Phasenverschiebung.

WILDE GABEN

Die Wilden Gaben eines Kinetikers formen die Manifestationen seiner Kräfte.

Kinetische Geschosse

Kinetische Geschosse unterteilen sich in Einfache und Spezialisierte Kinetische Geschosse.

Einfache Kinetische Geschosse

Ein Kinetiker erlangt mit der 1. Stufe eine Wilde Gabe der Art Einfache Kinetisches Geschoss seines Hauptelements – manche Elemente bieten allerdings mehrere Optionen. Wenn ein Kinetiker über die Fähigkeit Erweiterter Elementarfokus ein neues Element erlangt, erhält er auch für dieses Element eine solches Einfaches Kinetisches Geschoss. Ein Einfaches Kinetisches Geschoss ist entweder ein körperliches Geschoss oder ein Energiegeschoss. Körperliche Geschosse sind Fernkampfangriffe, welche Schaden in Höhe von 1W6+1 plus KO-Modifikator des Kinetikers verursachen; dieser Schaden steigt mit jeder weiteren ungeraden Kinetikerstufe um 1W6+1. Gegen körperliche Geschosse kommt Zauberresistenz nicht zur Anwendung. Energiegeschosse sind Berührungsangriffe im Fernkampf, welche Schaden in Höhe von 1W6 + ½ KO-Modifikator des Kinetikers verursachen; dieser steigt mit jeder weiteren ungeraden Kinetikerstufe um 1W6.

BLITZGESCHOSS

Element Luft; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Energie; **Schaden** Elektrizität
Du schleuderst einen Blitz nach einem Gegner.

ERDGESCHOSS

Element Erde; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hieb, Stich oder Wucht
Du formst Erde zu Klumpen oder Splittern und schickst sie einem Feind entgegen.

FEUERGESCHOSS

Element Feuer; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Energie; **Schaden** Feuer
Du schleuderst ein Geschoss aus lodernden Flammen nach einem Gegner.

KÄLTEGESCHOSS

Element Wasser; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Energie; **Schaden** Kälte
Du verschießt ein Geschoss aus absoluter Kälte, um einen Gegner einzufrieren.

LUFTGESCHOSS

Element Luft; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Wucht
Du greifst einen Gegner mit einem Luftstoß an.

TELEKINETISCHES GESCHOSS

Element Aether; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hieb, Stich oder Wucht
Du wirfst einen nahen Gegenstand, den niemand in den Händen hält oder am Leib trägt, als Fernkampfangriff nach einem Gegner. Der Gegenstand darf maximal 5 Pfund multipliziert mit deiner Kinetikerstufe wiegen. Trifft der Angriff, erleiden Ziel und Gegenstand jeweils den Geschossschaden. Da der Gegenstand von Aetherfäden umwickelt ist, verursacht ein eventuell magischer Gegenstand keine zusätzlichen Effekte und eine magische Waffe keinen magischen Waffenschaden, sondern lediglich deinen kinetischen Geschossschaden. Alternativ kannst du die Aetherfäden lösen und sowohl Ziel und Gegenstand Schaden so zuzufügen, als hättest den Gegenstand selbst geworfen (statt Geschossschaden zu verursachen).
Solltest du bei einem normalen Wurf des Gegenstandes deinen ST-Modifikator auf den Schadenswurf addieren, nutzt du hier stattdessen deinen KO-Modifikator. Ferner erleidest du keinen Malus von -4 auf den Angriffswurf, falls der Gegenstand nicht als Wurfobjekt geeignet ist. In diesem Fall kommen die besonderen Effekte des Gegenstandes zur Anwendung (Materialeffekte eingeschlossen); sollte es sich um eine Waffe handeln, musst du im Umgang mit dieser geübt sein und sie mit einer Hand führen können, andernfalls verursacht sie Schaden wie eine improvisierte einhändige Waffe für eine Kreatur deiner Größenkategorie.

WASSERGESCHOSS

Element Wasser; **Art** Einfaches Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Wucht
Du prügelst auf einen Gegner mit einem Wasserstrahl ein.

Spezialisierte Kinetische Geschosse

Spezialisierte Geschosse kombinieren Elemente, um neue Geschossarten zu bilden. Wenn ein Kinetiker mittels Erweiterter Elementarfokus ein neues Element erlangt, erhält er zu allen Spezialisierten Kinetischen Geschossen Zugang, für die er sich qualifiziert. Die meisten Spezialisierten Geschosse sind wie die Einfachen Geschosse entweder Körperliche Geschosse oder Energiegeschosse. Spezialisierte Körperliche Geschosse verursachen Schaden in Höhe von 2W6+2 pro ungerader Kinetikerstufe + dem KO-Modifikator des Kinetikers. Spezialisierte Energiegeschosse verursachen Schaden in Höhe von 2W6 pro ungerader Kinetikerstufe + ½ KO-Modifikator des Kinetikers.

AETHERISCHE VERSTÄRKUNG

Element Aether; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Telekinetisches Geschoss, Erweiterter Elementarfokus (beliebig)
Geschosskategorie Spezial; **Schaden** siehe Text
Du lädst ein dir bekanntes Einfaches Kinetisches Geschoss mit Aether auf, so dass es pro Schadenswürfel 1 zusätzlichen Schadenspunkt derselben Schadensart verursacht, sich ansonsten aber wie das normale Einfache Kinetisches Geschoss verhält. Mit der 15. Stufe kannst du auch ein Spezialisiertes Kinetisches Geschoss mit Aether aufladen; allerdings musst du dabei 1 zusätzlichen Punkt Zehrung aufnehmen.

AUFGELADENES WASSERGESCHOSS

Elemente Luft und Wasser; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Blitzgeschoss, Wassergeschoss
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Elektrizität, hälftig Wucht
Du prügelst mit einem Strahl elektrisch aufgeladenem Wassers nach einem Gegner.

BLAUE-FLAMMENGESCHOSS

Element Feuer; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Hauptelement (Feuer), Erweiterter Elementarfokus (Feuer)
Geschosskategorie Energie; **Schaden** Feuer
Du schleuderst ein Geschoss aus konzentrierten blauen Flammen auf den Gegner.

BLIZZARDGESCHOSS

Elemente Luft und Wasser; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** - ; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Luftgeschoss, Kältegeschoss
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Kälte, hälftig Stich
Du schleuderst einen gezielten Schneesturm auf ein Ziel.

DAMPFGESCHOSS

Elemente Feuer und Wasser; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Feuergeschoss, Wassergeschoss
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Feuer, hälftig Wucht
Du nutzt Feuer, um Wasser derart zu erhitzen, dass es den Gegner als kochendheißen Dampf trifft.

EISGESCHOSS

Element Wasser; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Hauptelement (Wasser), Erweiterter Elementarfokus (Wasser)
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Kälte, hälftig Stich
Du schleuderst einen Eiszapfen nach einem Gegner.

ENERGIEGESCHOSS

Element Aether; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Hauptelement (Aether), Erweiterter Elementarfokus (Aether)
Geschosskategorie Energie; **Schaden** Energie (siehe Text)
Du schleuderst ein Energiegeschoss nach einem Gegner; dieses verursacht Schaden wie ein Einfaches Energiegeschoss statt wie ein Spezialisiertes Energiegeschoss.

GEWITTERSTURMGESCHOSS

Element Luft; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Hauptelement (Luft), Erweiterter Elementarfokus (Luft)
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Elektrizität, hälftig Wucht
Du attackierst einen Gegner mit einem Luftstoß, aus dem Blitze zucken.

MAGMAGESCHOSS

Elemente Erde und Feuer; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Erdgeschoss, Feuergeschoss
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Feuer, hälftig Wucht
Du nutzt Feuer, um Erde und Gestein zu einem Magmaklumpen aufzuheizen, den du sodann nach einem Gegner schleuderst.

METALLGESCHOSS

Element Erde; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Hauptelement (Erde), Erweiterter Elementarfokus (Erde)
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hieb, Stich oder Wucht
Du formst Metall zu Klumpen, Splittern oder Klingen und schleuderst diese aufs Ziel.

PLASMAGESCHOSS

Elemente Feuer und Luft; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Feuergeschoss, Luftgeschoss,
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hälftig Feuer, hälftig Wucht
Du erzeugst einen Luftstoß, den du dann derart erhitzt, dass er als Plasma einen Gegner trifft.

SANDSTURMGESCHOSS

Elemente Erde und Luft; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Erdgeschoss, Luftgeschoss
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Hieb und Stich
Du nutzt Luft, um Sand aufzuwirbeln, den du dann als hautzerfetzenden Windstoß gegen einen Gegner schleuderst.

SCHLAMMGESCHOSS

Elemente Erde und Wasser; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Erdgeschoss, Wassergeschoss
Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Wucht
Du mischst Erde mit Wasser, um ein Geschoss aus Schlamm zu erschaffen, das du sodann nach einem Gegner schleuderst.

Wilde Verteidigungsgaben

Ein Kinetiker erlangt die Wilde Verteidigungsgabe seines Hauptelements mit der 2. Stufe.

ENERGIESCHUTZ

Element Aether; **Art** Verteidigungsgabe (ÜF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Du bist ständig von schützender Energie umgeben. Du erhältst eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe deiner Kinetikerstufe. Du verlierst diese temporären Trefferpunkte immer als erstes, selbst wenn du noch über andere temporäre Trefferpunkte verfügen solltest. Sollte ein Angriff weniger Schaden verursachen, als du über temporäre Energieschutz-TP verfügst, verbraucht er eine entsprechende Menge dieser temporären Trefferpunkte, zählt aber ansonsten in Bezug auf Fähigkeiten und Effekten, die aktivieren, wenn ein Angriff trifft oder verfehlt, weiterhin als Fehlschlag. Diese temporären Energieschutz-TP regenerieren mit einer Geschwindigkeit von 1 TP pro Minute. Wenn du als Standard-Aktion 1 Punkt Zehrung auf dich nimmst, kannst du die maximale Menge an temporären Energieschutz-TP von der Kinetikerstufe auf deine anderthalbfache Kinetikerstufe solange erhöhen, bis die Zehrung entfernt wird. Solltest diese Fähigkeit mehrfach einsetzen, ist die Wirkung kumulativ und das Maximum an temporären Energieschutz-TP steigt jeweils entsprechend deiner halben Kinetikerstufe. Pro 2 Punkte Zehrung, die du auf diese Weise annimmst, steigt zudem die Regenerationsgeschwindigkeit der temporären Energieschutz-TP um 1 TP pro Minute. Solltest du Zehrung annehmen, während du eine Wilde Aethergabe nutzt, kannst du einen Teil der durch dich rasenden Energie nutzen, um temporäre Energieschutz-TP in Höhe deiner Charakterstufe wiederherzustellen (dies kann dein Maximum nicht überschreiten). Du kannst diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden oder wiederherstellen, wobei diese temporären Trefferpunkte sich nicht regenerieren, wenn diese Fähigkeit inaktiv ist. Nach Reaktivierung verfügst du über dieselbe Menge an temporären Energieschutz-TP wie beim Deaktivieren (außer du hast zwischenzeitlich die Zehrung verloren).

GLÜHENDE HAUT

Element Feuer; **Art** Verteidigungsgabe (ÜF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Dein Körper wird schmerzhaft heiß. Wenn eine Kreatur dich mit einem Natürlichen Angriff oder einem Waffenlosen Schlag trifft, erleidet sie 1 Punkt Feuerschaden pro 4 Kinetikerstufen, über die du verfügst (Minimum 1 Punkt Feuerschaden). Eine Kreatur, die mit dir ringt, erleidet am Ende jedes ihrer Züge den doppelten dieses Schadens. Auch Waffen, welche dich treffen, werden von diesem Schaden betroffen, obwohl es eher unwahrscheinlich ist, dass der Schaden die Härte der Waffe übertrifft. Indem du 1 Punkt Zehrung annimmst, kannst du diesen Schaden solange um 1 Punkte pro 4 Kinetikerstufen erhöhen, bis die Zehrung wieder entfernt wird. Du kannst den Schaden auf diese Weise höchstens sieben Mal erhöhen.
Wenn du Zehrung annimmst, während du eine Wilde Feuergabe nutzt, sorgt der Energieschub dafür, dass der gegenwärtige Schaden, den deine heiße Haut bei Kontakt verursacht, für 1 Runde verdoppelt wird (eine mit dir ringende Kreatur erleidet also das Vierfache des normalen Schadens). Du kannst diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden oder wiederherstellen.

HAUT AUS STEIN

Element Erde; **Art** Verteidigungsgabe (ÜF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Deine Haut wird hart wie Stein und dämpft so die meisten Angriffe ab. Du erlangst SR 1/Adamant pro 2 Kinetikerstufe (SR 1 mit der 2. Stufe, SR 2 mit der 4. Stufe usw.). Du kannst diese SR um 1 steigern, indem du 1 Punkt Zehrung hinnimmst; dies ist mehrfach möglich (die SR kann maximal deiner Kinetikerstufe entsprechen). Dieser Anstieg besteht, bis du die Zehrung wieder verlierst. Solltest du Zehrung annehmen, während du eine Wilde Erdgabe einsetzt, verbessert die durch dich strömende Energie die Schadensreduzierung für 1 Runde von SR/Adamant zu SR/-.
Du kannst diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden oder wiederherstellen.

UMHÜLLENDE WINDE

Element Luft; **Art** Verteidigungsgabe (ÜF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Du bist ständig von einem stürmischen Luftwirbel, knisternden Blitzen oder beidem umgeben, was dich gegen Fernkampfangriffe beschützt. Alle gegen dich erfolgenden Fernkampfangriffe mit körperlichen Waffen unterliegen einer Fehlschlagschance von 20% - ausgenommen Angriffe mit massiven Waffen wie Ballisten oder von einem Riesen geworfene Steine. Diese Fähigkeit wirkt nicht gegen Strahlenangriffe. Die Fehlschlagschance steigt pro weitere 5 Kinetikerstufen jenseits der 2. (mit der 7. Stufe, der 12. Stufe usw.) um 5%. Indem du 1 Punkt Zehrung auf dich nimmst, kannst du die Fehlschlagschance solange um 5% anheben, bis die Zehrung entfernt wird. Du kannst dies mehrfach tun und so die Fehlschlagchance auf maximal 75% anheben. Solltest du Zehrung auf dich nehmen, während du eine Wilde Luftgabe verwendest, sorgt die durch dich jagende Energie dafür, dass die dich Umhüllenden Winde für 1 Runde auch nichtkörperliche Fernkampfangriffe (z.B. Strahlenangriffe) betreffen.
Du kannst diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden oder wiederherstellen.

WASSERSCHLEIER

Element Wasser; **Art** Verteidigungsgabe (ÜF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Du umgibst dich mit einem Schleier aus Wasser, Eis oder beidem, was dich vor Schaden beschützt. Der Schleier kann entweder deinen Körper bedecken und als Rüstung fungieren, oder aber um dich herumschweben und Angriffe wie ein Schild abwehren. Er verleiht dir entweder einen Rüstungsbonus von +4 oder einen Schildbonus von +2 auf deine RK; du kannst die Art des Bonus als Standard-Aktion auswechseln. Dieser Bonus steigt pro weitere 4 Kinetikerstufe jenseits der 2. um 1 (also mit der 6. Stufe, der 10. Stufe usw.). Indem du 1 Punkt Zehrung hinnimmst, kannst du den Bonus solange um 1 erhöhen, bis du die Zehrung wieder verlierst. Dies ist dir mehrfach möglich, du kannst den Ausgangswert aber maximal um 50% erhöhen. Solltest du den Schleier zu einem Schildbonus verändern, wird ein überzähliger Bonus nicht angerechnet, er geht aber auch nicht verloren und greift wieder, sobald du den Bonus zu einem Rüstungsbonus veränderst. Solltest du Zehrung auf dich nehmen, während du eine Wilde Wassergabe nutzt, verfestigt sich das Wasser um dich herum und verleiht dir für 1 Runde sowohl den Rüstungs- wie auch den Schildbonus auf deine RK. Du kannst diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden oder wiederherstellen.

Wilde Infusionsgaben

Wilde Infusionsgaben verändern die Anwendungsmöglichkeiten Kinetischer Geschosse.

AUFLÖSENDES GESCHOSS

Element Aether; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 6; **Zehrung** 4
Geschossvoraussetzung Energie
Rettungswurf ZÄH, teilweise; siehe Text
Du kannst deine Ziele mittels Energie in Stücke reißen. Dein Kinetisches Geschoss verursacht bei Kreaturen den doppelten Schaden, allerdings steht dem Ziel ein Rettungswurf zu, um den Schaden auf die Hälfte des normalen Schadens (also ein Viertel des erhöhten Schadens) zu reduzieren. Auf 0 TP oder weniger reduzierte Kreaturen werden aufgelöst (wie *Auflösung*). Du kannst mit diesem Geschoss Energieeffekte und Gegenstände wie mittels dem Zauber *Auflösung* betreffen, musst aber pro Energieeffekt oder Würfel nichtlebendiger Masse mit 3 m Seitenlänge, den du auf diese Weise zerstörst, 1 Punkt Zehrung hinnehmen, den du weder mit Energie sammeln, noch mit Effekten wie Infusionsspezialist oder ähnlichem verringern kannst.

AUFSPIESSENDES GESCHOSS

Element Erde oder Wasser; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzungen Eis, Erde, Metall
Rettungswurf Keiner
Du erzeugst entlang einer Linie einen langen, spitzen Dorn aus Elementarmasse und spießt damit mehrere Gegner auf. Lege einen Angriffswurf gegen jede Kreatur und jeden Gegenstand auf einer 9 m-Linie ab, beginnend mit dem dir nahesten Ziel. Solltest du eine Bedrohung für einen Kritische Treffer erzielen, dann lege den Bestätigungswurf nur gegen das erste getroffene Ziel ab. Berechne den Schaden bei jedem getroffenem Gegner, beginnend mit dem dir nahesten Ziel. Sollte dein Angriff treffen, einem Ziel aber keinen körperlichen Schaden zufügen, wird es von dem Dorn nicht durchbohrt, so dass das Geschoss sich nicht auf der Linie weiterbewegt. Ein Aufspießendes Geschoss kann feste Barrieren durchdringen, muss aber genug Schaden verursachen, um die Barriere zu zerstören, um sich weiterbewegen zu können. Erd- und Metallgeschosse verursachen stets Stichschaden.

BLENDENDES GESCHOSS

Element Feuer; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 4; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Feuer, Plasma
Rettungswurf WIL, keine Wirkung
Dein Kinetisches Geschoss ist so hell, dass es deine Gegner blendet. Wenn das Geschoss einen Gegner trifft und seine Zauberresistenz durchdringt, muss dem Gegner ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Blind zu erhalten, egal ob er durch das Geschoss Schaden erleidet oder nicht. Du kannst den Geschossschaden halbieren, um im Gegenzug den SG dieses Rettungswurfs um 2 zu erhöhen.

BRENNENDES GESCHOSS

Element Feuer; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Feuer, Magma, Plasma
Rettungswurf REF, keine Wirkung
Dein Kinetisches Geschoss setzt Gegner in Brand. Wenn es einen Gegner trifft und dessen Zauberresistenz durchschlägt, fängt dieser Gegner Feuer, egal ob er Schaden erleidet oder nicht. Ein brennender Gegner erleidet solange jede weitere Runde 1W6 Punkte Feuerschaden, bis das Feuer gelöscht wird. Kinetische Feuergeschosse erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, SG und Würfe auf die Zauberstufe zum Überwinden von Zauberresistenz, wenn sie derart brennende Kreaturen zum Ziel haben.

DONNERNDES GESCHOSS

Element Luft; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzungen Blitz, Gewittersturm
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung
Dein Blitz wird von einem Donnerhall begleitet. Wenn es einen Gegner trifft und dessen Zauberresistenz durchdringt, erhält der Gegner den Zustand taub, selbst wenn das Geschoss keinen Schaden verursachen sollte.

EISIGES GESCHOSS

Element Wasser; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 5; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzungen Eis, Kälte, Schneesturm
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung
Dein Kinetisches Geschoss lässt den Gegner bis ins Mark frieren, so dass er sich langsamer bewegt. Wenn das Geschoss dem Ziel Kälteschaden zufügt, erleidet das Ziel für 1 Runde den Zustand Wankend.

ENERGIEHAKENGESCHOSS

Element Aether; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzung Energie
Rettungswurf Keiner
Dein Energiegeschoss hakt sich in dein Ziel und zieht dich auf ein zu ihm angrenzendes Feld. Dieser Effekt funktioniert wie der Zauber *Energiewurfhaken* ABR, besitzt aber Reichweite und Schaden deines Energiegeschosses.

ERHÖHTE REICHWEITE

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Dein Kinetisches Geschoss besitzt eine Reichweite von 36 m.

ERUPTIVES GESCHOSS

Element Feuer; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Dampf, Feuer, Magma
Rettungswurf REF, halbiert
Dein Kinetisches Geschoss bricht als Säule an einem Punkt innerhalb von 36 m Entfernung zu dir aus dem Boden hervor. Um diesen Punkt herum betrifft es alle Kreaturen und Gegenstände in einem 12 m hohen Zylinder mit 3 m Radius. Ein Energiegeschoss fügt jedem Ziel normalen Schaden zu, während ein Körperliches Geschoss nur den halben Schaden verursacht. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

EXPLOSIVGESCHOSS

Element Feuer; **Art** Form-Infusion; **Grad** 7; **Zehrung** 4
Voraussetzung Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Feuer
Rettungswurf REF, halbiert

Du konzentrierst deine Energie auf einen Punkt im Raum innerhalb von 36 m Entfernung, an dem du ein Explosivgeschoss erzeugst. Du kannst den Radius der Ausdehnung auf 1,50 m, 3 m, 4,50 m oder 6 m festlegen. Alle Kreaturen und Gegenstände im Wirkungsbereich erleiden den Geschossschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Extreme Reichweite

Element Allgemeine; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Voraussetzung Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Dein Kinetisches Geschoss besitzt eine Reichweite von 144 m.

Flammenfächergeschoss

Element Feuer; **Art** Form-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Feuer
Rettungswurf REF, halbiert
Dein Kinetisches Geschoss fächert auf und fügt allen Kreaturen und Gegenständen in einem 4,50 m-Kegel Schaden zu. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Geschosshagel

Element Allgemeine; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Statt einem verschießt du zwei Kinetische Geschosse auf Ziele innerhalb von 36 m Entfernung, welche so Schaden verursachen, als wärst du ein Kinetiker der 1. Stufe (Fähigkeiten und Effekte, welche den Schaden deines Kinetischen Geschosses erhöhen, kommen nicht zur Anwendung). Mit der 10. Stufe kannst du drei Geschosse, mit der 16. Stufe vier und mit der 20. Stufe fünf Geschosse verschießen. Solltest du unter dem Effekt von *Hast* oder ähnlichem stehen, welcher die Anzahl deiner Angriffe im Falle eines Vollen Angriffs erhöht, steigt die Anzahl der Geschosse, die du im Rahmen von Geschosshagel verschießen kannst, um 1.
Kein Ziel darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein. Du musst alle Ziele des Geschosshagels bestimmen, ehe du einen Angriffswurf ausführst. Sollte ein Ziel von mehreren Geschossen getroffen werden, verursacht jedes weitere Geschoss nach dem ersten 1W6 Schadenspunkte; Boni und Mali auf den Schaden kommen nicht zur Anwendung. Solltest du eine Substanz-Infusion nutzen, die einen Rettungswurf erlaubt, muss dem Ziel nur ein Rettungswurf gelingen, selbst wenn es mehrfach getroffen werden sollte; das Ziel erleidet im Falle mehrerer Treffer aber einen Malus auf den Rettungswurf in Höhe der Anzahl der zusätzlichen Treffer. Solltest du die Substanz-Infusion Stoßendes Geschoss verwenden, steigt die Maximalentfernung, die du das Ziel stoßen kannst, um 1,50 m pro zusätzlichem Treffer.

Kinetische Faust

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Du umgibst deinen Körper mittels deiner kinetischen Fähigkeiten mit Energie oder elementarer Masse. Du kannst diese Form-Infusion als Teil einer Angriffsaktion, eines Sturmangriffs oder eines Vollen Angriffes nutzen, um jedem deiner Natürlichen Angriffe und Waffenlosen Schläge bis zum Beginn deines nächsten Angriffs Schaden hinzuzufügen. Da der Einsatz dieser Wilden Gabe Teil einer anderen Aktion und keine eigene Aktion ist, provoziert dies keine zusätzlichen Gelegenheitsangriffe. Du verursachst 1W6 zusätzliche Schadenspunkte pro 3 Schadenswürfel deines Kinetischen Geschosses (Minimum 1W6); die Art dieses Schadens entspricht der Schadensart deines Kinetischen Geschosses. Dieser zusätzliche Schaden ignoriert Zauberresistenz. Modifikatoren auf den Schaden deines Kinetischen Geschosses finden keine Anwendungen, dies gilt auch für deinen KO-Modifikator.

Kinetische Klinge

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Mittels deiner kinetischen Gabe formst du eine Waffe. Dabei muss es sich um eine Leichte oder Einhändige Waffe ohne Reichweite handeln, welche dann in deiner Hand aus reiner Energie oder elementarer Masse entsteht. (Solltest du ein Telekinetiker sein, überträgst du stattdessen die Kraft deines Kinetischen Geschosses in einen in der Hand gehaltenen Gegenstand.) Die Form der Kinetischen Klinge ist rein kosmetisch und wirkt sich nicht auf Schadenswürfel, Kritischen Bedrohungsbereich oder Kritischen Schadensmultiplikator der Kinetischen Klinge aus. Ebenso verleiht die Infusion keine besonderen Waffeneigenschaften. Sollte ein Telekinetiker den Gegenstand halten, hindert dies ihn nicht daran, Energie zu sammeln.
Du kannst diese Form-Infusion ein Mal als Teil einer Angriffsaktion, eines Sturmangriffs oder eines Vollen Angriffes nutzen, um mit deiner Kinetischen Klinge Nahkampfangriffe auszuführen. Da der Einsatz dieser Wilden Gabe Teil einer anderen Aktion und keine eigene Aktion ist, provoziert dies keine zusätzlichen Gelegenheitsangriffe. Die Kinetische Klinge verursacht bei jedem Treffer den Schaden deines Kinetischen Geschosses (alle Modifikatoren für den Schaden deines Kinetischen Geschosses kommen normal zur Anwendung, nicht aber dein ST-Modifikator). Die Klinge verschwindet am Ende deines Zuges. Die Waffe verursacht dieselbe Schadensart wie dein Kinetisches Geschoss und interagiert mit Rüstungsklasse und Zauberresistenz wie ein Kinetisches Geschoss seiner Art. Selbst wenn ein Telekinetiker diese Fähigkeit bei einer magischen Waffe oder anderem ungewöhnlichem Gegenstand verwendet, nutzt der Angriff nicht die Boni oder Effekte der magischen Waffe, sondern verursacht nur seinen Geschossschaden. Die Kinetische Klinge erhält nicht den Schadensbonus deiner Fähigkeit Elementare Aufladung.

Kinetische Peitsche

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Voraussetzungen Kinetische Klinge
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Du erschaffst einen langen Tentakel aus Energie oder elementarer Masse. Dies funktioniert wie Kinetische Klinge, zählt aber als eine Waffe mit Reichweite, welche passend für deine Größenkategorie ist. Im Gegensatz zu den meisten Waffen mit Reichweite kann die Kinetische Peitsche auch nahe Kreaturen angreifen. Die Kinetische Peitsche verschwindet zu Beginn deines nächsten Zuges, bedroht bis dahin aber alle Felder innerhalb ihrer Reichweite, so dass du Gelegenheitsangriffe ausführen kannst, welche den üblichen Schaden der Peitsche verursachen.

Lenkgeschoss

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf REF, keine Wirkung
Du sendest eine elementare Masse, eine Energiekugel oder einen Gegenstand auf ein bestimmtes Feld innerhalb von 9 m Entfernung. Dabei fügst du allen Kreaturen auf diesem Feld ein Viertel des normalen Geschossschadens (bzw. halben Geschossschaden im Fall eines Energiegeschosses) zu. Das Lenkgeschoss besteht so lange, bis du es als Freie Aktion entlässt, das Bewusstsein verlierst oder die Entfernung zwischen euch größer wird als 9 m. Du kannst bei jedem deiner Züge das Lenkgeschoss als Bewegungsaktion auf ein anderes Feld innerhalb der Reichweite bewegen. Das Geschoss fügt allen Kreaturen auf demselben Feld jede Runde Schaden zu, wenn diesen der Rettungswurf misslingt. Du kannst immer nur über ein Lenkgeschoss verfügen. Sollte die Gesamtzehrung des Lenkgeschosses vor Anrechnung einer Reduzierung durch Energie sammeln 0 betragen, besitzt es keine maximale Wirkungsdauer; ansonsten währt es maximal für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe deines KO-Modifikators und du kannst im Anschluss daran für eine Anzahl von Minuten in Höhe der Runden, die das Lenkgeschoss existierte, kein neues erschaffen. Ein Lenkgeschoss ist immer extrem laut und sehr gut sichtbar. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit

Leuchtendes Geschoss

Element Feuer; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 6; **Zehrung** 4
Voraussetzungen Blendendes Geschoss
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Feuer, Plasma
Rettungswurf Keiner
Dein Kinetisches Geschoss hinterlässt ein Nachglühen, welches die Dunkelheit vertreibt. Behandle jedes Feld des Weges deines im Fernkampf eingesetzten Kinetischen Geschosses, das Zielfeld eines im Nahkampf genutzten Kinetischen Geschosses oder die Zielfläche eines Kinetischen Geschosses mit Flächeneffekt bis zum Ende deines nächsten Zuges als das Zentrum von *Dauerhafte Flamme*. Dieser Effekt zählt als Zauber des 6. Grades der Kategorie Licht.

Löschendes Geschoss

Element Wasser; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzungen Aufgeladenes Wasser, Wasser
Rettungswurf Keiner
Dein Geschoss löscht nichtmagische Feuer so, als wären sie von einem Wasserelementar berührt worden. Solltest du die Zehrung auf 2 erhöhen oder den Schaden auf 0 senken, bannt es zudem magische Feuer so, als wärst du ein Wasserelementar mit einer Anzahl an Trefferwürfeln in Höhe deiner Kinetikerstufe.

Magiebannendes Geschoss

Element Feuer; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 5; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzungen Blaue-Flamme, Feuer
Rettungswurf Keiner
Dein Kinetisches Geschoss brennt so heiß, dass es die magischen Effekte deines Gegners fortbrennt. Wenn es einen Gegner trifft und dessen Zauberresistenz durchdringt, kannst du einen Wurf auf die Zauberstufe so ablegen, als würdest du gezielt *Magie bannen* einsetzen, ehe du bestimmst, ob (und wie viel) Schaden der Gegner durch das Geschoss erleidet. Du kannst den Geschossschaden halbieren, um deinen Bonus auf den Wurf auf die Zauberstufe um 2 zu erhöhen. Solltest du keinen bestimmten Zaubereffekt auswählen, der gebannt werden soll, versucht du automatisch, zuerst Effekte zu bannen, welche das Ziel vor Feuerschaden beschützen.

Magnetisches Geschoss

Element Erde oder Luft; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzungen Aufgeladenes Wasser, Blitz, Gewittersturm, Metall, Plasma
Rettungswurf Keiner
Dein Kinetisches Geschoss macht deine Gegner leicht magnetisch. Wenn das Geschoss einem Gegner Schaden zufügt, erhalten gegen diesen Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges erfolgende Angriffe mit Metallwaffen und Kinetischen Metallgeschossen einen Bonus von +4, während der Gegner einen Malus von -4 auf seine Reflexwürfe erleidet, um metallischen Gegenständen auszuweichen.

Mauer

Element Allgemeine; **Art** Form-Infusion; **Grad** 5; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
Du erzeugst eine Mauer aus wirbelnden Elementen, scharfkantigen Trümmern oder tobender Energie. Die Mauer erscheint innerhalb von 9 m Entfernung und kann entweder bis zu 3 m hoch und 36 m breit oder bis zu 6 m hoch und 18 m breit sein. Alle Kreaturen und Gegenstände auf den Feldern der Mauer erleiden bei ihrer Erschaffung ein Viertel des Geschossschadens (kein Rettungswurf), bzw. den halben Schaden im Falle eines Energiegeschosses. Wenn eine Kreatur die Mauer durchquert, erleidet sie den halben Geschossschaden (oder ganzen Schaden im Falle eines Energiegeschosses). Die Mauer besteht nicht gänzlich aus festem Stoff, bietet aber Deckung gegen Angriffe von der anderen Seite. Sie besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe deines KO-Modifikators, endet aber früher, solltest du eine andere Mauer erschaffen.

Metallenes Geschoss

Element Erde; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzung Metall
Rettungswurf Keiner
Du kannst die Eigenschaften von Metall kontrollieren, so dass es Schadensreduzierung so umgeht, als bestünde es aus Adamant, Kaltem Eisen oder Silber (deine Wahl). Sollte dein Ziel eine ungewöhnliche Art von Schadensreduzierung besitzen, welche mit einer bestimmten Art von Metall überwunden werden kann, z.B. SR/Gold, kannst du auch dieses Metall wählen. Das Metall, welches du mittels dieser Infusion erzeugst, zerfällt kurz darauf und hat keinen GM-Wert.

Objekthagel

Element Aether; **Art** Form-Infusion; **Grad** 8; **Zehrung** 4
Voraussetzungen Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzung Telekinese
Rettungswurf Keiner
Du ergreifst eine größere Anzahl an Gegenständen und wirfst sie alle zugleich. Du kannst dein Telekinetisches Geschoss einsetzen, um Angriffswürfe gegen eine Anzahl von Zielen in Höhe deiner Kinetikerstufe innerhalb von 36 m abzulegen, wobei jedes Ziel von allen anderen maximal 9 m entfernt sein darf.

Reine-Flammengeschoss

Element Feuer; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 7; **Zehrung** 4
Geschossvoraussetzung Blaue-Flamme
Rettungswurf Keiner
Du öffnest eine direkte Verbindung zum reinsten elementaren Feuer und lässt es hervorbrechen. Dein derart aufgeladenes Geschoss ignoriert Zauberresistenz.

Ringendes Geschoss

Element Allgemeine; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 5; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner

Deinem Wolkengeschoss, Unruhigen Boden oder deiner Mauer wachsen Tentakel, welche deine Gegner festhalten. Wenn eine Kreatur durch dein Geschoss Schaden erleidet, kannst du einen Kampfmanöverwurf ablegen, um den Gegner zu ergreifen. Dein Bonus auf diesen Wurf entspricht deiner Kinetikerstufe + deinem KO-Modifikator +2 (behandle das Geschoss als Kreatur der Größenkategorie Riesig). Das Geschoss ergreift Gegner nur, kann aber keine anderen Funktionen eines Kampfmanövers für Ringkampf ausführen (z.B. den Gegner in den Haltegriff nehmen oder ihn bewegen). Sollte das Geschoss bereits einen Gegner in den Ringkampf verwickelt haben, erhält das Geschoss einen Bonus von +5 auf den Kampfmanöverwurf, um den Ringkampf aufrechtzuerhalten. Du kannst diese Infusion nur in Verbindung mit der Form-Infusion Mauer, Unruhiger Boden oder Wolkengeschoss anwenden.

Schleuderndes Geschoss

Element Aether; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzung Telekinetisch
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; siehe Text

Dein Telekinetisches Geschoss kann anstatt eines Gegenstandes eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner schleudern, den niemand bereits am Leib oder in Händen trägt. Du kannst die Zehrungskosten um 1 erhöhen, um eine größere Kreatur zu betreffen. Sollte der Kreatur, welche du schleudern willst, ein Zähigkeitswurf gelingen, vereitelt dies das ganze Geschoss. Sollte dein Geschoss aber treffen, erleiden sowohl die geschleuderte Kreatur als auch das von ihm getroffene Ziel den vollen Schaden deines Telekinetischen Geschosses. Die geschleuderte Kreatur stürzt sodann im letzten unbelegten Feld ihrer Flugbahn zu Boden und erhält den Zustand Liegend. Sollte dein Geschoss das Ziel verfehlen, kann die geschleuderte Kreatur auf einem beliebigen Feld eigener Wahl innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel landen, erleidet nicht den Zustand Liegend und nur den halben Schaden deines Geschosses. Die Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Schwächendes Geschoss

Element Allgemein; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzung jedes Einfache Kinetische Geschoss
Rettungswurf ZÄH, teilweise; siehe Text

Du kannst deinen Gegnern elementare Energie und Materie entziehen, um deinen nächsten Angriff zu stärken. Wenn du diese Infusion einsetzt, betrifft dein Kinetisches Geschoss nur Kreaturen, deren Unterart dem Element deines Kinetischen Geschosses entspricht (ein Feuergeschoss würde also nur Kreaturen der Unterart Feuer Schaden zufügen). Bei solchen Kreaturen würfelst du gegen die Berührungs-RK (sofern ein Angriffswurf erforderlich ist); Zauberresistenz findet Anwendung. Da du dem Ziel Energie entziehst, kommen deine Boni aus Elementare Aufladung oder dein KO-Modifikator nicht zur Anwendung. Dem Ziel steht ein Rettungswurf zu, um den Schaden auf ein Viertel zu reduzieren. Ein Schwächendes Geschoss ignoriert Schadensreduzierung, Resistenzen und Immunitäten des Zieles. Sollte wenigstens einer Kreatur der Rettungswurf gegen das Schwächende Geschoss misslingen, kannst du die Gesamtzehrung einer Wilden Geschossgabe, die du bis Ende deines nächsten Zuges nutzt, um 1 bzw. sogar um 2 reduzieren, insofern du über die Fähigkeit Überlasten verfügst. Solltest du diese Infusion erneut einsetzen, ehe du von der Reduzierung Gebrauch gemacht hat, ist die Reduzierung nicht kumulativ.

Sich-windendes Geschoss

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Voraussetzung Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzung Beliebiges Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner

Du besitzt eine derartige Feinkontrolle über dein Kinetisches Geschoss, dass du seine Flugbahn verändern und Hindernissen ausweichen kannst. Dein Geschoss kann maximal 36 m auf diese Weise zurücklegen und gegebenenfalls auch Deckung und Vollständige Deckung umfliegen. Du kannst seinen Weg so lenken, dass dieser in Felder führt, die du nicht einsehen kannst.

Sprühendes Geschoss

Element Wasser; **Art** Form-Infusion; **Grad** 4; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzungen Aufgeladenes Wasser, Wasser
Rettungswurf REF, halbiert

Du löst dein Kinetisches Geschoss derart auf, dass es wild um sich spritzt. Alle Kreaturen und Gegenstände in einem 9 m-Kegel erleiden den halben Geschossschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Stossendes Geschoss

Element Aether, Erde, Luft oder Wasser; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzungen Aufgeladenes Wasser, Dampf, Erde, Luft, Magma, Metall, Sandsturm, Schlamm, Schneesturm, Telekinetisch, Wasser
Rettungswurf Keiner

Die Bewegungsenergie deines Kinetischen Geschosses schleudert Gegner zurück. Lege einen Kampfmanöverwurf für Ansturm gegen jedes Ziel ab, welches durch das Geschoss Schaden erleidet. Bei der Bestimmung des KMB kommt dein KO-Modifikator anstelle deines ST-Modifikators zur Anwendung. Dieses Geschoss kann einen Gegner maximal 1,50 m weit zurückstoßen, du kannst aber die Zehrung erhöhen, um die maximale Stoßweite um 1,50 m pro zusätzlichem Punkt Zehrung zu erhöhen. Diese Infusion ist nicht in Verbindung mit Form-Infusionen wie z.B. Wolkengeschoss anwendbar, welche dem Kinetischen Geschoss eine klare Richtung nehmen, in die es Ziel wegstößt.

Stürmisches Geschoss

Element Feuer, Luft oder Wasser; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzungen Aufgeladenes Wasser, Blaue-Flamme, Dampf, Feuer, Gewittersturm, Luft, Magma, Plasma, Sandsturm, Schlamm, Schneesturm, Wasser

Rettungswurf REF, halbiert
Ein Stürmisches Geschoss prügelt oder verbrennt alle Gegner auf einer 9 m-Linie und verursacht dabei den halben Geschossschaden (oder im Fall eines Energiegeschosses vollen Schaden). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

ÜBERSPRINGENDES GESCHOSS

Element Luft; **Art** Form-Infusion; **Grad** 5; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzung Blitz
Rettungswurf Keiner
Dein Blitzgeschoss springt von Ziel zu Ziel. Wenn du ein Ziel mit dem Geschoss triffst, kannst du einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen ein weiteres Ziel durchführen, welches maximal 9 m weit vom ersten Ziel entfernt ist. Jeder zusätzliche Angriff hat seinen Ursprung beim jeweils vorangegangenen Ziel, was sich auf Deckung und andere Bedingungen auswirken könnte. Jedes zusätzlich getroffene Ziel erleidet 1W6 Schadenspunkte weniger als das vorangegangene (z.B. 3W6 wird zu 2W6). Ein Überspringendes Geschoss kann kein Ziel zwei Mal treffen. Du kannst ein Geschoss auf ein weiteres Ziel überspringen lassen, solange das Geschoss trifft und wenigstens 1W6 Punkte Schaden verursacht.

UMWERFENDES GESCHOSS

Element Aether oder Erde; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 2; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzungen Erde, Magma, Metall, Schlamm, Telekinetisch
Rettungswurf Keiner
Du wirfst deine Gegner mit der reinen Masse deines Kinetischen Geschosses um. Führe gegen jedes Ziel, welches durch dieses Geschoss Schaden erleidet, einen Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-Bringen aus und verwende dabei deinen KO-Modifikator anstelle deines ST-Modifikators, um den KMB zu berechnen.

UNRUHIGER BODEN

Element Erde; **Art** Form-Infusion; **Grad** 6; **Zehrung** 4
Voraussetzung Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzungen Erde, Magma, Metall, Schlamm
Rettungswurf Keiner
Du lädst den Boden einer aus Erde bestehenden Oberfläche innerhalb von 36 m Entfernung zu dir mit einem Radius von 6 m um den Zielpunkt herum auf (solltest du ein Metallgeschoss verwenden, wirkt diese Infusion stattdessen auf eine Metalloberfläche). Der Boden erbebt und wirft Wellen im Wirkungsgebiet. Alle Kreaturen und Gegenstände, die dort während des Wirkens der Gabe Bodenkontakt haben, erleiden ein Viertel deines Geschossschadens (kein Rettungswurf). Wenn eine Kreatur den Wirkungsbereich betritt, erleidet es den halben Geschossschaden, dies gilt auch für Kreaturen, die ihren Zug im Inneren des Wirkungsbereiches beenden. Der gesamte Wirkungsbereich zählt als Schwieriges Gelände. Der Effekt währt für eine Anzahl von Runden in Höhe deines KO-Modifikators, endet aber frühzeitig, falls du vorher diese Infusion erneut nutzen solltest.

VERSTRICKENDES GESCHOSS

Element Erde oder Wasser; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 2; **Zehrung** 2
Geschossvoraussetzungen Eis, Erde, Kälte, Magma, Metall, Sandsturm, Schlamm, Schneesturm
Rettungswurf REF, keine Wirkung
Dein Kinetisches Geschoss hüllt deine Gegner in elementare Masse ein. Wenn das Geschoss einem Gegner Schaden zufügt, erleidet dieser für 1 Minute den Zustand Verstrickt. Der Gegner kann diesen Zustand als Standard-Aktion entfernen, sofern ihm ein Stärkewurf oder ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen den SG des Rettungswurfes gegen dein Kinetisches Geschoss gelingt, oder indem er der verstrickenden Masse Schaden in Höhe deiner doppelten Kinetikerstufe zufügt (die Masse besitzt eine Härte von 0). Sollte ein Gegner durch diese Infusion bereits verstrickt sein und mit seinem Rettungswurf gegen ein weiteres Verstrickendes Geschoss scheitern, verschmilzt die Masse mit dem Boden, so dass der Gegner auf der Stelle so verwurzelt wird, als wäre er an einem leblosen Gegenstand verankert.

WINDSTOSSGESCHOSS

Element Luft; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1
Geschossvoraussetzungen Gewittersturm, Luft, Sandsturm, Schneesturm
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung
Der Wind deiner Infusion lässt dein Geschoss als augenblicklichen *Windstoß* fungieren. Sollte dein Geschoss freie Schussbahn haben, kannst du 2 zusätzliche Punkte an Zehrung auf dich nehmen oder den Schaden auf 0 reduzieren, um den *Windstoß*-Effekt 1 Runde lang auf der Bahn bestehen zu lassen.

WIRBELGESCHOSS

Element Luft; **Art** Form-Infusion; **Grad** 4; **Zehrung** 3
Geschossvoraussetzungen Gewittersturm, Luft, Sandsturm, Schneesturm
Rettungswurf REF, halbiert
Du erzeugst einen von dir ausgehenden Windstoß, der in alle Richtungen verläuft. Alle Kreaturen und Gegenstände innerhalb einer Explosion mit 6 m-Radius um dich herum erleiden den halben Geschossschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

WOLKENGESCHOSS

Element Luft oder Wasser; **Art** Form-Infusion; **Grad** 7; **Zehrung** 4
Voraussetzungen Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzungen Dampf, Gewittersturm, Sandsturm, Schneesturm
Rettungswurf Keiner
Du entfesselst deine Macht in Form eines diffusen Wolkengeschosses. Du kannst einen beliebigen Punkt innerhalb von 36 m Entfernung als Zentrum dieser Ausbreitung mit 6 m Radius festlegen. Alle Kreaturen und Gegenstände innerhalb des Wolkengeschosses erleiden ein Viertel des normalen Geschossschadens (kein Rettungswurf). Wenn eine Kreatur den Wirkungsbereich des Wolkengeschosses betritt, erleidet es den halben Geschossschaden, was auch für Kreaturen gilt, die ihren Zug im Inneren der Wolke beenden. Das Wolkengeschoss stört die Sicht wie der Zauber *Verhüllender Nebel*. Es währt für eine Anzahl von Runden in Höhe deines KO-Modifikators, endet aber frühzeitig, falls du vorher diese Infusion erneut nutzen solltest.

ZERPLATZENDES GESCHOSS

Element Erde oder Wasser; **Art** Form-Infusion; **Grad** 7; **Zehrung** 4
Voraussetzungen Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzungen Eis, Erde, Metall
Rettungswurf Keiner oder REF, halbiert; siehe Text
Du schleuderst eine explosive Kugel aus fester Materie, die in zahllose Scherben zerbricht. Lege einen Fernkampfangriffswurf gegen ein maximal 36 m weit entferntes Ziel ab. Triffst du, erleidet das Ziel den Schaden deines Kinetischen Geschosses (kein Rettungswurf). Alle anderen Kreaturen und Gegenstände innerhalb einer

6 m-Explosion erleiden den halben Schaden (REF, halbiert). Sollte der Angriff das Ziel verfehlen, hat das Geschoss keinen Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Wilde Mehrzweckgaben

Ein Kinetiker kann mit jeder geraden Stufe eine der folgenden Wilden Gaben wählen, sofern er die Voraussetzungen erfüllt.

AETHERMARIONETTE

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Du verwendest Aetherfäden, um einen Gegenstand zu beleben. Du kannst einen Gegenstand der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner als Belebten Gegenstand[MHB] beleben. Dieser Gegenstand verfügt über keine Konstruktionspunkte (Ausnahme wäre ein Gegenstand aus Stein oder Metall, dieser erhält die Eigenschaft Stein, bzw. Metall [gewöhnlich]). Du musst jede Runde während deines Zuges eine Bewegungsaktion aufwenden, um den Gegenstand zu lenken, andernfalls kehrt er in seinen unbelebten Zustand zurück. Indem du 1 Punkt Zehrung auf dich nimmst, kannst du deiner Aethermarionette einen Teil deines eigenen Verstandes verleihen, so dass der Effekt für 1 Runde pro Kinetikerstufe besteht, ohne zusätzliche Aktionen zu erfordern. Mit der 12. Stufe kannst du einen Gegenstand der Größenkategorie Groß oder kleiner beleben, welcher alle Fähigkeiten des mittelgroßen Belebten Gegenstandes erhält, zuzüglich der Fähigkeit Zusätzlicher Angriff. Beginnend mit der 14. Stufe kannst du einen Gegenstand der Größenkategorie Riesig oder kleiner beleben, welcher alle Fähigkeiten des großen Belebten Gegenstandes erhält. Ab der 16. Stufe kannst du einen Gegenstand der Größenkategorie Gigantisch oder kleiner beleben, welcher alle Fähigkeiten des riesigen Belebten Gegenstandes erhält, sowie die Eigenschaft Metall (Mithral), sollte der Gegenstand aus Mithral bestehen. Ab der 18. Stufe Stufe kannst du einen Gegenstand der Größenkategorie Kolossal oder kleiner beleben, welcher alle Fähigkeiten des gigantischen Belebten Gegenstandes erhält, sowie die Eigenschaft Metall (Adamant), sollte der Gegenstand aus Adamant bestehen.

ANDAUERNDE ERDE

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 4; **Zehrung** —
Wenn du Kinetische Erdgeschosse, Wilde Erdgaben oder Spezialisierte Kinetische Geschosse einsetzt, die (auch) Erde nutzen, dann verdopple die Wirkungsdauer, sofern sie größer ist als 1 Runde.

BEGABTER KINETIKER

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** —
Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Kinetikerstufe auf Fertigkeitswürfe für jene zusätzlichen Fertigkeiten, die du über dein Hauptelement als Klassenfertigkeiten erlangst. Du kannst die mit deinem Hauptelement assoziierte Wissensfertigkeit nutzen, um Elementare der Unterart deines Hauptelementes zu identifizieren.

BEGABTER KINETIKER, MÄCHTIGER

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 2; **Zehrung** —
Voraussetzungen Begabter Kinetiker
Indem du die Ätherebene und die Elementarebenen studierst, kannst du dein Hauptelement nutzen, um deine Fertigkeiten auf ungewöhnliche Weise einzusetzen. Addiere Wissen (Die Ebenen) zur Liste deiner Klassenfertigkeiten. Wähle eine deiner Kinetiker-Klassenfertigkeiten, die du nicht über dein Hauptelement erlangt hast; du erhältst für diese Fertigkeit den Bonus von Begabter Kinetiker.

DURCH ERDE GLEITEN

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Erdstufen
Du kannst wie ein Erdelementar durch Erde gleiten, wobei deine Bewegungsrate für Graben deiner Grundbewegungsrate entspricht.

EILE

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du nutzt den Fluss der Elektrizität innerhalb deiner Verbündeten, um sie schneller zu machen. Dies funktioniert wie *Hast* mit 1 Runde Wirkungsdauer. Du kannst 1 Punkt Zehrung hinnehmen, um die Wirkungsdauer auf 1 Runde pro Kinetikerstufe zu erhöhen.

EIS FORMEN

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Du bist in der Lage dazu, Eis und Schnee zu neuen Formen umzuwandeln (wie *Stein formen*, aber nur bei Eis und Schnee statt bei Stein).

EISMARSCH

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** —
Du kannst dich über nasse und eisige Oberflächen bewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Akrobatik aufgrund der Rutschnässe ablegen zu müssen. Du kannst dich durch Bereiche unter dem Effekt der Wilden Gabe Schmiere bewegen. Zudem bist du immun gegen Seekrankheit.

EISPFAD

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 6; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Eismarsch
Du gefrierst Wasserdampf in der Luft. Dies gestattet dir, wie mittels *Luftweg* über dem Boden zu reisen, indem du auf dem geschaffenen Eis wandelst. Der Eispfad hinter dir besteht für 1 Runde, ehe er schmilzt.

ELEMENTARE DECKUNG

Element Aether, Erde oder Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du rufst elementare Masse in die Höhe, um dich und deine Verbündeten gegen Angriffe zu verteidigen. Du kannst als Standard-Aktion eine Seite eines Feldes innerhalb von 9 m Entfernung zu dir bestimmen und diese Seite mittels elementarer Masse blockieren, so dass sie Vollständige Deckung gegen Angriffe aus dieser Richtung bietet. Du kannst diese Deckung nicht in der Luft oder auf einem Boden erzeugen, der sie nicht trägt. Die Elementare Deckung selbst kann nicht mehr als 5 Pfund Gewicht tragen. Eine Deckung aus Eis, Wasser und telekinetischer Energie ist durchsichtig, während eine aus Erde, Metall, Schlamm oder ähnlichem undurchsichtig ist und die Sichtlinie blockiert. Eine Kreatur, welche die Deckung trifft, kann diese leicht zerstören. Unabhängig von ihrer Zusammensetzung besitzt die Deckung Härte 0, RK 5 und 2 TP pro Kinetikerstufe. Du kannst eine Anzahl Elementarer Deckungen in Höhe deines KO-Modifikators + deiner halben Kinetikerstufe aufrechterhalten.

ELEMENTARGRIFF

Element Allgemeine; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du nutzt dein Element, um eine mit ihm assoziierte Kreatur festzuhalten; dies funktioniert wie *Monster festhalten*, erfordert aber Konzentration zur Aufrechterhaltung und funktioniert nur bei Kreaturen derselben

Unterart wie dein Element (ein Pyrokinetiker könnte z.B. diese Gabe bei Kreaturen der Unterart Feuer einsetzen). Du kannst jederzeit 1 Punkt Zehrung annehmen, um die Erfordernis der Konzentration zu entfernen.

ENERGIEBARRIERE

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Energieschutz
Du erschaffst eine unbewegliche Kugel oder Halbkugel aus Energie um dein Feld oder deine Felder. Die Energiebarriere funktioniert ansonsten wie eine *Energiewand*. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion; die Barriere währt bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Du kannst die Wirkungsdauer jede Runde verlängern, ehe die Barriere zusammenfällt, indem du 1 Punkt Zehrung auf dich nimmst. Sollte ein Angriff die Energiebarriere zerstören, erleidest du augenblicklich 1 Punkt Zehrung.

ERDBEBEN

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 9; **Zehrung** 0
Du kannst dich auf deine Verbindung zur Erde konzentrieren und ein lokalisiertes Beben erzeugen (wie *Erdbeben*).

ERDE VERSCHIEBEN

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Elementare Deckung
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst als Standard-Aktion einen Würfel aus Erde oder unbearbeitetem Stein mit einer Seitenlänge von 1,50 m innerhalb von 9 m Entfernung in eine beliebige Richtung 1,50 m stoßen oder zerren. Du kannst erhöhte Plattformen, Klippen hinaufführende Stufen, Löcher oder andere nützliche Merkmale erschaffen. Die Erde schwebt nicht nach oben, sondern häuft sich auf; in Bereichen mit einer hinreichenden Menge an Erde kannst du einen Würfel nach oben bewegen und so eine kleine Säule erschaffen. Solltest du die Erde unter den Füßen einer Kreatur bewegen, steht dieser ein Reflexwurf gegen SG 20 zu, um aus dem Weg zu springen und nicht mit der Erde bewegt zu werden.

ERDE VERSCHIEBEN, MÄCHTIGES

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 7; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Elementare Deckung, Erde verschieben
Du kannst gewaltige Mengen an Erde bewegen (wie *Erde bewegen*).

ERDMARSCH

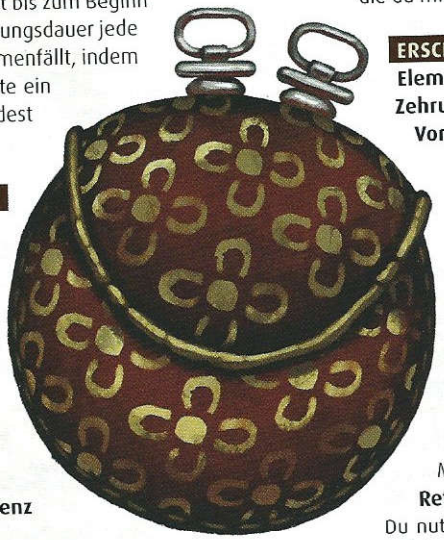
Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** —
Da du leicht mit dem Boden verschmilzt, wenn du auf Erde stehst, ignorierst du Schwieriges Gelände, das durch Felsen, Erde oder Schlamm verursacht wird. Während du dich auf einer solchen Oberfläche befindest, addierst du deinen Bonus aus Elementare Aufladung auf deine KMV gegen Versuche, dich zu bewegen oder zu Fall zu bringen, sowie auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um das Gleichgewicht zu halten.

ERDSTUFEN

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 2; **Zehrung** 0
Du nutzt deine Verbindung zur Erde, um leicht in Stein und Erdoberflächen einzusinken. Dies verleiht dir eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Grundbewegungsrate, wenn du solche Oberflächen erkletterst.

ERSCHÜTTERUNGSSINN

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du kannst eine Bewegungsaktion nutzen, um für 1 Runde Erschütterungssinn 9 m für alle von dir berührten Oberflächen aus Erde oder Stein erhalten. Du kannst 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, um die Wirkungsdauer auf 1 Runde pro Kinetikerstufe zu erhöhen. Während du von diesem Erschütterungssinn profitierst, unterliegen deine Kinetischen Erdgeschosse und Spezialisierten Kinetischen Geschosse, die Erde enthalten, keiner Fehlschlagschance aufgrund von Tarnung oder Vollständiger Tarnung bei Kreaturen, die du mit deinem Erschütterungssinn wahrnimmst.



ERSCHÜTTERUNGSSINN, MÄCHTIGER

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Erschütterungssinn
Du kannst 10 Minuten aufwenden, um deinen Erschütterungssinn in einer natürlichen unterirdischen Umgebung auszubreiten und drei Tatsachen zu erfahren, als würdest du *Eins mit der Natur* einsetzen. Dein Erschütterungssinn kann dir aber nicht mitteilen, ob eine Kreatur eine Kreatur des Waldes oder eine mächtige unnatürliche Kreatur ist.

ERSTICKEN

Elemente Aether, Luft oder Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 6; **Zehrung** 0
Rettungswurf ZÄH, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du nutzt Aether, um eine Kreatur innerhalb von 36 m zu ersticken. Du erzeugst einen Bereich nicht atembarer Luft um das Ziel oder aber Wasser, mit dem du seine Lungen füllst. Sollte dein Ziel atmen müssen, muss es den Atem anhalten, solange du dich auf diese Fähigkeit konzentrierst. Dem Ziel steht mit jedem Zug ein Zähigkeitswurf zu, um zu sprechen, es kann aber nur atmen, wenn deine Konzentration unterbrochen wird, die Entfernung zwischen euch größer als 36 m wird oder du keine freie Schussbahn mehr besitzt. Du kannst 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, wenn du diese Wilde Gabe aktivierst, um die Luft aus den Lungen deines Zieles zu pressen. Solltest du dies tun und scheitert der erste Zähigkeitswurf deines Zieles, dieses wird kampfunfähig und auf 0 TP reduziert, mit dem zweiten gescheiterten Rettungswurf wird es bewusstlos und auf -1 TP reduziert.

ERWEITERTE ELEMENTARVERTEIDIGUNG

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 4; **Zehrung** —
Wähle ein Element, für welches du Erweiterter Elementarfokus besitzt. Du erhältst die Wilde Verteidigungsgabe dieses Elements. Du kannst diese Wilde Gabe mehrfach wählen, musst ihr aber jedes Mal ein anderes Element zuweisen.

FEUERFORMER

Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du kannst Flammen formen oder die Ausbreitung eines Feuers verändern. Als Standard-Aktion bist du in der Lage dazu, ein Feld eines andauernden Feuers mit einer Seitenlänge von 1,50 m pro Kinetikerstufe auf ein an das Feuer angrenzendes Feld bewegen. Ein Kinetiker der 4. Stufe könnte z.B. 4 zusammenhängende Feld aus dem Zentrum eines 6 m x 6 m ausfüllenden Feuers an den Rand des Feuers bewegen, um einen sicheren Fluchtweg zu erschaffen. Das Feuer breitet sich nach dem Formen normal weiter aus.

FEUERSICHT
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 3; **Zehrung** —
Du kannst durch Flammen und Rauch so blicken, als wären diese durchsichtig. Brennende Kreaturen oder Kreaturen mit der Unterart Feuer erlangen dir gegenüber niemals Vorteile aus Tarnung oder Vollständiger Tarnung.

FLAMMENSTRAHL
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du produzierst als Standard-Aktion einen Flammenstoß hinter dir, welcher dich 18 m in gerader Linie voranbringt. Diese Bewegung kann auch in die Luft führen, jede Bewegung nach oben verbraucht die doppelte Bewegung. Solltest deinen Zug in der Luft beenden, stürzt du während deines nächsten Zuges, außer du setzt Flammenstrahl erneut ein.

FLAMMENSTRAHL, MÄCHTIGER
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Flammenstrahl
Du kannst Flammenstrahl als Bewegungsaktion einsetzen und dabei einen leichten Flammenstrahl erzeugen, der es dir gestattet zu schweben, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen.

FLAMMENSCHILD
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 1
Voraussetzungen Glühende Haut
Flackernde Flammen umgeben dich bis deine Zehrung wieder entfernt wird. Während Glühende Haut aktiv ist, erleidet jede Kreatur, die dich mit einem Nahkampfangriff trifft, Feuerschaden in Höhe deiner halben Kinetikerstufe, außer sie verwendet eine Waffe mit Reichweite. Sollte die Kreatur zudem durch deine Glühende Haut Schaden erleiden, kommt eventuelle Feuerresistenz nur ein Mal gegen den Gesamtschaden beider Effekte zur Anwendung. Du erhältst zudem den Schutz vor Kälte eines warmen *Feuerschildes*. Ein Angriff, der Kälteschaden in Höhe deiner doppelten Kinetikerstufe oder höher verursachen würde (ehe du deinen Schutz anwendest), gefriert deinen Flammenschild, nachdem du seinen Schutz zur Anwendung gebracht hast, was den Schild frühzeitig auflöst.

FLAMMENSPUR
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Wenn du die Aktion Rückzug oder Rennen nutzt, kannst du auf allen Feldern, welche du dabei verlässt, eine *Flammenwand* erzeugen, die 1 Runde lang besteht.

FLIEGEN
Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Luftkissen oder Luftsprung
Die Luft unterwirft sich deinem Willen und gestattet dir, in große Höhen aufzusteigen. Du stehst immer unter dem Effekt von *Fliegen*. Sollte dieser Effekt gebannt werden, kannst du ihn als Standard-Aktion neu aktivieren.

FLUTWELLE
Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 9; **Zehrung** 1
Du erzeugst eine mächtige Flutwelle (wie *Tsunami*[EXP]).

GESCHOSSBEGLEITER
Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 6; **Zehrung** 0
Du kannst diese Wilde Gabe als Teil der Aktivierung eines Kinetischen Geschosses (ausgenommen Telekinetisches Geschoss) einsetzen. Du verwandelst dich selbst in dein Element oder die entsprechende Energie und versendest dich zusammen mit deinem Kinetischen Geschoss. Du erscheinst am Ende der Bahn des Geschosses, angrenzend zum Ziel des Geschosses (bzw. seines letzten Zieles im Falle einer Form-Infusionen wie Überspringendes Geschoss) oder im Zentrum der Explosion oder Ausbreitung einer Form-Infusionen wie Explosivgeschoss. Diese Fähigkeit funktioniert nicht mit Form-Infusionen, welche Nahkampfangriffe umfassen (z.B. Kinetische Klinge) oder Kegelform verwenden (z.B. Sprühendes Geschoss).

GLEISSENDE FLAMME
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 2; **Zehrung** —
Voraussetzungen Brennendes Geschoss
Mit der Zeit verbrennt dein Brennendes Geschoss die Feuerresistenz deines Gegners. Wenn du den Verbrennenschaden deines Brennenden Geschosses gegen einen Gegner auswürfelst, dann senke seine Feuerresistenz entsprechend dem unmodifizierten Verbrennenschaden. Bringe bei diesem Wurf die Feuerresistenz des Gegners hinsichtlich der Reduzierung nicht zur Anwendung. Diese Senkung besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Kinetikerstufe. Diese Senkung ist mit sich selbst kumulativ und kann die Resistenz des Zieles bis auf 0 senken.

HITZEANPASSUNG
Element Feuer oder Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du wirst ständig von *Elementen trotzen* (nur Hitze) geschützt und erhältst Feuerresistenz in Höhe deiner doppelten aktuellen Zehrung.

HITZEWELLE
Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 1
Voraussetzungen Glühende Haut, Hitzeanpassung
Du erzeugst eine Aura schimmernder Hitze, welche den Bereich um dich herum verzerrt. Bis deine Zehrung entfernt wird, kannst du als Schnelle Aktion die Aura deaktivieren oder reaktivieren. Die Temperatur innerhalb von 9 m Radius um dich herum steigt um 2,5° C pro Kinetikerstufe (auf maximal 50° C). Solltest du die Temperatur dabei auf wenigstens 32° C steigern, unterliegen alle Angriffe von Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zu dir aufgrund von Tarnung einer Fehlschlagschance von 20%. Du bist gegen diese Effekte immun, was auch für jene gilt, die gegen Feuer immun sind oder unter dem Effekt von *Elemente trotzen* stehen.

HÖHENANPASSUNG
Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du bist gegen Höhenkrankheit immun und erlangst Elektrizitätsresistenz in Höhe deiner doppelten aktuellen Zehrung.

KÄLTEANPASSUNG
Element Feuer oder Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du wirst ständig von *Elementen trotzen* (nur Kälte) geschützt und erhältst Kälteresistenz in Höhe deiner doppelten aktuellen Zehrung.

KÄLTEAURA
Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 1
Voraussetzungen Kälteanpassung, Wasserschleier
Du kühlst deinen Wasserschleier herunter und wickelst die Kälte um dich herum, so dass du eine Aura lähmender Kälte ausstrahlst. Bis

deine Zehrung entfernt wird, kannst du diese Kälteaura als Schnelle Aktion aktivieren und deaktivieren. Die Temperatur in einem Radius von 9 m um dich herum sinkt um 2,5° C pro Kinetikerstufe (die Temperatur kann maximal auf -23° C gesenkt werden). Solltest du die Temperatur unter 4° C senken, erleiden alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit. Du selbst bist gegen diese Effekte immun, was auch für Kreaturen gilt, welche gegen Kälte immun sind oder die unter Effekten stehen, die sie vor Temperaturen schützen, z.B. *Elementen trotzen*.

KINETISCHE GESTALT

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 1
Du bist imstande, deinen Leib in einer großen Masse elementarer Materie unterzubringen. Bis deine Zehrung entfernt wird, kannst du deine Größenkategorie als Standard-Aktion zu Groß und wieder zurück verändern. Dies verändert deine Attributswerte nicht. Mit der 16. Stufe kannst du 1 zusätzlichen Punkt Zehrung auf dich nehmen, um deine Größenkategorie alternative zu Riesig zu verändern. Du kannst mit dieser Fähigkeit deine Größe nicht unter deine normale Größenkategorie reduzieren.

KINETISCHE HEILUNG

Element Aether oder Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 1; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du kannst eine berührte, dazu bereite, lebende Kreatur um eine Anzahl von Schadenspunkten heilen, die dem Schaden deines Kinetischen Geschosses entspricht. Statt selbst die Zehrung anzunehmen, kannst du dem Empfänger 1 Punkt Zehrung verleihen. In diesem Fall erleidet der Empfänger 1 Punkt nichttödlichen Schaden pro Trefferwürfel, über den er verfügt. Dieser Schaden kann wie bei Zehrung üblich, nicht geheilt werden, bis der Empfänger eine Nacht durchschläft.

KINETISCHER TASTSINN

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du verbindest alles, was von deiner Telekinese berührt wird, mit Aetherfäden. Wenn du einer Kreatur mittels Telekinetischem Geschoss Schaden zufügst, kannst du diese Kreatur wie mittels Blindsicht auf beliebige Entfernung bis zum Ende deines nächsten Zuges wahrnehmen, solange sie keinen Teleportationseffekt einsetzt. Nachdem du einer Kreatur Schaden zugefügt hast, kannst du 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, um die an dieser Kreatur befestigten Aetherfäden zu stärken; dies erhöht die Wirkungsdauer von Kinetischer Tastsinn bei dieser Kreatur auf 1 Runde pro Kinetikerstufe.

KINETISCHER TASTSINN, REAKTIVER

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Kinetischer Tastsinn
Deine Aetherfäden umgeben dich und machen es heftigen oder gewaltsamen Bewegungen eigentlich unmöglich, dich zu überraschen, solange der Ursprung dieser Bewegung innerhalb ihrer Reichweite liegt. Dir wird niemals dein GE-Bonus auf deine RK gegen Angriffe verwehrt, deren Ausgangspunkt innerhalb von 9 m Entfernung liegt, weil du auf dem Falschen Fuß angetroffen wirst oder dein Angreifer unsichtbar oder unbemerkt ist. Dir gelingen automatisch alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung, um während der Überraschungsrunde zu handeln.

LEBENSFUNKE

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Du verleihst einer elementaren Masse Ähnlichkeit mit Leben, so dass sie die Gestalt eines mittelgroßen Elementars eines deiner Elemente so annimmt, als hättest du dieses mittels *Monster herbeizaubern IV* mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Kinetikerstufe herbeigezaubert - allerdings erhält der Elementar die Eigenschaft Geistlos. Jede Runde musst du während deines Zuges eine Bewegungsaktion nutzen, um den Elementar zu steuern, andernfalls zerfällt er in seine elementaren Bestandteile. Indem du 1 Punkt Zehrung hinnimmst, kannst du dem Elementar einen Teil deines eigenen Verstandes verleihen, ihm die Eigenschaft Geistlos nehmen und gestatten, für 1 Runde pro Kinetikerstufe zu bestehen, ohne dass du weitere Aktionen aufwenden musst. Ab der 12. Stufe kannst du alternativ einen großen Elementar so ausformen, als hättest du *Monster herbeizaubern V* eingesetzt. Beginnend mit der 14. Stufe kannst du einen riesigen Elementar so formen, als hättest du *Monster herbeizaubern VI* genutzt und ab der 16. Stufe kannst du einen Mächtigen Elementar so formen, als hättest du *Monster herbeizaubern VII* genutzt. Beginnend mit der 18. Stufe kannst du wählen einen Älteren Elementar so auszubilden, als hättest du *Monster herbeizaubern VIII* genutzt.

LUFTIGES ENTRINNEN

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 3; **Zehrung** 1
Voraussetzungen Umhüllende Winde
Du nutzt Wind, um dich vor Flächenangriffen zu schützen. Bis deine Zehrung entfernt wird, erhältst du das Klassenmerkmal Entrinnen des Schurken.

LUFTKISSEN

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du federst einen Sturz aus beliebiger Höhe ab. Du stehst immer unter dem Effekt von *Federfall* und wirst hinsichtlich der Auswirkungen von Wind auf dich als um eine Größenkategorie größer behandelt.

LUFTSCHLEIER

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du bist stets von Luft umgeben (wie *Luftblase* ABR II). Als Standard-Aktion kannst du 1 Punkt Zehrung hinnehmen, um den Effekt auf eine Anzahl zusätzlicher Kreaturen in Höhe deines KO-Modifikators für 1 Minute pro Kinetikerstufe auszudehnen.

LUFTSCHLEIER, MÄCHTIGER

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzung Luftschleier
Dein Luftschleier wird effektiver und verleiht dir die Vorteile von *Schutzhülle des Lebens* EXP. Wenn du Zehrung hinnimmst, um den Vorteil auch anderen zu verleihen, währt der Vorteil, bis deine Zehrung wieder entfernt wird.

LUFTSPRUNG

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du wirst beim Springen stets so behandelt, als hättest du Anlauf genommen; addiere zudem deine Kinetikerstufe als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen. Du kannst doppelt so weit oder hoch springen, als das Wurfergebnis angibt. Ferner kannst du 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, um die gesprungene Distanz noch einmal zu verdoppeln (insgesamt also zu vervierfachen).

NEBELSCHLEIER

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 2; **Zehrung** 0
Du erzeugst einen nebligen Schleier über deinem Gesicht und verkleidest dich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deines KO-Mo-

difikators so, als würdest du *Selbstverkleidung* einsetzen. Solltest du 1 Punkt Zehrung annehmen, besteht jede Anwendung dieser Wilden Gabe so lang, bis du deine Zehrung verlierst.

PHASENVERSCHIEBUNG

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 8; **Zehrung** 0
Du kehrst den Strom deiner Verbindung zu den Ebenen um und schickst deinen Körper wie durch *Ätherischer Ausflug* auf die Ätherebene. So lange du dich auf diese Fähigkeit konzentrierst, verbleibst du auf der Ätherebene. Nach einer Anzahl von aufeinanderfolgenden Runden auf der Ätherebene in Höhe deiner Kinetikerstufe musst du jeweils 1 Punkt Zehrung aufnehmen. Sobald du auf die Primärebene zurückkehrst, kannst du Phasenverschiebung erst wieder einsetzen, nachdem eine Anzahl von Runden entsprechend der der Anzahl der Runden verstrichen ist, welche du zuvor auf der Ätherebene verbracht hast.

PHÖNIX

Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 9; **Zehrung** 2
Wenn du davor stehst, aufgrund von Trefferpunkteschaden das Bewusstsein zu verlieren oder zu sterben, kannst du als Augenblickliche Aktion in Flammen aufgehen und zu einem Aschehaufen zerfallen, der gegen die meisten Effekte und Angriffe immun ist (*Auflösung* oder ähnliche Magie kann die Asche vernichten). Insofern die Asche dann nicht vollständig zerstört wurde, erhebst du dich zu Beginn deines nächsten Zuges in dem Feld, in dem der Großteil der Asche liegt. Du hast den Schaden des auslösenden Effektes erlitten, zugleich aber 5 Schadenspunkte pro Kinetikerstufe geheilt.

RAUCHWOLKE

Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst eine Quelle offenen Feuers innerhalb von 36 m in eine Wolke aus würgendem Rauch, welcher eine 6 m-Ausdehnung ausfüllt und die Sicht wie ein Rauchstab beeinflusst. Alle Kreaturen, die ihre Züge innerhalb dieses Wirkungsbereiches beginnen, erleiden den Zustand Kränkelnd, solange sie sich im Rauch aufhalten. Auch danach hält der Zustand noch für 1W4+1 Runden an (ZÄH, keine Wirkung).

SCHARFKANTIGE HAUT

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 1
Voraussetzungen Haut aus Stein
Du presst unter Schmerzen scharfkantige Felsbrocken aus deiner Haut. Bis deine Zehrung entfernt wird, erleidet jede Kreatur, die dich mit einem Waffenlosen Schlag oder einer Natürlichen Waffe trifft oder mit dir ringt, so lange 1W6 Punkte Stichschaden, wie Scharfkantige Haut aktiv ist. Waffen, die dich treffen, erleiden diesen Schaden ebenfalls, auch wenn dieser Schaden wahrscheinlich die Härte der Waffe nicht durchdringt.

SCHMIERE

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Rettungswurf REF, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein
Du bist in der Lage dazu, als Standard-Aktion rutschiges Eis oder Wasser herbeizurufen und so für 1 Runde die Effekte von *Schmieren* erzeugen. Du kannst zu Beginn deines nächsten Zuges 1 Punkt Zehrung annehmen, um die Wirkungsdauer auf 1 Minute pro Kinetikerstufe zu erhöhen.

SCHWACHE AEROKINESE

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du kannst eine leichte Brise erzeugen, welche aus einer Richtung deiner Wahl gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand bläst und dem Ziel sodann folgt, wo immer es hingeht. Die Brise verleiht dem Ziel einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen sehr heiße Bedingungen, schwere Hitze, Odemwaffen und wolkenförmige Dämpfe und Gase (z.B. *Stinkende Wolke, Todeswolke* und eingeatmete Gifte). Diese Wilde Gabe funktioniert nicht ohne Luft oder unter Wasser. Du kannst stets nur eine Brise aktiv haben.
Du kannst Aerokinese ferner einsetzen, um anderen zu erschweren, dich oder andere mittels Geruchssinn aufzuspüren. Du kannst eine Anzahl an Kreaturen oder Gegenständen in Höhe deines KO-Modifikators bestimmen. Diese Kreaturen und Gegenstände zählen stets als von in die andere Richtung wehendem Wind betroffen, um die Entfernung zu bestimmen, über die sie mittels Geruchssinn entdeckt werden können. Dieser Effekt währt 1 Stunde, endet aber früher, solltest du in dieser Zeit Schwache Aerokinese erneut einsetzen.

SCHWACHE GEOKINESE

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du kannst pro Kinetikerstufe bis zu 5 Pfund an Felsen, loser Erde, Sand, Lehm oder anderen Materialien als Bewegungsaktion bis zu 4,50 m weit bewegen. Du kannst Bereiche aus Erde und Stein auch so durchsuchen, als würdest du den Zaubertrick *Aussieben*[EXP] einsetzen.

SCHWACHE HYDROKINESE

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du kannst Wasser so erschaffen, als würdest du den Zaubertrick *Wasser erschaffen* wirken, Wasser reinigen wie mittels *Nahrung und Wasser reinigen* und nasse Kreaturen und Gegenstände wie mittels *Zaubertrick* trocknen. Du kannst zwar mittels dieser Fähigkeit Wasser nicht in die Luft heben, wohl aber mittels Konzentration mäßig starke Strömungen in einem Gewässer erzeugen. Diese Strömungen sind stark genug, um eine Wassermühle so zu bewegen, als würde sie per Hand von einer Kreatur bewegt, deren Stärkewert deinem Konstitutionswert entspricht.

SCHWACHE PYROKINESE

Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du kannst deine innere Flamme nutzen, um die Effekte von *Aufblitzen, Funken*[EXP] oder *Licht* nachzuahmen. Ein mittels *Licht* erschaffenes Leuchten gibt Hitze wie eine normale Flamme ab. Solltest du eine dieser drei Fähigkeiten einsetzen, erlischt der letzte *Licht*-Effekt, den du mit dieser Wilden Gabe erzeugt hast.

SCHWACHE TELEKINESE

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Diese Fähigkeit ähnelt *Magierhand*, du kannst aber einen Gegenstand bewegen, der bis zu 5 Pfund pro 2 Kinetikerstufen wiegt (Mi-

nimum 5 Pfund). Zudem kannst du auch magische Gegenstände bewegen. Ferner bist du in der Lage dazu, einen Behälter aus verstrickten Aetherfäden zu erschaffen, welcher Flüssigkeiten oder einen Haufen kleiner Gegenstände fassen kann (dieselbe Gewichtsbegrenzung). Du kannst den Behälter als Bewegungsaktion kippen, um Flüssigkeit aufzunehmen oder auszugießen. Solltest du über die Wilde Gabe Erhöhte Reichweite verfügen, kannst du Schwache Telekinese auf mittlere Reichweite einsetzen und die Bewegungsrate auf 9 m pro Runde erhöhen. Solltest du die Wilde Gabe Extreme Reichweite besitzen, kannst du Schwache Telekinese auf lange Reichweite einsetzen und die Bewegungsrate auf 18 m pro Runde erhöhen. Gleichfalls ist es dir möglich, mittels Schwache Telekinese den Effekt des Zaubertricks *Öffnen/Schließen* nachahmen.

STEIN FORMEN

Element Erde; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Du kannst Erde jede beliebige Form verleihen (wie *Stein formen*).

STIMME DES WINDES

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Wenn du flüsterst, kannst du den Wind deine Stimme so an die Ohren aller beliebigen Kreaturen tragen lassen, die du innerhalb von 36 m sehen kannst, als wären sie Ziele eines von dir gewirkten Zaubers *Botschaft*. Alternativ isst es dir möglich, deine Stimme wie mittels *Windgeflüster* an einen fernen Ort schicken.

TELEKINESE (SELBST)

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du verwendest deine telekinetischen Fähigkeiten, um dich selbst zu bewegen. Ansonsten funktioniert diese Wilde Gabe wie Flammenstrahl.

TELEKINESE (SELBST), MÄCHTIGE

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzung Telekinese (Selbst)
Du besitzt machtvolle Kontrolle über deine Fähigkeit Telekinese (Selbst). Diese Wilde Gabe funktioniert ansonsten wie Mächtiger Flammenstrahl.

TELEKINETISCHE ABLENKUNG

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 8; **Zehrung** 0
Du wehrst die Angriffe deiner Gegner ab (wie *Angriff zurückwerfen* EXP mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde). Du kannst 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, um die Wirkungsdauer auf 1 Runde pro Kinetikerstufe zu erhöhen.

TELEKINETISCHE FEINMOTORIK

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du bist zu allen möglichen Arten telekinetischer Feinmanipulation auf nahe Entfernung imstande, so kannst du z.B. deine Telekinese nutzen, um Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten abzulegen.

TELEKINETISCHE KAMPFMANÖVER

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Es ist dir möglich, Kampfmanöver wie mittels *Telekinese* ausführen, du verwendest aber deinen KO-Modifikator anstelle deines IN- oder CH-Modifikators zur Berechnung deines KMB. Solltest du über die Wilde Gabe Telekinetische Feinmotorik verfügen, dann füge die Manöver Entreißen und Schmutziger Trick zur Liste der dir möglichen Kampfmanöver hinzu; verwende bei diesen Kampfmanövern zur Bestimmung des KMB deine GE-Modifikator anstelle deines KO-Modifikators.

TELEKINETISCHE SPHÄRE

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 8; **Zehrung** 0
Voraussetzungen Energiebarriere, Energieschutz
Du kannst eine Energiekugel erzeugen (wie *Telekinetische Sphäre*), welche solange besteht, wie du dich als Standard-Aktion darauf konzentrierst. Du bist in der Lage dazu, die Kugel als Bewegungsaktion bewegen. Du kannst 1 Punkt Zehrung hinnehmen, um die Wirkungsdauer auf 1 Minute pro Kinetikerstufe zu verlängern und die Konzentrationsvoraussetzung zu entfernen.

TELEKINETISCHE UNSICHTBARKEIT

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du verwebst Aetherfäden, welche das Licht brechen und Geräusche dämpfen. Der Effekt ähnelt *Unsichtbarkeit*, ist aber leichter zu bemerken: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit wird halbiert (+10 in Bewegung, +20 bei perfektem Stillstand). Der Dämpfungseffekt ermöglicht dir aber dafür, automatischer Entdeckung durch geräuschbasierendes Blindgespür und Blindsicht zu entgehen - allerdings erhältst du keinen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit durch diese Wilde Gabe gegen Kreaturen mit solchen Fähigkeiten.

TELEKINETISCHER WURF

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 2; **Zehrung** 0
Voraussetzung Schwache Telekinese
Wenn du Schwache Telekinese einsetzt, kannst du einen Gegenstand von maximal 100 Pfund pro Kinetikerstufe bewegen. Wenn du dein Telekinetisches Geschoss einsetzt, kannst du einen Gegenstand von maximal 100 Pfund pro Kinetikerstufe werfen, was aber nicht den Schaden erhöht. Solltest du 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, steigt das Maximalgewicht auf 1.000 Pfund pro Kinetikerstufe, die Wirkungsdauer auf 1 Minute pro Kinetikerstufe.

UMSCHLIESSENDE WINDE

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Voraussetzung Umhüllende Winde
Du formst die dich umgebenden Winde zu einer ernstzunehmenden Barriere. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges verlierst du den Vorteil von Umhüllende Winde, kann dafür aber eine *Windwand* erzeugen. Du kannst die Wirkungsdauer dieser Wand auf 1 Runde pro Kinetikerstufe erlängern, wenn du 1 Punkt Zehrung dafür annimmst.

WASSERGESPÜR

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 4; **Zehrung** —
Du erhältst Erschütterungssinn 9 m und bist in der Lage dazu, alles wahrzunehmen, was mit demselben Gewässer wie du in Kontakt ist. Während du von diesem Erschütterungssinn profitierst, unterliegen deine Kinetischen Erdgeschosse und Spezialisierten Kinetischen Geschosse, die Wasser enthalten, keiner Fehlschlagschance aufgrund von Tarnung oder Vollständiger Tarnung bei Kreaturen, die du mit deinem Erschütterungssinn wahrnimmst.

WASSER MANIPULIEREN

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Voraussetzung Elementare Deckung
Rettungswurf Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du bist imstande große Mengen an Wasser zu manipulieren. Als Standard-Aktion kannst du den Wasserpegel wie mittels *Wasser kontrollieren* heben oder senken, oder aber eine Wassermenge von 1/1.000stel der Menge, die der Zauber kontrollieren kann, an einen anderen Punkt innerhalb der Reichweite bewegen. Das Wasser verbleibt, wo du es platzierst, solange du dich nicht bewegst und jede Runde eine Standard-Aktion aufwendest, um dich auf den Effekt zu konzentrieren. Diese Wilde Gabe verursacht bei Kreaturen im Wasser wie im Falle von *Wasser kontrollieren* (WIL, keine Wirkung) einen *Verlangsamen*-Effekt. Wenn deine Konzentration endet, normalisiert sich der Wasserfluss wieder, außer du nimmst 1 Punkt Zehrung an, um die Wirkungsdauer zu verlängern und das Wasser in seiner gegenwärtigen Position für 10 Minuten pro Kinetikerstufe zu halten.

WASSERTÄNZER

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du erzeugst eine Wasserströmung, um deine Bewegungsrate zu erhöhen und leichter zu schwimmen, als stündest du unter *Wellenritt*[EXP] mit unbegrenzter Dauer.

WASSERTÄNZER, MÄCHTIGER

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzung Wassertänzer
Du kannst nach Belieben über Wasser gehen (wie *Wasserwandeln*) und unter Wasser atmen, ferner unterliegen deine Hieb- und Wuchtangriffe nicht den üblichen Mali, während du unter Wasser bist.

WASSERVORHANG

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 1
Voraussetzung Wasserschleier
Dein Schleier biegt das Licht und erzeugt einen Wasservorhang. Während diese Fähigkeit aktiv ist, unterliegen Angriffe gegen dich aufgrund von Tarnung solange einer Fehlschlagschance von 20%, bis deine Zehrung zum nächsten Mal entfernt wird.

WEITREICHENDE LUFT

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** —
Wenn du Kinetische Luftgeschosse, Wilde Luftgaben oder Spezialisierte Kinetische Geschosse einsetzt, welche Luft enthalten, dann verdopple die effektive Reichweite des Geschosses. Dieser Effekt kommt zur Anwendung, nachdem du die Reichweite aufgrund von Effekten wie die der Infusion Erhöhte Reichweite modifiziert hast. Dies verdoppelt nur die effektive Reichweite des Geschosses, nicht den Wirkungsbereich von Infusionen wie Wirbelgeschoss und Wolkengeschoss.

WETTERMEISTERSCHAFT

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 8; **Zehrung** 0
Indem du dich auf deine Verbindung zur Luft konzentrierst und die Luft um dich herum aufwirbelst, kannst du machtvolle Wettereffekte erzeugen (wie *Wetterkontrolle*). Du kannst Winde von der Stärke von Tornados oder Wirbelstürmen erzeugen, sofern dies zur Jahreszeit passt. Solltest du Zugang zum Element Feuer haben, kannst du heißes Wetter, eine Hitzewelle, Tauwetter oder vorzeitigen Frühling erzeugen. Solltest du Zugang zum Element Wasser haben, kannst du alle anderen Arten von Wetter erzeugen, die unter *Wetterkontrolle* aufgeführt sind.

WINDMANIPULATOR

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 6; **Zehrung** 0
Voraussetzung Umschließende Winde
Du kannst machtvolle Winde in einem gewaltigen Bereich erzeugen. Mit einer Standard-Aktion kannst du die Winde um dich herum so verändern, als würdest du *Windkontrolle* einsetzen. Die Veränderungen bestehen aber nur solange, wie du jede Runde eine Standard-Aktion zur Kontrolle aufwendest. Solltest du 1 Punkt Zehrung hinnehmen, kannst du die Wirkungsdauer auf 10 Minuten pro Kinetikerstufe erhöhen, um dich nicht länger konzentrieren zu müssen.

WINDSICHT

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 3; **Zehrung** —
Du kannst durch Nebel blicken (*Nebelwolke* und ähnliche Magie eingeschlossen). In Gebieten mit durchschnittlichen oder stärkeren Windverhältnissen kannst du so sehen und hören, als stündest du an deinem eigenem Standort und einer weiteren Position in Windrichtung, die eine Anzahl an Metern entsprechend der halben Windgeschwindigkeit in Stundenkilometern entfernt ist. Dies ermöglicht es dir eventuell, um Ecken und andere Hindernisse zu blicken.

WINDSICHT, MÄCHTIGE

Element Luft; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Voraussetzung Windsicht
Du kannst eine leichte Brise auf einem maximal 144 m langen Pfad entlangschicken und dann zum Ausgangspunkt, an dem du wartest zurückkehren lassen. Dies erlaubt dir, mittels deiner Wilden Gabe Windsicht einen schnellen Blick auf jeden Ort zu werfen, den der Wind dabei erreichen kann, sowie dort Geräuschfetzen aufzuschnappen (der Wind kann keine Öffnungen passieren, die weniger als 2,5 cm durchmessen). Die Brise reist mit einer Bewegungsrate von 30 m pro Runde, so dass alles, was du siehst und hörst um 1 Runde pro 15 m, die sie an Wegstrecke zurücklegt, verzögert bei dir eintrifft. Solltest du wenigstens 10 Minuten aufwenden, um einen beständigen Windzug zu erzeugen, kannst du dich bis zu 1 Minute pro Stufe lang konzentrieren, um anhaltende visuelle und hörbare Informationen zu erlangen, solange du dich konzentrierst; diese Eindrücke erreichen dich um 1 Runde pro 30 m Entfernung verzögert, da der Wind nur in eine Richtung reisen muss. Es gibt keinen unsichtbaren Sensor, den andere bemerken könnten, allerdings mag es passieren, dass Kreaturen auf dem Weg der Brise diese bemerken, ohne sie zwangsläufig als ungewöhnlich zu erachten.

ZAUBER ZURÜCKWERFEN

Element Aether; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 7; **Zehrung** 0
Du webst um dich herum Aetherfäden, um gezielte Magie zurück auf die Quelle zu werfen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges würfle jedes Mal, wenn du zum Ziel eines Zaubers wirst, der von *Zauber zurückwerfen* betroffen werden kann, 1W10-1 und bestimmte die Effekte des Zaubers so, als hättest du eine entsprechende Anzahl an Zaubergraden für *Zauber zurückwerfen* bereit. Du kannst 1 Punkt Zehrung auf dich nehmen, um die Wirkungsdauer auf 10 Minuten pro Kinetikerstufe zu erhöhen – in diesem Fall werden aber insgesamt nur 10 Zaubergrade zurückgeworfen, bis der Effekt endet (würfle dennoch pro Zauber mit 1W10-1).

ZORN DES FEUERS

Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** —
Wenn du Kinetische Feuergeschosse oder Spezialisierte Kinetische Geschosse, die Feuer enthalten, einsetzt, dann addiere deinen Bonus durch Elementare Aufladung auf den verursachten Schaden. Sollte das Kinetische Geschoss normalerweise deinen doppelten Bonus aus Elementare Aufladung auf den Schaden addieren, dann sind diese Effekte kumulativ.

Medium

Medien rufen Geister zu sich und nutzen ihre eigenen Körper als Gefäße für astrale Wesenheiten, die Mythen und Legenden entspringen. Ein Medium gleicht das Bedürfnis nach der Macht der Geister mit der Gefahr aus, dass diese Einfluss auf sein Denken erlangen könnten.

Rolle: Medien sind sehr vielseitig und können jede Rolle ausfüllen, die die Gruppe gerade benötigt, indem sie den richtigen Geist herbeirufen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Startvermögen: 4W6 × 10 GM (im Durchschnitt 140 GM).

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Mediums sind: Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (WE), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Wahrnehmung (WE), Wissen (Arkanes; IN), Wissen (Die Ebenen; IN), Wissen (Religion; IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Das Medium besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Medien sind im Umgang mit allen Einfachen Waffen, allen Leichten und allen Mittelschweren Rüstungen geübt, nicht aber mit Schilden.

Zauber: Ein Medium kann eine begrenzte Anzahl an Zaubern der Kategorie Mentale Magie von der Zauberliste des Mediums wirken (siehe Seite 37). Um einen Zauber erlernen oder wirken zu können, muss das Medium einen Charismawert von wenigstens 10 + Zaubergrad besitzen. Es kann jeden ihm bekannten Zauber wirken, ohne ihn vorher vorbereiten zu müssen. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Zauber des Mediums ist 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Mediums.

Ein Medium kann pro Tag und Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken – siehe Tabelle 1-2: Medium. Ferner erhält es Bonuszauber pro Tag, wenn es über einen hohen Charismawert verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Die Zauberauswahl eines Mediums ist begrenzt. Ein Medium beginnt das Spiel mit zwei Zaubern seiner Wahl des Grades 0. Mit jeder neuen Stufe erlernt das Medium dann einen oder mehr neue Zauber; siehe Tabelle 1-3: Bekannte Mediumzauber. Im Gegensatz zu den Zaubern pro Tag ist die Anzahl der bekannten Zauber nicht vom Charismawert betroffen – die Zahlen in Tabelle 1-3 sind endgültig. Mit der 5. Stufe - und dann alle weiteren 3 Mediumstufen - kann ein Medium einen bekannten Zauber durch einen anderen Zauber desselben Grades auswechseln, wenn es mit der neuen Klassenstufe neue Zauber erlangt.

Magische Kniffe: Medien erlernen eine Anzahl Magischer Kniffe (Zauber des Grades 0), wie auf Tabelle 1-3 angegeben. Diese Zauber werden wie andere Zauber auch gewirkt, verbrauchen aber keine Zauberplätze und können beliebig oft eingesetzt werden.

Geist aufnehmen (ÜF): Ein Medium dient als Gefäß für gerufene Geister – astrale Echos mächtiger Seelen aus vergangenen Zeiten, die in Mythen und Legenden weiterleben. Ein Medium kann ein Mal am Tag ein Ritual durchführen, um einen solchen Geist herbeizurufen. Eine solche Séance dauert 1 Stunde und erfordert die Konzentration des Mediums. Am Ende des Rituals lädt das Medium einen lokalen Geist dazu ein, in es zu fahren und ihm für diesen Tag als Geist zu dienen. Jeder Geist ist einer von sechs Legenden zugeordnet (ab Seite 33). Das Medium kann zwar wählen, welcher Legende der gerufene Geist angehört, muss die Séance aber an einer geeigneten Stelle ausführen (siehe den Eintrag „Bevorzugte Ort" bei den Legenden). Das Medium erlangt den aufgeführten Séancevorteil des Geistes und die Schwache Geisterkraft für 24 Stunden. Beginnend mit der 6. Stufe erlangt es zudem die Mittlere Geisterkraft, ab der 11. Stufe die Mächtige Geisterkraft und ab der 17. Stufe die Überlegene Geisterkraft. Nach 24 Stunden verliert das Medium den Kontakt zum gerufenen Geist und ist wieder in der Lage dazu, eine weitere Séance durchführen.

Ein Medium kann seine Verbündeten einladen, im Rahmen einer Geteilten Séance an seiner Séance teilzunehmen (siehe Seite 31), so dass verschiedene Geisterkräfte andere Teilnehmer betreffen. Ein Charakter zählt als Teilnehmer, so lange er Körperkontakt zu einem anderen Teilnehmer unterhält und sich freiwillig dem Geist öffnet; im Gegensatz zum Medium können die anderen Teilnehmer während der Séance andere Handlungen und Aktionen ausführen. Nur Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 3 oder mehr können Teilnehmer sein.

Ein aufgenommener Geist verleiht dem Medium nicht nur Fähigkeiten, er kann auch das Medium beeinflussen. Wenn das Medium einen Geist aufnimmt, erhält dieser 1 Punkt an Einfluss über das Medium. Wenn das Medium diesen 1 Punkt Einfluss verliert, geht auch der Kontakt zum Geist verloren. Es kann eine neue Séance aber dennoch erst nach Ablauf der normalen Frist von 24 Stunden zwischen den Séancen abhalten. Sollte der Geist das Medium nach Ablauf dieser 24 Stunden und vor der nächsten Séance verlassen, wird der Einfluss des Geistes auf das Medium auf 0 zurückgesetzt. Manche Fähigkeiten erlauben dem Medium, zusätzliche Kräfte zulangen, wenn es dafür dem Geist weiteren Einfluss über sich gestattet.

Sollte ein Geist wenigstens 3 Punkte an Einfluss über das Medium erlangen, verschmilzt das Bewusstsein des Mediums mit dem des Geistes; der resultierende Verlust an Identität und Kampf um Kontrolle verleihen ihm einen Malus von -2 auf Initiativewürfe, sowie die jeweiligen Mali, die im Eintrag des entsprechenden Geistes aufgeführt sind. Die mentale Präsenz des Geistes verleiht dem Medium aber auch einen Bonus von +4 gegen Besessenheitseffekte und von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, die nicht mit Besessenheit in Verbindung stehen.

Sollte ein Geist jemals 5 oder mehr Punkte an Einfluss über das Medium erlangen, verliert das Medium völlig die Kontrolle an den Geist; das Medium wird effektiv zu einem NSC unter Kontrolle des SL, bis es am nächsten Tag erwacht und der Geist fort ist.

Das Medium kann während der Séance alternativ einen schwächeren Geist aufnehmen, an den es weniger Einfluss abtreten muss. In diesem Fall kann das Medium auf eine beliebige Anzahl an Geisterkräften verzichten (beginnend mit der mächtigsten Fähigkeit, die der Geist ihm verleihen würde); pro

Geisterkraft, auf die das Medium verzichtet, kann es die Fähigkeit Geisterkraftschub zwei Mal einsetzen, ohne dabei Einfluss über sich abzugeben.

Geisterbonus (ÜF): Wenn ein Medium einen Geist aufnimmt, erhält es abhängig vom Geist einen Bonus auf bestimmte Spielwerte und Fertigkeitswürfe. Mit der 1. Stufe beträgt der Geisterbonus +1; dieser steigt mit Erreichen der 4. Stufe und dann alle weiteren 4 Mediumstufen um 1.

Geisterkraftschub (ÜF): Misslingt dem Medium ein vom Geisterbonus modifizierter Wurf mit dem W20, kann es seinem Geist 1 Punkt an Einfluss übertragen, um auf den Wurf 1W6 zu addieren (dies erfordert keine Aktion). Auf diese Weise kann der Wurf nachträglich zu einem Erfolg werden. Das Medium muss bei Bewusstsein und bei Sinnen sein, um diese Fähigkeit einsetzen zu können; zudem kann es diese Fähigkeit maximal ein Mal pro Runde einsetzen. Ab der 10. Stufe steigt der Kraftschubwürfel auf W8 und mit der 20. Stufe auf W10.

Geteilte Séance (ÜF): Beginnend mit der 2. Stufe kann ein Medium die Unterstützung seines aufgenommenen Geistes mit seinen Verbündeten teilen. Alle an der Séance teilnehmenden Verbündeten erhalten für 24 Stunden den Séancevorteil des gerufenen Geistes.

Tabu (AF): Beginnend mit der 2. Stufe kann ein Medium ein Tabu akzeptieren, um seinen Geist zu besänftigen. Bei jeder Legende sind Beispieltabus für den jeweiligen Geist aufgeführt, zudem kann der SL auch weitere Tabus erlauben. Wenn das Medium ein Tabu akzeptiert, kann es die Fähigkeit Geisterkraftschub zwei Mal einsetzen, ohne Einfluss an den Geist abzugeben. Das Medium kann nur ein einzelnes Tabu wählen; es ist nicht magisch am Brechen des Tabus gehindert, doch sollte es das Tabu verletzen, erleidet es für 1 Stunde einen Malus von -2 auf Angriffs-, Schadens-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe und der Geist erlangt 1 Punkt an Einfluss über das Medium. Sollte das Medium das Tabu fortwährend verletzen, während es dem Malus unterliegt, verlängert sich die Wirkungsdauer des Malus, der Geist erlangt aber keinen zusätzlichen Einfluss über das Medium. Sollte ein Geist aufgrund eines Tabuverstoßes 5 Punkte an Einfluss erlangen, ergreift er nicht Besitz vom Körper des Mediums, sondern verlässt dieses gänzlich, so dass das Medium den Zugang zu den Geisterkräften, dem Geisterbonus und dem Geisterkraftschub verliert, bis es wieder eine Séance durchführen kann. Den Geist auf diese Weise zu verbannen, schadet der Verbindung zwischen dem Medium und der Legende des Geistes, so dass das Medium 1 Woche lange keine dieser Legende zugeordneten Geister herbeirufen kann. Wenn es das nächste Mal einen Geist dieser Legendenkategorie aufnehmen will, erhält dieser Geist 2 anstelle 1 Punktes an Einfluss über das Medium.

Spuk aufnehmen (ÜF): Ab der 3. Stufe ist ein Medium dazu in der Lage, sein Wissen über Geister zu nutzen, wenn es mit Spukerscheinungen zu tun hat. Es kann dabei stets während der Überraschungsrunde handeln und zudem mit seiner Berührung einen Teil des Spuks in sich aufnehmen – dies fügt der Spukerscheinung 1W6 Schadenspunkte pro 2 Mediumstufen so zu, als handelte es sich um positive Energie. Zudem kann das Medium der Spukerscheinung eine Frage stellen, wobei die Spukerscheinung nicht dazu gezwungen ist, wahrheitsgemäß zu antworten. Ferner kann das Medium auf den Rettungswurf gegen die Effekte der Spukerscheinung verzichten, um diese völlig in sich aufzunehmen. In diesem Fall erleidet es die vollen Effekte der Spukerscheinung, sonst aber niemand, selbst wenn die Spukerscheinung normalerweise noch weitere Ziele betreffen würde. Die Spukerscheinung erlangt sodann für 24 Stunden die Kontrolle über den Körper des Mediums. Das Medium kann ein Mal pro Minute versuchen, diese Besessenheit mit einem Willenswurf gegen SG 20 + ½ Mediumstufe vorzeitig zu beenden.

Örtliche Séance (ZF): Beginnend mit der 5. Stufe kann ein Medium am Ort des Todes einer Person oder an einem Platz, welcher dem Toten sehr wichtig gewesen ist, eine besondere Séance durchführen, um den Geist dieser Person in seinen Leib zu rufen, damit seine Verbündeten ihm Fragen stellen können. Die Effekte ähneln dem Zauber *Geist herbeirufen* (siehe Seite 170), die Wirkungsdauer beträgt aber 1 Runde pro Medi-

Tabelle 1-2: Medium (MED)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Spezial	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.
1	+0	+0	+0	+2	Geist aufnehmen, Geisterbonus +1, Geisterkraft (Schwache), Geisterkraftschub 1W6, Magische Kniffe	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Geteilte Séance, Tabu	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Spuk aufnehmen	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Geisterbonus +2	1	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Lokale Séance	1	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Geisterkraft (Mittlere)	1	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	Kontaktséance	1	1	—	—
8	+6/+1	+2	+2	+6	Geisterbonus +3	1	1	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+6	Besänftigung	2	1	—	—
10	+7/+2	+3	+3	+7	Geisterkraftschub 1W8	2	1	1	—
11	+8/+3	+3	+3	+7	Geisterkraft (Mächtige)	2	1	1	—
12	+9/+4	+4	+4	+8	Geisterbonus +4	2	2	1	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	Geister befragen	3	2	1	1
14	+10/+5	+4	+4	+9	Astralreise	3	2	1	1
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Zusätzlichen Geist aufnehmen	3	2	2	1
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Geisterbonus +5	3	3	2	1
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Geisterkraft (Überlegene)	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Seelenzuflucht	4	3	2	2
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Herr der Geister	4	3	3	2
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Astrales Leuchtfeuer, Geisterbonus +6, Geisterkraftschub 1W10	4	4	3	2

umstufe und der Geist erscheint nicht als Nebelstreifen, sondern nimmt den Körper des Mediums in Besitz. Die anderen Teilnehmer der Séance müssen die Fragen stellen. Sobald das Medium versucht, einen Geist mit dieser Fähigkeit zu rufen, kann es denselben Geist in den nächsten 24 Stunden nicht erneut kontaktieren. Das Medium kann ein Mal pro Runde versuchen, die Séance vorzeitig zu beenden, hierzu muss ihm ein Willenswurf gegen SG 20 + ½ Mediumstufe gelingen.

Kontaktséance (ZF): Ab der 7. Stufe kann ein Medium die Fähigkeit Örtliche Séance an jedem beliebigen Ort nutzen, der über eine Verbindung zum Verstorbenen verfügt. Sollte ein anderer Teilnehmer mit dem Verstorbenen besser vertraut sein als das Medium, kann das Medium diesen Grad an Vertrautheit nutzen, um den SG des *Geist herbeirufen*-Effektes zu bestimmen.

Besänftigung (ÜF): Mit Erreichen der 9. Stufe erlernt ein Medium verborgene Techniken und Riten, die es ihm gestatten, seinen aufgenommenen Geist ein Mal am Tag zu besänftigen und so den Einfluss, den der Geist über das Medium besitzt, um 1 Punkt zu reduzieren (dies kann den Einfluss nicht unter 1 Punkt senken). Die Einzelheiten dieses Rituals sind vom individuellen Geist abhängig, der Prozess erfordert aber etwa 10 Minuten und hat keine zusätzlichen Kosten (das Medium muss dem Geist z.B. keine Reichtümer anbieten oder ein Blutopfer erbringen).

Geister befragen (ZF): Ab der 13. Stufe kann ein Medium sein Bewusstsein beliebig oft am Tag auf die Astralebene senden, um dort die Geister um Rat zu fragen (wie *Kontakt zu anderen Ebenen*, nur Astralebene). Das Medium besteht automatisch alle Intelligenzwürfe, um einen möglichen Verlust an Intelligenz oder Charisma zu vereiteln.

Astralreise (ZF): Beginnend mit der 14. Stufe kann ein Medium sich in ein tiefes Koma begeben und sich auf die Astralebene projizieren (wie *Astrale Projektion*, aber nur selbst, nur zur Astralebene, keine anderen Ebenen und die projizierte Ausrüstung ist nichtmagisch).

Zusätzlichen Geist aufnehmen (ÜF): Ab der 15. Stufe kann ein Medium seinem Geist als Schnelle Aktion 1 Punkt an Einfluss über sich zukommen lassen, damit der Geister einem Teil eines anderen Legendengeistes gestattet, von ihm für 1 Runde pro Mediumstufe aufgenommen zu werden und ihm die Mittlere Geisterkraft einer anderen Legende zu verleihen. Sollte diese Kraft nur begrenzt am Tag einsetzbar sein, muss das Medium über den Verbrauch der täglichen Anwendungen Buch führen – sollte es an diesem Tag diese Fähigkeit erneut einsetzen und den zusätzlichen Geist rufen, so wird die Anzahl täglicher Anwendung von dessen Geisterkraft nicht zurückgesetzt. Sollte das Medium eine Fähigkeit nutzen, bei der es Einfluss über sich abgibt, erlangt der Hauptgeist diesen Einfluss, nicht der zusätzliche Geist. Das Medium erlangt nicht den Geisterbonus des zusätzlichen Geistes, es kann den zusätzlichen Geist als Freie Aktion entlassen und so diese Fähigkeit beenden.

Seelenzuflucht (ÜF): Ab der 18. Stufe ist die Seele eines Mediums geräumig genug, um als Ankerplatz für seine gefallenen Verbündeten zu dienen, wenn dieser es wünscht. Sollte ein Verbündeter, der Teilnehmer in der Séance des Medium an diesem Tag gewesen ist, innerhalb der Sicht- und Schusslinie des Medium sterben, kann das Medium eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um den Geist dieses Verbündeten in sich aufzunehmen. Da der Verbündete den Teil der Seele des Mediums in Anspruch nimmt, der normalerweise für einen Geist reserviert

ist, unterdrückt dies die Fähigkeiten Geist aufnehmen, Geisterbonus und Geisterkraftschub, solange das Medium diese Fähigkeit aufrechterhält. Der Geist des Verbündeten und das Medium teilen sich den Körper des Mediums und können jede Runde zu Beginn des Zuges des Mediums entscheiden, wer von ihnen die Aktionen des Mediums in dieser Runde nutzen kann. Sollte es dabei zum Streit kommen, können sie konkurrierende Charismawürfe ablegen, um zu bestimmen, wer für die nächste Stunde das Sagen hat. Der dominante Charakter bestimmt dann die Handlungen und Aktionen in jeder Runde für diesen Zeitraum. Der Geist des Verbündeten verfügt über alle Zauber und eingeschränkt einsetzbaren Fähigkeiten (z.B. Elan, Energie fokussieren, *Ki* und Schneid), über die er zum Zeitpunkt seines Todes verfügt hat, kann aber weder Punkte, noch Zauber oder tägliche Anwendungen zurückerlangen, falls er sie bereits eingesetzt hat. Wenn der Geist des Verbündeten handelt, nutzt er seinen eigenen GAB, seine Zauberstufe und seine besonderen Fähigkeiten (z.B. Umgang mit Waffen), verwendet aber die körperlichen Attributswerte des Mediums. Sollte der Verbündete ins Leben zurückkehren, endet diese Fähigkeit sofort, ansonsten kann das Medium diese Fähigkeit für unbegrenzte Zeit aufrechterhalten. Das Medium kann den Effekt als Standard-Aktion beenden, doch sollte der Geist des Verbündeten nicht bereit sein, ihn zu verlassen, muss dem Medium ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Verbündeten + CH-Modifikator des Verbündeten gelingen; misslingt der Rettungswurf, scheitert der Versuch und der Verbündete wird für 24 Stunden dominant.

Herr der Geister (AF): Mit Erreichen der 19. Stufe ist das Medium eine Legende unter den Geistern (insbesondere unter schwächeren Geistern). Er kann die Fähigkeit Geisterkraftschub weitere zwei Male am Tag einsetzen, ohne Einfluss über sich abgeben zu müssen, egal ob er ein Tabu annimmt oder einen schwächeren Geist aufnimmt. Wenn er einen schwächeren Geist aufnimmt, kann er seine Fähigkeit Geisterkraftschub vier weitere Male am Tag pro verzichteter Kraft einsetzen, statt zwei weitere Male am Tag.

Astrales Leuchtfeuer (ÜF): Ab der 20. Stufe ist das Medium eine offene Verbindung zur Astralebene und ein Leuchtfeuer für Geister. Als Freie Aktion kann er Geister aller fünf Legenden aufnehmen, die er während seiner Séance nicht kontaktiert hat. Diese Fähigkeit währt 1 Runde lang und gibt Zugang zu den Mittleren, Mächtigen und Überlegenen Geisterkräften der gewählten Geister. Im Gegensatz zu Zusätzlichen Geist aufnehmen gestattet Astrales Leuchtfeuer auch den Geistern der anderen Legenden, über das Medium Einfluss zu erlangen; dieser Einfluss besteht für 24 Stunden ab dem Zeitraum, zu welchem das Medium seinen Hauptgeist aufgenommen hat, d.h. jeder auf diese Weise aufgenommene Geist erlangt einen eigenen Einflusswert über das Medium und nicht nur der Hauptgeist, so dass der jeweilige Einflusswert von der Interaktion zwischen Medium und Geist abhängig ist.

Geister

Die Geister eines Mediums stammen von der Astralebene. Es sind nachhallende Echos von Helden und Übeltätern aus der fernen Vergangenheit, welche durch Legenden und Mythen am Leben erhalten werden. Die Zahldieser Geister ist endlos und jeder hat seine Eigenheiten, die ihn individualisieren. Dennoch ist jeder Geist einer der folgenden sechs Legendenkategorien zugeordnet: Erzmagier, Hierophant, Marschall, Streiter, Trickster und Wächter.

Tabelle 1-3: Bekannte Mediumzauber

	Bekannte Zauber				
Stufe	**0.**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**
1	2	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—
3	4	—	—	—	—
4	4	2	—	—	—
5	5	3	—	—	—
6	5	4	—	—	—
7	6	4	2	—	—
8	6	4	3	—	—
9	6	5	4	—	—
10	6	5	4	2	—
11	6	5	4	3	—
12	6	6	5	4	—
13	6	6	5	4	2
14	6	6	5	4	3
15	6	6	6	5	4
16	6	6	6	5	4
17	6	6	6	5	4
18	6	6	6	6	5
19	6	6	6	6	5
20	6	6	6	6	5

Erzmagier

Ein Erzmagiergeist ist ein Quell des Wissens und der arkanen Macht.

Geisterbonus: Wenn du einen Erzmagier rufst, kommt dein Geisterbonus auf Konzentrationswürfe, Intelligenzwürfe und intelligenzbasierende Fertigkeitswürfe zur Anwendung.

Séancevorteil: Deine Schadenszauber verursachen bei jedem Ziel 2 zusätzliche Schadenspunkte derselben Schadensart, die der jeweilige Zauber verursacht.

Bevorzugte Orte: Arkane Bollwerke, Gebiete ungewöhnlicher Magie, Bibliotheken, Schulen.

Einflussnachteil: Dein Körper verhält sich zunehmend so, als wärst du ein alter, schwacher Gelehrter. Du erleidest einen Malus in Höhe deines Geisterbonus auf Stärkewürfe, stärkebasierende Fertigkeitswürfe, Konstitutionswürfe, Angriffswürfe und nichtzauberbasierende Schadenswürfe.

Tabus: Wähle ein Tabu: Du weigerst dich, Vertrauen in das Göttliche zu setzen (du darfst kein williges Ziel göttlicher Zauber oder Fähigkeiten sein und musst selbst gegen harmlose göttliche Zauber und Fähigkeiten Willenswürfe ablegen); du darfst keine, sich dir direkt bietende Gelegenheit ignorieren, Neues und Wichtiges zu erlernen (eine nichttriviale Information mit einem SG für Fertigkeitswürfe für Wissen von 20 oder höher); du musst einer Herausforderung mit Magie begegnen, selbst wenn es eine nichtmagische Lösung geben sollte, die weniger Ressourcen verbraucht.

Erzmagusarkana (Schwache, ÜF): Deine Zauber pro Tag richten sich nicht nach Tabelle 1-2, sondern nach Tabelle 1-6 im folgenden Abschnitt zum Mesmeristen. Pro Zaubergrad, der dir nun möglich ist (Grad 0 eingeschlossen), wählst einen Zauber dieses Grades von der Liste für Hexenmeister/Magier, wenn du einen Erzmagiergeist aufnimmst. Diese Zauber

werden zur Zauberliste des Mediums und der Liste der dir bekannten Zauber hinzugefügt, bis du den Kontakt zum Erzmagiergeist wieder verlierst. Wenn du diese Zauber wirkst, gelten sie als arkane Zauber (du kannst damit aber keine Voraussetzungen erfüllen, welche z.B. erfordern, dass du arkane Zauber wirkst). Daher musst du anstelle Gedanken und Emotionen die Komponenten Verbal und Gestik nutzen (siehe Seite 144).

Arkaner Kraftschub (Mittlere, ÜF): Du kannst dem Erzmagiergeist 1 Punkt an Einfluss über dich verleihen, um dafür einen deiner Mediumzauber wirken zu können, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. In diesem Fall steigen die Zauberstufe und der SG des Rettungswurfes gegen den Zauber um 1, du kannst ihn aber nicht metamagisch modifizieren.

Wildes Arkanum (Mächtige, ÜF): Du kannst dem Erzmagiergeist 1 Punkt an Einfluss über dich verleihen, um einen Hexenmeister-/Magierzauber zu wirken, der dir vom Grad her möglich wäre. Du musst einen Zauberplatz des entsprechenden Grades aufwenden und kannst den Zauber nicht metamagisch modifizieren.

Legendärer Erzmagier (Überlegene, ÜF): Du kannst ein Mal am Tag einen Zauber von der Liste des Hexenmeisters/Magiers so wirken, als würdest du die Fähigkeit Wildes Arkanum anwenden, allerdings verleihst du dem Geist dabei keinen Einfluss, der Zauber verbraucht keinen Zauberplatz und der Zauber kann auch einen Grad besitzen, den du eigentlich nicht wirken kannst.

Hierophant

Ein Hierophantengeist ist ein Wesen des wahren und reinen Glaubens.

Geisterbonus: Wenn du einen Hierophanten rufst, kommt dein Geisterbonus auf Willenswürfe, Weisheitswürfe und weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe zur Anwendung.

Séancevorteil: Deine Heilzauber und –fähigkeiten heilen bei jedem Ziel zusätzliche 2 Schadenspunkte. Dies betrifft keine Heilung mittels magischen Gegenständen und steigert auch nicht Schnelle Heilung oder ähnliche Effekte.

Bevorzugte Orte: Altäre, Heilige Haine, Kirchen, Schreine.

Einflussnachteil: Egal ob der Geist hofft, andere zum Buße tun zu bringen, oder später Gegner auf einem finsteren Altar opfern will, musst du im Kampf nichttödlichen Schaden verursachen, wann immer es dir möglich ist. Du erleidest einen Malus in Höhe deines Geisterbonus auf alle Charismawürfe und charismabasierenden Würfe gegenüber Anhängern anderer Religionen als der des Geistes - ausgenommen Würfe, um andere zu überzeugen, zum Glauben des Geistes zu konvertieren.

Tabus: Wähle ein Tabu: Du musst die Natur verehren und darfst keine Metallrüstungen oder –schilde tragen; du musst dem Kodex eines Paladins oder Antipaladins folgen (passend zur Gottheit des Geistes); du darfst nicht vorsätzlich lügen (dies schließt auch Bluffs, Übertreibungen, täuschende Halbwahrheiten, Auslassungen usw. ein; wenn du die Antwort auf eine dir gestellte Frage kennst, musst du die Antwort geben).

Göttliche Arkana (Schwache, ÜF): Diese Kraft funktioniert wie die Geisterkraft Erzmagusarkanum, allerdings fügst du Zauber von der Liste des Klerikers/Mystikers hinzu (statt Zauber des Liste des Hexenmeisters/Magiers), die Zauber zählen als göttlich und du benötigst einen göttlichen Fokus, sollte der Zauber diesen voraussetzen.

Energie fokussieren (Mittlere, ÜF): Du kannst am Tag Energie fokussieren in Höhe deines CH-Modifikators +1 Mal einsetzen. Wenn du einen Hierophantengeist aufnimmst, entscheidest du, ob du positive oder negative Energie fokussierst; die Wahl muss zum Glauben des Geistes passen. Solltest du positive Energie wählen, fügst du die Zauber der Kategorie *Wunden heilen* aller dir möglichen Zaubergrade von der Klerikerliste zur Liste deiner Mediumzauber und der dir bekannten Zauber hinzu. Solltest du negative Energie wählen, verfahre so mit Zaubern der Kategorie *Wunden verursachen*. Diese Zauber zählen als göttliche Zauber, siehe Göttliche Arkana.

Überquellende Anmut (Mächtige, ÜF): Wenn du eine Kreatur mittels positiver oder negativer Energie so heilst, dass sie dadurch ihre volle Trefferpunktezahl erlangt, oder eine Kreatur heilst, die bereits über volle Trefferpunkte verfügt, so erhält diese Kreatur für 1 Runde einen Bonus von +1 auf Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- und Rettungswürfe; dies ist ein heiliger Bonus, wenn du positive Energie nutzt, bzw. ein unheiliger Bonus bei negativer Energie.

Solltest du eine oder mehrere Kreaturen mit positiver oder negativer Energie vernichten oder töten, erhältst du für 1 Runde einen Bonus derselben Art auf Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- und Rettungswürfe.

Legendärer Hierophant (Überlegene, ÜF): Du kannst ein Mal am Tag ein kleineres Wunder erbitten. Dieses Wunder muss unter jene Optionen des Zaubers *Wunder* fallen, die keinen Diamantstaub erfordern. Die Gottheit oder Wesenheit, welche der Geist verehrt, kann frei entscheiden, ob sie dir das Wunder gewährt.

Marschall

Ein Marschallgeist ist eine beeindruckende Präsenz und Inspiration für andere.

Geisterbonus: Wenn du einen Marschall rufst, kommt dein Geisterbonus auf Charismawürfe, charismabasierende Fertigkeitswürfe und deine Geisterkraftschubwürfe zur Anwendung. Dies erlaubt dir, den Bonus zwei Mal auf das Ergebnis zu addieren, solltest du einen Geisterkraftschub bei einem Charismawurf oder charismabasierenden Fertigkeitswurf nutzen.

Séancevorteil: Wähle den Séancevorteil einer der anderen Legenden. Wenn du das Klassenmerkmal Geteilte Séance einsetzt, kann jeder Teilnehmer einen anderen Vorteil wählen.

Bevorzugte Orte: Bühnen, Ratskammern, Theater, Thronsäle.

Einflussnachteil: Da du dich hauptsächlich auf deine Verbündeten konzentrierst, hast du keine Zeit für andere wichtige Dinge. Du erleidest daher einen Malus in Höhe deines Geisterbonus auf Weisheitswürfe und weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe. Ferner verlierst du den Geisterbonus und Séancevorteil durch den Marschallgeist, wenn du nicht wenigstens nominell das Kommando über deine gegenwärtigen Verbündeten hast.

Tabus: Wähle ein Tabu: Lass einen fliehenden Gegner entkommen und hindere auch Verbündete daran, eine solche

Flucht zu vereiteln, da ein entkommender Übeltäter eine Fortsetzung und damit eine bessere Geschichte ermöglicht (dies betrifft nur Gegner, die auch fliehen wollen, nicht solche, die sich zurückziehen, um andere zu alarmieren oder lediglich eine bessere Position einnehmen wollen); lass keinen Verbündeten zurück und lass nicht zu, dass ein anderer Verbündeter geopfert wird (dies betrifft sogar herbeigezauberte Kreaturen); nutze jede Gelegenheit, deine eigene Legende und die deiner Verbündeten zu verbreiten, selbst wenn es besser wäre, unauffällig zu bleiben.

Marschalls Befehl (Schwache, ÜF): Du kannst deinen Geisterkraftschub für Angriffs-, Rettungs-, Attributs-, Konzentrations- und Fertigkeitswürfe nutzen, welche du oder maximal 9 m weit entfernte Teilnehmer deiner Séance ablegen, solange du Sicht- und Schusslinie zu ihnen hast. Du kannst Geisterkraftschub aber auch weiterhin nur ein Mal pro Runde benutzen.

Inspirierende Worte (Mittlere, ÜF): Als Standard-Aktion kannst du allen Verbündeten, die dich sehen und hören können, für 1 Runde einen Kompetenzbonus in Höhe deines Geisterbonus' auf Rettungswürfe oder auf Angriffs- und Schadenswürfe verleihen. Du wählst aus, welche Würfe von dem Bonus betroffen sind, wenn du diese Fähigkeit einsetzt. Solltest du über die Mächtige Geisterkraft Entscheidungsschlag verfügen, kannst du Inspirierende Worte als Bewegungsaktion nutzen. Solltest du zudem über die Überlegene Geisterkraft Legendärer Marschall verfügen, kannst du Inspirierende Worte als Schnelle Aktion einsetzen.

Entscheidungsschlag (Mächtige, ÜF): Du kannst als Schnelle Aktion dem Marschallgeist 1 Punkt an Einfluss über dich zukommen lassen, um einem maximal 9 m weit entfernten Verbündeten, der dich sehen und hören kann, während deines Zuges einen einzelnen Nah- oder Fernkampfangriff zu ermöglichen. Du kannst alternativ diese Fähigkeit als Standard-Aktion einsetzen, um dem Verbündeten eine Standard-Aktion zu ermöglichen.

Legendärer Marschall (Überlegene, ÜF): Du kannst einem schwächeren Geisterkraftschub einsetzen, ohne dafür Einfluss abgeben zu müssen. Dieser schwächere Kraftschub addiert nur 1W6 auf den Wurf und bringt deinen Geisterbonus nicht zur Anwendung, egal welche anderen Effekte oder Fähigkeiten deinen Geisterkraftschub modifizieren. Ein schwächerer Kraftschub zählt immer noch gegen das Limit von einem Geisterkraftschub pro Runde, verbraucht aber keine freien Anwendungen von Geisterkraftschub, die du über Fähigkeiten wie z.B. Tabu erlangst.

Streiter

Ein Streitergeist ist ein Meister der Waffenkunst.

Geisterbonus: Wenn du einen Streiter rufst, kommt dein Geisterbonus auf Angriffswürfe, nicht zauberbasierende Schadenswürfe, Zähigkeitswürfe, Stärkewürfe und stärkebasierende Fertigkeitswürfe zur Anwendung.

Séancevorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle nichtzauberbasierenden Schadenswürfe.

Bevorzugte Orte: Arenen, Schlachtfelder, Übungsplätze, sonstige Orte der Gewalt.

Einflussnachteil: Du neigst zu Gewalt und ziehst den Einsatz einer Waffe einem Zauber oder ruhigen Überlegungen vor. Du erleidest einen Malus in Höhe deines Geisterbonus auf Intelligenzwürfe und intelligenzbasierende Fertigkeitswürfe, sowie auf deine Zauberstufe (die effektive ZS kann maximal auf 0 reduziert werden); wie üblich kann eine reduzierte Zauberstufe dazu führen, dass du Zauber einiger Grade (oder auch alle Zauber) nicht wirken kannst. Du erlangst keine Vorteile aus Effekten, welche deine effektive Zauberstufe anheben.

Tabus: Wähle ein Tabu: Aberglaube gegenüber arkaner Magie (du kannst kein williges Ziel für arkane Zauber oder Fähigkeiten sein und musst selbst gegen harmlose arkane Zauber und Fähigkeiten einen Willenswurf ablegen); Waffeneinschränkung (du darfst nur mit einer bestimmten hergestellten Waffe (z.B. „das *Krummschwert* +2 meines Vaters") Angriffswürfe ablegen; du wählst die Waffe bei Wahl des Tabus und kannst dabei nicht Waffenlose Schläge wählen); du musst jede Herausforderung zum Beweis deines Kampfkönnens annehmen (dies schließt auch Duellforderungen ein – solltest du oder einer deiner Verbündeten die Regeln der Herausforderung brechen, brichst du dieses Tabu).

Streiters Können (Schwache, ÜF): Du erlangst Umgang mit allen Kriegswaffen und einer Exotischen Waffe deiner Wahl; letztere wählst du jedes Mal erneut, wenn du einen Streitergeist aufnimmst.

Plötzlicher Angriff (Mittlere, ÜF): Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, erhältst du einen zusätzlichen Angriff mit deinem höchsten GAB. Diese Fähigkeit ist mit *Hast* kumulativ, aber nicht mit besonderen Aktionen, die zusätzliche Angriffe verleihen, wie z.B. Schlaghagel oder Kampfzauberei. Plötzlicher Angriff funktioniert normal mit Optionen für Vollen Angriff wie z.B. Kampf mit zwei Waffen.

Schneller Sturmangriff (Mächtige, ÜF): Du kannst eine Schnelle Aktion und eine Volle Aktion einsetzen, um dich entsprechend deiner Bewegungsrate weit fortzubewegen und dann einen Vollen Angriff auszuführen. Diese besondere Aktion ist nicht mit Plötzlicher Angriff kombinierbar, wohl aber mit Effekten wie *Hast* und Kampf mit zwei Waffen. Sobald du dich in Bewegung setzt, wirst du so behandelt, als hättest du die Volle Aktion begonnen, selbst wenn die Umstände dich am Ende deiner Bewegung vielleicht vom Angriff abhalten.

Legendärer Streiter (Überlegene, ÜF): Du erlangst zwei Kampftalente deiner Wahl; du kannst jedes Mal, wenn du einen Streitergeist aufnimmst, andere Kampftalente wählen. Behandle den aus deinen Mediumstufen resultierenden GAB als deine effektive Mediumstufe zwecks der Erfüllung von Voraussetzungen und Effekten von Kampftalenten, sowie deine Mediumstufe als deine effektive Stufe in einer Klasse mit vollem GAB (z.B. Attentäter, Barbar oder Kämpfer) zwecks der Erfüllung von Voraussetzungen.

Trickster

Ein Trickstergeist ist ein listiger und manipulierender Meister der Fertigkeiten.

Geisterbonus: Wenn du einen Trickster rufst, kommt dein Geisterbonus auf Reflexwürfe, Geschicklichkeitswürfe und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitswürfe zur Anwendung.

Séancevorteil: Wähle eine Fertigkeit, wenn du diesen Séancevorteil erlangst. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit, zudem zählt die Fertigkeit für dich als Klassenfertigkeit.

Bevorzugte Orte: Gassen, Hinterhöfe, Irrgärten, Schenken, Orte voller Fallen.

Einflussnachteil: Der Trickser in dir ist ein Manipulator aus den Anfängen der Zeit und du beginnst, die Möglichkeit zu erkennen, dass jeder um dich herum ebenso eigene Motive haben könnte. Du zählst niemals als Verbündeter, wenn es darum geht, ob du Vorteile aus den Fähigkeiten anderer Kreaturen ziehen kannst. Ebenso zählst du niemals als williges Ziel für Zauber. Sollte jemand einen Berührungszauber im Fernkampf auf dich wirken wollen, muss ihm selbst im Falle eines vorteilhaften Zaubers ein Berührungsangriff im Fernkampf gelingen, du musst aber keine Rettungswürfe gegen harmlose Zauber ablegen. Du erhältst keine Vorteile, wenn andere Kreaturen die Aktionen Jemand anderem helfen zu deinen Gunsten einsetzen, da du zu beschäftigt bist sicherzugehen, dass sie nicht insgeheim versuchen, dich auszutricksen oder zu sabotieren.

Tabus: Wähle ein Tabu: Schütze deine Identität (verrate nicht, wer du bist; du brichst dieses Tabu, wenn jemand deine Verkleidung durchschaut – und wenn es deine eigenen Verbündeten sind); sage niemals die Wahrheit; lass dir kein lukrativeres Angebot entgehen (selbst wenn du dann die Seiten wechseln musst).

Tricksters Können (Schwache, ÜF): Wähle zwei Fertigkeiten. Diese Fertigkeiten zählen für dich als Klassenfertigkeiten und du wirst so behandelt, als hättest du eine zusätzliche Anzahl an Fertigkeitsrängen in diesen Fertigkeiten in Höhe deiner Mediumstufe (dabei kann die effektive Anzahl an Rängen in einer Fertigkeit deine Charakterstufe nicht übertreffen).

Überraschungsschlag (Mittlere, ÜF): Wenn du einen Gegner angreifst, dem der GE-Bonus auf seine RK verweigert wird, verursachst du 1W6 Punkte zusätzlichen Präzisionsschaden pro 3 Mediumstufen. Dein Ziel wird hinsichtlich dem ersten Angriff, den du gegen es an diesem Tag ausführst, als auf dem Falschen Fuß betroffen behandelt, selbst wenn es über Fähigkeiten wie z.B. Reflexbewegung verfügen sollten. Nach deinem ersten Angriff ist dieses Ziel für 24 Stunden dagegen immun, durch deinen Überraschungsschlag als auf dem Falschen Fuß betroffen zu werden.

Zaubereffekt stehlen (Mächtige, ÜF): Du kannst dem Trickstergeist 1 Punkt an Einfluss über dich zukommen lassen, um als Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine andere Kreatur auszuführen. Sollte dieser Angriff gelingen, stiehlst du ihm einen auf ihm liegenden, harmlosen Zaubereffekt (du stiehlst einen Effekt des höchsten Zaubergrades, der auf dem Ziel liegt; sollten mehrere Effekte in Frage kommen, wird der Effekt zufällig bestimmt). Dies beendet den Effekt bei dieser Kreatur und lässt ihn bei dir mit der noch verbleibenden Wirkungsdauer beginnen. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf Zauber der Reichweite Persönlich oder der Wirkungsdauer Sofort oder Permanent.

Legendärer Trickster (Überlegene, ÜF): Du kannst ein Mal am Tag statt einen Fertigkeitswurf abzulegen das Ergebnis des W20-Wurfes selbst wählen. Ferner erlangst du die Fähigkeit, nach Belieben deine Gestalt zu verändern (wie *Mächtige Verwandlung*, du kannst aber die Gestalt eines bestimmten Individuums nachahmen).

Wächter

Ein Wächtergeist ist ein Meister des Schutzes und der Verteidigung.

Geisterbonus: Wenn du einen Wächter rufst, kommt dein Geisterbonus auf deine RK, Reflexwürfe, Zähigkeitswürfe und Konstitutionswürfe zur Anwendung.

Séancevorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine KMV.

Bevorzugte Orte: Befestigungsanlagen, Burgen, Stadtmauern, Stadttore und dergleichen.

Einflussnachteil: Du bist stets sehr vorsichtig und achtsam, was dich mitunter behindert. Wenn du angreifst, kämpfst du immer defensiv, wenn du Zauber wirkst, zauberst du immer defensiv. Da du dich derartig auf die Verteidigung konzentrierst, unterliegen deine Schadenswürfe einem Malus in Höhe deines Geisterbonus.

Tabus: Wähle ein Tabu: Du musst andere stets vor Gefahren schützen, so es dir möglich ist (dies umfasst auch besiegte Feinde, nicht aber Gegner, die dich und andere aktiv bedrohen); du musst deinen Körper in bester Verfassung halten (du brichst dieses Tabu jedes Mal, wenn deine Trefferpunktezahl unter die Hälfte deines Maximalwertes fällt); du darfst nicht sprechen und keine Fähigkeiten der Kategorie Schall einsetzen (du brichst dieses Tabu zudem, wenn du in den Zustand Panisch, Verängstigt oder Wütend verfällst).

Wächters Schild (Schwache, ÜF): Du erlangst Umgang mit Schweren Rüstungen und Schilden (Turmschilde eingeschlossen).

Schaden absorbieren (Mittlere, ÜF): Du erhältst DR/- und Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure und Schall in Höhe deiner halben Mediumstufe. Füge den Zauber *Aufopferung des Paladins*[EXP] der Liste der dir bekannten Mediumzauber als Zauber des 2. Grades hinzu.

Plötzliche Blockade (Mächtige, ÜF): Wenn der Angriff eines Gegners dich oder eine angrenzende Kreatur treffen würde, kannst du Geisterkraftschub nutzen, um die RK des Opfers zu erhöhen und so den Angriff möglicherweise scheitern zu lassen, indem du deinen Geisterkraftschubwürfel würfelst und zur RK des gewählten Charakters addierst. Du darfst dabei nicht auf dem Falschen Fuß betroffen sein und musst dir des Angriffes bewusst sein. Solltest du den Angriff des Gegners auf diese Weise scheitern lassen, kannst du als Augenblickliche Aktion diesen Gegner ein Mal mit deinem höchsten GAB angreifen.

Legendärer Wächter (Überlegene, ÜF): Du kannst ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion die Effekte eines einzelnen Angriffes gegen dich ignorieren, dies umfasst auch gegnerische Zauber, die auf dich zielen oder deren Zauber auf dich oder die Fläche einwirken, auf der du dich befindest. Der Angriff betrifft andere Kreaturen normal.

Mediumzauber

Medien erlangen Zugang zu den folgenden Zaubern; die meisten findest du im *Grundregelwerk*, jene, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in Kapitel 4 dieses Buches enthalten, bei den restlichen orientiere dich bitte am Abkürzungsverzeichnis im Bandvorwort.

Das Medium wirkt alle Zauber als Mentale Zauber.

Mediumzauber des Grades 0: *Aufblitzen, Ausbluten, Aussieben* EXP, *Benommenheit, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Plappernde Leiche*, Resistenz, Psychometrischen Gegenstand entdecken*, Stabilisieren, Tanzende Lichter, Tugend, Verstörende Feenerscheinung* ABR II, *Zaubertrick.*

Mediumzauber des 1. Grades: *Ameisenstärke* EXP, *Bauchreden, Befehl, Befreiender Befehl* ABR II, *Beleben* EXP, *Erhöhte Aufmerksamkeit* ABR VI, *Feindseligkeit hervorrufen* ABR II, *Fertigkeit ausborgen* EXP, *Furcht auslösen, Furcht bannen, Gedankenverbindung*, Gefahrensinn* ABR II, *Gegenstand aufladen*, Gegenstand lesen*, Geist besänftigen*, Geteilter Ruhm* ABR V, *Gewispertes Wissen* ABR III, *Identifizieren, Jugendliche Erscheinung* ABR II, *Kleines Monster herbeizaubern* ABR II, *Langer Arm* ABR VI, *Leiche kompostieren* ABR II, *Leiche wiederherstellen* ABR II, *Monster herbeizaubern I, Mörderischer Befehl* ABR II, *Negative Reaktion* ABR II, *Oberflächliche Gedanken lesen*, Ohrenbetäubender Schrei* ABR II, *Paranoia*, Person vergrößern, Person verkleinern, Plötzliche Erkenntnis*, Quintessenz*, Rascher Rückzug, Schlechtes Omen* EXP, *Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaotischem, Schutz vor Gutem, Schutz vor Rechtschaffenem, Selbstüberschätzung* ABR II, *Selbstverkleidung, Sprache weitergeben* EXP, *Sprachen verstehen, Stilles Trugbild, Stimme verändern* ABR II, *Teurer Ruhm* ABR V, *Totenwache, Traumschrecken*, Treffsichere Waffe* ABR II, *Unauffälliger Diener, Untote entdecken, Unvorbereiteter Gegner* ABR II, *Verwandtschaft wahrnehmen* ABR VI, *Verwirrung (Schwächere), Waffe tarnen* ABR VI, *Wertloser Anschein*, Zielsicherer Schlag.*

Mediumzauber des 2. Grades: *Andere Verkleiden* ABR II, *Auf Wasser gehen, Aura analysieren*, Ausdauer des Ochsen, Austreiben* EXP, *Bärenstärke, Beistand, Drückende Langeweile* ABR II, *Dunkelsicht, Einfaches Trugbild, Einflüsterung, Erschrecken, Extreme Beweglichkeit* ABR VI, *Fähiger Verstand* ABR VI, *Fallen finden, Falsches Leben, Fluch, Fürchterlicher Lachanfall, Gedanken suchen* EXP, *Gedanken verhüllen*, Gedanken wahrnehmen, Gegenstand apportieren*, Gegenstand aufspüren, Gegenstand in Besitz nehmen (Schwächeres)*, Gegner schweben lassen* ABR II, *Geist austreiben*, Geistebene aufspüren*, Geisterhafte Verkleidung* ABR II, *Geisterhand, Geistesduell beginnen*, Geschichte des Blutes* EXP, Gestalt verändern, *Geteilte Erinnerung* ABR II, *Hast, Hauch des Schwachsinns, Heldenmut, Hellhören/Hellsehen, Hilfreiche Hand, Irreführung, Katatonie*, Katzenhafte Anmut, Klopfen, Kognitive Blockade*, Legendenkraft eindämmen* ABR V, *Legendenkraft wiederherstellen* ABR V, *Legendenpfadfähigkeit verleihen* ABR V, *Magischer Mund, Mit Spukerscheinung sprechen* ABR VI, *Mit Toten sprechen, Mitfühlender Verbündeter* ABR II, *Monster herbeizaubern II, Monsterbenommenheit, Niederer Traum* ABR III, *Person festhalten, Plazeboeffekt*, Plündernde Hand* ABR II, *Pracht des Adlers, Prüfender Blick* ABR VI, *Sanfte Ruhe, Schatzkarte erschaffen* EXP, *Schläue des Fuchses, Schmerz verursachen*, Schnelle Erinnerung*, Schweben, Seiltrick, Skrupel* ABR II, *Spiegelbilder, Spinnenklettern, Stimme rauben* ABR II, *Taktisches Können* ABR II, *Traumschrecken (Mächtiger)*, Unauffindbarkeit, Unsichtbarkeit, Untätiger Geist*, Unterschwellige Besessenheit*, Verborgene Nachricht* EXP, *Verlangsamen, Verschlossene Lebenskraft*, Verschwimmen, Verständnis verleihen* ABR III, *Vorahnung, Waffe des Glaubens, Waffenumgang verleihen* ABR II, *Weisheit der Eule, Windgeflüster, Zone der Wahrheit, Zungen, Zustand.*

Mediumzauber des 3. Grades: *Aura verändern*, Ausspähung entdecken, Ausspähung, Benommenheit (Massen-)* ABR II, *Besessenheit*, Blick durch eigene Augen* EXP, *Dimensionsanker, Dimensionstür, Eindrücke tilgen*, Falsches Legben (Mächtiges), Flexible Verwandlung* ABR VI, *Fliegen, Fluch brechen, Gasförmige Gestalt, Geist herbeirufen*, Geistebenenzugang*, Verstand tauschen*, Geschwindigkeitsausbruch* ABR II, *Glück ausborgen* EXP, *Inbegriff der Völker* ABR III, *Kreatur aufspüren, Lügen entdecken, Mächtiges Trugbild, Magie bannen, Mentale Sprengfalle*, Monster herbeizaubern IV, Retrokognition*, Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Chaotisches, Schutzkreis gegen Gutes, Schutzkreis gegen Rechtschaffenes, Sinne teilen* EXP, *Sonde*, Standort vortäuschen, Thaumaturgischer Kreis*, Tier apportieren*, Tödliches Phantom, Traum, Unsichtbarkeit (Mächtige), Vampirgriff, Verbündeter aus den Ebenen (Schwächerer), Verkleidung durchschauen* ABR VI, *Verständigung, Weissagung, Zeuge* ABR II.*

Mediumzauber des 4. Grades: *Albtraum, Äußerlichkeiten, Befehl (Mächtiger), Bewegungsfreiheit, Bindender Ruf (Schwächerer), Des Magiers Privates Heiligtum, Dunkelsicht (Mächtige)* ABR II, *Ebenenwechsel, Eigenständiges Trugbild, Erinnerung verändern, Falsche Erkenntnis, Fernsicht*, Flexible Verwandlung* ABR VI, *Fortschicken, Furcht, Gedankengespür*, Gegenstand in Besitz nehmen*, Geist einfangen*, Geistebene erschaffene*, Geistgebundene Klinge*, Monster festhalten, Monster herbeizaubern V, Planare Anpassung* EXP, *Rat der Träumer*, Sagenkunde, Schmerz verursachen (Massen-)*, Schwachsinn, Telepathie*, Telepathisches Band, Teleportieren, Todesschutz, Todlos* ABR V, *Träume lesen*, Verbindung im Kampf* ABR II, *Verbündeter des Glaubens* EXP, *Verstand auslöschen*, Verzauberung brechen, Wahrer Blick, Wiedergeburt.*

Mentalist

Der Verstand jedes intelligenten Wesens besitzt das Potential, die mächtigsten magischen Artefakte und heiligen Stätten an Kraft zu übertreffen. Indem der Mentalist auf diese unglaublichen Vorräte an geistigen Kräften zurückgreift, kann er die Welt um sich herum, den Verstand anderer und Wege über die Ebenen formen. Kein Ort und keine Idee ist zu geheim oder zu abgelegen, als dass ein Mentalist ihn oder sie nicht erreichen könnte. Zudem ist er imstande dazu, jede Art von Mentaler Magie zu nutzen. Es gibt viele Methoden, mittels denen Mentalisten auf ihre übersinnlichen Kräfte zugreifen können; welche Disziplin sie dabei nutzen, beeinflusst ihre Fähigkeiten.

Rolle: Dank ihres umfangreichen Arsenals an Zaubern können Mentalisten mit vielen Situationen umgehen, sie sind allerdings vor allem Meister darin, Gegenstände zu bewegen und zu manipulieren, sowie Gedanken zu lesen und zu beeinflussen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W6.

Startvermögen: 2W6 × 10 GM (im Durchschnitt 70 GM).

Klassenfertigkeiten

Der Mentalist verfügt über die folgenden Klassenfertigkeiten: Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Mentalist verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Mentalist ist im Umgang mit allen Einfachen Waffen geübt, aber nicht im Umgang mit Rüstungen und Schilden.

Zauber: Ein Mentalist wirkt Zauber der Kategorie Mentale Magie von der Zauberliste des Mentalisten (siehe Seite 47). Er kann ihm bekannte Zauber wirken, ohne sie im Vorfeld vorbereiten zu müssen. Um einen Zauber erlernen oder wirken zu können, muss ein Mentalist über einen Intelligenzwert von 10 + Zaubergrad oder höher verfügen. Der SG der Rettungswürfe gegen die Zauber beträgt 10 + Zaubergrad + IN-Modifikator des Mentalisten.

Ein Mentalist kann pro Tag und Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken – siehe Tabelle 1-4. Ferner erhält er Bonuszauber pro Tag, sofern er über einen hohen Intelligenzwert verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Die Auswahl des Mentalisten an Zaubern ist eingeschränkt. Er verfügt zu Spielbeginn über vier Zauber des Grades 0 und zwei Zauber des 1. Grades nach seiner Wahl. Mit jeder neuen Mentalistenstufe erlernt er einen oder zwei neue Zauber – siehe Tabelle 1-5. Im Gegensatz zu seinen täglichen Zaubern ist die Anzahl der ihm bekannten Zauber endgültig und wird nicht durch hohe Intelligenz modifiziert.

Beginnend mit der 4. Stufe - und dann jeder geraden Mentalistenstufe - kann ein Mentalist einen ihm bekannten Zauber gegen einen Zauber desselben Grades austauschen. Hierzu entfernt er den alten Zauber von der Liste der ihm bekannten Zauber und fügt den neuen hinzu, der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der dem Mentalist höchstmögliche Zaubergrad. Er kann auf diese Weise immer nur einen Zauber austauschen und muss sich dazu entscheiden, wenn er mit der entsprechenden Stufe neue Zauber erhält.

Ein Mentalist muss seine Zauber nicht im Vorfeld vorbereiten. Er kann die ihm bekannten Zauber der Kategorie Mentale Magie beliebig oft wirken, sofern er über Zauberplätze der erforderlichen Zaubergrade verfügt.

Magische Kniffe: Mentalisten erlernen eine Anzahl Magischer Kniffe (Zauber des Grades 0), wie auf Tabelle 1-5 angegeben. Diese Zauber werden wie andere Zauber auch gewirkt, verbrauchen aber keine Zauberplätze und können beliebig oft eingesetzt werden. Magische Kniffe, die Zauberplätze höherer Grade belegen (z.B. aufgrund metamagischer Modifikationen), verbrauchen normal die entsprechend höheren Zauberplätze.

Mentalmagievorrat (ÜF): Ein Mentalist verfügt über einen Vorrat an übernatürlicher Geistesenergie, mit dem er seine Mentalmagiezauber beim Wirken manipulieren kann. Dieser Vorrat fasst maximal eine Anzahl an Punkten in Höhe seiner halben Mentalistenstufe + seinem WE- oder CH-Modifikator (letzteres richtet sich nach seiner Disziplin). Der Mentalmagievorrat erneuert sich jeden Morgen nach 8 Stunden der Ruhe oder Meditation; diese Stunden müssen nicht aufeinander folgen. Der Mentalist ist je nach Disziplin möglicherweise dazu imstande, noch unter anderen Bedingungen Punkte seines Mentalmagievorrates zurückzuerlangen; auf diese Weise kann er seinen Maximalwert aber nicht übertreffen – überschüssige Punkte gehen verloren.

Mentale Verstärkungen: Ein Mentalist entwickelt verschiedene Techniken, um seine Zauber zu unterstützen und zu stärken, was als Mentale Verstärkung bezeichnet wird. Er kann eine Mentale Verstärkung nur verwenden, wenn er dabei einen Zauber der Kategorie Mentale Magie wirkt, wobei die Verstärkung sich entweder auf die Effekte des Zaubers oder den Vorgang des Zauberns auswirkt. Der gewirkte Zauber wird als mental verstärkter Zauber bezeichnet. Der Mentalist kann beim Wirken eines Zaubers stets nur eine Verstärkung aktivieren, was als Teil der zum Zaubern genutzten Aktion geschieht. Er kann jede ihm bekannte Verstärkung bei jedem ihm bekannten Zauber anwenden, außer die Beschreibung einer Verstärkung besagt, dass sie nur mit einer bestimmten Art von Zaubern eingesetzt werden kann. Ein Mentalist erlernt eine Mentale Verstärkung mit der 1. Stufe, die er von der folgenden Liste wählt. Mit der 3. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - erlernt er eine neue Mentale Verstärkung. Er kann eine bestimmte Mentale Verstärkung nur ein Mal wählen und diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Um eine Mentale Verstärkung einzusetzen, muss der Mentalist Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden.

Anhaltende Verteidigung (ÜF): Der Mentalist kann die Wirkungsdauer von Zaubern verlängern, welche seine geistigen Verteidigungen stärken. Er kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrats aufwenden, wenn er *Gedankenschild, Intellektfeste, Mentale Barriere* oder *Turm des Eisernen Willens* wirkt, und so die Wirkungsdauer des Zaubers um 1 Runde verlängern.

Defensive Vorhersage (ÜF): Wenn der Mentalist einen Zauber der Schule der Erkenntnismagie wirkt, kann er einen kurzen Blick in die Zukunft erhaschen. Indem er 1 Punkt seines Mentalmagievorrats aufwendet, erlangt er für eine Anzahl von Runden in Höhe des Zaubergrades des seelisch verstärkten

Zaubers einen Verständnisbonus von +2 auf seine RK. Er kann alternativ 2 Punkte aufwenden, um den Bonus auf +4 zu heben. Diese Verstärkung kann nur zusammen mit Zaubern der Schule der Erkenntnismagie angewendet werden.

Gedanken erfassen (ÜF): Der Mentalist kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrats verwenden, um den Verstand eines Zieles zu prüfen, sobald die Kreatur von diesem seelisch verstärkten Zauber betroffen wird. Sollte dem Ziel des Zaubers der Rettungswurf misslingen oder es vom Zauber getroffen werden, nimmt der Mentalist seine Oberflächengedanken wahr (wie der Effekt von *Gedanken wahrnehmen*, der mit der 3. Runde eintritt). Sollte der seelisch verstärkte Zauber keinen Angriffswurf erfordern oder Rettungswurf gestatten, steht dem Ziel ein Willenswurf zu, um dem gedankenlesenden Effekt zu entgehen (und nur diesem). Der SG wird auf Basis des Grades des seelisch verstärkten Zaubers berechnet (ebenso kommen alle anderen Boni zur Anwendung, die greifen würden, sollte der seelisch verstärkte Zauber einen Willenswurf gestatten). Diese Verstärkung kann nur zusammen mit Zaubern eingesetzt werden, welche ein Ziel oder eine Fläche betreffen. Sollte der seelisch verstärkte Zauber mehr als eine Kreatur betreffen können, kann der Mentalist versuchen, die Gedanken weiterer Ziele zu überprüfen, indem er 1 zusätzlichen Punkt pro weiteres Ziel aufwendet. Er muss diese Ziele beim Wirken des Zieles auswählen und dabei auch die Punkte aufwenden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Geistesschild (ÜF): Der Mentalist kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrats verwenden, um einem Ziel des seelisch verstärkten Zaubers einen Moralbonus von +2 auf Willenswürfe für 1 Runde pro Mentalistenstufe (maximal 10 Runden). Er kann alternativ 2 Punkte aufwenden, um den Bonus auf +4 anzuheben. Sollte der seelisch verstärkte Zauber mehr als eine Kreatur betreffen, muss der Mentalist dieselbe Anzahl an Punkten pro weiterer Kreatur aufwenden, die er mit dieser Verstärkung betreffen möchte. Er muss sich gleichfalls dazu entscheiden, pro Kreatur 1 Punkt oder 2 Punkte aufzuwenden – er kann unterschiedlichen Zielen keine unterschiedlichen Boni verleihen.

Gestärkte schwächere Magie (ÜF): Wenn der Mentalist eine schwächere Zauberversion wirkt (siehe Seite 144), kann er Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden, um den effektiven Zaubergrad des Zaubers anzuheben und so essentiell einen niedrigerstufigen Zauberplatz für eine höherstufige Version des Zaubers nutzen. Dies kostet 2 Punkte pro Grad, um den der Zaubergrad erhöht wird. Der Mentalist kann diese Verstärkung nicht nutzen, um einen Version zu wirken, welche höher ist als jene, die er maximal beherrscht. Wenn er z.B. *Gedankenstoß III* kennt, nicht aber *Gedankenstoß IV*, könnte er *Gedankenstoß II* wirken und 2 Punkte aufwenden, um ihn wie *Gedankenstoß III* zu behandeln. Er kann aber nicht 4 Punkte aufwenden, um ihn wie *Gedankenstoß IV* zu behandeln. Diese Verstärkung kann nur mit einem Zauber genutzt werden, welcher als schwächere Version gewirkt werden kann.

Herbeigezauberte Rüstung (ÜF): Indem der Mentalist 1 Punkt seines Mentalmagievorrats verwendet, verleiht er einer Kreatur, die er mit dem seelisch verstärkten Zauber herbeizaubert oder beschwört, einen Ablenkungsbonus von +2 auf ihre RK. Dieser Bonus währt für 1 Runde pro Zauberstufe, sofern die Kreatur nicht vorher verschwindet. Diese Verstärkung kann nur mit Zaubern genutzt werden, die der Schule der Beschwörung und der Unterschule der Herbeirufung oder Herbeizauberung angehören. Der Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +3 und mit der 15. Stufe auf +4.

Hohe Konzentration (AF): Der Mentalist kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrats aufwenden, um einen Bonus von +2 auf einen Konzentrationswurf zu erhalten, während er den seelisch verstärkten Zauber wirkt. Er kann alternativ 2 Punkte aufwenden, um stattdessen einen Bonus von +4 zu erlangen.

Konzentrierte Kraft (ÜF): Wenn der Mentalist einen Zauber der Kategorie Energie wirkt, kann er den Schaden des Zaubers erhöhen, indem er 1 Punkt seines Mentalmagievorrats aufwendet. Erhöhe den Schadenswürfel des Zaubers um einen Schritt (von 1W4 auf 1W6, 1W6 auf 1W8, 1W8 auf 1W10 oder 1W10 auf 1W12). Dies betrifft jeden Schadenswürfel des Zaubers: so wür-

Tabelle 1-4: Mentalist

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+0	+2	Disziplinfähigkeit, Disziplinzauber, Magische Kniffe, Mentale Magiedisziplin, Mentale Verstärkungen	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	*Gedanken wahrnehmen*	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Mentale Verstärkung 5	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	Disziplinzauber	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Disziplinfähigkeit	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	Disziplinzauber	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	Mentale Verstärkung	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	Disziplinzauber	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	*Telepathisches Band*	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Disziplinzauber	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	Mächtige Mentale Verstärkungen, Mentale Verstärkung	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	Disziplinzauber	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	Disziplinfähigkeit	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	Disziplinzauber	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Mentale Verstärkung	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	Disziplinzauber	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	Telepathie	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11	Disziplinzauber	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	Mentale Verstärkung	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	Dauerhafte Fähigkeit	6	6	6	6	6	6	6	6	6

de z.B. ein Zauber, der 4W6+3 Punkte Energieschaden verursacht, stattdessen 4W8+3 Punkte Energieschaden verursachen. Diese Verstärkung kann nur bei Zaubern genutzt werden, welche Energieschaden verursachen, der in Würfeln gemessen wird (z.B. 1W6). Ein Zauber, der bereits W12 als Schadenswürfel verwendet, kann auf diese Weise nicht verstärkt werden.

Überwältigender Verstand (AF): Der Mentalist kann 2 Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden, um den SG des Willenswurfes gegen den seelisch verstärkten Zauber um 1 zu erhöhen. Mit der 8. Stufe kann er alternative 4 Punkte aufwenden, um den SG um 2 anzuheben. Mit der 15. Stufe kann er stattdessen 6 Punkte aufwenden, um den SG um 3 anzuheben. Diese Verstärkung kann nur mit Zaubern genutzt werden, die der Kategorie Geistesbeeinflussend angehören und einen Willenswurf erlauben.

Umfangreiche Gegenmaßnahmen (AF): Der Mentalist kann 1 Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden, um den SG der Konzentrationswürfe oder Würfe auf die Zauberstufe, welche Gegner im Rahmen des seelisch verstärkten Zaubers ablegen müssen, um 2 anzuheben. Wenn es sich beim verstärkten Zauber z.B. um *Unauffindbarkeit* handelt, würde der SG von Würfen auf die Zauberstufe ansteigen, um Erkenntnismagie gegen die geschützte Kreatur oder den geschützten Gegenstand einsetzen zu können. Dieser Anstieg betrifft auch Würfe, um den seelisch verstärkten Zauber zu bannen, zu identifizieren oder einen Gegenzauber zu wirken. Der Bonus wird angewendet, wenn der Zauber gewirkt wird und währt für die Dauer des Zaubers (sofern möglich, maximal aber 24 Stunden). Alternativ kann der Mentalist 2 Punkte aufwenden, um den SG um 4 anzuheben.

Unnachgiebige Magie (ÜF): Der Mentalist kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrats aufwenden, um einen Wurf auf die Zauberstufe zwecks Überwinden von Zauberresistenz durch den seelisch verstärkten Zauber zwei Mal abzulegen und das bessere Ergebnis zu behalten. Da er Punkte seines Mentalmagievorrats stets zu Beginn des Wirkens eines Zaubers aufwendet, muss er sich zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, ehe der SL einen Wurf auf die Zauberstufe verlangt.

Untote beeinflussen (ÜF): Die geistesbeeinflussenden Zauber des Mentalisten können sogar Untote betreffen. Er kann 2 Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden, um die Immunität einer untoten Kreatur gegen geistesbeeinflussende Effekte hinsichtlich des seelisch verstärkten Zaubers zu überwinden. Dies funktioniert sogar bei geistlosen Untoten, nicht aber bei Kreaturen, die nicht untot sind. Diese Verstärkung kann nur mit Zaubern genutzt werden, welche der Kategorie Geistesbeeinflussend angehören.

Mentalmagiesdisziplin (AF oder ZF): Jeder Mentalist nutzt eine bestimmte Methode, um auf seine übersinnlichen Kräfte zurückzugreifen und diese zu schärfen und zu verbessern. Manche widmen sich z.B. umfassenden Studien, während andere einen bestimmten Geisteszustand anstreben. Dies ist die jeweilige Mentale Magiedisziplin. Der Mentalist erlangt zusätzliche Zauber in Abhängigkeit von seiner Disziplin; diese muss mit der 1. Stufe gewählt werden und kann später nicht geändert werden. Jede Disziplin verleiht dem Mentalist jeweils eine Reihe von Disziplinfähigkeiten (mit der 1., 5. und 13. Stufe), sowie zusätzliche bekannte Zauber. Die Disziplin bestimmt ferner, auf der Basis welchen Attributswertes der Mentalist seine Fähigkeiten Men-

talmagievorrat und Mentale Verstärkungen nutzt. Der SG des Rettungswurfes gegen eine Disziplinfähigkeit ist 10 + ½ Mentalistenstufe + IN-Modifikator des Mentalisten. Auf der 1. Stufe erlernt der Mentalist abhängig von seiner Disziplin einen zusätzlichen Zauber; er erlernt einen weiteren zusätzlichen Zauber mit der 4. Stufe und dann mit jeder geraden Mentalistenstufe bis zur 18. Stufe. Er erlangt diese Zauber zusätzlich zu jenen, die in Tabelle 1-8 aufgeführt werden. Disziplinzauber können mit höheren Stufen nicht gegen andere Zauber ausgetauscht werden. Du findest die einzelnen Disziplinen ab Seite 42 aufgeführt.

Gedanken wahrnehmen (ZF): Mit Erreichen der 2. Stufe kann der Mentalist als zauberähnliche Fähigkeit ein Mal am Tag *Gedanken wahrnehmen* einsetzen. Er ist zudem in der Lage, jeden ungenutzten Zauberplatz des 1. Grades oder höher zu nutzen, um *Gedanken wahrnehmen* zu wirken; in diesem Fall nutzt er zur Berechnung des SG des Willenswurfes den Grad des genutzten Zauberplatzes. Sollte er *Gedanken wahrnehmen* bereits beherrschen, wenn er diese Fähigkeit erlangt, kann er einen anderen Zauber des 1. Grades anstelle von *Gedanken wahrnehmen* erlernen und den alten Zauber gegen den neuen austauschen.

Telepathisches Band (ZF): Beginnend mit der 9. Stufe kann der Mentalist ein Mal am Tag *Telepathisches Band* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, wobei er seine Klassenstufe als effektive Zauberstufe nutzt. Er darf sich selbst dabei aus einem so erschaffenen Bund nicht ausnehmen. Er kann ferner jeden ungenutzten Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzen, um *Telepathisches Band* zu wirken; die Verwendung eines Zauberplatzes höheren Grades gibt ihm keine zusätzlichen Vorteile, allerdings kann er metamagische Talente auf den Zauber anwenden, welche den Zaubergrad auf den entsprechenden Zaubergrad modifizieren würden. Sofern er das entsprechende Talent besitzt, könnte er z.B. Zauber ausdehnen verwenden, um ein ausgedehntes *Telepathisches Band* mit einem Zauberplatz des 5. Grades als Volle Aktion zu wirken. Sollte er *Telepathisches Band* bereits beherrschen, wenn er diese Fähigkeit erlangt, kann er einen anderen Zauber des 4. Grades anstelle von *Gedanken wahrnehmen* erlernen und den alten Zauber gegen den neuen austauschen.

Mächtige Mentale Verstärkungen: Ab der 11. Stufe - und dann alle weiteren 4 Klassenstufen - kann der Mentalist anstelle einer Seelischen Verstärkung eine der folgenden Mächtigen Seelischen Verstärkungen wählen:

Bannender Impuls (ÜF): Der Mentalist kann 3 Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden, um einen gezielten Zauber mit bannender Magie zu versehen. Sollte das Ziel des seelisch verstärkten Zaubers von diesem getroffen werden oder beim Rettungswurf gegen den Zauber scheitern, wird es so betroffen, als hätte der Mentalist gezielt *Magie bannen* auf es gewirkt. Dieser Effekt kann maximal Zauber desselben Grades wie der seelisch verstärkte Zauber bannen. Sollte der seelisch verstärkte Zauber selbst keinen Angriffswurf erfordern oder einen Rettungswurf gestatten, steht dem Ziel ein Willenswurf nur gegen den magiebannenden Effekt zu; der SG dieses Rettungswurfes wird mit dem Grad des verstärkten Zaubers und allen anderen Boni berechnet, die greifen würden, falls der verstärkte Zauber einen Willenswurf gestattet. Diese Verstärkung kann nur mit einem Zauber genutzt werden, der auf ein Ziel oder einen Gegenstand zielt.

Metamagie nachahmen (AF): Wenn der Mentalist diese Verstärkung erlangt, wählt er zwei metamagische Talente aus (er muss diese nicht im Vorfeld besitzen). Wenn er einen Zauber wirkt, kann er Punkte seines Mentalmagievorrats aufwenden, um eines der gewählten Talente bei dem seelisch verstärkten Zauber anzuwenden; weder Zaubergrad noch Zeitaufwand des verstärkten Zaubers verändern sich. Er muss Punkte in Höhe der doppelten Zaubergradmodifizierung aufwenden, um welche der Zaubergrad normalerweise erhöht wird (Minimum 2 Punkte). Sollte das metamagische Talent sich auf andere Weise auf den Zeitaufwand des Zaubers auswirken, als dies im Falle spontaner Zauber (z.B. Schnell zaubern) normal ist, dann werden Zeitaufwand und Zaubergrad normal erhöht. Diese Verstärkung kann nur bei einem Zauber genutzt werden, bei dem das gewählte metamagische Talent auch angewendet werden kann, zudem muss der Mentalist imstande sein, den Zauber auf dem modifizierten Grad auch ohne die Verstärkung zu wirken. Ein Mentalist der 11. Stufe könnte z.B. 8 Punkte aufwenden, um einen Zauber des 1. Grades schnell zu wirken, nicht aber einen Zauber des 2. Grades, da er noch keine Zauber des 6. Grades wirken kann. Er muss dabei aber keinen passenden Zauberplatz des modifizierten Grades verfügbar haben, so dass er den Zauber des 1. Grades auch dann schnell wirken könnte, wenn er alle Zauberplätze des 5. Grades für diesen Tag bereits genutzt hat. Ein Mentalist kann diese Mächtige Verstärkung mehrfach wählen und jeweils zwei weitere metamagische Talente der Liste an Optionen hinzufügen, die er mit dieser Verstärkung nutzen kann.

Synapsenschock (ÜF): Der Mentalist manipuliert den Verstand eines Gegners mit roher Kraft und verursacht so geistige Schäden, die über den Schaden des seelisch verstärkten Zaubers hinausgehen. Er kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrats aufwenden, wenn er einen geistesbeeinflussenden seelisch verstärkten Zauber wirkt, um ein Ziel des Zaubers auszuwählen.

Tabelle 1-5: Bekannte Mentalistenzauber

	Bekannte Zauber									
Stufe	**0**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**	**7.**	**8.**	**9.**
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Sollte das Ziel vom Zauber betroffen werden, erhält es nach Ablauf der Wirkungsdauer (oder sofort im Falle einer Wirkungsdauer von Augenblicklich) für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Sollte dem Ziel der Rettungswurf gegen den seelisch verstärkten Zauber gelingen, ist es stattdessen sofort für 1 Runde verwirrt. Pro weiterem Punkt aufgewendeten Mentalmagievorrats kann der Mentalist ein weiteres Ziel des Zaubers verwirren. Diese Verstärkung kann nur bei einem geistesbeeinflussenden Zauber genutzt werden, der sich gegen eine Anzahl von Zielen oder eine Fläche richtet. Er wirkt nicht bei Zielen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, außer der seelisch verstärkte Zauber kann zugleich solche Kreaturen betreffen (z.B. wenn er zusammen mit Zweifache Verstärkung genutzt wird, welche an Untote beeinflussen und Synapsenschock gekoppelt ist).

Zauberablenkende Barriere (ÜF): Der Mentalist ist hiermit in der Lage, seine überschüssige Zauberenergie als Barriere zu nutzen, welche schwächere Zauber ablenkt. Er kann eine Anzahl an Punkten seines Mentalmagievorrates in Höhe des Zaubergrades des seelisch verstärkten Zaubers aufwenden, um für 1 Runde pro Klassenstufe die Vorteile von *Zauber zurückwerfen* zu erhalten. Die Anzahl an Zaubergraden, die er zurückwerfen kann, entspricht dem Grad des seelisch verstärkten Zaubers.

Zeitgleiche Teleportation (ÜF): Der Mentalist kann den Raum kraft seines Verstandes verzerren und sich selbst teleportieren, während er den seelisch verstärkten Zauber wirkt. Er teleportiert sich um 3 m pro aufgewandtem Punkt seines Mentalmagievorrates (wie *Dimensionstür*). Er kann aber nur maximal eine Anzahl an Punkten in Höhe des Zaubergrades des verstärkten Zaubers aufwenden.

Zweifache Verstärkung (AF): Wenn der Mentalist diese Mächtige Verstärkung anwendet, verknüpft er zwei andere ihm bekannte Mentale Verstärkungen oder Mächtige Mentale Verstärkungen mit demselben seelisch verstärkten Zauber. Hierzu muss er 1 Punkt seines Mentalmagievorrates plus die vollen Kosten der anderen beiden Verstärkungen aufwenden. Er kann keine Verstärkung dabei mehrfach anwenden, selbst wenn er sie zu unterschiedlichen Effekten nutzen kann.

Zweitzauber (AF): Der Mentalist kann seinen Verstand aufteilen, um auf sich selbst einen weniger machtvollen Zauber zu wirken, während er den seelisch verstärkten Zauber wirkt. Der seelisch verstärkte Zauber muss wenigstens dem 5. Zaubergrad angehören und darf keinen Zeitaufwand unter 1 Standard-Aktion aufweisen. Dies gilt für den tatsächlichen Zeitaufwand, d.h. der Mentalist kann diese Verstärkung nicht mit einem schnellen Zauber kombinieren. Der Zeitaufwand des Zweitzaubers darf maximal 1 Standard-Aktion betragen und sein Zaubergrad darf nicht größer sein als der des seelisch verstärkten Zaubers -5. Der Zweitzauber darf nur auf den Mentalist gewirkt werden, selbst wenn er möglicherweise andere oder mehr Ziele betreffen könnte. Der Mentalist muss eine Anzahl an Punkten seines Mentalmagievorrates in Höhe des doppelten Grades des Zweitzaubers +3 aufwenden. Der Zweitzauber verhält sich so, als wäre er normal gewirkt worden und verbraucht einen der täglichen Zauberplätze des Mentalisten. Da jeder Zauber einen eigenen Effekt darstellt, muss der Mentalist gegebenenfalls für jeden einen eigenen Konzentrationswurf ablegen.

Telepathie (ÜF): Ab der 17. Stufe kann der Mentalist mental mit einer beliebigen, maximal 30 m weit entfernten Kreatur kommunizieren, die über eine Sprache verfügt. Er kann auch mehrere Kreaturen zugleich telepathisch ansprechen, allerdings ist es ebenso kompliziert, zugleich mit mehreren Zielen eine telepathische Unterhaltung zu führen, wie mehreren Leuten zugleich zuzuhören und ihnen zu antworten. Sollte der Mentalist den Zauber *Telepathie* bereits beherrschen, wenn er diese Fähigkeit erlangt, kann er ihn gegen einen anderen Zauber des 5. Grades austauschen.

Dauerhafte Fähigkeit (ZF): Beginnend mit der 20. Stufe steht der Mentalist unter der ständigen Wirkung einer der folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: *Arkaner Blick, Fliegen, Hast, Heldenmut, Unauffindbarkeit* oder *Zungen*. Er wählt die Fähigkeit mit Erreichen der 20. Stufe aus und kann sie später nicht mehr verändern. Während er unter der Wirkung dieser zauberähnlichen Fähigkeit steht, kann er beim Wirken eines Mentalmagiezaubers diesen mit einer ihm bekannten Seelischen Verstärkung oder Mächtigen Seelischen Verstärkung verbinden, die maximal 1 Punkt seines Mentalmagievorrats kosten würde, ohne das diese Kosten gegen seinen Vorrat angerechnet werden. Diese Verstärkung kann zusätzlich zu einer anderen Verstärkung mit dem Zauber verknüpft werden und umgeht die normale Obergrenze von Verstärkungen pro Zauber.

Mentale Magiedisziplinen

Die folgenden Disziplinen werden von den meisten Mentalisten eingesetzt. Anhänger einer Disziplin können auf völlig unterschiedliche Weise zu ihrer Anwendung finden, manche können auch den selben Orden angehören, während andere ihre Disziplinen individuell interpretieren. Mit einem Sternchen (*) markierte Zauber findest du in Kapitel 4 dieses Bandes.

Abscheulichkeit

Dein Verstand ist unrein und von außenstehenden Kräften befleckt. Möglicherweise fließt Blut eines nichtmenschlichen Ahnen durch deine Adern oder bedrängen mächtige, unverständliche übersinnliche Kräfte deinen Verstand. Dieser Einfluss verzehrt wie eine Geisteskrankheit einen Teil deines Gehirns und erschafft ein dunkles Gegenstück deiner selbst. Wenn du einen Mentalistenzauber wirkst, greifst du auf diese gefährliche Macht zurück und ermöglichst ihr vielleicht größeren Einfluss über dich. Dieser bösartige Einfluss könnte von Kreaturen wie Rakschasas oder Abolethen ausgehen, oder aber vielleicht auch von jenen finsteren Wesenheiten, die zwischen den Sternen hausen.

Mentalmagiebezugsattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Schwächestrahl* (1.), *Gestalt verändern* (4.), *Schmerzhafte Verunstaltung* ABR (6.), *Schwarze Tentakel* (8.), *Schädel sprengen** (10.), *Abstoßung* (12.), *Wahnsinn* (14.), *Kugel der Leere* ABR (16.), *Telekinetischer Sturm** (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Fähigkeiten gestatten es den dunklen Einflüssen, dich zu übernehmen – und es mag schwierig werden, aus der Dunkelheit zurückzufinden.

Dunkle Hälfte (ÜF): Indem du den dunklen Mächten erlaubst, dich zu übernehmen, kannst du als Schnelle Aktion einen Zustand instinktgeleiteter Grausamkeit einnehmen. Während du deine Dunkle Hälfte manifestierst, steigt der SG der Rettungswürfe gegen deine Mentalistenzauber um 1, du erlangst einen Moralbonus von +2 auf Willenswürfe und bist gegen Furchteffekte immun. Wenn du in diesem Zustand einen Schadens-

zauber wirkst, kannst du einer Kreatur, die durch den Zauber Schaden erlitten hat, zusätzlich 1 Punkt Blutungsschaden zufügen. Die Höhe des Blutungsschadens steigt mit der 5. Stufe auf 2 Punkte, mit der 13. Stufe auf 1W6 Punkte. Während du deine Dunkle Hälfte manifestierst, kannst du keine geschicklichkeits-, intelligenz- oder charismabasierenden Fertigkeiten einsetzen (ausgenommen Akrobatik, Einschüchtern, Fliegen und Reiten), sowie keine Fähigkeiten, die Geduld oder Konzentration erfordern (ausgenommen Mentalistenzauber, Mentale Verstärkungen oder dem Versuch, die Dunkle Hälfte wieder zu unterdrücken). Du kannst als Freie Aktion versuchen, die Dunkle Hälfte wieder zu zurückzudrängen, musst dazu aber einen Konzentrationswurf gegen SG 10 + Zauberstufe bestehen. Misslingt der Wurf, manifestierst du deine Dunkle Hälfte weiterhin und kannst frühestens in der übernächsten Runde wieder versuchen, sie zu unterdrücken. Du kannst deine Dunkle Hälfte am Tag für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe deiner halben Mentalistenstufe + CH-Modifikator +3 manifestieren. Sind diese Runden aufgebraucht, kehrst du automatisch in den Normalzustand zurück, ohne einen Konzentrationswurf zum Unterdrücken der Dunklen Hälfte ablegen zu müssen.

Dunkle Schadensresistenz (AF): Mit der 5. Stufe erlangst du SR 5, wenn du deine Dunkle Hälfte manifestierst. Würfle jeweils zufällig beim Manifestieren der Dunklen Hälfte aus, wie diese Schadensreduzierung überwunden werden kann.

W%	Schadensreduzierung
1–35	SR 5/Wuchtschaden
36–60	SR 5/Kaltes Eisen
61–100	SR 5/Magie

Dunkle Zauberresistenz (ÜF): Ab der 13. Stufe sind deine mentalen Verteidigungen ständig aktiv und verleihen dir Zauberresistenz 8 + Zauberstufe. Während du deine Dunkle Hälfte manifestierst, steigt die ZR auf 16 + Zauberstufe.

Bindung

Wenn du eine enge Bindung zu anderen knüpfst, bringt dies deine besten Seiten hervor und erleichtert es dir, deinen Verstand mit den ihren zu verbinden. Indem du deinen Verstand mit einer anderen Person verbindest, kannst du eigene Unzulänglichkeiten überwinden und neue Disziplinfähigkeiten entwickeln.

Mentalmagiebezugsattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Person bezaubern* (1.), *Fesseln* (4.), *Konzentrierte Aktion* EXP (6.), *Schwächerer Geas* (8.), *Telepathie** (10.), *Verbindung im Kampf* ABR (12.), *Massen-Person festhalten* (14.), *Massen-Monster bezaubern* (16.), *Überwältigende Ehrfurcht* ABR (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte verschmelzen mehrere Geister oder erlauben es dir, andere leichter zu beeinflussen.

Emotionale Verbindung (ÜF): Du kannst zwischen dir und deinen Verbündeten eine empathische Verbindung erschaffen, die es dir erlaubt, ihren emotionalen Zustand zu überwachen. Zum Aufbau der Verbindung müssen sich du und alle anderen Beteiligten 10 Minuten lang ungestört konzentrieren, ferner darf niemand weiter als 3 m von dir entfernt sein. Du kannst eine Verbindung mit einer Höchstzahl an Verbündeten eingehen, die deinem CH-Modifikator entspricht. Diese Verbindung besteht, bis du sie als Freie Aktion beendest oder das nächste Mal deine Zauberplätze zurückerlangst. Sollte die Verbindung enden, kannst du nach Belieben eine neue errichten, allerdings erfordert auch dies wieder eine 10minütige Konzentration aller Beteiligten. Diese Verbindung erlaubt dir, Gefühlszustände zu überwachen und wahrzunehmen, wenn jemand wütend, überrascht, verwirrt, ängstlich oder ähnliches ist. Die Verbindung gestattet aber nicht die Übermittlung von Einzelheiten. Du nimmst auch wahr, ob einer deiner Verbündeten bewusstlos ist. Sollte ein Ziel sterben oder auf eine andere Ebene wechseln als du, wird deine Verbindung zu dieser Kreatur unterbrochen. Solange ihr aber auf derselben Existenzebene seid, besitzt diese Verbindung keine Reichweitenbegrenzung.

Beginnend mit der 4. Stufe verleiht dir die Bindung zudem die Vorteile des Zaubers *Zustand* bei allen Beteiligten der Emotionalen Verbindung.

Emotionale Unterstützung (ÜF): Du kannst in verzweifelten Situationen auf die Macht deiner eigenen Gefühle zurückgreifen, während deine Verbündeten auch ihrerseits über eure Emotionale Verbindung darauf zurückgreifen können, um sich zu schützen. Wenn du oder ein Beteiligter der Emotionalen Verbindung einen Rettungswurf ablegen muss, kann der Betroffene als Augenblickliche Aktion einen Bonus in Höhe deines CH-Bonus erhalten. Diese Fähigkeit kann ein Mal am Tag plus ein weiteres Mal am Tag pro 4 Stufen als Mentalist eingesetzt werden. Aufgrund der Stärke der Verbindung müssen deine Verbündeten nicht deine Erlaubnis abwarten, um diese Fähigkeit einzusetzen, du spürst allerdings wenn eine Anwendung verbraucht wird. Sollte der Rettungswurf des Verbündeten gelingen, erlangst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrates zurück.

Erinnerung teilen (ZF): Ab der 5. Stufe kannst du beliebig oft *Geteilte Erinnerung* ABR anwenden, allerdings muss das Ziel dabei willig sein.

Gemeinschaftstalent (AF): Mit der 5. und der 13. Stufe erlangst du ein Gemeinschaftsbonustalent.

Fertigkeit teilen (AF): Ab der 13. Stufe kannst du jedes Mal, wenn du eine Emotionale Verbindung errichtest, eine intelligenz- oder charismabasierende Klassenfertigkeit des Mentalisten wählen. Die Beteiligten der Bindung können deinen Bonus anstelle des eigenen für Würfe auf diese Fertigkeit nutzen, solange die Bindung besteht.

Glaube

Dein Glaube an eine höhere Macht treibt deine übersinnlichen Fähigkeiten an. Niemand kann sagen, ob sie dir wirklich als göttliche Gabe verliehen wurden oder einfach nur deinem eigenen Glauben entspringen. Du ähnelst einem göttlichen Zauberkundigen, weshalb du vielleicht häufig Gebete im Rahmen deiner Mentalen Magie nutzt.

Mentalmagiebezugsattribut: Weisheit.

Bonuszauber: *Segnen* (1.), *Waffe des Glaubens* (4.), *Magisches Schutzgewand* (6.), *Hüter des Glaubens* ABR VI (8.), *Heiliges Gespräch* (10.), *Psychische Chirurgie** (12.), *Mächtige Ausspähung* (14.), *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* (16.), *Wunder* (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte schützen oder heilen dich und deine Verbündeten:

Gottheit (AF): Mit der 1. Stufe musst du eine Gottheit wählen, die du anbetest. Deine Gesinnung darf maximal einen Schritt von der deiner Gottheit entfernt sein, andernfalls verlierst du den Zugang zu deinen Disziplinfähigkeiten und -bonuszaubern.

Göttliche Energie: Du kannst Zauberenergie in Zauber der Kategorie *Wunden heilen* oder *Wunden verursachen* umwandeln. Dies funktioniert ähnlich wie die Fähigkeit eines Klerikers, spontan derartige Zauber zu wirken. Welche Zauber du nutzen kannst, hängt von deiner Gesinnung in derselben Weise wie beim Kleriker ab. Diese Zauber befinden sich jedoch nicht als solche auf deiner Zauberliste, wenn es um andere Effekte geht. Du kannst jeden Tag maximal einen Zauber jedes dir verfügbaren Zaubergrades umwandeln. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erlangst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrates zurück; du kannst auf diese Weise am Tag maximal Punkte in Höhe deines WE-Modifikators zurückerlangen.

Widerstandskraft des Gläubigen (ÜF): Ab der 5. Stufe erhältst du einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt pro weitere 5 Klassenstufen jeweils um 1 (+3 mit der 10. Stufe, +4 mit der 15. Stufe, usw.).

Gebetsaura (ÜF): Beginnend mit der 13. Stufe kannst du als Freie Aktion eine Aura aufbauen, welche deine Verbündeten stärkt und deine Feinde weniger effektiv macht. Du kannst diese Aura pro Tag für eine Anzahl an Runden entsprechend der Höhe deiner Mentalistenstufe anwenden; diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgen. Dies funktioniert wie *Gebet* und verleiht deinen Verbündeten einen Glücksbonus von +1 auf alle Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe und legt zugleich Gegnern einen Malus von -1 auf dieselben Kategorien auf. Solltest du von chaotischer, rechtschaffener, böser oder guter Gesinnung sein, steigen die Mali deiner Aura gegenüber Kreaturen der entgegengesetzten Gesinnung auf -2. Mali für zwei entgegengesetzte Gesinnungskomponenten (z.B. Rechtschaffen Gut gegen Chaotisch Böse) sind nicht kumulativ.

Halluzinogene

Du nimmst Drogen zu dir, um deinen Verstand zu erweitern. Durch Experimente und Studien findest du heraus, welche Wirkstoffe den größten Effekt entfalten. Deine berauschten Vorstöße eröffnen dir mentale Bereiche, die anderen nicht zugänglich sind, weshalb normale Leute dich auch nicht wirklich verstehen.

Mentalmagiebezugsattribut: Weisheit.

Bonuszauber: *Allzweckmittel* ABR (1.), *Wahnvorstellungen* ABR (4.), *Synästhesie** (6.), *Verwirrung* (8.), *Arkane Spiegelung* (10.), *Überirdische Freuden* ABR (12.), *Wellen der Ekstase* ABR (14.), *Fröhliche Gelassenheit* EXP (16.), *Astrale Projektion* (18.).

Disziplinfähigkeiten: Du verzerrst deine eigenen Wahrnehmungen und deinen eigenen Verstand und kannst diesen veränderten Zustand anderen auferlegen.

Drogenresistenz (AF): Wenn du Drogen zu dir nimmst, erleidest du nur den halben Attributsschaden (Minimum 1). Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Sucht oder um eine Abhängigkeit zu überwinden (vgl. *Spielleiterhandbuch*, S. 232).

Kognatogen (ÜF): Du kannst ein Mal am Tag ein Kognatogen erschaffen, eine mutagenartige Mixtur, die ein geistiges Attribut zu Lasten eines körperlichen Attributswertes verbessert. Wenn du ein Kognatogen zu dir nimmst, erhältst du für 1 Minute pro Mentalistenstufe einen Bonus von +2 auf deine Natürliche Rüstung und einen alchemistischen Bonus von +4 auf das gewählte Attribut. Während das Kognatogen wirkt, erleidest du einen Malus von -2 auf ein festgelegtes körperliches Attribut. Sollte das Kognatogen deine Intelligenz verbessern, wird der Malus auf Stärke angewendet, sollte es deine Weisheit verbessern, auf Geschicklichkeit, und sollte es dein Charisma verbessern, auf Konstitution. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie die Alchemistenklassenfähigkeit Mutagen EXP. Wenn der Effekt des Kognatogens endet, erleidest du 2 Punkte Attributsschaden an jenem Attributswert, der durch das Kognatogen einen Malus erhalten hat. Solltest du über Stufen als Alchemist und als Mentalist verfügen, addieren sich diese Stufe zwecks Bestimmung der Wirkungsdauer deines Kognatogens, als auch des SG des Rettungswurfes, falls ein Nichtalchemist dein Kognatogen trinkt. Solltest du Entdeckungen erhalten, kannst du die Entdeckungen Großes Kognatogen und Mächtiges Kognatogen wählen, um dein Kognatogen zu verbessern. Die Entdeckung Haltbares Mutagen und die Klassenfähigkeit Beständiges Mutagen finden auf Kognatogene Anwendung. Selbst wenn du Alchemistenstufen besitzen solltest, bleibt allerdings die Wirkungsdauer deines Kognatogens bei 1 Minute pro Stufe (statt 10 Minuten pro Stufe); du kannst auch in diesem Fall anstelle einer unbegrenzten Anzahl stets nur ein Kognatogen am Tag erschaffen, solange du nicht ebenfalls über die Entdeckung Kognatogen verfügst.

Verzerrte Gedanken (ÜF): Mit der 5. Stufe wird dein Verstand nahezu unverständlich. Wenn eine andere Kreatur einen geistesbeeinflussenden Zauber oder eine solche Fähigkeit gegen dich einsetzt, muss sie einen Willenswurf ablegen. Scheitert dieser, leidet sie für 1 Runde am Zustand Übelkeit. Diese Fähigkeit wird auch ausgelöst, wenn dir der Rettungswurf gegen den Zauber oder die Fähigkeit gelingt oder du anderweitig nicht von diesen betroffen wirst, nicht aber, solltest du ein williges Ziel des Zaubers sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Halluzinogene Aura (ÜF): Ab der 13. Stufe geht von dir ein mentales Feld aus, das den Verstand naher Kreaturen berührt. Einer Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu dir muss ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Verwirrt zu erleiden. Bei Erfolg ist die Kreatur für 24 Stunden gegen deine

Aura immun. Misslingt der Rettungswurf muss die Kreatur keine fortlaufenden Rettungswürfe ablegen, während sie durch die Aura verwirrt wird. Sobald die Verwirrung endet, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen die Aura immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du bist gegen deine eigene Aura immun, was auch für andere Mentalist gilt. Du kannst ein Gegenmittel brauen, welches den Trinkenden vor deiner Aura schützt. Das Herstellen einer Anwendung dieses Gegenmittels erfordert 1 Stunde und einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15. Die Wirkung einer Anwendung währt 1 Monat lang.

Innere Ruhe

Mentale Magie durchdringt dich, wenn du einen friedlichen Geisteszustand erreichst. Reguläre Meditation erweitert deinen Verstand und erlaubt es neuen Kräften, sich zu entwickeln.

Mentalmagiebezugsattribut: Weisheit.

Bonuszauber: *Teleempathische Projektion** (1.), *Stille* (4.), *Mantel der Ausgeglichenheit*[ABR VI] (6.), *Massen-Benommenheit*[ABR] (8.), *Innere Ruhe*[ABR] (10.), *Psychische Chirurgie** (12.), *Gedankenleere* (14.), *Fröhliche Gelassenheit*[EXP] (16.), *Zeitstopp* (18.).

Disziplinfähigkeiten: Dein stabiler Verstand schützt dich und deine Verbündeten.

Ruhiger Verstand (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du einen Bonus von +2 auf einen anstehenden Willenswurf erhalten. Dieser Bonus steigt auf +4, sollte der Wurf gegen einen Zauber oder Effekt der Schule der Verzauberungsmagie erfolgen. Ein Verbündeter, der einen Rettungswurf gegen denselben Effekt ablegt, erhält einen Bonus von +1 auf den Willenswurf (+2 im Falle eines Verzauberungseffektes oder –zaubers). Gelingt dir dein Rettungswurf, erhältst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrats zurück. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines WE-Modifikators einsetzen.

Beruhigendes Auftreten (ÜF): Beginnend mit der 5. Stufe wirst du einer beruhigenden Kraft. Du kannst *Gefühle besänftigen* als zauberähnliche Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines WE-Modifikators einsetzen.

Unruhe bannen (ÜF): Ab der 13. Stufe kannst du geistige Unruhe bannen. Du wirst immun gegen Zauber und Effekte der Kategorie Furcht und gegen den Zustand Verwirrt. Als Standard-Aktion kannst du ein bereitwilliges Ziel wählen, dass entweder nicht weiter als 9 m entfernt sein darf oder mit dir in telepathischem Kontakt stehen muss. Für 1 Runde je Mentalistenstufe unterdrückst du jeden Furchteffekt oder den Zustand Erschüttert, Kauernd, Panisch, Verängstigst oder Verwirrt, der auf dieser Kreatur liegt. Du kannst mit dieser Fähigkeit immer nur einen Effekt unterdrückt. Solltest du ein neues Ziel wählen, endet die Effektunterdrückung beim vorangegangenen Ziel.

Schmerzen

Mentale Blockierungen verhindern, dass deine gewaltigen angeborenen Geisteskräfte sich frei entfalten können. Sie werden aber entfesselt, wenn du Schmerzen erleidest.

Mentalmagiebezugsattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Anstacheln*[ABR] (1.), *Brennende Schmerzen*[EXP] (4.), *Vampirgriff* (6.), *Massen-Brennende Schmerzen*[EXP] (8.), *Synapsenüberladung** (10.), *Massen-Schmerz verursachen** (12.), *Wellen der Entkräftung* (14.), *Verdorren* (16.), *Massen-Ersticken*[EXP] (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte gestatten es dir, Schmerzen zuzufügen und zu ertragen.

Schmerzhafte Erinnerung (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du einen Feind, dem du seit Beginn deines letzten Zuges mit einem Zauber Schaden zugefügt hast, 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden zufügen. Du kannst diese Fähigkeit am Tag entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators + 3 Mal anwenden. Dieser Schaden steigt mit der 8. Stufe auf 2W6 und mit der 15. Stufe auf 3W6 Punkte.

Macht aus Schmerzen (ÜF): Sollte deine Fähigkeit Schmerzhafte Erinnerung einem Gegner wenigsten 5 Schadenspunkte zufügen, erlangst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrats zurück. Du kannst auf diese Weise am Tag maximal Punkte in Höhe deines WE-Modifikators zurückerlangen.

Selbstheilung (ZF): Ab der 5. Stufe kannst du wie ein Paladin Hand auflegen und Gnade einsetzen, wenn auch nur bei dir selbst. Deine effektive Paladinstufe entspricht dabei deiner Mentalistenstufe -3. Dies ist mit Hand auflegen aus anderen Quellen kumulativ.

Schmerzhafte Wunde (ÜF): Beginnend mit der 13. Stufe kannst du einer Kreatur für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators den Zustand Kränkelnd oder Verängstigt (deine Wahl) zufügen, wenn du einen Zauber wirkst, der bei dieser Kreatur Schaden verursacht. Solltest du zwei Anwendungen dieser Fähigkeit einsetzen, kannst du der Kreatur alternativ für 1 Runde den Zustand Benommen, Panisch oder Übelkeit verleihen. Der Kreatur steht gegen diesen Effekt ein Willenswurf zu. Du kannst diese Fähigkeit am Tag entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators + 3 Mal anwenden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schmerzeffekt[ABR].

Selbstperfektion

Du betrachtest übersinnliche Kräfte unter einem ganzheitlichen Gesichtspunkt und glaubst, dass ein gesunder Geist nur in einem gesunden Körper gedeiht, so dass du deine körperlichen und geistigen Eigenschaften schärfst, um im Gleichgewicht zu bleiben. Der Fokus, den du im Trainieren, Fasten und anderweitiger Stärkung deines Leibes findest, erweitert deine übersinnlichen Fähigkeiten.

Mentalmagiebezugsattribut: Weisheit.

Bonuszauber: *Rascher Rückzug* (1.), *Ausdauer des Ochsen* (4.), *Hast* (6.), *Bewegungsfreiheit* (8.), *Echolot*[ABR] (10.), *Umwandlung* (12.), *Ätherischer Ausflug* (14.), *Eiserner Körper* (16.), *Akasha-Vorlage** (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte verändern dank deiner Willenskraft deinen Leib:

RK-Bonus (AF): Wenn du keine Rüstung trägst und unbelastet bist, addierst du deinen WE-Bonus (sofern vorhanden) auf deine RK und KMV. Der Bonus auf die RK wird sogar gegen Berührungsangriffe und auch dann angerechnet, wenn du auf dem Falschen Fuß betroffen bist. Du verlierst diese Boni, wenn du bewegungsunfähig oder hilflos sein solltest, Rüstung trägst, einen Schild führst oder mittlere oder schwere Last trägst.

Kraftakt (ÜF): Indem du deine übersinnliche Energie konzentrierst, kannst du deinen Körper zu größeren Kraftakten befähigen. Wenn du einen stärke-, geschicklichkeits- oder konstitutionsbasierenden Fertigkeits- oder Attributswurf ablegst, kannst du einen Bonus in Höhe deines WE-Modifikators auf den Wurf addieren. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines WE-Modifikators

einsetzen. Die Verwendung dieser Fähigkeit ist Teil der Aktion, die für den Wurf genutzt wird. Gelingt dir der Wurf, erlangst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrats zurück.

Gedankenheilung (ÜF): Du kannst deine Verletzungen und Leiden mit der Kraft deiner Gedanken heilen. Beginnend mit der 5. Stufe erhältst du Zugang zu einem täglichen Vorrat heilender Energie. Zu Beginn befinden sich täglich 3W8 in diesem Vorrat; mit jeder weiteren ungeraden Mentalistenstufe steigt dieser Vorrat um weitere 1W8. Als Standard-Aktion kannst du eine beliebige Anzahl dieser Würfel verwenden, um eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe der damit ausgewürfelten Summe zu heilen. Du könntest z.B. mit der 5. Stufe alle drei W8 zugleich einsetzen, einen W8 zu drei verschiedenen Gelegenheiten oder einen W8 zu der einen und zwei W8 zu einer anderen Gelegenheit. Ferner kannst du zwei Würfel deines Vorrats aufwenden, um stattdessen den Vorteil von *Teilweise Genesung* zu erhalten. Ab der 7. Stufe kannst du drei Würfel deines Vorrates aufwenden, um die Vorteile von *Genesung, Gift neutralisieren* oder *Krankheit kurieren* zu erlangen. Um mittels *Genesung* eine permanente negative Stufe zu entfernen, musst du vier Würfel des Vorrates aufwenden. All diese Alternativen funktionieren nur bei dir selbst. Deine Stufe als Mentalist fungiert als effektive Zauberstufe für diese Effekte.

Reiner Leib (AF): Mit der 13. Stufe erlangst du Immunität gegen Gifte und Krankheiten.

Traum

Durch Traumreisen konntest du tiefergehende und mächtigere Winkel deines Geistes entdecken. Dein Bewusstsein greift auf andere Träumer über und erlaubt es dir, die Reiche des Unterbewussten oder der Albträume und des Schreckens zu erkunden.

Mentalmagiebezugsattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Schlaf* (1.), *Traumschrecken** (4.), *Tiefer Schlaf* (6.), *Schlafwandeln*[EXP] (8.), *Albtraum* (10.), *Traumumhang*[EXP] (12.), *Ätherischer Ausflug* (14.), *Traumgefährt** (16.), *Mikrokosmos** (18.).

Disziplinfähigkeiten: Dein Verstand kann machtvollen Einfluss auf Träumer ausüben.

Träume anzapfen (ÜF): Wenn du dich angrenzend zu einer schlafenden oder bewusstlosen Kreatur befindest, kannst du als Schnelle Aktion deren Träume anzapfen und etwas Neues über deinen eigenen Verstand erfahren. Der Kreatur steht ein Willenswurf gegen diesen Effekt zu; sie gilt niemals als willig. Kreaturen, welche nicht träumen, sind gegen diesen Effekt immun. Sollte der Rettungswurf scheitern, erhältst du gegen die Kreatur einen Bonus von +4 auf den nächsten Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern innerhalb der nächsten 24 Stunden, zudem erlangst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrats zurück. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators einsetzen, allerdings maximal ein Mal pro Stunde und gegen eine individuelle Kreatur jeweils nur ein Mal am Tag.

Oneiromantie (ÜF): Als Standard-Aktion bist du in der Lage, auf den Verstand von schlafenden Kreaturen einzuwirken. Du implantierst einem angrenzenden Schläfer einen unterbewussten Gedanken, indem du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern ablegst, um seine Einstellung zu verändern oder von ihm einen Gefallen zu erbitten. Bei Erfolg verhält sich die Kreatur nach dem Erwachen so, wie du es ihr auferlegt hast (innerhalb der üblichen Einschränkungen von Diplomatie oder Einschüchtern). Das Ziel weiß nichts von deiner Manipulation, sollte dein Fertigkeitswurf aber scheitern, mag es sein, dass sich seine Einstellung dir gegenüber verschlechtert. Du kannst diese Fähigkeit alternativ als Teil des Wirkens der Zauber *Traum, Traum (schwächerer)*[ABR III] oder *Albtraum* anwenden. In diesem Fall greift die Oneiromantie, wenn der Zauber gewirkt wird. Du kannst die Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators + 3 Mal einsetzen. Kreaturen die nicht träumen sind gegen diesen Effekt immun.

Gedankendiebstahl (ZF): Ab der 5. Stufe kannst du in das Unterbewusstsein eines angrenzenden, träumenden Zieles vorstoßen. Du kannst *Gedanken wahrnehmen* als zauberähnliche Fähigkeit auf solche Kreaturen wirken. Ferner erhältst du die Vorteile von *Gedanken wahrnehmen* als Nebeneffekt, wenn du *Traum, Traum (schwächerer)*[ABR III] oder *Albtraum* wirkst, als hättest du das Ziel drei Runden lang studiert. Wenn du *Träume lesen** wirkst, weißt du, ob du durch den Traum falsche Informationen erlangt hast. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen diese Fähigkeit zu. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators anwenden.

Träumende Marionette (ZF): Ab der 13. Stufe kannst du als Standard-Aktion für 1 Stunde pro Mentalistenstufe die Kontrolle über den Leib eines Schläfers innerhalb von 9 m Entfernung übernehmen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Magisches Gefäß*, allerdings reist deine Seele direkt in den Schläfer, es ist kein Gefäß erforderlich und das Bewusstsein des Zieles träumt weiter, ohne die Handlungen des Körpers zu bemerken. Wenn die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit endet oder der Wirtskörper stirbt, erwachst du unabhängig von der Entfernung augenblicklich in deinem Körper, sofern dieser nicht zwischenzeitlich zerstört wurde. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators oft anwenden. Kreaturen, welche nicht träumen, sind gegen diesen Effekt immun.

Wissen

Indem du Expertenwissen sammelst und alle Arten von Abhandlungen und Textbüchern zum Okkulten studierst, erlernst du die richtigen Techniken und Rituale, um deine übersinnlichen Kräfte zu stärken. Deine Fähigkeiten werden durch Studien und Wissenschaft stärker, nicht durch deine Instinkte.

Mentalmagiebezugsattribut: Weisheit.

Bonuszauber: *Sprachen verstehen* (1.), *Schnelle Erinnerung** (4.), *Magie bannen* (6.), *Sonde** (8.), *Retrokognition** (10.), *Sagenkunde* (12.), *Mächtiger Arkaner Blick* (14.), *Moment der Eingebung* (16.), *Geteilter Verstand** (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte greifen auf dein großes Wissen und deine Fähigkeiten zurück, um deine Gedächtnis zu verändern und anzupassen.

Erleuchtende Antwort (ÜF): Du kannst in magisch erlangten Ratschlägen tiefere Weisheiten erspähen, selbst wenn die Information sehr spezifisch ist. Wenn du einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, die es dir erlaubt, Antworten auf Fragen zu erhalten (z.B. *Geschichte des Blutes*[EXP], *Kontakt zu anderen Ebenen* oder *Vorahnung*), und wenigstens eine Antwort erhältst, erlangst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrats zurück. Du erlangst diesen Punkt selbst dann zurück, wenn die Antwort falsch oder vage ist. Du kannst auf diese Weise am

Tag maximal eine Anzahl an Punkten entsprechend deinem WE-Modifikator zurückerlangen.

Mnemonischer Speicher (ÜF): Du kannst dir eine Information einprägen und dir später perfekt ins Gedächtnis zurückrufen. Dein Mnemonischer Speicher fasst etwa 10 Seiten an schriftlichen Informationen (Karten und Bilder eingeschlossen) oder 30 Minuten an Gespräch oder Musik (das Einprägen von Musik verleiht dir nicht die Gabe, sie korrekt wiederzugeben, dies ist immer noch von Auftreten abhängig). Mit jeder weiteren Mentalistenstufe wächst der Umfang deines Mnemonischen Speichers um 5 Seiten bzw. 5 Minuten. Du kannst stets nur eine Information in deinem Speicher unterbringen. Diese erlischt nicht, wenn du sie dir ins Gedächtnis rufst, doch solltest du sie durch eine neue Information ersetzen, unterliegt die alte Information wie alle anderen Erinnerungen dem Vergessen und persönlicher Interpretation. Solltest du dir magische Schriften (z.B. eine Seite eines Zauberbuches oder eine Schriftrolle) einprägen, erlangst du dadurch nicht die Gabe, die niedergeschriebene Magie zu nutzen oder zu duplizieren. Du könntest einen Zauber aus dem Gedächtnis niederschreiben, damit jemand, der Zauber aus Zauberbüchern vorbereitet, ihn mittels der Niederschrift vorbereiten kann. Allerdings funktioniert dies für eine andere Person so, als würde sie mit einem geborgten Zauberbuch arbeiten. Solltest du mit einer anderen Kreatur in telepathischem Kontakt stehen (z.B. mittels *Telepathisches Band*), kannst du die Information als Freie Aktion direkt in deren Verstand übermitteln - für die Zielkreatur wirkt die Information wie eine normale Erinnerung ohne die perfekte Klarheit.

Du kannst versuchen, in deinem Mnemonischen Speicher eine niedergeschriebene magische Falle zu isolieren und dort zu zerstören (z.B. *Explosive Runen* oder *Tintenschlange*). Behandle dies so als Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten zum Entschärfen einer magischen Falle, als besäßest du das Klassenmerkmal Fallen finden. Dein Bonus auf diesen Wurf ist entweder gleich deinem Modifikator für Mechanismus ausschalten oder deiner Mentalistenstufe + deinem WE-Modifikator + 5, falls diese Summe höher ist. Bei Erfolg wird die Falle nicht entschärft, sondern ausgelöscht und zerstört. Diese Fähigkeit kann keine Symbolfallen zerstören, sondern nur Fallen im geschriebenen Text.

Überlegene Tranceschrift (AF): Beginnend mit der 5. Stufe kannst du im Rahmen von Fertigkeitswürfen für die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Tranceschrift (siehe Seite 196) deine Mentalistenstufe + deinen WE-Bonus als Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Sprachenkunde behandeln. Mit der 8. Stufe erhältst du bei Nutzung von Tranceschrift eine weitere Option und kannst einen Fertigkeitswurf gegen SG 35 ablegen, um Informationen so zu erhalten, als hättest du *Heiliges Gespräch* statt *Vorahnung* oder *Weissagung* genutzt. Diese Version von *Heiliges Gespräch* erfordert keine Materialkomponente und hat eine Wirkungsdauer von 1 Runde pro Mentalistenstufe. Du nimmst dabei anstelle zu einer Gottheit zu einem fernen Wesen mit großem Intellekt Kontakt auf – einem Bruchstück der Akasha-Aufzeichnungen (siehe Seite 244) oder einer ähnlichen Bastion des Wissens.

Gedächtnispalast (ÜF): Mit der 13. Stufe errichtest du mittels deiner Geisteskraft eine extradimensionale Bibliothek, welche mentale Konstrukte enthält, die die von dir studierten Wissenswerke repräsentieren. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, mit folgenden Änderungen: Die Größe ist auf einen Würfel von 3 m Seitenlänge pro Mentalistenstufe beschränkt, es gibt als Möbel nur Bücherregale, sowie einige Schreibpulte und Sitzecken, wo du und deine Besucher studieren können. Es gibt dort keine Nahrung; der Gedächtnispalast enthält allerdings eine Anzahl *Unauffälliger Diener* in Höhe deiner halben Mentalistenstufe, die ausschließlich als Bibliothekare auftreten. Der innere Aufbau der Bibliothek verändert sich nur, wenn du solche Veränderungen bei Erlangen einer neuen Stufe oder im Rahmen 15minütiger Konzentration durchführst. Du bist in der Lage dazu, den Gedächtnispalast auch in deinem Verstand zu verändern, so dass er dabei nicht aktiviert sein muss. Du kannst deinen Gedächtnispalast ein Mal am Tag erschaffen.

Wähle eine Wissensfertigkeit, wenn du diese Fähigkeit erlangst; jeder, der im Gedächtnispalast studiert (du selbst eingeschlossen), erhält einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für diese Wissensfertigkeit. Ferner zählt der Gedächtnispalast als große Bibliothek, sollte dort jemand einen entsprechenden Wissenswurf ungeübt ablegen. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für die entsprechende Fertigkeit auch außerhalb des Gedächtnispalastes (und auch, wenn dieser nicht aktiviert ist). Mit der 14. Stufe - und dann jeder folgenden Klassenstufe - wählst du eine weitere Wissensfertigkeit, bei welcher diese Situationsboni zur Anwendung kommen.

Mentalistenzauber

Mentalisten erlangen Zugang zu den folgenden Zaubern; viele davon befinden sich im *Grundregelwerk*; mit einem Sternchen (*) markierte Zauber findest du in diesem Band in Kapitel 4, während die hochgestellten Kürzel auf die übrigen Quellen verweisen. Der Mentalist wirkt alle Zauber als Mentale Zauber.

Mentalistenzauber des Grades 0: *Arkanes Siegel, Aufblitzen, Ausbessern, Ausbluten, Aussieben*[EXP], *Benommenheit, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Gift entdecken, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Plappernde Leiche*, Psychometrischen Gegenstand entdecken*, Resistenz, Richtung wissen, Schlaflied, Stabilisieren, Tanzende Lichter, Telekinetisches Geschoss*, Tugend, Verstörende Feenerscheinung*[ABR II]*, Zaubertrick.*

Mentalistenzauber des 1. Grades: *Aberrationen entdecken*[EXP], *Adrenalinschub*, Affenfisch*[ABR VI], *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP], *Alarm gegen Unsichtbare*[ABR VI], *Alarm, Allzweckmittel*[ABR], *Ameisenstärke*[EXP], *Augenblick der*

Größe[ABR II], *Austilgen, Bauchreden, Befehl, Befreiender Befehl*[ABR II], *Beleben*[EXP], *Beschädigen*[EXP], *Betäubende Barriere*[ABR VI], *Blick bannen*[ABR II], *Chamäleon*[ABR III], *Déjà vu**, *Dringlicher Schritt*[ABR II], *Elementen trotzen, Entropieschild, Entzündende Berührung*[ABR III], *Erhöhte Aufmerksamkeit*[ABR VI], *Erzwungene Stille*[ABR], *Federfall, Federleicht*[EXP], *Feindseligkeit hervorrufen*[ABR II], *Fertigkeit ausborgen*[EXP], *Friedenssiegel*[ABR II], *Furcht auslösen, Furcht bannen, Gedanken einflüstern*[ABR III], *Gedanken wahrnehmen, Gedankenecho*, Gedankenstoß I*, Gedankenverbindung*, Gefahrensinn*[ABR], *Gegenstand aufladen*, Geheimtüren entdecken, Gesinnung sehen*[ABR II], *Gewispertes Wissen*[ABR III], *Handlung untersagen*[ABR], *Hypnose, Identifizieren, Illusion der Ruhe*[ABR II], *Innewohnende Magie aufladen*[ABR III], *Jugendliche Erscheinung*[ABR], *Ki-Pfeil*[ABR], *Klebesiegel*[ABR VI], *Klebriger Speichel*[ABR VI], *Kleines Monster herbeizaubern*[ABR], *Krankheit erkennen*[ABR], *Langer Arm*[ABR VI], *Leiche kompostieren*[ABR], *Leiche wiederherstellen*[ABR], *Lichtblitze*[EXP], *Luftblase*[ABR II], *Magierrüstung, Magische Aura, Magisches Geschoss, Monster herbeizaubern I, Mörderischer Befehl*[ABR], *Negative Reaktion*[ABR II], *Oberflächliche Gedanken lesen*, Ohrenbetäubender Schrei*[ABR], *Person bezaubern, Person vergrößern, Person verkleinern, Pforte zuhalten, Pfusch*[ABR], *Plötzliche Erkenntnis*, Quintessenz*, Rascher Rückzug, Reichlich Munition*[ABR II], *Rückschlagendes Zerschmettern*[ABR VI], *Schattenwaffe*[ABR], *Schild, Schlaf, Schlechtes Omen*[EXP], *Schmetterscherben*[ABR VI], *Schwebende Scheibe, Seil beleben, Seite einprägen*[ABR VI], *Selbstüberschätzung*[ABR], *Selbstüberschätzung*[ABR], *Selbstverkleidung, Spiegelschlag*[ABR II], *Sprache weitergeben*[EXP], *Sprachen verstehen, Springen, Sprühende Farben, Stilles Trugbild, Stimme verändern*[ABR], *Stolperzunge*[ABR], *Teleempathische Projektion*, Tier bezaubern, Tierausbildung*[ABR VI], *Tiere besänftigen, Tiere oder Pflanzen entdecken, Treffsichere Waffe*[ABR II], *Unauffälliger Diener, Untote entdecken, Unvorbereiteter Gegner*[ABR], *Verführerisches Geschenk*[EXP], *Verhör*[ABR], *Verschwinden*[EXP], *Verschwommene Bewegung*[ABR VI], *Verwandtschaft wahrnehmen*[ABR VI], *Verwirrung (Schwäche), Waffe tarnen*[ABR VI], *Weiter Schuss*[ABR II], *Wertloser Anschein*, Zauber verbergen*[EXP], *Zielsicherer Schlag, Zusammenflicken*[ABR II].

Mentalistenzauber des 2. Grades: *Abneigung*, Adlerauge*[EXP], *Ameisenstärke (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Andere verkleiden*[ABR], *Anderen schützen, Atem rauben*[ABR III], *Auftrieb*[ABR VI], *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Beichte*[EXP], *Besessene Haut*[ABR], *Bewunderung*[ABR II], *Blind- oder Taubheit verursachen, Blut im Wasser*[MKO], *Blutrüstung*[ABR VI], *Brennende Schmerzen*[EXP], *Brennendes Blut*[ABR III], *Drückende Langeweile*[ABR], *Dunkelsicht, Durchdringendes Kreischen*[ABR], *Einfaches Trugbild, Einflüsterung, Eisenhaut*[MKO], *Elementen trotzen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Energien widerstehen, Entstellende Berührung*[ABR], *Erschrecken, Es-Aufstachelung I*, Euphorische Wolke*[ABR VI], *Evolutionäre Rückverwandlung*[ABR III], *Extreme Beweglichkeit*[ABR VI], *Fähiger Verstand*[ABR VI], *Fallen finden, Falsche Eindrücke erzeugen*, Falsches Leben, Fesseln, Feuerwerk, Flüsterfeld*[ABR VI], *Furchtbarer Schmerz*[ABR], *Fürchterlicher Lachanfall, Gedanken suchen*[EXP], *Gedanken verhüllen*, Gedanken vorausahnen, Gedankenschild I*, Gedankenstoß II*, Gefühle besänftigen, Gegenstand aufspüren, Gegenstand lesen*, Gegenstand apportieren*, Gegenstand verbergen, Geistebene aufspüren*, Geisterhafte Verkleidung*[ABR], *Geisterhand, Geisterpeitsche*, Geistesduell beginnen*, Geräusche dämpfen*[ABR VI], *Geschenk fordern*, Gesinnung verbergen, Gestalt verändern, Gestank verstärken*[MKO], *Gesteigerte Aufmerksamkeit*[ABR], *Geteilte Erinnerung*[ABR], *Gleiten*[EXP], *Hauch des Schwachsinns, Herzflimmern*[ABR VI], *Hypnotisches Muster, Irreführung, Katzenhafte Anmut, Kinetische Resonanz*[ABR II], *Klebriges Blut*[ABR VI], *Klopfen, Kochendes Blut*[ABR], *Kugelbarriere*[ABR VI], *Kugelschild*[ABR II], *Lebensbund*[ABR VI], *Magischer Mund, Mentale Barriere I*, Mentaler Block*, Metall abkühlen, Metall erhitzen, Mit Tieren sprechen, Mit Vögeln sprechen*[ABR III], *Mitfühlender Verbündeter*[ABR], *Mitleid*[ABR], *Monster herbeizaubern II, Monsterbenommenheit, Mühelose Rüstung*[ABR II], *Paranoia*, Person festhalten, Phantomfalle, Plazeboeffekt*, Plündernde Hand*[ABR II], *Pracht des Adlers, Prüfender Blick*[ABR VI], *Raum verzerren*[ABR II], *Reparieren, Rosige Wangen*[MKO], *Rote Haut*[ABR VI], *Rüstung beschwören*[EXP], *Schattenanker*[ABR III], *Schatzkarte erschaffen*[EXP], *Schild des Bollwerkes*[ABR VI], *Schläue des Fuchses, Schmerz verursachen*, Schmerz verzögern*[ABR], *Schnelle Erinnerung*, Schreien*[ABR VI], *Schutz vor Pfeilen, Schützende Bänder*[ABR], *Schützende Waffe*[ABR II], *Schützender Schatten*[ABR], *Schweben, Seiltrick, Simulakrum formen*[ABR], *Skrupel*[ABR II], *Spiegelbilder, Spiegelversteck*[ABR VI], *Spinnenklettern, Spontane Selbstentzündung*[ABR II], *Sprache weitergeben (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Spuknebel*[ABR], *Stille, Stimme rauben*[ABR], *Taktisches Können*[ABR II], *Telekinetisches Zusammenbauen*[ABR II], *Temporales Stottern*[ABR VI], *Tier festhalten, Tieraspekt*[ABR II], *Tierbote, Tiere faszinieren, Traumschrecken*, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Unstillbarer Hunger*[EXP], *Verborgene Nachrichten*[EXP], *Verhalten durchschauen*[EXP], *Verlangen*[ABR], *Verschwimmen, Verschwommene Erinnerung*[ABR VI], *Verständnis verleihen*[ABR III], *Vorahnung, Waffenumgang verleihen*[ABR II], *Wahnvorstellungen*[ABR], *Weisheit der Eule, Windgeflüster, Zappelphillip*[ABR III], *Zauber verbergen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Zerbersten, Zerfleischendes Maul*[ABR III], *Zone der Wahrheit, Zurückkehrende Waffe*[ABR II], *Zustand, Zwielichtwolke*[ABR VI].

Mentalistenzauber des 3. Grades: *Abscheu*[ABR], *Absorbierende Barriere*[ABR II], *Ansteckender Eifer*, Arkaner Blick, Auf Wasser gehen, Aura analysieren*, Benommenheit (Massen-)*[ABR], *Betäubende Barriere (Mächtige)*[ABR VI], *Blick durch eigene Augen*[EXP], *Blut wittern*[ABR III], *Dauerhafte Flamme, Devolution*[EXP], *Dunkelsicht (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Egopeitsche I*, Ektoplasmatische Schlinge*, Emotionsblockade*, Energiefaust*[ABR], *Energien widerstehen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Es-Aufstachelung II*, Federleicht (Massen-)*[EXP], *Flexible Verkleidung*[ABR VI], *Fliegen, Flimmern, Froschschwarm herbeizaubern*[ABR], *Furchterregendes Abbild*[ABR III], *Gasförmige Gestalt, Gedankenschild II*, Gedankenstoß III*, Gegenstand in Besitz nehmen (Schwächeres)*, Gegenstand verkleinern,Gegner schweben lassen*[ABR II], *Geist austreiben*, Geistebenenzugang*, Geschichte des Blutes*[EXP], *Geschwindigkeitsausbruch*[ABR II], *Gesinnungsblick*[ABR VI], *Geteilter Ruhm*[ABR V], *Glück ausborgen*[EXP], *Harzige Haut*[ABR II], *Hast, Heilung stehlen*[ABR II], *Heldenmut, Hellhören/Hellsehen, Hilfreiche Hand, Höllische Vision*[ABR], *Illusionsschrift, Injizierende Berührung*[ABR II], *Isolieren*[MKO], *Katatonie*, Kette des Verhängnisses*[ABR II], *Ki-Raub*[ABR], *Kognitive Blockade*, Legendenkraft wiederherstellen*[ABR V], *Leitstern*[EXP], *Luft atmen*[MKO], *Mächtiges Trugbild, Magie bannen, Mantel der Ausgeglichenheit*[ABR VI], *Mentale Barriere II*, Mentale Sprengfalle*, Mit Stein verschmelzen, Mit Toten sprechen, Monster herbeizaubern III, Nixenruf*[ABR III], *Notfallaktion*[ABR VI], *Plappern*, Puppenspieler*[ABR], *Regeneration übertragen*[MKO], *Reißzahnschwarm herbeizaubern*[MKO], *Sand der Zeit*[ABR], *Schleier des Ekels*[ABR], *Schmerzhafte Bestrafung*[ABR III], *Schmerzhafte Verunstaltung*[ABR], *Schrotexplosion*[ABR II], *Schutz vor Energien, Schutz vor Pfeilen (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schwäche aufspüren*[ABR II], *Sinne teilen*[EXP], *Sphäre der Unsichtbarkeit, Spinnenklettern (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Standort vortäuschen, Störende Kakophonie*[ABR], *Synaptischer Impuls*, Synästhesie*, Telekinetisches Kampfmanöver*, Teurer Ruhm*[ABR V], *Tiefer Schlaf, Tier apportieren*, Traum (Schwächerer)*[ABR III], *Unauffindbarkeit, Unlöschbarer Durst*[EXP], *Vampirgriff, Verkleidung durchschauen*[ABR VI], *Verlangsamen, Vernarrtheit*[ABR], *Versiegelte Botschaft*[ABR VI], *Verwurzelnder Schritt*[ABR VI], *Vielseitige Waffe*[EXP], *Wand der Übelkeit*[ABR VI], *Wasser atmen, Würgende Haare*[ABR], *Wut, Zahllose Augen*[ABR], *Zauberfieber*[ABR], *Zeuge*[ABR], *Zungen, Zurückkehrende Waffe (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Zwielichtklinge*[EXP].

Mentalistenzauber des 4. Grades: *Anhaltende Lebenskraft*[ABR VI], *Arkaner Blick, Auf Wasser gehen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Augen der Leere*[ABR VI], *Aura des Unheils*[ABR], *Aura verändern*, Ausgelöste Einflüsterung*[ABR VI], *Ausspähung entdecken, Ausspähung, Austreiben*[EXP], *Beleben (Massen-)*[EXP], *Be-*

nannte Kugel[ABR II], *Bewegungsfreiheit, Bösartigkeit*[ABR], *Brennende Schmerzen (Massen-)*[EXP], *Brüllen, Dimensionsanker, Dimensionstür, Dunkelsicht (Mächtige)*[ABR], *Egopeitsche II*, Energiewurfhaken*[ABR], *Entsetzliches Bedauern*[ABR], *Es-Aufstachelung III*, Externare quälen*[ABR], *Falsches Leben (Mächtiges)*[ABR], *Fleischwurmbefall*[ABR], *Flexible Verwandlung*[ABR VI], *Fluch der Zauberplage*[ABR], *Fluch des Feurigen Schlafes*[ABR VI], *Furcht, Geas (Schwächerer), Gedankengespür*, Gedankenschild III*, Gedankenstoß IV*, Geistebene erschaffen*, Geisterwolf*[ABR III], *Heilende Wärme*[ABR III], *Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren*[ABR], *Illusionswand, Immunität gegen Zauber, Intellektfeste I*, Konzertierte Aktion*[EXP], *Kreatur aufspüren, Kugel der Unverwundbarkeit (Schwächere), Lähmendes Vorzeichen*[ABR II], *Legendenkraft eindämmen*[ABR V], *Lügen erkennen, Mentale Barriere III*, Mit Spukerscheinung sprechen*[ABR VI], *Mondsucht*[EXP], *Monster bezaubern, Monster herbeizaubern IV, Niedere Erschaffung, Notfallschriftrolle*[ABR VI], *Person vergrößeren (Massen-), Person verkleinern (Massen-), Phantomgegenstand (Niederer)*[ABR III], *Planare Anpassung*[EXP], *Regenbogenmuster, Resistenz gegen Alterung (Schwächere)*[ABR], *Schattengang*[ABR], *Schattige Zuflucht*[ABR III], *Scheingelände, Schild des Bollwerkes (Mächtiger)*[ABR VI], *Schlaf des Vergessens*[ABR III], *Schlafwandeln*[EXP], *Schleimige Hand*[ABR], *Schutz vor Energien (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schutzhülle gegen Körperloses*[ABR VI], *Schwarze Tentakel, Simulakrum (Schwaches)*[ABR], *Sonde*, Spiegelweg*[ABR VI], *Steinhaut, Synaptisches Chaos*, Telekinese, Telekinetischer Sturmangriff*[ABR II], *Telepathisches Band, Tiefe Verzweiflung, Tier beherrschen, Tieraspekt (Mächtiger)*[ABR II], *Tödliches Phantom, Todlos*[ABR V], *Traum, Traumschrecken (Mächtiger)*, Überwältigende Ehrfurcht*[ABR], *Überwältigende Trauer*[ABR], *Unauffindbarkeit (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Unerträgliche Helligkeit*[ABR VI], *Unsichtbarkeit (Mächtige), Unterschwellige Besessenheit*, Unverwüstliche Sphäre, Verbündeter aus den Ebenen (Schwacher), Verhör (Mächtiges)*[ABR], *Verstand auslöschen*, Verständigung, Versteinernder Hauch*[EXP], *Verwirrung, Verzauberung brechen, Vorgetäuschte Verzauberung*[ABR VI], *Vorrat der Widerstandskraft*[ABR III], *Wahre Gestalt*[EXP], *Wand der Blind- oder Taubheit*[ABR VI], *Wanderndes Sternenfunkeln*[EXP], *Weissagung, Zäher Aether*, Zauberbruch (Schwacher)*[ABR VI], *Zungen (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Zwilling ausspeien*[ABR III].

Mentalistenzauber des 5. Grades: *Aetherische Splitter*, Albtraum, Anprangern*[EXP], *Arkane Spiegelung, Astrale Projektion (Schwache)*[ABR], *Ätherkokon*, Äußerlichkeiten, Ausspähende Augen, Befehl (Mächtiger), Behindernde Hand, Beschwörer mitverletzen*[ABR II], *Besessenheit*, Bindender Ruf (Schwacher), Dauerhaftigkeit, Des Magiers Privates Heiligtum, Dorf verschleiern*[ABR III], *Ebenenwechsel, Echolot*[ABR], *Egopeitsche III*, Eigenständiges Trugbild, Eindrücke tilgen*, Einflüsterung (Massen-), Eins mit der Natur, Ektoplasmawand*, Energiewand, Erinnerung verändern, Erscheinung bannen*[EXP], *Ersticken*[EXP], *Es-Aufstachelung IV*, Falsche Erkenntnis, Feindseliger Austausch*[ABR II], *Fernsicht*, Retrokognition*, Fortschicken, Gedankennebel, Gedankenschild IV*, Gedankenstoß V*, Gegenstand in Besitz nehmen*, Geheime Truhe, Geist einfangen*, Giftigkeit absorbieren*[ABR II], *Halbblutextraktion*[ABR III], *Handlung untersagen (Mächtiges)*[ABR], *Herstellen, Höhere Erschaffung, Immunität gegen Zauber (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Innere Ruhe*[ABR], *Intellektfeste II*, Klingenkranz*[ABR II], *Kontakt zu anderen Ebenen, Legendenkraft stehlen*[ABR V], *Legendenpfadfähigkeit verleihen*[ABR V], *Lied der Zwietracht, Mentale Barriere IV*, Monster festhalten, Monster herbeizaubern V, Person beherrschen, Phantomgegenstand (Höherer)*[ABR III], *Phantomnetz*[EXP], *Schädel sprengen*, Schallstoß*[ABR], *Schallwand*[ABR], *Schützende Geistebene*, Schutzhülle des Lebens*[EXP], *Schwachsinn, Selbstverliebtheit*[ABR], *Steinhaut (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Synapsenüberladung*, Synaptischer Impuls (Mächtiger)*, Telepathie*, Teleportieren, Träume lesen*, Turm des Eisernen Willens I*, Überlandflug, Verachtung*[ABR], *Verstand zermalmen I*, Verstand tauschen*, Von Furcht zehren*[ABR VI], *Wahre Sprache*[ABR III], *Wahrer Blick, Wände passieren, Wellen der Erschöpfung, Zauber stehlen*[MKO], *Zaubereffekt rauben*[ABR], *Zauberresistenz.*

Mentalistenzauber des 6. Grades: *Ablenkung, Ätherischer Ausflug, Auflösung, Ausdauer des Ochsen (Massen-), Bärenstärke (Massen-), Benannte Kugel (Mächtige)*[ABR II], *Bindender Ruf, Dauerhaftes Trugbild, Egopeitsche IV*, Energiefesseln*[ABR], *Erinnerung unterdrücken*, Erzählende Steine, Fleischkeule*[EXP], *Fluch (Mächtiger)*[ABR], *Fluch des Ekels*[ABR], *Flucht*[EXP], *Flüssige Gestalt*[EXP], *Geas/Auftrag, Gedankenschild V*, Gedankenstoß VI*, Gegenstand in Besitz nehmen (Mächtiges)*, Gegenstände beleben, Geistebene erschaffen (Mächtiges)*, Hass anfachen*, Heldenmut (Mächtiger), Intellektfeste III*, Katzenhafte Anmut (Massen-), Klingenbarriere, Konstrukt erwecken*, Körperlose Ketten*, Kräftige Hand, Kugel der Unverwundbarkeit, Leid entfernen*, Magie bannen (Mächtiges), Mentale Barriere V*, Monster herbeizaubern VI, Notfall, Planare Anpassung (Massen-)*[EXP], *Pracht des Adlers (Massen-), Psychische Chirurgie*, Rachsucht*[ABR], *Rat der Träumer*, Resistenz gegen Alterung*[ABR], *Sagenkunde, Schallgestalt*[ABR VI], *Schläue des Fuchses (Massen-), Schleier, Schmerz verursachen (Massen-)*, Schutzhülle gegen Lebendes, Schwarzen Blob herbeizaubern*[ABR], *Staubgestalt*[ABR II], *Traumreise*, Traumumhang*[EXP], *Turm des Eisernen Willens II*, Überirdische Freuden*[ABR], *Umwandlung, Unwilliger Schild*[EXP], *Urzeitliche Rückverwandlung*, Verbindung im Kampf*[ABR], *Verbündeter aus den Ebenen, Verstand zermalmen II*, Vorbestimmtes Trugbild, Weg finden, Weisheit der Eule (Massen-), Zauber analysieren, Zauberbruch*[ABR VI], *Zwanghafter Neid*[ABR].

Mentalistenzauber des 7. Grades: *Abstoßung, Angriff zurückwerfen*[EXP], *Antimagisches Feld, Arkaner Blick (Mächtiger), Ätherfalle*, Ätherтor, Ausspähung (Mächtige), Befristete Auferstehung*[ABR], *Begrenzter Wunsch, Der Zeit entrinnen*[EXP], *Des Magiers Herrliches Herrenhaus, Des Magiers Schwert, Egopeitsche V*, Ektoplasmatische Eruption*, Energiekäfig, Feind zu Freund*[EXP], *Feindseliger Austausch (Mächtiger)*[ABR II], *Finger des Todes, Fliegen (Massen-)*[EXP], *Gedankenleere, Gegenstand teleportieren, Halbebene erschaffen (Kleine)*[ABR], *Ki-Schrei*[ABR], *Kurzstreckenteleportation*[ABR II], *Mondschatten*[ABR], *Monster herbeizaubern VII, Person festhalten (Massen-), Projiziertes Ebenbild, Rachsüchtiges Phantom*[EXP], *Resistenz gegen Alterung (Mächtige)*[ABR], *Rückruf, Schutzkreis der Klarheit*[ABR], *Schwerkraft umkehren, Simulakrum, Sofortige Herbeizauberung, Stehende Dimensionstür*[ABR VI], *Synästhesie (Massen-)*, Telekinesesphäre, Teleportieren (Mächtiges), Terraformen*[ABR V], *Turm des Eisernen Willens III*, Unerschütterlicher Eifer*, Unsichtbarkeit (Massen-), Verbannung, Verbergen, Verstand zermalmen III*, Vision, Wahnsinn, Wellen der Ekstase*[ABR], *Wellen der Entkräftung, Widerhallendes Wort*[ABR], *Wort der Macht: Blindheit, Zauber zurückwerfen, Zugreifende Hand.*

Mentalistenzauber des 8. Grades: *Abschirmung, Antipathie, Ätherische Gestalten, Aufforderung, Aufspüren, Ausspähende Augen (Mächtige), Besessenheit (Mächtige)*, Bilokation*, Bindender Ruf (Mächtiger), Brüllen (Mächtiges), Dimensionsschloss, Eiserner Körper, Erdbeben, Fröhliche Gelassenheit*[EXP], *Furchteinflößende Erscheinung*[ABR II], *Geballte Faust, Gedankenleere (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Geniale Eingebung*[EXP], *Halbebene erschaffen*[ABR], *Immunität gegen Zauber (Mächtige), Irrgarten, Konstrukt herbeizaubern*[ABR], *Kugel der Leere*[ABR], *Magische Bande, Moment der Eingebung, Monster bezaubern (Massen-), Monster herbeizaubern VIII, Regenbogenwand, Schillerndes Muster, Schutz vor Zaubern, Seelenfalle, Sympathie, Temporäre Stasis, Turm des Eisernen Willens IV*, Unantastbarkeit des Narren*[EXP], *Unwiderstehlicher Tanz, Verbündeter aus den Ebenen (Mächtiger), Verstand zermalmen IV*, Visionen des Versagens*[ABR], *Wort der Macht: Betäubung, Zuflucht.*

Mentalistenzauber des 9. Grades: *Akasha-Vorlage*, Astrale Projektion, Blut zu Säure*[ABR], *Einkerkerung, Ersticken (Massen-)*[EXP], *Freiheit, Geistiges Abbild*, Geteilter Verstand*, Halbebene erschaffen (Große)*[ABR], *Heldenhafte Anrufung*[ABR II], *Immunität gegen Zauber (Mächtige gemeinschaftliche)*[ABR II], *Implosion, Interplanetares Teleportieren*[ABR], *Kreis der Teleportation, Legendenwerdung*[ABR V], *Magische Auftrennung, Mikrokosmos*, Monster beherrschen, Monster festhalten (Massen-), Monster herbeizaubern IX, Sechster Sinn, Seele binden, Telekinetischer Sturm*, Tor, Traumgefährt*, Turm des Eisernen Willens V*, Unheimliches Schicksal, Verstand zermalmen V*, Verstand tauschen (Mächtiges)*, Wand des Zauberunterdrückens*[EXP], *Wehgeschrei der Todesfee, Wort der Macht: Tod, Wunsch, Zeitstopp, Zerdrückende Hand.*

Mesmerist

Ein Mesmerist ist ein Experte darin, andere zu täuschen, zu bezirzen und zu bezaubern, so dass er diese dazu bringen kann, seinen Worten Folge zu leisten und sich seinem Willen zu unterwerfen. Seine übersinnlichen Kräfte entspringen hauptsächlich den Gebieten der Illusion und der Verzauberung und geben ihm die nötigen Werkzeuge an die Hand, um andere (meist zu seinem persönlichen Nutzen) zu manipulieren. Der Blick eines Mesmeristen allein kann jemanden so vereinnahmen, dass er seinen Anweisungen folgt. Mesmeristen bilden häufig Persönlichkeitskulte um sich herum und entwickeln Fertigkeiten und Notfallpläne für den Moment, an dem ihre Winkelzüge aufgedeckt werden. Sie greifen auf die Magie der Astralebene zurück und erachten sich selbst oft als Verbindungen zu rätselhaften Orten, die andere nicht verstehen können.

Rolle: Mesmeristen besitzen Macht über willensschwache Wesen. Sie unterdrücken den freien Willen ihrer Gegner, um diese zu schwächen. Sie sind stolz auf ihre Tricks und ihre Erfindungsgabe, unterstützen aber auch ihre Verbündeten – und oft sich selbst – mit magischen Tricks, von denen die meisten Schutz verleihen. Ihre begrenzten Heilkräfte erzeugen in erster Linie temporäre Trefferpunkte. Mesmeristen sind nicht die mächtigsten Heiler, dafür aber in der Lage, ohne große Probleme die meisten Zustände zu entfernen, welche den Verstand betreffen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Startvermögen: 3W6 × 10 GM (im Durchschnitt 105 GM).

Klassenfertigkeiten

Der Mesmerist verfügt über die folgenden Klassenfertigkeiten: Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Fingerfertigkeit (GE), Heimlichkeit (GE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Arkanes; IN), Wissen (Geschichte; IN), Wissen (Gewölbe; IN), Wissen (Lokales; IN), Wissen (Religion; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 6 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Der Mesmerist verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Mesmerist ist im Umgang mit allen Einfachen Waffen, der Handarmbrust, der Peitsche, dem Stockdegen ARK und dem Totschläger geübt. Er ist im Umgang mit Leichter Rüstung geübt, nicht aber mit Schilden.

Zauber: Ein Mesmerist kann Mentale Zauber von der Liste des Mesmeristen wirken (siehe Seite 56). Er kann jeden ihm bekannten Zauber wirken, ohne ihn zuvor vorbereiten zu müssen. Um einen Zauber erlernen oder wirken zu können, muss ein Mesmerist über einen Charismawert von wenigstens 10 + Zaubergrad besitzen. Der SG der Rettungswürfe gegen die Zauber eines Mesmeristen ist 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Mesmeristen.

Ein Mesmerist kann pro Tag und Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken – siehe Tabelle 1-6: Mesmerist. Ferner erhält er Bonuszauber pro Tag, wenn er über einen hohen Charismawert verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Die Zauberauswahl eines Mesmeristen ist begrenzt. Auf der 1. Stufe kennt er vier Zauber des Grades 0 und zwei Zauber des 1. Grades seiner Wahl. Mit jeder neuen Stufe erlernt er einen oder mehr neue Zauber; siehe Tabelle 1-7: Bekannte Mesmeristenzauber. Im Gegensatz zu den Zaubern pro Tag ist die Anzahl der bekannten Zauber nicht vom Charismawert betroffen – die Zahlen in Tabelle 1-3 sind endgültig.

Ab der 5. Stufe - und dann alle weiteren 3 Mesmeristenstufen - kann ein Mesmerist einen ihm bekannten Zauber durch einen anderen Zauber desselben Grades auswechseln, wenn er mit der neuen Klassenstufe neue Zauber erlangt. Er kann dabei keinen Zauber des höchstmöglichen Zaubergrades austauschen, den er wirken kann.

Tabelle 1-6: Mesmerist (MES)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+0	+2	+2	Hypnotisierender Blick, Hypnotischer Trick, Magische Kniffe, Schmerzhafter Blick, Vollendeter Lügner	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Gewaltiges Ego, Hypnotischer Trick	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Heilende Berührung (schwache), Mutiger Blick	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Hypnotischer Trick	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Geisteskraft, Mannigfaltige Tricks (2)	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Heilende Berührung (durchschnittliche), Hypnotischer Trick	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Mutiger Blick	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Hypnotisierender Blick (-3), Hypnotischer Trick	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Mannigfaltige Tricks (3)	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Heilende Berührung (mächtige), Hypnotischer Trick	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Mutiger Blick, Redegewandter Lügner	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Hypnotischer Trick, Meisterhafte Hypnotische Tricks	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Mannigfaltige Tricks (4)	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Heilende Berührung (*Verzauberung brechen*), Hypnotischer Trick	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Mutiger Blick	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Hypnotischer Trick	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Mannigfaltige Tricks (5)	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Hypnotischer Trick	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Mutiger Blick	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Hypnotischer Trick, Völlige Kontrolle	5	5	5	5	5	5

Vollendeter Lügner: Ein Mesmerist addiert seine halbe Mesmeristenstufe (Minimum 1) als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen. Ferner erfüllt er die Voraussetzungen der Talente Verbesserte Finte und Mächtige Finte, selbst wenn er nicht über Defensive Kampfweise oder einen Intelligenzwert von 13 oder mehr verfügt. Er kann diese beiden Voraussetzungen bei allen anderen Talenten ignorieren, welche Verbesserte Finte und/oder Mächtige Finte als Voraussetzungen haben.

Hypnotisierender Blick (ÜF): Ein Mesmerist kann seinen Blick als Schnelle Aktion auf eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur konzentrieren. Diese Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Willenswürfe. Ab der 8. Stufe steigt der Malus auf -3. Ein Mesmerist kann immer nur eine Kreatur auf diese Weise im Blick behalten, der Malus währt, bis er ein neues Ziel anstarrt, das Ziel stirbt, die Entfernung zwischen Mesmerist und Ziel größer als 9 m ist oder der Mesmerist das Bewusstsein verliert bzw. stirbt. Der Mesmerist kann das Ziel vergessen lassen, dass er es angestarrt hat – die Kreatur vergisst dann, dass sie betroffen gewesen ist, bzw. gerade betroffen wird, außer der Mesmerist gestattet dies. Der Hypnotisierende Blick ist ein psychischer Effekt und mehr von der Konzentration des Mesmeristen abhängig als davon, dass das Ziel den Blick bemerkt. Dem Blick kann nicht wie einem Blickangriff ausgewichen werden. Der Mesmerist kann diese Fähigkeit sogar dann einsetzen, wenn er blind ist, allerdings muss ihm dann ein Konzentrationswurf gegen SG 20 gelingen. Um eine Kreatur derart anzustarren, muss der Mesmerist sich konzentrieren, daher muss er das Ziel seines Hypnotisierenden Blickes zum Ziel machen, will er einen Blickangriff oder eine ähnliche Fähigkeit einsetzen, oder diese Fähigkeit beenden. Sollten mehrere Mesmeristen dasselbe Ziel auf diese Weise anstarren, sind die Mali nicht kumulativ. Der Malus ist ebenfalls nicht mit der Hexerei Hexenblick kumulativ. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Magische Kniffe: Mesmeristen erlernen eine Anzahl Magischer Kniffe (Zauber des Grades 0), wie auf Tabelle 1-7 angegeben. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, verbrauchen aber keine Zauberplätze und können beliebig oft eingesetzt werden. Magische Kniffe, welche andere Zauberplätze als solche von Grad 0 benutzen (z.B. aufgrund metamagischer Modifikationen), verbrauchen Zauberplätze normal.

Hypnotischer Trick (ÜF): Ein Mesmerist kann eine hypnotische Verbindungen zu seinen Verbündeten aufbauen und magische Suggestionen in ihrem Verstand implantieren, welche er später aktivieren kann. Er kann die Fähigkeit pro Tag in einer Anzahl entsprechend seiner halben Mesmeristenstufe (Minimum 1) plus seinem CH-Bonus (so vorhanden) anwenden. Er kann dabei stets immer nur über einen aktiven Trick verfügen; sobald er einen neuen Trick implantiert, endet der vorangegangene, selbst wenn er noch nicht aktiviert wurde.

Um einen Trick zu implantieren, muss der Mesmerist eine Standard-Aktion aufwenden und eine bereitwillige Kreatur entweder berühren oder den Trick bei sich selbst implantieren. Einer Kreatur kann nicht mehr als ein Trick implantiert werden. Der Mesmerist kann den Trick als Freie Aktion aktivieren, wenn die auslösende Bedingung erfüllt wird (wie in der Beschreibung des jeweiligen Tricks definiert), selbst wenn er nicht am Zug ist. Das Ziel muss sich aber in mittlerer Reichweite (30 m + 3 m pro Mesmeristenstufe) aufhalten, damit der Mesmerist den Trick auslösen kann.

Der Mesmerist überwacht die auslösende Bedingung des Tricks mittels einer unterschwelligen telepathischen Verbindung. Daher benötigt er zum Auslösen keine Sichtverbindung – allerdings kann er keine Tricks auslösen, sollte die telepathische Verbindung blockiert werden. Ein Trick bleibt implantiert, bis er ausgelöst wird oder der Mesmerist das nächste Mal seine Zauber erlangt. Ein einmal ausgelöster Trick kann nicht erneut aktiviert werden, sondern muss zuerst wieder implantiert werden. Die Wirkungsdauer des Effektes, der bei Auslösen des Tricks eintritt, ist entweder Sofort oder wird im Eintrag des jeweiligen Tricks aufgeführt. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Hypnotischen Trick oder einen Meisterhaften Hypnotischen Trick oder eines eventuell erforderlichen Fertigkeitswurfes ist 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator des Mesmeristen.

Mit der 1. Stufe erlernt der Mesmerist einen Trick; er erlernt einen weiteren Trick mit Erreichen der 2. Stufe und dann jeweils mit jeder geraden Mesmeristenstufe (maximal 11 Tricks mit der 20. Stufe). Er kann mit einer täglichen Anwendung dieser Fähigkeit einen beliebigen der ihm bekannten Tricks implantieren. Sofern nicht ausdrücklich in der Beschreibung eines Tricks vermerkt, kann der Mesmerist einen Trick nicht mehrfach wählen.

Furchterweckender Schleier: Ein Schleier aus Illusionen lässt das Ziel erst als jemand anders erscheinen und sich dann bei gegebener Zeit in ein grässliches Monster verwandeln. Wenn dieser Trick implantiert wird, wird das Aussehen des Zieles verändert (wie *Selbstverkleidung*). Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel eine Kreatur angreift. Die Illusion lässt das Ziel kurz als monströs erscheinen und endet dann. Der Mesmerist kann einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um das Ziel des auslösenden Angriffes zu demoralisieren, es gelten die üblichen Einschränkungen (das Ziel des Wurfes darf nicht weiter als 9 m entfernt sein und muss in der Lage sein, die handelnde Kreatur zu sehen und zu hören), wobei als handelnde Kreatur das Ziel des Tricks gilt. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule des Fehlgefühls.

Geisterhafter Rauch: Eine Rauchwolke bildet sich um das Ziel des Tricks und stört Angriffe. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks zum Ziel eines Angriffs oder Zaubers wird, der einen Angriffswurf erfordert. Eine Rauchwolke erscheint im Feld des Zieles und dehnt sich dann mit 3 m Radius aus. Diese Wolke besteht für 1 Runde pro Mesmeristenstufe und funktioniert wie *Nebelwolke*, ist aber ein Illusionseffekt der Unterschule der Einbildung und kann nicht mittels Wind aufgelöst werden – dafür kann sie sogar unter Wasser eingesetzt werden. Einer Kreatur, die mit der Wolke interagiert, steht ein Willenswurf zu, um den Effekt anzuzweifeln. Der Radius der Wolke steigt um 1,50 m pro 5 Zauberstufen des Mesmeristen (maximal 9 m mit der 20. Stufe).

Gemeinsame Reaktion: Ein Schwarmbewusstsein erlaubt dem Mesmeristen und seinen Verbündeten, ihre Reaktionszeiten zu teilen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn er oder das Ziel des Tricks überrascht ist und der jeweils andere nicht (selbst wenn der Mesmerist eigentlich aufgrund Überraschung nicht zum Handeln fähig wäre). Der Mesmerist und das Ziel können beide während der Überraschungsrunde handeln. Der Mesmerist kann diesen Trick nicht sich selbst implantieren.

Geschoss entwenden: Mit einer kunstvollen Handbewegung ergreift der Mesmerist ein Geschoss, ehe ein Gegner dieses verschießen kann. Wenn das Ziel des Tricks Ziel eines bewaffneten Fernkampfangriffes wird, kann der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, ehe der Angriffswurf erfolgt. Der Mesmerist führt einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen den Wurf des Angreifers für Wahrnehmung aus. Bei Erfolg des Mesmeristen verfehlt der Fernkampfangriff automatisch und das Geschoss erscheint verstaut an der Person des Mesmeristen (z.B. in einer Tasche). Führt der Angreifer einen Vollen Angriff aus, betrifft dies nur einen der Angriffe (nach Wahl des Mesmeristen). Sollte der Angriff mit einem Wurfspeer oder einer anderen Wurfwaffe erfolgen, erhält der Angreifer einen Bonus von +4 auf den konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung. Ungewöhnlich große Fernkampfwaffen (z.B. Felsen oder Ballistabolzen), sowie Natürliche Fernkampfangriffe oder durch Zaubereffekte erzeugte Fernkampfangriffe werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Harmloses Antlitz: Das Ziel wirkt dank Magie wie ein schwaches Opfer, um Gegner zum Angriff zu verlocken. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel eine Kreatur mit einem Angriff verfehlt (selbst wenn dieser Angriff Teil eines Vollen Angriffes ist, der ansonsten ganz oder teilweise gelingt). Der Gegner darf kein anderes Ziel angreifen als das Ziel des Tricks, welches einen Ausweichbonus von +2 auf seine RK gegen die Angriffe des auslösenden Gegners erhält. Beide Effekte währen 1 Runde. Der Bonus auf die RK steigt pro 5 Stufen des Mesmeristen um 1. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt.

Illusionäre Bedrohung: Ein Duplikat des Mesmeristen erscheint für einen Augenblick so, als würde dieser zusammen mit dem Ziel kämpfen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel sich in ein Feld bewegt, von dem aus es einen Gegner bedroht, oder auf einem solchen Feld seinen Zug beginnt. Der illusionäre Doppelgänger taucht auf einem unbelegten, an diesen Gegner angrenzenden Feld auf; dieses Duplikat wird behandelt, als bedrohe es den Gegner hinsichtlich der Frage, ob dieser in die Zange genommen werden kann, kann selbst aber nicht angreifen. Das Duplikat verschwindet mit dem Ende des Zuges, in dem dieser Trick ausgelöst wurde. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule der Einbildung; einer Kreatur, die mit dem Duplikat interagiert, steht ein Rettungswurf zu, um den Effekt anzuzweifeln.

Illusionäres Spiegelbild: Ein illusionäres Abbild erscheint neben dem Ziel des Tricks, um Angreifer in die Irre zu führen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel angegriffen oder Ziel eines Zaubers wird, welcher einen Angriffswurf erfordert. Ein Duplikat des Zieles erscheint, der Angreifer bestimmt zufällig, ob er das Ziel oder dessen Duplikat trifft (wie *Spiegelbilder*). Für jeweils 5 Stufen des Mesmeristen erscheint ein weiteres Duplikat (maximal 5 Abbilder mit der 20. Stufe). Jedes Abbild besteht für 1 Minute pro Mesmeristenstufe, sofern es nicht vorher zerstört wird. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule der Einbildung.

Irreführen: Die Wahrnehmung eines Gegners hinsichtlich eines Angriffes durch das Ziel des Tricks wird verändert, so dass der Gegner sich nicht hinreichend gegen diesen Angriff verteidigen kann. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel einen Angriff ausführt oder einen Zauber einsetzt, der einen Angriffswurf erfordert. Der Mesmerist legt einen Fertigkeitswurf für Bluffen ab, um eine Finte gegen ein Ziel des Angriffs des Zieles des Tricks auszuführen. Im Gegensatz zu einer normalen Finte kann diese Fähigkeit auch bei Nichtnah-

kampfangriffen genutzt werden. Bei Erfolg wird dem Ziel des Angriffes der GE-Bonus auf seine RK gegen den auslösenden Angriff verweigert. Das Ziel des Angriffes erleidet keine weiteren Effekte, die der Mesmerist oder das Ziel des Tricks eventuell im Rahmen eines normalen Fertigkeitswurfes für Bluffen oder Finten erzeugen könnten. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule des Fehlgefühls.

Plötzliche Bewegung: Ein plötzlicher Adrenalinschub erlaubt es dem Ziel, seine körperlichen Einschränkungen zu überwinden, um einem Gegner aus dem Weg zu gehen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel seinen Zug innerhalb der Reichweite des Gegners beginnt. Das Ziel kann sich 3 m weit als Freie Aktion bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Diese maximal zurücklegbare Entfernung steigt um 1,50 m pro 5 Stufen, über die der Mesmerist verfügt (maximal 9 m mit der 20. Stufe). Das Ziel kann sich auf diese Weise nicht weiter bewegen, als ihm seine Bewegungsrate es normalerweise gestatten würde; die zurückgelegte Entfernung zählt aber nicht gegen die Bewegungsrate des Zieles für diese Runde.

Psychosomatischer Kraftschub: Mentale Magie beruhigt das Ziel und nimmt ihm vorübergehend die Schmerzen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel Schaden erleidet. Das Ziel erlangt eine Anzahl an temporären Trefferpunkten in Höhe der halben Mesmeristenstufe + 1W8. Sollte der Schaden des auslösenden Angriffes das Ziel unter 1 TP reduzieren, verleiht ihm dieser Trick zusätzliche 1W8 temporäre Trefferpunkte. Diese temporären Trefferpunkte währen 1 Stunde, solange sie nicht vorher verbraucht werden.

Schattensplitter: Der Mesmerist beschützt das Ziel vor einem Angriff und lenkt das Leid auf jemand anderen um. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks durch einen Angriff Schaden erleidet. Dieser Schaden wird um einen Betrag in Höhe des CH-Modifikators des Mesmeristen +3 reduziert (auf maximal 0 Schaden). Eine andere Kreatur innerhalb der Reichweite des ursprünglichen Angriffes (aber nicht der Angreifer) ist von einer Schattenillusion betroffen, die es aussehen lässt, als würde sie anstelle des Zieles des Tricks vom Angreifer attackiert. Diese zweite Kreatur nimmt Schaden in jener Höhe, um welche der Schaden beim Ziel des Tricks zuvor reduziert wurde. Dieser Schatten benötigt zum Treffen keinen Angriffswurf und ignoriert Deckung und Tarnung, dem Ziel des Schattens steht aber ein Willenswurf zu, um den Effekt anzuzweifeln. Bei erfolgreichem Rettungswurf erleidet es weder Schaden, noch glaubt es, vom Angreifer attackiert worden zu sein. Dieser Trick kann nur ausgelöst werden, wenn es auch eine zweite Kreatur innerhalb der Reichweite gibt, welche den umgelenkten Schaden erleiden kann. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule der Schatten.

Spiegeleffekt: Psychische Rückkopplungen lassen einen Gegner denselben schwächenden Effekt erleiden, den er dem Ziel des Tricks zugefügt hat. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn ein Angriff oder Zauber eines Feindes dem Ziel des Tricks Attributsschaden, Attributsentzug, Blutungsschaden oder einen schwachen oder durchschnittlichen Zustand zufügt, der unter dem Klassenmerkmal Heilende Berührung aufgeführt ist. Sollte der Trick durch Attributsschaden, Attributsentzug oder Blutungsschaden ausgelöst werden, wird die Menge an Schaden oder Entzug, den das Ziel des Tricks erleidet, um 2 Punkte reduziert (Minimum 0 Punkte), während die Kreatur, die den Angriff ausgeführt oder den Zauber gewirkt hat, 2 Punkte Attributsschaden an einem Attribut nach Wahl des Mesmeristen nimmt. Der Gegner kann einen Willenswurf ablegen, um den Attributsschaden zu verhindern. Diese Fähigkeit kann genutzt werden, wenn der Angreifer den Attributsschaden oder –entzug mittels Fluch, Gift oder Krankheit verursacht, sofern der Schaden sofort und ohne Inkubationszeit eintritt. Sollte der Trick ausgelöst werden, weil das Ziel des Tricks einen Zustand erhält, ist das Ziel immer noch von diesem Zustand betroffen, allerdings erleidet auch der Angreifer für 1 Runde einen Zustand nach Wahl des Mesmeristen (dieser Zustand muss einer der Zustände auf der Liste der schwachen oder durchschnittlichen Zustände unter dem Klassenmerkmal Heilende Berührung sein. Dem Gegner steht ein Willenswurf zu, um den Zustand zu vermeiden. Der Mesmerist muss nicht über Heilende Berührung verfügen, um diesen Trick wählen oder nutzen zu können.

Stoßende Telekinese: Der telekinetische Angriff eines Mesmeristen reduziert die von den Gegnern rund um das Ziel des Tricks ausgehende Bedrohung. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn ein Gegner sich auf ein zum Ziel angrenzendes Feld bewegt oder das Ziel seinen Zug mit einem oder mehr angrenzenden Gegnern beginnt. Der Mesmerist kann entweder alle diese angrenzenden Gegner leicht in die Luft heben oder von dem Ziel fortstoßen. Angehobene Gegner können sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen und erleiden 1 Runde lang einen Malus von -4 auf ihre KMV gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zerren (WIL, keine Wirkung). Diese Effekte sind nicht kumulativ mit *Gegner schweben lassen* ABR II. Zum Stoßen von Gegnern muss der Mesmerist einen Kampfmanöverwurf für Ansturm ablegen, wobei er seinen KMB aus seiner Mesmeristenstufe und seinem CH-Modifikator bildet. Ein erfolgreich gestoßener Gegner unterliegt den normalen Regeln für Ansturm.

Übertragene Willenskraft: Ein kleiner Teil der gewaltigen Geisteskraft des Mesmeristen schützt den Verstand seines Verbündeten. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel einen Willenswurf oder einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen will oder Ziel eines Fertigkeitswurfes für Einschüchtern zum Demoralisieren wird. Im Falle eines Rettungswurfes nutzt das Ziel anstelle seines eigenen den Willenswurfbonus des Mesmeristen. Im Falle eines Fertigkeitswurfes addiert es den CH-Bonus des Mesmeristen als Moralbonus auf den Wurf für Motiv erkennen, bzw. auf den SG des Wurfs für Einschüchtern. Der Mesmerist kann diesen Trick nicht bei sich selbst implantieren.

Unglaubliches Entrinnen: Das Ziel kann Schaden magischer und ungewöhnlicher Angriffe vermeiden. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel einen Rettungswurf gegen einen Angriff oder Zauber ablegen soll, bei dessen Erfolg der Schaden halbiert wird; die Aktivierung muss vor dem Ablegen des Rettungswurfes erfolgen. Sollte der Rettungswurf gelingen, erleidet das Ziel gar keinen Schaden. Ab der 12. Stufe des Mesmeristen erleidet das Ziel sogar bei misslungenem

Rettungswurf nur halben Schaden. Die Effekte dieses Tricks sind nicht mit Entrinnen oder dem Klassenmerkmal Standhaft kumulativ.

Unterstützende Pantomime: Indem der Mesmerist die Bewegungen seines Verbündeten lenkt, verleiht er ihm für eine körperliche Aufgabe sein eigenes Können. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel einen stärke- oder geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswurf ablegt. Das Ziel verwendet entweder den Bonus des Mesmeristen für den fraglichen Fertigkeitswurf anstelle seines eigenen, oder aber erhält einen Moralbonus auf den Wurf in Höhe des CH-Bonus des Mesmeristen (abhängig davon, was den höheren Bonus ergibt). Der Mesmerist kann diesen Trick nicht sich selbst implantieren.

Zustand verzögern: Das Ziel kann einen Zustand für eine kurze Zeit unterdrücken, ehe er dann doch in Kraft tritt. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel von einem der schwächeren Zustände betroffen wird, die unter der Fähigkeit Heilende Berührung aufgeführt werden. Das Ziel kann den Effekt dieses Zustandes 1W4 Runden lang ignorieren, danach tritt der volle Effekt ein. Dies hat keine Wirkung auf andere Zustände, die das Ziel betreffen, außer auf den auslösenden Zustand, selbst wenn diese Zustände unter Heilende Berührung aufgeführt werden. Die Runden, welche das Ziel den Effekt des auslösenden Zustandes ignorieren kann, zählen gegen die Wirkungsdauer des Zustandes. Sollte diese enden, ehe die Wirkungsdauer des Tricks endet, wird das Ziel überhaupt nicht vom Effekt des Zustandes betroffen. Sollte ein Effekt diesen Trick auslösen, der mehr als einen Zustand verursacht, ignoriert das Ziel alle diese Zustände. Ab der 6. Stufe kann der Mesmerist die durchschnittlichen Zustände der Liste der Zustände hinzufügen, die dieser Trick ignorieren hilft, zudem unterdrückt dieser Trick schwächere Zustände nicht nur, sondern beendet sie völlig. Der Mesmerist muss nicht über Heilende Berührung verfügen, um diesen Trick auswählen oder anwenden zu können.

Schmerzhafter Blick (ÜF): Wenn ein Angriff das Ziel eines Hypnotisierenden Blickes des Mesmeristen trifft und dem Ziel Schaden zufügt, kann der Mesmerist dem Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe seiner halben Mesmeristenstufe (Minimum 1) zufügen. Der Mesmerist kann diese Fähigkeit als Freie Aktion nutzen und auch außerhalb seines eigenen Zuges einsetzen. Sollte er diese Fähigkeit einsetzen, um seinen eigenen Schaden zu erhöhen, fügt er dem Ziel weitere 1W6 Schadenspunkte pro 3 Mesmeristenstufen zu; dieser Schaden ist Präzisionsschaden und wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert. Ein Mesmerist kann diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde auslösen, allerdings kann eine Kreatur während einer Runde Schaden durch die Schmerzhaften Blicke mehrerer Mesmeristen nehmen.

Gewaltiges Ego (ÜF): Mit Erreichen der 2. Stufe erhält ein Mesmerist einen Bonus in Höhe seines CH-Bonus (Minimum 0) auf Willenswürfe. Sollte er unter einem Effekt stehen, der ihn daran hindert, die emotionale Komponente von Mentalen Zaubern (siehe Seite 144) beizusteuern, verliert er diesen Bonus auf Rettungswürfe.

Mutiger Blick (ÜF): Mit Erreichen der 3. Stufe - und dann alle weiteren 4 Mesmeristenstufen - erlangt der Hypnotisierende Blick eines Mesmeristen einen weiteren Effekt, den er auf das Ziel legen kann. Der Mesmerist wählt eine der folgenden Optionen, wenn sich sein Hypnotisierender Blick verbessert (diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden). Der Mesmerist kann eine Option nur dann mehrfach wählen, wenn dies ausdrücklich aufgeführt ist. Alle Verbesserungen, die er im Rahmen dieser Fähigkeit erlangt, wirken auf so lange das Ziel, wie es vom Hypnotisierenden Blick des Mesmeristen betroffen ist.

Beeinflussbarkeit: Der Malus des Hypnotisierenden Blickes kommt auch bei konkurrierenden Fertigkeitswürfen des Zieles für Motiv erkennen gegen Bluffen zur Anwendung, ferner sinkt der SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie und Einschüchtern gegen das Ziel um diesen Wert.

Behäbigkeit: Alle Bewegungsraten des Zieles des Hypnotisierenden Blickes werden um 1,50 m reduziert (Minimum 1,50 m), der Malus des Hypnotisierenden Blickes kommt bei Reflexwürfen des Zieles zur Anwendung.

Desorientierung: Der Malus des Hypnotisierenden Blickes kommt bei Angriffswürfen des Zieles zur Anwendung.

Geistlose niederstarren: Der Hypnotisierende Blick und sein Malus können Kreaturen betreffen, die geistlos oder gegen geistesbeeinflussen Effekte eigentlich immun sind (z.B. Ungeziefer und Untote). Der Mesmerist kann eine solche Kreatur auch teilweise mit seinen geistesbeeinflussenden Zaubern und Fähigkeiten betreffen, sofern sie unter dem Effekt seines Hypnotisierenden Blickes steht; die Kreatur erhält einen Bonus von +2 auf ihren Rettungswurf (sofern möglich) und ignoriert zu 50% jede Runde den Effekt, selbst wenn sie betroffen ist. Letzteres beendet den Effekt nicht, gestattet der Kreatur aber, während dieser Runde normal zu handeln.

Mutlosigkeit: Der Malus des Hypnotisierenden Blickes gilt auch für Schadenswürfe.

Umnebelung: Der Malus des Hypnotisierenden Blickes kommt auch bei Initiativewürfen und Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zur Anwendung.

Unsichere Magie: Der Malus des Hypnotisierenden Blickes wird auf die SG der Rettungswürfe gegen die Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten des Zieles und seine eventuell vorhandene Zauberresistenz angerechnet.

Heilende Berührung (ÜF): Mit Erreichen der 3. Stufe kann der Mesmerist seinen Verbündeten helfen, schädliche Zustände, insbesondere jene, die den Verstand betreffen, abzuschütteln, indem er seine geistigen Energien durch seine heilenden Hände leitet. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend seinem CH-Modifikator + 3 Mal einsetzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion (bzw. eine Schnelle Aktion, sofern der Mesmerist sie bei sich selbst anwendet), zudem muss der Mesmerist sein Ziel berühren können. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, kann er jeweils einen Zustand von einem Ziel entfernen. Beginnend mit der 3. Stufe kann er einen beliebigen Zustand von der Liste der schwäche-

ren Zustände entfernen, mit Erreichen der 6. Stufe alternativ auch einen Zustand von der Liste der durchschnittlichen Zustände und ab der 10. Stufe alternativ auch einen Zustand von der Liste der mächtigen Zustände.

Schwächere Zustände: Erschüttert, Fasziniert.

Durchschnittliche Zustände: Benommen, Kränkelnd, Verängstigt, Verwirrt.

Mächtige Zustände: Betäubt, Kauernd, unter Übelkeit leidend, Panisch.

Mit Erreichen der 14. Stufe kann der Mesmerist alternativ mit dieser Fähigkeit die Effekte von *Verzauberung brechen* duplizieren. Dies betrifft nur die von ihm berührte Kreatur und unterliegt allen anderen Beschränkungen von Heilende Berührung.

Mannigfaltige Tricks (ÜF): Mit Erreichen der 5. Stufe kann ein Mesmerist zwei Tricks zugleich implantiert halten. Die Anzahl der Tricks, die er gleichzeitig implantiert halten kann, steigt mit jeweils 4 weiteren Mesmeristenstufen um 1. Er kann aber immer noch jeweils nur einer Kreatur einen Trick implantieren. Sollte er einen neuen Trick implantieren, obwohl er bereits sein Maximum an implantierten Tricks unterhält, muss er einen implantierten Trick beenden, ohne ihn auszulösen. Dieser beendete Trick zählt natürlich gegen sein tägliches Limit an Einsätzen seiner Fähigkeit Hypnotischer Trick.

Geisteskraft (AF): Beginnend mit der 5. Stufe kann der Mesmerist auf mehrere und/oder mächtigere Kreaturen mit seinen mentalen Effekten einwirken als normal möglich. Die TW-Obergrenze einzelner Kreaturen und die Gesamtmenge an TW, die er mit Zaubern der Schule der Illusion und der Verzauberung betreffen kann, steigt jeweils um 1. Ebenso steigt bei Zaubern dieser Schulen, die auf mehrere Kreaturen gewirkt werden können, die Obergrenze an maximalen Zielen jeweils um 1 (ein Zauber, der 1 Kreatur pro Stufe betrifft, unterfällt dieser Regelung, ein Zauber, der nur auf 1 Kreatur wirkt, dagegen nicht).

Ein Mesmerist der 5. Stufe könnte beispielsweise 5 TW an Kreaturen mit *Schlaf* betreffen, 2W4+1 TW an Kreaturen mit *Hypnose* und die Menge an Zielen bei *Sprühende Farben* auf „3 TW oder weniger", „4 oder 5 TW" und „6 oder mehr TW" verändern.

Die Anzahl an zusätzlichen TW oder Kreaturen steigt um 1 pro weitere 5 Mesmeristenstufen (maximal 4 mit der 20. Stufe).

Redegewandter Lügner (ÜF): Ab der 11. Stufe kann ein Mesmerist wahrheitsfindende Magie täuschen. Eine Kreatur, die derartige Magie gegen ihn nutzt, muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15 + seine Mesmeristenstufe so ablegen, als stünde der Mesmerist unter der Wirkung von *Redegewandtheit*. Misslingt der Wurf, spürt die Magie die Lügen des Mesmeristen nicht auf und zwingt ihn auch nicht, die Wahrheit zu sagen. Diese Fähigkeit verleiht dem Mesmeristen aber nicht den Bonus von *Redegewandtheit* auf Fertigkeitswürfe für Bluffen.

Meisterhafte Hypnotische Tricks (ÜF): Mit Erreichen der 12. Stufe kann ein Mesmerist anstelle eines Hypnotischen Tricks einen der folgenden Meisterhaften Hypnotischen Tricks wählen, dieselbe Wahl hat er dann mit jeder weiteren geraden Mesmeristenstufe. Der Einsatz eines Meisterhaften Tricks verbraucht zwei anstelle von einer Anwendung der Fähigkeit Hypnotischer Trick.

Blutige Täuschung: Wenn ein Gegner vom Ziel des Tricks getroffen wird, hält er die Verletzung für weitaus schwerwiegender und wird vom Schock überwältigt. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks mit einem Angriff mittels einer Waffe, einer natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Schlag trifft. Das Ziel des Angriffs muss einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser, erleidet es für 1 Runde den Zustand Betäubt. Sollte der auslösende Angriff ein Kritischer Treffer sein, erhält das Ziel des Angriffes keinen Rettungswurf.

Bewegungsfreiheit: Wenn das Ziel des Tricks an der Fortbewegung gehindert wird, kann es sich leicht befreien. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks seinen Zug im Zustand Ergriffen oder Ringend beginnt oder unter einem Effekt steht, welcher die Bewegung befindet (z.B. Lähmung, *Fester Nebel*, *Spinnennetz* oder *Verlangsamen*). Das Ziel erhält die Vorteile von *Bewegungsfreiheit* für 1 Minute.

Mächtiges Zustand verzögern: Dieser Trick funktioniert wie der Trick Zustand verzögern, kann aber auch genutzt werden, um mächtigere Zustände zu ignorieren. Ein Mesmerist muss über den Trick Zustand verzögern verfügen, um Mächtiges Zustand verzögern wählen zu können.

Mentale Kontrolle übernehmen: Tief im Geiste des Zieles verankerte, mentale Befehle werden ausgelöst, wenn es unter mentale Kontrolle fällt, wodurch es dem Mesmeristen möglich wird, stattdessen die Kontrolle zu übernehmen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks von einem feindlichen Bezauberungs- und Zwangseffekt betroffen wird. Das Ziel handelt so, als hätte nicht der Feind, sondern der Mesmerist den Zauber gewirkt. Sollte beispielsweise das Ziel von *Monster bezaubern* betroffen werden, kann der Feind ihm keine Anweisungen geben, wohl aber der Mesmerist. Sollte die Bezauberung oder der Zwang Mali oder Zustände verleihen (z.B. die Effekte von *Person festhalten*, *Tiefe Verzweiflung* oder *Verwirrung*), kann das Ziel jene Mali oder Zustände ignorieren, die der Mesmerist auswählt. Dieser Trick überschreibt die Bezauberung oder den Zwang entweder für eine Anzahl von Runden in Höhe der Stufe des Mesmeristen, oder bis die Wirkungsdauer des auslösenden Effektes endet, je nachdem, was zuerst eintritt. Der Mesmerist kann diesen Trick nicht bei sich selbst implantieren.

Platztausch: Der Mesmerist gestattet sich und einem Verbündeten, die Plätze zu tauschen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn ein Gegner sich auf ein zu ihm oder das Ziel des Tricks angrenzendes Feld bewegt, bzw. ihn oder das Ziel des Tricks angreift, sofern die Entfernung zwischen Mesmeristen und dem Ziel des Tricks nicht mehr als 30 m beträgt. Die beiden tauschen die Plätze. Sollte dieser Trick durch einen Angriff ausgelöst werden, erfolgt der Platzwechsel, ehe überprüft wird, ob der Angriff trifft. Der Mesmerist kann diesen Trick nicht

bei sich selbst implantieren. Dies ist ein Beschwörungseffekt der Unterschule der Teleportation.

Schützender Fluch: Ein Schutzzauber verflucht einen Gegner, welcher das Ziel des Tricks angreift. Solange dieser Trick implantiert ist, erscheint ein sichtbares, kreisförmiges Symbol auf der Stirn des Zieles des Tricks. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks angegriffen oder zum Ziel eines Zaubers wird, welcher einen Angriffswurf erfordert. Der Angreifer erleidet für 1 Minute pro Mesmeristenstufe einen Malus von -4 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe (WIL, keine Wirkung). Dieser Malus wird auch auf den auslösenden Angriffswurf angerechnet. Dies ist ein Flucheffekt.

Vogelgestalt: Das Ziel des Tricks verändert die Gestalt, um einem Angreifer zu entkommen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks durch einen gegnerischen Angriff Schaden erleidet. Das Ziel verwandelt sich daraufhin in einen Vogel (wie *Bestiengestalt* III). Obwohl das Ziel wie ein kleiner Vogel aussieht, verwendet es die Spielwerte eines Raben [MHB]. Dies ist ein Verwandlungseffekt.

Vorbereiteter Gegenzauber: Der Mesmerist kann einen Zauber wählen, um damit gegen feindliche Zauberkundige zurückzuschlagen. Wenn der Mesmerist diesen Trick implantiert, muss er einen Zauberplatz aufwenden, um einen ihm bekannten Zauber des Grades des aufgewandten Zauberplatzes mit dem Trick zu verknüpfen. Dieser Zauber muss einen Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion oder weniger aufweisen und eine Kreatur ins Ziel nehmen können (Zauber wie *Person beherrschen*, welche größere Zieleinschränkungen aufweisen, können genutzt werden, haben aber keinen Effekt, sollten sie gegen Kreaturen ausgelöst werden, welche die Voraussetzungen nicht erfüllen). Er kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks zum Ziel eines feindlichen Zaubers wird. Dann wird der Zauber des Mesmeristen ausgelöst, der sich nur gegen den feindlichen Zauberkundigen richtet; der feindliche Zauberkundige muss sich dazu innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden (das Ziel des Tricks wird als Ausgangspunkt behandelt), wobei alle Effekte ansonsten so behandelt werden, als stünde der Mesmerist im Feld des Zieles des Tricks. Der feindliche Zauber entfaltet immer noch seine volle Wirkung, selbst wenn der Zauber des Mesmeristen normalerweise gegen ihn schützen oder den Zauberkundigen hindern würde, ihn zu wirken.

Vorgetäuschter Tod: Das Ziel des Zaubers scheint zu sterben, kann sich aber in Wahrheit davonschleichen. Der Mesmerist kann diesen Trick auslösen, wenn das Ziel des Tricks durch einen Angriff Schaden erleidet. Das Ziel scheint tot zu Boden zu gehen (wie *Vorherbestimmtes Trugbild*), wird in Wahrheit aber (wie *Unsichtbarkeit*) für eine Anzahl von Runden in Höhe der Stufe des Mesmeristen oder bis es angreift unsichtbar. Sobald das Ziel wieder sichtbar wird, verschwindet die illusionäre Leiche. Dies sind Illusionseffekt; eine Kreatur, die mit der falschen Leiche interagiert, kann einen Willenswurf ablegen, um den Effekt anzuzweifeln. Die falsche Leiche ist eine Illusion der Unterschule der Einbildung, die Unsichtbarkeit eine Illusion der Unterschule des Fehlgefühls.

Völlige Kontrolle (ÜF): Mit Erreichen der 20. Stufe kann ein Mesmerist dauerhaft eine Kreatur geistig versklaven. Wenn es ihm gelingt, das Ziel seines Hypnotisierenden Blickes mit einem Zauber der Schule der Verzauberung zu betreffen, der einen Rettungswurf erlaubt, kann er diese Kreatur zu einem zweiten Willenswurf gegen einen SG entsprechend dem SG des Zaubers zwingen, Der SG wird um 5 gesenkt, sollte das Monster kein Humanoider sein. Scheitert dieser Willenswurf, wird die Kreatur permanent zum Knecht des Mesmeristen (wie *Monster beherrschen*), bis dieser stirbt. Gelingt der Willenswurf ist das Ziel für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Ein Mesmerist kann auf diese Weise immer nur einen Knecht besitzen. Sollte er eine neue Kreatur geistig versklaven, wird sein bisheriger Knecht frei, erinnert sich aber nicht daran, unter der Herrschaft des Mesmeristen gestanden zu haben.

Mesmeristenzauber

Mesmeristen erlangen Zugang zu den folgenden Zaubern; die meisten findest du im *Grundregelwerk*, jene, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in Kapitel 4 dieses Buches enthalten, bei den restlichen orientiere dich bitte am Abkürzungsverzeichnis im Bandvorwort. Der Mesmerist wirkt alle Zauber als Mentale Zauber.

Mesmeristenzauber des Grades 0: *Ahnungsloser Verbündeter* [EXP], *Aufblitzen*, *Ausbluten*, *Benommenheit*, *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Schlaflied*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken**, *Tanzende Lichter*, *Verstörende Feenerscheinung* [ABR II], *Zaubertrick*.

Mesmeristenzauber des 1. Grades: *Adrenalinschub**, *Allzweckmittel* [ABR], *Bauchreden*, *Befehl*, *Beleben* [EXP], *Bewunderung* [ABR II], *Blick bannen* [ABR II], *Chamäleon* [ABR III], *Déjà vu**, *Diebesschutz* [ABR III], *Erhöhte Aufmerksamkeit* [ABR VI], *Erzwungene Stille* [ABR], *Feenfeuer*, *Feindseligkeit hervorrufen* [ABR II], *Furcht auslösen*, *Furcht bannen*, *Fürchterlicher Lachanfall*, *Gedächtnislücke* [EXP], *Gedanken einflüstern* [ABR III], *Gedankenecho**, *Gedankenverbindung**, *Gefahrensinn* [ABR], *Gegenstand aufladen**, *Gegenstand verbergen*, *Geheimtüren entdecken*, *Geschenk fordern**, *Gesinnung verbergen*, *Handlung untersagen* [ABR], *Hauch der Tollpatschigkeit* [EXP], *Heilung stehlen* [ABR II], *Hypnose*, *Illusion der Ruhe* [ABR II], *Innewohnende Magie aufladen* [ABR III], *Kränkelnder Strahl* [ABR], *Krankheit erkennen* [ABR], *Magische Aura*, *Magischer Mund*, *Mentaler Block**, *Mörderischer Befehl* [ABR], *Oberflächliche Gedanken lesen**, *Paranoia**,*Person bezaubern*, *Pfusch* [ABR], *Plötzliche Erkenntnis**, *Quintessenz**, *Rascher Rückzug*, *Schlaf*, *Schlechtes Omen* [EXP], *Schmieren*, *Schwächestrahl*, *Seil beleben*, *Seite einprägen* [ABR VI], *Selbstüberschätzung* [ABR], *Selbstverkleidung*, *Sprache weitergeben* [EXP], *Sprachen verstehen*, *Sprühende Farben*, *Stilles Trugbild*, *Stimme verändern* [ABR], *Stolperzunge* [ABR], *Teleempathische Projektion**, *Tier herbeirufen* [EXP], *Übelkeit bannen* [ABR], *Unauffälliger Diener*, *Unheil*,

Unschuld EXP, *Untote entdecken, Unvorbereiteter Gegner* ABR, *Verfluchen, Verführerisches Geschenk* EXP, *Verhör* ABR, *Verhüllender Nebel, Verlangen* ABR, *Verschwinden* EXP, *Verschwommene Bewegung* ABR VI, *Verwandtschaft wahrnehmen* ABR VI, *Verwirrung (Schwächere), Waffe tarnen* ABR VI, *Wertloser Anschein*, Zappelphillip* ABR III.

Mesmeristenzauber des 2. Grades: *Abneigung*, Abscheu* ABR, *Atem rauben* ABR III, *Beichte* EXP, *Blick durch eigene Augen* EXP, *Blind- oder Taubheit verursachen, Blut im Wasser* MKO, *Brennender Blick* EXP, *Drückende Langeweile* ABR, *Einfaches Trugbild, Einflüsterung, Emotionsblockade*, Entstellende Berührung* ABR, *Erschrecken, Euphorische Wolke* ABR VI, *Fähiger Verstand* ABR VI, *Falsche Eindrücke erzeugen*, Falsches Leben, Fesseln, Feuerwerk, Flüsterfeld* ABR VI, *Furchtbarer Schmerz* ABR, *Gedanken verhüllen*, Gedanken vorausahnen*, Gedanken wahrnehmen, Gefühle besänftigen, Gegenstand apportieren*, Gegenstand aufspüren, Gegenstand lesen*, Geistebene aufspüren*, Geisterhafte Verkleidung* ABR, *Geistesduell beginnen*, Genesung (Teilweise), Geräusche dämpfen* ABR VI, *Gestalt verändern, Geteilte Erinnerung* ABR, *Gift verzögern, Glitzerstaub, Hauch des Schwachsinns, Herzflimmern* ABR VI, *Hypnotisches Muster, Irreführung, Katatonie*, Katzenhafte Anmut, Klopfen, Kognitive Blockade*, Krankheit verzögern* ABR III, *Mantel der Ausgeglichenheit* ABR VI, *Mit Vögeln sprechen* ABR III, *Mitfühlender Verbündeter* ABR, *Mitleid* ABR, *Monsterbenommenheit, Person festhalten, Phantomfalle, Brabbeln*, Plazeboeffekt*, Plündernde Hand* ABR II, *Pracht des Adlers, Prüfender Blick* ABR VI, *Schattenanker* ABR III, *Schmerz verursachen*, Schmerz verzögern* ABR, *Schmerzhafte Bestrafung* ABR III, *Schweben, Sengende Beleidigung* ABR II, *Silberzunge* EXP, *Skrupel* ABR II, *Spiegelbilder, Sprache weitergeben (Gemeinschaftliches)* ABR II, *Spuknebel* ABR, *Stille, Stimme rauben* ABR, *Streitroß* ABR, *Symbol der Spiegelbilder* ABR, *Tadel* EXP, *Tier festhalten, Tierbote, Tiere faszinieren, Traumschrecken*, Unsichtbarkeit, Untote Wut* ABR VI, *Verborgene Nachrichten* EXP, *Verhalten durchschauen* EXP, *Vernarrtheit* ABR, *Verschwimmen, Verschwommene Erinnerung* ABR VI, *Versiegelte Botschaft* ABR VI, *Verständnis verleihen* ABR III, *Wahnvorstellungen* ABR, *Windgeflüster, Wut, Zungen, Zwielichtwolke* ABR VI.

Mesmeristenzauber des 3. Grades: *Aura analysieren*, Aura verändern*, Ausgelöste Einflüsterung* ABR VI, *Ausspähung, Beleben (Massen-)* EXP, *Blind- oder Taubheit kurieren, Bösartigkeit* ABR, *Bosheit* EXP, *Elementare Zungen* EXP, *Entkräftender Strahl, Entsetzliches Bedauern* ABR, *Falsches Leben (Mächtiges)* ABR, *Flexible Verkleidung* ABR VI, *Fluch brechen, Fluch der Zauberplage* ABR, *Fluch des Ekels* ABR, *Fluch, Furcht, Furchterregendes Abbild* ABR III, *Geas (Schwächerer), Gedanken suchen* EXP, *Gegenstand in Besitz nehmen (Schwächeres)*, Gegner schweben lassen* ABR II, *Geistebenenzugang*, Gesinnungsblick* ABR VI, *Hellhören/Hellsehen, Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren* ABR, *Höllische Vision* ABR, *Illusionsschrift, Isolieren* MKO, *Synästhesie*, Legendenkraft eindämmen* ABR V, *Mächtiges Trugbild, Magie bannen, Mentale Sprengfalle*, Monster bezaubern, Narrensprung* EXP, *Nixenruf* ABR III, *Puppenspieler* ABR, *Redegewandtheit, Schleier des Ekels* ABR, *Schmerzhafte Bestrafung* ABR III, *Selbstverliebtheit* ABR, *Sphäre der Unsichtbarkeit, Spukchor* ABR, *Standort vortäuschen, Symbol des Lachens* ABR VI, *Synaptisches Chaos*, Synaptischer Impuls*, Teurer Ruhm* ABR V, *Tiefe Verzweiflung, Tiefer Schlaf, Tier apportieren*, Tier beherrschen, Traum (schwächerer)* ABR III, *Traumschrecken (Mächtiger)*, Überwältigende Trauer* ABR, *Unauffindbarkeit, Unlöschbarer Durst* EXP, *Unsichtbares sehen, Vampirgriff, Verborgene Seite, Verständigung, Verwirrung, Vorgetäuschte Verzauberung* ABR VI, *Vorrat der Widerstandskraft* ABR III, *Zeuge* ABR, *Zungen (Gemeinschaftliche)* ABR II.

Mesmeristenzauber des 4. Grades: *Anprangern* EXP, *Arkaner Blick, Ausspähung entdecken, Befehl (Mächtiger), Benommenheit (Massen-)* ABR, *Bewegungsfreiheit, Dimensionstür, Eindrücke tilgen*, Entkräftung, Erinnerung verändern, Feindseliger Austausch* ABR II, *Fester Nebel, Fluch (Mächtiger)* ABR, *Fluch des Seebären* ABR III, *Gedankengespür*, Geistebene erschaffen*, Geladene Spiegelbilder* ABR II, *Genesung, Handlung untersagen (Mächtiges)* ABR, *Illusionswand, Unsichtbarkeit (Mächtige), Innere Ruhe* ABR, *Kreatur aufspüren, Legendenkraft stehlen* ABR V, *Monster festhalten, Person beherrschen, Phantomgegenstand (Niederer)* ABR III, *Schattenbeschwörung, Scheingelände, Schlaf des Vergessens* ABR III, *Schlafwandeln* EXP, *Sonde*, Synapsenüberladung*, Synaptischer Impuls (Mächtiger)*, Telepathie*, Telepathisches Band, Tödliches Phantom, Traum, Unauffindbarkeit (Gemeinschaftliche)* ABR II, *Unterschwellige Besessenheit*, Urschrei* ABR, *Verachtung* ABR, *Verbindung im Kampf* ABR, *Vergiften, Verstand auslöschen*, Verzauberung brechen, Von Furcht zehren* ABR VI, *Wahre Sprache* ABR III, *Zone der Stille, Zwanghafter Neid* ABR.

Mesmeristenzauber des 5. Grades: *Ablenkung, Albtraum, Arkane Spiegelung, Äußerlichkeiten, Ausspähende Augen, Besessenheit*, Des Magiers Privates Heiligtum, Dorf verschleiern* ABR III, *Eigenständiges Trugbild, Einflüsterung (Massen-), Urzeitliche Rückverwandlung*, Falsche Erkenntnis, Feind zu Freund* EXP, *Gedankennebel, Gegenstand in Besitz nehmen*, Geheime Truhe, Verstand tauschen*, Hass anfachen*, Synästhesie (Massen-)*, Phantomgegenstand (Höherer)* ABR III, *Phantomnetz* EXP, *Psychische Chirurgie*, Rachsucht* ABR, *Rat der Träumer*, Schattenhervorrufung, Schattenreise, Schmerz verursachen (Massen-)*, Schützende Geistebene*, Schwachsinn, Symbol des Schlafes, Symbol des Schmerzes, Tadel (Massen-)* EXP, *Träume lesen*, Traumumhang* EXP, *Überirdische Freuden* ABR, *Unwilliger Schild* EXP, *Wände passieren, Wellen der Erschöpfung, Erinnerung unterdrücken*.*

Mesmeristenzauber des 6. Grades: *Aufforderung, Ausspähung (Mächtige), Böser Blick, Dauerhaftes Trugbild, Feindseliger Austausch (Mächtiger)* ABR II, *Flucht* EXP, *Fröhliche Gelassenheit* EXP, *Geas/Auftrag, Geistebene erschaffen (Mächtiges)*, Monster bezaubern (Massen-), Person festhalten (Massen-), Projiziertes Ebenbild, Rachsüchtiges Phantom* EXP, *Schleier, Symbol der Überredung, Traumreise*, Überwältigende Ehrfurcht* ABR, *Unsichtbarkeit (Massen-), Unwiderstehlicher Tanz, Vorbestimmtes Trugbild, Wahnsinn, Wahrer Blick, Wellen der Ekstase* ABR, *Wellen der Entkräftung, Wort der Macht: Blindheit.*

Okkultist

Der Okkultist konzentriert sich auf seine Umgebung und greift auf die ihn umfließenden Kraftströme zu. Er studiert die Magie, welche alles erfüllt, egal ob es sich um psychische Resonanzen handelt, die in Alltagsgegenständen zurückbleiben, oder um machtvolle Anrufungen, mit denen man die mächtigsten Zauber ausgelöst hat.

Der Okkultist nutzt zum Einsatz seiner geistigen Kräfte als Hilfsmittel sogenannte Paraphernalien, also Gegenstände, die es ihm ermöglichen, seine Kräfte zu bündeln und unglaubliche Effekte zu erzeugen. Allerdings handelt es sich für ihn dabei nicht um reine Werkzeuge, sondern um Zeugen der Geschichte und Verbindungen zu vergangenen Ereignissen. Der Okkultist nutzt diese Paraphernalien zur Veränderung und Beeinflussung der Gegenwart, wobei er seine eigene Legende den ihren hinzufügt. Manche dieser Paraphernalien mögen selbst magische Gegenstände sein, doch die meisten sind nur Dinge von historischer oder persönlicher Bedeutung für den Okkultisten.

Rolle: Okkultisten sind stets begierig, in der Gesellschaft von Abenteurern, Entdeckern und Archäologen zu reisen, da diese drei Gruppierungen eine Begabung dafür haben, Gegenstände mit reichhaltigem geschichtlichen Hintergrund und großer Bedeutung zu finden.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Startvermögen: 4W6 × 10 GM (im Durchschnitt 140 GM).

Klassenfertigkeiten

Der Okkultist besitzt folgende Klassenfertigkeiten: Beruf (WE), Diplomatie (CH), Fingerfertigkeit (GE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Arkanes; IN), Wissen (Baukunst; IN), Wissen (Die Ebenen; IN),Wissen (Geschichte; IN), Wissen (Religion; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Okkultist verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Okkultist ist im Umgang mit allen Einfachen Waffen, allen Kriegswaffen, Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Zauber: Ein Okkultist wirkt Zauber der Kategorie Mentale Magie von der Zauberliste des Okkultisten (siehe Seite 69). Dabei ist sein Wissen der Zauberschulen eingeschränkt und wächst erst im Laufe seiner Progression. Er kann ihm bekannte Zauber wirken, ohne sie im Vorfeld vorbereiten zu müssen, benötigt aber schulenbezogene Paraphernalien (siehe Seite 62). Um einen Zauber erlernen oder wirken zu können, muss der Intelligenzwert des Okkultisten wenigstens 10 + Zaubergrad betragen. Der SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber ist 10 + Zaubergrad + IN-Modifikator des Okkultisten.

Ein Okkultist kann pro Tag und Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken – siehe Tabelle 1-8: Okkultist. Ferner erhält er Bonuszauber am Tag, sofern er über einen ausreichend hohen Intelligenzwert verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Die Zauberauswahl eines Okkultisten ist beschränkt. Pro Zauberschule, deren Nutzung er erlernt, fügt er einen Zauber dieser Schule pro ihm verfügbaren Zaubergrad zur Liste seiner ihm bekannten Zauber hinzu. Sollte er sich entscheiden, dieselbe Zauberschule wiederholt auszuwählen, erlangt er jedes Mal einen weiteren Zauber pro ihm verfügbaren Zaubergrad dieser Schule zur Liste der ihm bekannten Zauber hinzu.

Wenn der Okkultist Zugang zu einem neuen Zaubergrad erlangt, fügt er der Liste der ihm bekannten Zauber sofort einen

Tabelle 1-8: Okkultist

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Spezial	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+2	+0	+2	Magische Kniffe, Schulenfähigkeiten, Schulenfokus, 2 Zauberschulen	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Magische Gegenstände beherrschen, Psychometrie, 3. Zauberschule	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Schulenfähigkeit	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Schulenfokus wechseln	3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Gesinnungsblick, Schulenfähigkeit	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	4. Zauberschule	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	Schulenfähigkeit	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Externarer Kontakt, Schutzkreise	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Focus power	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	5. Zauberschule	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	Schulenfähigkeit	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Bannkreise, 2. Externarer Kontakt	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Schulenfähigkeit	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	6. Zauberschule	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Schulenfähigkeit	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	3. Externarer Kontakt, Schnelles Kreisziehen	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Schulenfähigkeit	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	7. Zauberschule	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Schulenfähigkeit	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	4. Externarer Kontakt, Schulenmeisterschaft	5	5	5	5	5	5

Zauber dieses Grades von jeder ihm bekannten Zauberschule hinzu (plus einen oder mehr zusätzliche Zauber für jene Schulen, die er gegebenenfalls ein weiteres Mal oder öfter gewählt hat).

Mit Erreichen der 5. Stufe - und dann alle weiteren 3 Okkultistenstufen (also der 8. Stufe, der 11. Stufe usw.) - kann der Okkultist einen der ihm bekannten Zauber gegen einen neuen Zauber desselben Grades austauschen, indem er den alten Zauber auf der Liste der ihm bekannten Okkultistenzauber gegen einen neuen Zauber derselben Schule der Magie auswechselt. Der Zauber darf dabei nicht dem höchsten, dem Okkultisten zugänglichen Zaubergrad angehören. Der Okkultist kann zu den genannten Gelegenheiten immer nur einen Zauber auswechseln und muss sich entscheiden, ob er von dieser Chance Gebrauch macht, wenn er mit der jeweiligen Stufe neue Zauber erhält.

Ein Okkultist muss seine Zauber nicht im Vorfeld vorbereiten. Er kann jeden seiner Zauber zu jeder Zeit wirken, solange er die Zauberplätze für den jeweiligen Zaubergrad nicht aufgebraucht hat.

Schulenfähigkeiten (ÜF): Mit der 1. Stufe erlernt der Okkultist die grundlegende Schulenfähigkeiten der beiden Zauberschulen, mit denen er beginnt (siehe unten, „Zauberschulen"). Er kann eine weitere Schulenfähigkeit von der Liste der Fähigkeiten erlernen, die ihm seine Schulen eröffnen. Wenn er Zugang zu einer weiteren Zauberschule erlangt, erhält er die grundlegende Fähigkeit dieser Schule. Mit Erreichen der 3. Stufe - und jeder weiteren ungeraden Okkultistenstufe - erlernt er eine weitere Schulenfähigkeiten aus der Liste der ihm verfügbaren Schulen. Der Okkultist kann seine Schulenfähigkeiten nur einsetzen, indem er den Punktevorrat seines Schulenfokus' nutzt (siehe Seite 60, „Schulenfokus").

Sofern nicht anders vermerkt, ist der SG jedes Rettungswurfes gegen eine Schulenfähigkeit 10 + ½ Okkultistenstufe + IN-Modifikator des Okkultisten. Der Okkultist kann eine Schulenfähigkeit nicht mehrfach wählen. Manche Schulenfähigkeiten haben eine Stufenvoraussetzung, die erfüllt werden muss, ehe sie gewählt werden können.

Zauberschulen (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Okkultist Zugang zu zwei Schulen der Magie. Mit Erreichen der 2. Stufe - und dann alle weiteren 4 Okkultistenstufen - erlernt er die Anwendung einer weiteren Schule der Magie (maximal 7 Schulen mit der 18. Stufe). Pro erlangter Schule fügt er einen Zauber dieser Schule jedem Zaubergrad auf der Liste der ihm bekannten Zauber hinzu. Zauber ihm unbekannter Schulen werden als nicht auf seiner Zauberliste befindlich behandelt, bis er die entsprechenden Schulen erlernt hat. Er kann keine Zauber auslösenden oder Zauber wirkenden magischen Gegenstände ihm unbekannter Zauberschulen verwenden, ohne zuvor einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen abzulegen. Ein Okkultist kann eine Zauberschule wiederholt wählen, um weitere Zauber dieser Schule zu erlernen.

Jeder Zauberschule ist eine kleine Anzahl von Paraphernalien zugeordnet. Der Okkultist wählt pro Tag ein Paraphernum für jede ihm bekannte Zauberschule aus. Er benötigt je Zauberschule nur ein Paraphernum, außer er hat eine Schule mehrfach gewählt, dann benötigt er ein Paraphernum pro Wahl. Paraphernalien müssen keine magischen Gegenstände sein; nichtmagische Paraphernalien belegen keinen magischen Ausrüstungsplatz, selbst wenn sie getragen werden. Nichtmagische Paraphernalien sind häufig Dinge von historischem Wert oder von größer persönlicher Bedeutung für den Okkultisten – z.B. der Finger-

knochen eines Heiligen, das zerbrochene Zepter eines längst verblichenen Königs, der Totenschädel des Vertrauten eines Lehrmeisters oder das Glasauge eines listigen Ahnen.

Wenn ein Okkultist einen Zauber wirkt, muss er das passende Paraphernum in seinem Besitz haben und dem Ziel des Zauber präsentieren oder in Richtung des Wirkungsbereiches halten. Dies ist Teil des Wirkens des Zaubers und erfordert keine zusätzliche Aktion. Der Okkultist kann versuchen, den Zauber ohne passendes Paraphernum zu wirken, muss dann aber einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen; in diesem Fall wird der Zauber zudem so behandelt, als würde er auf dem niedrigsten möglichen Zaubergrad gewirkt (ZS 1 bei Zaubern des 1. Grades, ZS 4 bei Zaubern des 2. Grades usw.).

Jede Zauberschule verleiht dem Okkultisten zudem eine grundlegende Schulenfähigkeit, welche der Liste seiner Schulenfähigkeiten hinzugefügt wird (siehe „Schulenfähigkeiten"). Zudem erweitert sich mit jeder neuen Zauberschule die Liste an Optionen, aus denen der Okkultist weitere Schulenfähigkeiten wählen kann. Die Auflistung der Zauberschulen und der mit ihnen verbundenen Schulenfähigkeiten findest du ab Seite 62.

Magische Kniffe: Ein Okkultist erlernt jedes Mal einen Magischen Kniff (oder Mentale Zauber des Grades 0), wenn er eine Zauberschule wählt (dies gilt auch, wenn er eine Schule wiederholt wählt). Diese Zauber werden wie andere Zauber auch gewirkt, verbrauchen aber keine Zauberplätze und können beliebig oft am Tag eingesetzt werden. Magische Kniffe, welche andere Zauberplätze nutzen (z.B. weil sie metamagisch modifiziert wurden), verbrauchen diese Zauberplätze normal.

Schulenfokus (ÜF): Ein Okkultist kann einen Teil seines mentalen Fokus in seine für den jeweiligen Tag gewählten Paraphernalien übertragen und auf diese Weise auf eine Vielzahl von Fähigkeiten in Abhängigkeit von Schule, Paraphernum und Menge an investierter Kraft zurückgreifen. Er verfügt über einen sich jeden Tag erneuernden Punktevorrat in Höhe seiner Okkultistenstufe + seines IN-Modifikators. Diese Punkte kann er nach Belieben zwischen seinen Paraphernalien aufteilen. Sollte ein Paraphernum verlorengehen oder zerstört werden, verliert er auch die in dieses investierten Punkte, erlangt sie aber mit dem nächsten Tag normal zurück.

Sobald der Okkultist Punkte seines Schulenfokus' in ein Paraphernum investiert hat, erlangt dieses die Nachhallende Schulenfähigkeit der jeweiligen Zauberschule (siehe Seite 62); der Okkultist kann sodann die gespeicherten Fokuspunkte aufwenden, um die ihm bekannten Schulenfähigkeiten der entsprechenden Zauberschule zu aktivieren. Sollte eine Nachhallende Schulenfähigkeit einen Bonus verleihen, dessen Höhe von der Anzahl der investierten Fokuspunkte abhängig ist, wird dieser Bonus beim Investieren der Punkte bestimmt und nicht verändert oder reduziert, wenn diese Punkte verbraucht werden – sind aber alle in ein Paraphernum investierten Fokuspunkte aufgebraucht, verliert dieses die Nachhallende Schulenfähigkeit so lange, bis neue Fokuspunkte in es investiert werden.

Das Paraphernum verleiht seine Nachhallenden Schulenfähigkeiten jedem, der es im Besitz hat. Der Okkultist kann daher ein Paraphernum einem Verbündeten leihen, um diesem zu helfen, hat dann aber Schwierigkeiten, die Zauber der mit dem Paraphernum verbundenen Schule zu wirken (siehe Seite 59, „Zauberschulen"), zudem kann er die in den verliehenen Gegenstand investierten Fokuspunkte nicht nutzen, um Schulenfähigkeiten zu aktivieren, bis er das Paraphernum zurückerlangt oder seine Fokuspunkte sich erneuern.

Die Fokuspunkte erneuern sich ein Mal pro Tag nach wenigstens 8 Stunden Schlaf. Im Anschluss muss der Okkultist 1 Stunde mit der Vorbereitung seiner Paraphernalien verbringen, während der er Fokuspunkte in diese investiert. Sollte er am Vortag seine Fokuspunkte nicht gänzlich aufgebraucht haben, wird dieser Überschuss nicht in den Folgetag mitgenommen, sondern geht verloren.

Der Okkultist kann wählen, Fokuspunkte zurückzuhalten und nicht in Gegenstände zu investieren. Er kann diese Generischen Fokuspunkte nutzen, um Schulenfähigkeiten mittels eines passenden Paraphernums zu aktivieren, allerdings haben diese dann für die Aktivierung (und gegebenenfalls auch die Aufrechterhaltung) die doppelten Punktekosten. Ein Paraphernum, in welche der Okkultist keine Fokuspunkte investiert hat, verleiht ihm nicht die Nachhallende Schulenfähigkeit.

Magischen Gegenstand beherrschen (AF): Ab der 2. Stufe verleiht sein Wissen über magische Gegenstände dem Okkultisten einen Bonus, wenn er diese zu nutzen versucht. Er erhält einen Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen in Höhe seiner halben Okkultistenstufe.

Psychometrie (ÜF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlernt der Okkultist, Informationen in von ihm untersuchten Gegenständen zu lesen. Hierzu benötigt er 1 Minute, in welcher er sich mit dem Gegenstand beschäftigt. Sollte es sich um einen magischen Gegenstand handeln, erfährt er dessen Eigenschaften und Befehlsworte so, als hätte er den Gegenstand erfolgreich mittels *Magie entdecken* untersucht und einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde abgelegt. Diese Fähigkeit enthüllt nicht, ob der Gegenstand eventuell verflucht ist, es sei denn, die Klassenstufe des Okkultisten entspricht wenigstens der Zauberstufe des Gegenstandes. Sollte der Gegenstand historische Bedeutung besitzen, erlangt der Okkultist eine Information über die Vergangenheit des Gegenstandes (nach Maßgabe des SL). Sollte der Gegenstand zuletzt innerhalb eines Zeitraumes benutzt worden sein, der nicht größer ist als die Klassenstufe des Okkultisten in Tagen, erfährt der Okkultist zudem eine Information über den letzten Benutzer (nach Maßgabe des SL). Dies mag ein kurzer Blick auf dessen Erscheinung sein, eine knappe Vision, was er bei Benutzung des Gegenstandes gesehen hat oder vielleicht auch der emotionale Zustand, in dem sich der Benutzer zuletzt befunden hat. Dies funktioniert wie die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie (siehe Seite 196), erfordert aber keinen Fertigkeitswurf und kann beliebig oft eingesetzt werden.

Schulenfokus wechseln(ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe erhält der Okkultist die Fähigkeit, seine Fokuspunkte von einem Paraphernum in ein anderes zu verlagern, wobei allerdings ein Teil der Punkte verloren geht. Im Rahmen einer einminütigen, stillen Meditation, bei welcher der Okkultist beide Paraphernalien berührt, überträgt er eine Anzahl von Fokuspunkten zwischen den Gegenständen, wobei 1 Fokuspunkt bei dem Transfer stets verloren geht. Er kann auf diese Weise keine Generischen Fokuspunkte in ein Paraphernum investieren. Im Gegensatz zum normalen Verbrauch von Fokuspunkten werden nach diesem Transfer von der Höhe der investierten Punkte abhängige Boni beim

dem Paraphernum neu berechnet, welchem Punkte entzogen wurden, nicht aber bei jenem, dem Punkte hinzugefügt wurden.

Gesinnungsblick (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Okkultist die Auren der Kreaturen um sich herum als Standard-Aktion lesen. Dies funktioniert wie der Zauber *Gesinnungsblick* ABR VI mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde.

Schutzkreise (ÜF): Mit Erreichen der 8. Stufe erlernt ein Okkultist, magische Schutzkreise zu zeichnen. Dazu benötigt er Kreide, Salz, Blut, zerpulvertes Silber oder andere passende Materialien, er könnte einen Kreis aber auch mit dem Finger in lockerer Erde oder feuchtem Lehm ziehen. Das Zeichnen erfordert 1 Minute und 1 Fokuspunkt, dieser kann aus einem Paraphernum stammen oder generischer Natur sein. Sobald der Kreis fertig ist, funktioniert er als permanenter *Schutzkreis* gegen eine vom Okkultisten festgelegte Gesinnung. Der Kreis kann dabei nicht gegen eine Komponente der Gesinnung des Okkultisten selbst wirken – so könnte z.B. ein Okkultist von rechtschaffen guter Gesinnung keinen *Schutzkreis gegen Gutes* zeichnen. Der Kreis wirkt, bis seine Form durchbrochen wird, z.B. indem seine gezeichnete Linie verschmiert oder ausgestreutes Salz weggefegt wird. Nur lebende Kreaturen können die Linien unterbrechen, Umwelteinflüssen ist dies nicht möglich. Ein Okkultist kann immer nur einen Schutzkreis aufrechterhalten. Sollte er einen weiteren erschaffen, verliert der erste seine magischen Kräfte. Diese Art von Schutzkreis kann in der Regel nicht nach innen gerichtet werden, um darin Externare zu binden.

Externarer Kontakt (ÜF): Mit Erreichen der 8. Stufe erfährt der Okkultist den wahren Namen eines bestimmten Externars. Dieser Externar darf maximal über 3 TW verfügen. Wenn der Okkultist einen Schutzkreis zeichnet, kann er einen weiteren Fokuspunkt aufwenden, um den Kreis nach innen zu fokussieren und diesen Externar in den Kreis zu locken (ähnlich wie *Schwacher Bindender Ruf*). Der Externar wird für bis zu 10 Minuten gebunden und während dieser Zeit kann der Okkultist mit ihm um eine Information feilschen. Als Bezahlung muss er wenigstens 20 GM oder einen Gegenstand wenigstens dieses Wertes anbieten, der für den Externar von Interesse ist. Zudem muss er einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen den Wurf des Externars für Motiv erkennen ablegen; gelingt sein Wurf um 5 oder mehr, sinken die Kosten auf 10 GM. Scheitert der Wurf, steigen die Kosten auf 30 GM. Scheitert der Wurf gar um 5 oder mehr, kann der Externar entkommen, ohne die Information preiszugeben (er nimmt die Bezahlung aber auch nicht mit). Die erlangte Information kann alles Mögliche entsprechend dem sein, was alternativ mittels *Weissagung* in Erfahrung gebracht werden kann. Die Information ist wahr, wird oft aber auf rätselhafte oder unverständliche Weise präsentiert. Der Externar benötigt meistens 1W3 Stunden, um die Information zu beschaffen, und kehrt aus eigenem Willen zurück, um sie zu übergeben. Der Externar hasst es, auf diese Weise benutzt zu werden, selbst wenn er und der Okkultist eine Gesinnungskomponente teilen sollten. Nachdem der Okkultist seinen Handel mit dem Externar abgeschlossen hat, verliert der Schutzkreis seine Macht und wird der Externar auf seine Heimatebene zurückgeschickt. Mit Erreichen der 12. Stufe, der 16. und der 20. Stufe erlernt der Okkultist, einen weiteren Externar derselben oder anderen Art zu kontaktieren. Er kann zwar immer nur einen Externar gleichzeitig herbeirufen, diesem aber eine weitere Frage pro 4 Okkultistenstufen jenseits der 8. Stufe stellen (maximal 4 Fragen mit der 20. Stufe). Der Preis pro Frage ist derselbe und die Fragen müssen miteinander in Zusammenhang stehen.

Ab der 16. Stufe kann der Okkultist darauf verzichten, Fragen zu stellen und den Externar stattdessen auffordern, eine Botschaft zu einer beliebigen freundlichen Kreatur zu überbringen, welche der Okkultist persönlich kennt. Er kann den Externar auch beauftragen, einen Gegenstand von maximal 1 Pfund Gewicht zu überbringen. Auch in diesen Fällen ist ein wie oben beschriebener, konkurrierender Fertigkeitswurf erforderlich. Die Überbringung erfordert meist 1W4 Stunden, dieser Zeitraum wird aber auf 1W6 Minuten reduziert, sofern sich der Empfänger innerhalb von 1,5 km Entfernung zum Okkultisten aufhält (oder auf noch weniger, sollte er in Sichtweite sein). Der Okkultist muss imstande sein, den Empfänger namentlich zu nennen und genau zu beschreiben. Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, um etwas an einen Ort oder zu Feinden oder zu Kreaturen zu bringen, die dem Okkultisten gegenüber unfreundlich eingestellt sind.

Bannkreise (ÜF): Mit Erreichen der 12. Stufe kann der Okkultist beim Erschaffen eines Schutzkreises 1 zusätzlichen Fokuspunkt aufwenden, um ihn zu einem Bannkreis zu formen. Ein Bannkreis ist unsichtbar und zählt als Falle. Sollte eine lebende Kreatur der korrespondierenden Gesinnung in den Kreis treten, wird die Falle ausgelöst und die Kreatur im Kreis gebunden. Sie kann sich frei innerhalb des Kreises bewegen, diesen aber nicht verlassen, keine Angriffe über die Kreislinie hinweg führen, keine Zauber über die Kreislinie hinweg wirken (der Kreis blockiert die Schussbahn) oder Fähigkeiten einsetzen, welche es ihr gestatten würden, den Kreis zu verlassen oder die Kreislinie zu unterbrechen. Wenn der Kreis eine Kreatur auf diese Weise festsetzt, steht ihr ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Okkultistenstufe + IN-Modifikator des Okkultisten zu, um wegzuspringen, ehe die Falle sich schließt. Eine Kreatur, welche den Kreis sehen kann, erhält einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf. Sollte der Reflexwurf scheitern, muss die Kreatur im Kreis verbleiben, ihr steht aber zum Ende jeder Stunde ein Willenswurf gegen den selben SG zu, um zu entkommen. Ein Bannkreis kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 + ½ Okkultistenstufe bemerkt werden; er kann zudem mittels Mechanismus ausschalten gegen denselben SG entschärft werden. Wenn etwas oder jemand die Kreislinie von außen überschreitet, sei es eine Waffe, ein Zaubereffekt oder eine besondere Fähigkeit, so bricht dies augenblicklich den Kreis und befreit die darin gefangene Kreatur.

Schnelles Kreisziehen (ÜF): Beginnend mit der 16. Stufe ist der Okkultist dazu imstande, Schutzkreise sehr schnell zu ziehen. Er kann einen solchen Kreis mit einer Vollen Aktion ziehen, welcher dann aber nur eine Wirkungsdauer von 1 Minute pro Okkultistenstufe aufweist, es sei denn, er wurde in Verbindung mit der Klassenfähigkeit Externarer Kontakt erzeugt, dann wirkt er für die üblichen 10 Minuten. Sollte der Okkultist auf diese Weise einen Bannkreis ziehen, hat dieser eine Wirkungsdauer von 1 Runde pro Okkultistenstufe.

Schulenmeisterschaft (ÜF): Beim Erreichen der 20. Stufe hat der Okkultist eine seiner Zauberschulen gemeistert. Er wählt eine seiner Schulen aus und wenn er eine Schulenfähigkeit über ein Paraphernum dieser Schule nutzt, steigt der SG des Rettungswurfes gegen die Effekte um 4. Zudem steigt auch seine effektive Okkultistenstufe hinsichtlich der Effekte und der Wirkungsdauer der Fähigkeit um 4. Des Weiteren erlangt er 4 zusätzliche Fokuspunkte, welche er aber immer in Paraphernalien seiner

gemeisterten Zauberschule investieren muss und nur für Schulenfähigkeiten dieser Schule aufwenden kann, überschüssige ungenutzte Fokuspunkte gehen verloren. Solange ein Paraphernum seiner gemeisterten Schule über wenigstens 1 investierten Fokuspunkt verfügt, steigt seine Härte um 20 Härtepunkte an.

ZAUBERSCHULEN

Okkultisten können aus den folgenden Zauberschulen wählen, jede repräsentiert eine Schule der Magie. Ein Okkultist kann eine Zauberschule mehrfach wählen, siehe die Klassenfähigkeit „Zauberschulen".

Schulenfähigkeiten der Bannmagie

Die Paraphernalien der Bannmagie sind Gegenstände, die mit Schutz und Schutzeffekten in Verbindung gebracht werden.

Paraphernalien: Amulett, Armschienen, Brosche, Glocke, Heiliges Symbol, Rüstung, Schild, Umhang

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Paraphernum der Schule der Bannmagie Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Schützender Talisman (ÜF): Das Paraphernum schützt vor widrigen Effekten. Wer auch immer es trägt oder hält, erlangt einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe pro 2 investierte Fokuspunkte (maximal +1 pro 4 Okkultistenstufen).

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Bannmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Geistesbarriere (ZF): Du kannst als Schnelle Aktion 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen schützenden Schild aus mentaler Energie um dich zu erzeugen. Der Schild wehrt 2 Schadenspunkte pro Okkultistenstufe ab und währt bis zum Beginn deines nächsten Zuges, sollte er nicht vorher verbraucht werden. *Beispiel:* Auf der 5. Stufe schützt diese Barriere dich vor 10 Schadenspunkten; solltest du von einem Angriff getroffen werden, der 12 Schadenspunkte verursacht, verbraucht dies die Barriere und du erleidest die überzähligen 2 Schadenspunkte. Du kannst diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion aktivieren, allerdings kostet dies 2 Fokuspunkte statt 1 Punkt.

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Bannmagie-Paraphernalien umzugehen wissen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine solche über das Klassenmerkmal Schulenfähigkeiten erlangen:

Aegis (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und eine Rüstung oder einen Schild berühren, um dem Gegenstand einen Verbesserungsbonus zu verleihen. Dieser Bonus ist 1 + 1 pro 6 Okkultistenstufen (maximal +4 mit der 18. Stufe). Durch diese Fähigkeit erlangte Verbesserungsboni sind mit bereits auf der Rüstung oder dem Schild liegenden Verbesserungsboni bis zu einem Maximalbonus von +5 kumulativ. Du kannst der Rüstung oder dem Schild zudem eine besondere Rüstungs- oder Schildeigenschaft verleihen und deren Kosten über den verliehenen Verbesserungsbonus begleichen (dies senkt den Verbesserungsbonus entsprechend). Um einem Gegenstand eine besondere Rüstungs- oder Schildeigenschaft verleihen zu können, muss dieser über einen Verbesserungsbonus von wenigstens +1 verfügen. Diese Boni währen 1 Minute.

Antimagische Sphäre (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 3 Fokuspunkte aufwenden, um eine stationäre Sphäre zu erzeugen; diese misst 3 m im Durchmesser und vereitelt jeden Zaubereffekt, der in oder durch ihren Wirkungsbereich gewirkt wird. Dies funktioniert wie *Kugel der Unverwundbarkeit*, betrifft aber Zauber jeden Grades. Die Kugel kann insgesamt eine Anzahl an Zaubergraden unterbinden, welche deiner Okkultistenstufe entspricht, ehe sie zusammenbricht. Zauber, welche die Anzahl verbleibender Zaubergrade übertreffen, verbrauchen die restlichen Grade der Sphäre, werden dabei aber geschwächt: Kreaturen, die das Ziel solcher Zauber sind, erhalten einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Effekte der Zauber. Die Sphäre besteht für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner Okkultistenstufe. Sie beeinflusst keine in der Sphäre gewirkten Zauber, sondern nur jene, die in sie hinein oder von außen durch sie hindurchgewirkt werden. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 11. Stufe erreicht haben.

Lokaler Schutzgeist (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen Schutzzauber auf einen Bereich mit einem Radius von maximal 3 m + 1,5 m pro Okkultistenstufe zu legen. Wenn eine Kreatur diesen Bereich betritt, erscheint ein durch dein Unterbewusstsein manifestierter Wächter und greift den Eindringling an. Der betroffenen Kreatur muss ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Benommen zu erleiden. Du weiß sofort, wenn der Wächter aktiv wird. Dieser Wächter währt für maximal 1 Stunde pro Okkultistenstufe oder bis er ausgelöst wird. Wenn du den Wächter platzierst, kannst du eine beliebige Menge an Kreaturen bestimmen, welche gegen den Wächter immun sind und ihn nicht auslösen.

Magischen Effekt auftrennen (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen magischen Effekt aufzutrennen. Dies funktioniert wie gezieltes *Magie bannen*, du musst dich aber angrenzend zum Zieleffekt aufhalten. Sollte der Effekt durch Mentale Magie erzeugt werden, erhältst du zum Auftrennen einen Bonus von +5 auf deinen Wurf auf die Zauberstufe. Sollte der Effekt einen Gegenstand in deinem Besitz zum Ziel haben, gelingt dir der Wurf automatisch. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Planarer Schutz (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 2 Fokuspunkte aufwenden, um dich mit einem planaren Schutz zu umgeben. Nicht auf der gegenwärtigen Ebene heimische Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf Angriffswürfe gegen dich; du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Zauber, zauberähnlichen Fähigkeiten und übernatürlichen Fähigkeiten solcher Kreaturen. Dieser Schutz währt für 1 Minute.

Schutz vor Energie (ZF): Als Schnelle Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dich mit einem Schild zu umgeben, der vor Energieschaden schützt. Wenn du Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden erleidest, absorbiert der Schild den

Schaden (wie *Schutz vor Energien*); er absorbiert bis zu 5 Punkte Energieschaden pro Okkultistenstufe. Dieser Schild besteht für 1 Minute oder bis seine Kraft verbraucht wurde, so dies eher eintritt. Sein Effekt ist nicht mit *Energien widerstehen* oder *Schutz vor Energien* kumulativ. Du kannst den Energieschild als Augenblickliche Aktion aktivieren, indem du 2 Fokuspunkte statt 1 Punktes aufwendest. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Schulenfähigkeiten der Beschwörungsmagie

Bei Beschwörungsmagie genutzte Paraphernalien ermöglichen das Wirken von Magie, welche Kreaturen transportiert oder herbeiruft.

Paraphernalien: Figur, Kohlebecken, Kompass, Laterne, Schale, Spiegel

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Beschwörungsmagie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Verbesserte Beschwörung (ÜF): Das Paraphernum stärkt die Verbindungen des Trägers zu anderen Ebenen und lässt seine Zauber länger wirken. Der Träger kann das Paraphernum als zusätzliche Fokuskomponente bei allen Zaubern der Beschwörungsmagie nutzen, deren Wirkungsdauer in Runden gemessen wird. In diesem Fall addiert er 1 auf seine effektive Zauberstufe je 2 Fokuspunkten, die in das Paraphernum investiert sind; der maximale Bonus, den er erhalten kann, entspricht seiner Okkultistenstufe. Dies betrifft nur die Wirkungsdauer der Zauber, aber keine anderen Parameter und kommt nach allen anderen Modifikationen der Wirkungsdauer, etwa aufgrund Metamagie, zur Anwendung.

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Beschwörungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Diener (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen Diener herbeizuzaubern (wie *Monster herbeizaubern I*, aber nur 1 Kreatur und eine Wirkungsdauer von 1 Minute). Mit der 4. Stufe - und dann alle weiteren 3 Okkultistenstufen - steigt der Grad des Zaubers *Monster herbeizaubern* um 1 (maximal *Monster herbeizaubern VII* mit der 19. Stufe). Du kannst immer nur über einen Diener verfügen. Es ist dir möglich, zu jeder Zeit 1 Fokuspunkt als Freie Aktion aufwenden, um die Wirkungsdauer eines aktiven Dienereffektes um 1 Minute zu verlängern.

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Beschwörungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das Klassenmerkmal Schulenfähigkeiten erlangen:

Geisterhaftes Ross (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um ein geisterhaftes Pferd zu beschwören. Dieses Pferd kann mittelgroß oder groß sein, funktioniert ansonsten aber wie *Reittier*. Das Pferd währt für 10 Minuten pro Okkultistenstufe. Ab der 5. Stufe steigt seine Bewegungsrate am Boden um 6 m und ab der 9. Stufe erlangt es eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (gut), sofern du 1 weiteren Fokuspunkt aufwendest. Allerdings reduziert dies die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit auf 1 Minute pro Okkultistenstufe.

Geisternebel (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine Nebelwolke zu erschaffen. Diese Wolke besteht für 1 Minute pro Okkultistenstufe und funktioniert wie *Nebelwolke*, wird durch Wind aber nicht aufgelöst. Ab der 7. Stufe kannst du beim Erschaffen der Wolke 1 weiteren Fokuspunkt aufwenden, um ihr Substanz zu verleihen wie *Fester Nebel*. Sie verlangsamt dadurch allerdings weder Kreaturen mit mentalmagischen oder übersinnlichen (z.B. Kinetiker) Kräften, noch solche, die mentalmagische Zauber wirken können. Wenn du auf diese Weise einen soliden Nebel erschaffst, wird die Wirkungsdauer auf 1 Runde pro Okkultistenstufe reduziert. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Heilende Hand (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um mit einer Berührung eine lebende Kreatur zu heilen. Du heilst beim Ziel Schaden in Höhe von 1W8 + deiner Okkultistenstufe. Pro 4 Okkultistenstufen heilst du zusätzliche 1W8 Schadenspunkte (maximal 5W8 + 19 mit der 19. Stufe). Dies hat keinen Effekt auf untote Kreaturen. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Paraphernum herbeizaubern (ZF): Du kannst 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen Gegenstand herbeizuzaubern, welcher als Paraphernum benutzt werden kann, das du einsetzen kannst. Dieses Paraphernum kann wie der fragliche Gegenstand normal genutzt werden und wird zudem so behandelt, als wäre es eine Meisterarbeit.Es kann beim Wirken von Mentalen Zaubern verwendet werden, selbst wenn du es nicht zu Beginn des Tages ausgewählt hast. Solltest du dieselbe Zauberschule mehrfach gewählt haben, dann weise dem herbeigezauberten Paraphernum einen Satz Zauber zu, wenn du sie erstmals herbeizauberst. In dieses Paraphernum können keine Fokuspunkte investiert werden und es kann nicht für Schulenfähigkeiten oder zur Erzeugung von Effekten genutzt werden, welche Fokuspunkte erfordern. Das Paraphernum besteht für 10 Minuten pro Okkultistenstufe.

Seitschritt (ZF): Indem du 1 Fokuspunkt aufwendest, erzeugt du einen temporären Riss im Raum. Du kannst diese Fähigkeit als Teil einer Bewegungsaktion zur Fortbewegung nutzen. Der Riss beginnt in einem von dir bestimmten Feld und erlaubt dir, auf ein anderes Feld zu teleportieren, welches sich innerhalb von 3 m pro Okkultistenstufe in deiner Sichtweite befindet. Das Passieren des Risses verbraucht 1,50 m deiner Bewegungsrate, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe. Ansonsten funktioniert dies wie *Teleportieren*. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Verderbnis austreiben (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine Verderbnis aus einer Kreatur zu ziehen. Du musst das Ziel dabei mit deinem Paraphernum berühren. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Gift neutralisieren* oder *Krankheit kurieren*, wobei deine Okkultistenstufe als effektive

Zauberstufe gilt. Pro Einsatz dieser Fähigkeit kannst du nur eine Krankheit oder eine Vergiftung heilen. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Schulenfähigkeiten der Erkenntnismagie

Paraphernalien der Schule der Erkenntnismagie verleihen Schulenfähigkeiten, welche mit Fernsicht und Vorhersehung verbunden sind.

Paraphernalien: Brille, Buch, Kristallkugel, Linsen, Schreibbrettchen, Stirnreif, Turmkartendeck.

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Erkenntnismagie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Drittes Auge (ÜF): Das Paraphernum gestattet seinem Träger zu sehen, was nicht leicht zu entdecken ist. Es verleiht einen Verständnisbonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung von +1 pro 2 investierten Fokuspunkten; der Bonus kann maximal der Okkultistenstufe entsprechen. Ab der 3. Stufe verleiht das Paraphernum Dämmersicht, sofern wenigstens 3 Fokuspunkte in es investiert werden, ab der 5. Stufe Dunkelsicht 18 m, sofern wenigstens 6 Fokuspunkte in es investiert werden (sollte der Träger bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt deren Reichweite um 9 m). Ab der 9. Stufe verleiht das Paraphernum die Effekte von *Unsichtbares sehen*, sofern wenigstens 9 Fokuspunkte in es investiert werden, beginnend mit der 13. Stufe verleiht es zudem Blindgespür 18 m, sofern wenigstens 12 Fokuspunkte in es investiert werden. Zuguterletzt verleiht das Paraphernum ab der 19. Stufe des weiteren Blindsicht 9 m, sofern wenigstens 15 Fokuspunkte in es investiert werden

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Erkenntnismagie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Plötzliche Erkenntnis (ZF): Als Schnelle Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen Blick in die unmittelbare Zukunft zu werfen. Du kannst das erlangte Wissen sodann als Freie Aktion nutzen, um einen Verständnisbonus in Höhe deiner halben Okkultistenstufe auf einen Attributs-, Angriffs- oder Fertigkeitsbonus zu erhalten. Du kannst dieses erlangte Wissen nur ein Mal pro Runde einsetzen und solltest du es nicht bis zum Ende deines Zuges genutzt haben, verblasst es wieder, ohne dir Vorteile zu verschaffen.

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Erkenntnismagie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das Klassenmerkmal Schulenfähigkeiten erlangen:

Gefahrensinn (ZF): Als Augenblickliche Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dich vor Schaden zu schützen. Du kannst diese Fähigkeit einsetzen, wenn du Ziel eines Angriffes bist oder einen Rettungswurf gegen eine besondere Fähigkeit, einen Zauber oder eine Falle ablegen musst. Diese Fähigkeit verleiht dir einen Verständnisbonus auf deine RK oder deinen Rettungswurf in Höhe deiner halben Okkultistenstufe. Dieser Bonus gilt nur gegen den nächsten Angriff oder für den nächsten Rettungswurf; sollte er nicht bis zum Ende der Runde genutzt werden, verblasst er wieder und verschafft dir keine weiteren Vorteile. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Gegenstand befragen (ZF): Als Volle Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um etwas über einen Gegenstand in deinem Besitz zu erfahren. Du kannst eine Frage stellen, welche aber mit dem Gegenstand in Verbindung stehen muss, z.B. nach der Art seiner Kräfte, wer ihn zuletzt besessen hat oder auch, wo er gewesen ist, als ein bestimmtes Ereignis stattfand. Die Antwort erfolgt stets aus den psychischen Eindrücken, die bei dem Gegenstand hinterlassen wurden, und kann zuweilen durchaus kryptisch oder irreführend sein. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie *Heiliges Gespräch*. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Machtvolle Verbindung (ÜF): Wenn du einen Zauber der Erkenntnismagie (z.B. *Ausspähung*) wirkst, welcher Mali auf Rettungswürfe in Abhängigkeit zur körperlichen Verbindung, die du zum Ziel besitzt, verursacht, kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um den Malus zu verdoppeln, der sich aus einem Gegenstand, Kleidungsstück oder Körperteil ergibt. Wenn du andere Zauber der Erkenntnismagie wirkst, welche Rettungswürfe gestatten, kannst du den SG des Rettungswurfes um 2 erhöhen, indem du 1 Fokuspunkt aufwendest und einen Gegenstand, ein Kleidungsstück oder ein Körperteil des Zieles als Fokuskomponente verwendest.

Spähsensor (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um ein geistiges Auge zu erschaffen - einen magischen Sensor, durch den du sehen und hören kannst. Dieses geistige Auge ist unsichtbar und besitzt die Größenkategorie Mini, was ihm eine RK von 18 verleiht. Es kann nur durch Zauber und magische Waffen Schaden erleiden, wird dann aber sofort zerstört. Es bewegt sich mit einer Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt) und kann sich bis zu 1,5 km von dir entfernen. Du musst dich als Standard-Aktion konzentrieren, um das Auge zu lenken und sensorische Informationen durch es zu erlangen. Das geistige Auge sieht, was deine Augen sehen können, d.h. es verfügt gegebenenfalls über dieselben zusätzlichen Sinne (z.B. Dunkelsicht oder *Unsichtbares sehen*). Es besteht für 1 Minute pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Vorahnung (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und einen Blick in die Zukunft werden. Dies funktioniert wie *Vorahnung* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Okkultistenstufe.

Wachendes Auge (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen unsichtbaren Sensor innerhalb von 9 m Entfernung zu erschaffen, der einen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge beobachtet. Wenn eine Kreatur dieses Feld betritt, erhältst du ein mentales Bild des Wesens, solange du dich auf derselben Ebene aufhältst. Der Sensor besteht für 10 Minuten pro Okkultistenstufe. Das Bild weckt dich nicht, falls du schlafen solltest, du erhältst aber alle vom Sensor gesammelten Bilder, wenn du aufwachst. Der Sensor kann durch *Unsichtbarkeit* und ähnliche Magie getäuscht werden. Du kannst zusätzliche Fokuspunkte beim Erschaffen des Sensors aufwenden, um die Seitenlänge des Feldes pro aufgewandtem Fokuspunkt um 1,50 m zu erhöhen (auf 3 m Seitenlänge, 4,50 m usw.).

Schulenfähigkeiten der Hervorrufungsmagie

Paraphernalien der Hervorrufungsmagie verleihen die Fähigkeit, schützende oder zerstörende Energie zu erschaffen und zu lenken.

Paraphernalien: Handschuh, Stab, Stecken, Zepter.

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Hervorrufungsmagie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Schadensfokus (ÜF): Das Paraphernum leitet und verstärkt die Effekte von Schadenszaubern der Schule der Hervorrufungsmagie. Ein Zauberkundiger, der das Paraphernum trägt, kann es als zusätzliche Fokuskomponente bei seinen Schadenszaubern der Schule der Hervorrufungsmagie und jenen Schulenfähigkeiten nutzen, deren Wirkungsdauer Augenblicklich ist. In diesem Fall verursacht der Zauber oder die Schulenfähigkeit 1 zusätzlichen Schadenspunkt ihrer Schadensart bei jeder Kreatur pro 2 in das Paraphernum investierten Fokuspunkten (maximal 1 +1 pro 2 Okkultistenstufen).

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Hervorrufungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Energiestrahl (ZF): Als Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen Strahl reiner Energie als Berührungsangriff im Fernkampf zu entfesseln. Dieser Strahl hat eine Reichweite von 9 m und verursacht Energieschaden in Höhe von 1W6 pro ungerader Okkultistenstufe (1W6 mit der 1. Stufe, 2W6 mit der 3. Stufe, 3W6 mit der 5. Stufe usw.; maximal 10W6 mit der 19. Stufe). Wenn du einen Energiestrahl verschießt, musst du ihm eine Energieart zuweisen, deren Schaden er verursacht (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure).

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Hervorrufungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das gleichnamige Klassenmerkmal erlangen:

Energieexplosion (ZF): Als Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kannst du 2 Fokuspunkte aufwenden, um eine Energieexplosion innerhalb von 30 m Entfernung zu erzeugen. Diese Explosion verursacht 5W6 Punkte Energieschaden plus 1W6 Punkte pro 2 Okkultistenstufen jenseits der 5. Stufe (6W6 mit der 7. Stufe, 7W6 mit der 9. Stufe usw.; maximal 12W6 mit der 19. Stufe). Die Explosion fügt jeder Kreatur in einem Radius von 6 m Schaden zu (REF, halbiert). Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, musst du ihr eine Energieart zuweisen, deren Schaden sie verursacht (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Energieschutz (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dich mit schützender Energie zu umgeben. Wenn du diese Fähigkeit aktivierst, musst du Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure wählen; du erhältst Resistenz 10 gegen diese Energieart und jede Kreatur, die dich mit einer Nahkampfwaffe oder einer Natürlichen Waffe trifft, erleidet 1W6 Punkt Energieschaden der gewählten Art, außer sie verwendet eine Nahkampfwaffe mit Reichweite. Mit Erreichen der 13. Stufe und der 19. Stufe steigt die verliehene Energieresistenz jeweils um 5 (maximal Resistenz 20 mit der 19. Stufe). Der Schutz währt für 1 Runde pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Energiewand (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine Wand aus reiner Energie mit einer Länge von bis zu 1,50 m pro Okkultistenstufe zu erschaffen. Diese Wand ist 3 m hoch und 30 cm dick. Die Energiewand versperrt nicht den Durchlass und stört weder Sicht- noch Schusslinie, fügt aber jedem Energieschaden zu, der sie durchquert. Der Schaden beträgt 2W6 Punkte +1 Punkt pro Okkultistenstufe. Wenn du diese Fähigkeit aktivierst, musst du Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure wählen, um die Schadensart festzulegen. Die Wand muss gerade aufragen und kann bei ihrer Erschaffung nicht durch die Angriffsfläche anderer Kreaturen verlaufen. Sie besteht für 1 Runde pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 9. Stufe erreicht haben.

Erstrahlen (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und eine Waffe berühren, die sodann wie eine Fackel aufleuchtet. Hinsichtlich Dunkelheitseffekten und –zaubern zählt dieser Effekt als Lichtzauber des Grades 0 + 1 Zaubergrad pro 2 Okkultistenstufen. Dieses Licht währt für 1 Minute pro Okkultistenstufe. Sollte mit der Waffe ein Kritischer Treffer erzielt werden, kann der Träger wählen, den Lichteffekt auf der Waffe zu beenden und dafür den getroffenen Gegner für 1W4 Runden damit zu umgeben. Ein derart leuchtendes Ziel kann weder von Tarnung noch Unsichtbarkeit profitieren oder Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ablegen, um nicht gesehen zu werden. Alle Angriffswürfe gegen das erleuchtete Ziel erhalten einen Situationsbonus von +2.

Gezielter Flächeneffekt (ÜF): Wenn du einen Flächeneffektzauber der Schule der Hervorrufungsmagie wirkst, kannst du eine Anzahl an Fokuspunkten aufwenden (maximal in Höhe deines IN-Modifikators), um eine entsprechende Anzahl an Feldern im Wirkungsgebiet von der Wirkung auszunehmen.

Lichtkugel (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine wirbelnde Lichtkugel zu erschaffen, die deinen Befehlen gehorcht. Diese Kugel erleuchtet die Umgebung wie der Zauber *Licht*. Du bist in der Lage ihr zu befehlen, über deiner Schulter zu schweben und sich mit dir zu bewegen. Als Bewegungsaktion kannst du sie anweisen, sich maximal 9 m weit von dir zu entfernen, sollte sie jemals weiter als 9 m von dir entfernt sein, kehrt sie zu dir zurück und schwebt über deiner Schulter. Ab der 5. Stufe kannst du die Lichtkugel einen maximal 9 m weit entfernten Gegner mit einem Berührungsangriff angreifen lassen; trifft der Angriff, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht durch den Lichtblitz für 1W4 Runden den Zustand Blind zu erhalten. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes erlischt die Lichtkugel sodann. Ansonsten hat diese Fähigkeit eine Wirkungsdauer von 1 Stunde pro Okkultistenstufe. Du kannst maximal 1 Lichtkugel gleichzeitig besitzen. Solltest du diese Fähigkeit erneut einsetzen, erlischt die zuletzt erschaffene Lichtkugel augenblicklich.

Schulenfähigkeiten der Illusionsmagie

Schulenfähigkeiten der Illusionsmagie gestatten es dem Okkultisten, die Sinneswahrnehmung zu verzerren und Kreaturen vor der Entdeckung zu bewahren.

Paraphernalien: Hut, Kristall, Maske, Prisma, Ring.

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Illusionsmagie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Verzerren (ZF): Das Paraphernum erlaubt seinem Träger, seine Gestalt und Position zu verzerren, und schützt ihn so vor Schaden. Als Standard-Aktion kann der Träger eine Fehlschlagschance aufgrund von Tarnung erhalten, deren Höhe 5% pro in das Paraphernum investierten Fokuspunkt beträgt (maximal 5% + 5% pro 2 Okkultistenstufe), bis er selbst einen Angriff ausführt. Die Fehlschlagchance steigt nicht über 50%, allerdings erlangt der Träger dann alle relevanten Vorteile von *Unsichtbarkeit*. Kreaturen mit *Unsichtbares sehen*, *Wahrer Blick* oder ähnlichen Fähigkeiten ignorieren diese Fehlschlagschance.

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Illusionsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Schwache Sinnestäuschung (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine schwache Sinnestäuschung zu erschaffen. Diese kann wie *Geisterhaftes Geräusch* oder *Einfaches Trugbild* funktionieren und währt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Okkultistenstufe. Beginnend mit der 7. Stufe währt es für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Okkultistenstufe, du kannst ferner die Sinnestäuschung sich während ihrer Wirkungsdauer als Reaktion auf den Eintritt einer vorherbestimmten Bedingung ein Mal verändern lassen.

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Illusionsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das Klassenmerkmal Schulenfähigkeiten erlangen:

Blendender Strahl (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen vielfarbigen Strahl auf ein maximal 9 m weit entferntes Ziel zu verschießen. Dies erfordert einen Berührungsangriff im Fernkampf; trifft dieser, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Blind, sofern es nicht mehr Trefferwürfel besitzt als du Okkultistenstufen, andernfalls erhält er für 1 Runde den Zustand Geblendet (WIL, keine Wirkung in beiden Fällen). Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes ist das Ziel sodann für 1 Tag gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Illusionseffekt.

Luftspiegelung (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um einen Bereich in Illusionen zu hüllen und so sein Aussehen zu verändern. Pro Okkultistenstufe kannst du auf einen Würfel mit 1,50 m Seitenlänge einwirken und dessen Aussehen auf eine Weise verändern, dass er sich immer noch in die Umgebung einfügt. Du könntest z.B. eine Tür oder einen Wand verbergen, einen Tisch von Nahrungsbergen bedeckt erscheinen lassen oder sogar die Illusion einer Grube erzeugen. Du kannst mit dieser Fähigkeit nichts und niemanden unsichtbar machen, wohl aber das Aussehen eines Gegenstandes verändern oder eine Illusion erschaffen, hinter der man sich verstecken kann. Dies funktioniert wie *Mächtiges Trugbild*. Kreaturen, die körperlich mit der Illusion interagieren, können einen Willenswurf ablegen, um die Luftspiegelung zu durchschauen. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Maskerade (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um das Aussehen einer berührten Kreatur anzunehmen. Sollte diese Kreatur dir gegenüber nicht Freundlich eingestellt sein, erfordert dies einen Berührungsangriff im Nahkampf, allerdings steht dem Ziel kein Rettungswurf gegen den Effekt zu. Du erhältst einen Situationsbonus auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden in Höhe deiner Okkultistenstufe +10, um wie die berührte Kreatur (und nur diese) auszusehen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit den Boni durch Verwandlungszauber oder Zauber wie *Selbstverkleidung*. Während du diese Fähigkeit nutzt, vermagst du deine Verkleidung als Standard-Aktion verändern, indem du eine andere Kreatur berührst und ihr Aussehen annimmst. Du kannst diesen Effekt jederzeit beenden; er währt normalerweise 10 Minuten pro Okkultistenstufe, die Wirkungsdauer kann aber neu gestartet werden, indem du 1 weiteren Fokuspunkt aufwendest. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Schattenbestie (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und eine oder mehrere Bestien aus Schatten herbeirufen. Dies funktioniert wie *Schattenbeschwörung*, kann aber nur die Effekte von *Monster herbeizaubern* kopieren. Auf diese Weise erschaffene Kreaturen fügen jenen, die die Illusion anzweifeln, nur 50% des normalen Schadens zu und betreffen diese auch nur zu 50% mit ihren nichtschädigenden Effekten. Diese Fähigkeit kann jeden Zauber der Kategorie *Monster herbeizaubern* bis hoch zu *Monster herbeizaubern V* duplizieren. Der maximal mögliche Zaubergrad dieser Fähigkeit steigt pro 2 Okkultistenstufen jenseits der 9. Stufe um 1 (bis hin zu *Monster herbeizaubern IX* mit der 17. Stufe). Egal welcher Zauber nachgeahmt wird, die Kreaturen verbleiben für 1 Runde pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 9. Stufe erreicht haben.

Unauffälligkeit (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dich unsichtbar zu machen (wie *Unsichtbarkeit*). Dieser Effekt währt 1 Minute pro Okkultistenstufe. Du kannst 2 Fokuspunkte statt 1 Punkt aufwenden, um anstelle von dir selbst eine bereitwillige, angrenzende Kreatur unsichtbar zu machen. Kreaturen, die du mit dieser Fähigkeit unsichtbar machst, können von dir immer noch gesehen werden. Sollte die unsichtbare Kreatur einen Angriff ausführen oder eine andere Handlung, welche die Unsichtbarkeit beenden würde, kannst du augenblicklich 1 weiteren Fokuspunkt aufwenden, um die Unsichtbarkeit aufrechtzuerhalten, sofern die Kreatur maximal 9 m weit von dir entfernt ist. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Verhüllte Gestalt (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dein Äußeres hinter einer Illusion zu verbergen (wie *Selbstverkleidung*). Der Effekt währt 1 Minute pro Okkultistenstufe. Ab der 5. Stufe kannst du stattdessen 2 Fokuspunkte aufwenden, um als Kreatur einer anderen Kreaturenart

zu erscheinen, musst aber deine Größenkategorie beibehalten. Beginnend mit der 7. Stufe kannst du 1 zusätzlichen Fokuspunkt aufwenden, um diese Fähigkeit auf eine andere, bereitwillige Kreatur anzuwenden.

Schulenfähigkeiten der Nekromantie

Schulenfähigkeiten der Nekromantie können Untote kontrollieren und den Lebenden Schaden zufügen.

Paraphernalien: Knochen, Münze, Puppe, Robe, Totenschädel, Trommel.

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Nekromantie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Nekromantischer Fokus (ÜF): Das Paraphernum verleiht seinem Besitzer größere Macht über Untote. Wer es besitzt, kann zusätzliche 2 Trefferwürfel an Untoten pro investiertem Fokuspunkt kontrollieren (maximal 4 x Okkultistenstufe an TW). Ein Zauberkundiger, der das Paraphernum besitzt, kann es als zusätzliche Fokuskomponente bei Zaubern der Schule der Nekromantie einsetzen, welche Untote erschaffen. In diesem Fall erschafft er zusätzliche Untote in Höhe der zusätzlich kontrollierbaren TW (wende diesen Effekt erst an, nachdem du die TW z.B. aufgrund von *Ort entweihen* schon verdoppelt hast). Untote erleiden einen Malus von -1 pro 4 in das Paraphernum investierten Fokuspunkten gegen Zauber, die von ihrem Besitzer gewirkt werden.

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Nekromantie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Furcht (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine lebende Kreatur mit Schrecken zu erfüllen. Das Ziel darf sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befinden und darf gegen den Effekt einen Willenswurf ablegen. Sollte dieser scheitern und die Kreatur nicht über mehr Trefferwürfel verfügen als du, erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Verängstigt; sollte sie über mehr TW als du verfügen, erhält sie stattdessen den Zustand Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Nekromantie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das gleichnamige Klassenmerkmal erlangen:

Fleischfäule (ZF): Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ablegen und 1 Fokuspunkt aufwenden, um das Fleisch einer lebenden Kreatur verwesen zu lassen. Trifft der Angriff, erleidet das Ziel 1W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Okkultistenstufe. Pro 4 Okkultistenstufen jenseits der 3. Stufe erleidet das Ziel weitere 1W8 Schadenspunkte (maximal 5W8 + 19 mit der 19. Stufe). Sollte dein Berührungsangriff nicht treffen, geht auch der genutzte Fokuspunkt verloren. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Geisterschleier (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dich mit einem Schleier geisterhafter Energie zu umgeben. Du erlangst eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe von 1W6 + deiner Okkultistenstufe. Dieser Schleier währt für 1 Minute pro Okkultistenstufe, sofern die temporären Trefferpunkte nicht vorher verbraucht werden. Diese temporären Trefferpunkte sind nicht mit sich selbst, wohl aber mit solchen aus anderen Quellen kumulativ. Ab der 4. Stufe erhältst du für die Dauer, welche der Schleier besteht, zudem einen Resistenzbonus auf alle Rettungswürfe gegen Furchteffekte, Todeseffekte und Zauber oder Effekte, welche negative Stufe verleihen oder negativen Energieschaden verursachen (sofern die Zauber oder Effekte einen Rettungswurf gestatten). Dieser Bonus entspricht 1 + 1 pro 4 Okkultistenstufen jenseits der 4. Stufe (maximal +5 mit der 20. Stufe). Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Schmerzen (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine Welle aus Schmerzen zu entfesseln. Diese Welle trifft alle anderen Kreaturen in einer Explosion mit 6 m Radius, deren Zentrum innerhalb von 30 m Entfernung liegen muss. Alle lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich werden von Schmerzen gemartert und erleiden für 1 Runde pro Okkultistenstufe den Zustand Kränkelnd; betroffene Kreaturen können einen Willenswurf ablegen, um die Wirkungsdauer auf 1 Runde zu reduzieren. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schmerzeffekt[ABR]. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Seelengebundene Puppe (ÜF): Als Volle Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um aus einem Knochen, Totenschädel oder einer Puppe eine Seelengebundene Puppe zu erschaffen. Solltest du einen Knochen oder Schädel verwenden, bilden deine Kräfte um diesen herum eine sehr kleine oder kleine Fleischpuppe, die vage der Kreatur ähnelt, der der Knochen entnommen wurde. Im Falle einer Puppe erwacht diese zum Leben. Behandle diese Seelengebundene Puppe wie einen Vertrauten, deine effektive Magierstufe entspricht diesbezüglich deiner Okkultistenstufe. Wenn der Knochen oder Schädel einer passenden Kreatur gehörte oder die Puppe dieser ähnelt, kannst du einen der Vertrauten wählen, der auch Magiern zur Wahl steht. Andernfalls kannst du Knochen oder Schädel eines Humanoiden, bzw. eine humanoide Puppe verwenden, um der Seelengebundenen Puppe die Spielwerte eines Homunkulus[MHB] zu verleihen (sie erlangt aber nicht die Fähigkeiten Fliegen, Giftiger Biss oder Telepathische Verbindung). Diese Kreatur ist ein Konstrukt, dessen Gesinnung der deinen entspricht. Du kannst stets nur über eine Seelengebundene Puppe verfügen. Die Puppe wird für 10 Minuten pro Okkultistenstufe belebt.

Untoter Diener (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um ein menschliches Skelett[MHB] oder einen menschlichen Zombie[MHB] aus dem Boden hervorkriechen zu lassen, welcher dir sodann für 10 Minuten pro Okkultistenstufe dient, sofern er nicht vorher zerstört wird. Dieser Diener verfügt über eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe deiner unmodifizierten Höchsttrefferpunktezahl. Er verwendet auch deinen GAB und erhält einen Bonus auf Schadenswürfe in Höhe deiner halben Okkultistenstufe. Ab der 5. Stufe kannst du als Augenblickliche Aktion 1 Fokuspunkt aufwenden, wenn der Diener zerstört werden würde, solange du nicht weiter als mittlere Entfernung von ihm entfernt bist (30 m +3 m pro Stufe), um ihn auf volle Trefferpunkte zu heilen. Ab der 9. Stufe bist du in der Lage, einem Skelett-Diener die Schablone Blutskelett oder Feuerskelett, bzw. einem Zombie-Diener die Schablone für einen Schnellen Zombie zu verleihen. Beginnend mit der 13. Stufe teilt sich der Diener in zwei Diener auf, wenn du eine Augenblickliche Aktion nutzt, um seine Trefferpunkte wieder voll aufzufüllen; du kannst maximal über eine Anzahl an Dienern in Höhe deiner halben Ok-

kultistenstufe verfügen. Ab der 17. Stufe erlangt der Diener ein Gemeinschaftstalent deiner Wahl.

Verfluchter Verstand (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur mit deinen übersinnlichen Kräften zu verfluchen. Wähle einen der folgenden Effekte: Gedächtnislücke, Mentaler Block oder Schmerzhafte Verwirrung. Solltest du Gedächtnislücke wählen, verliert das Ziel die Erinnerung an eine Anzahl der letzten Stunden in Höhe deiner Okkultistenstufe. Wählst du Mentaler Block, kannst du ihm nach Maßgabe des SL eine bestimmte Aktion untersagen (z.B. mit einer Art von Waffe anzugreifen, einen bestimmten Zauber zu wirken oder dergleichen) Das Ziel kann die betreffende Aktion nur ausführen, wenn ihm zuvor ein Willenswurf gelingt, darf aber weiterhin andere Aktionen ausführen, sollte der Willenswurf misslingen. Sollte es die verbotene Aktion in aufeinanderfolgenden Runden wieder und wieder versuchen, erhält es so lange einen kumulativen Bonus von +2 auf den Rettungswurf, bis dieser gelingt. Solltest du Schmerzhafte Verwirrung wählen, ist das Ziel für 1W4 Runden verwirrt, wann immer es durch einen Kritischen Treffer Schaden erleidet. Dem Ziel steht jeweils ein Willenswurf zu, um den Effekt zu beenden. Dieser Effekt währt für 1 Tag pro Okkultistenstufe. Eine Kreatur kann stets nur unter dem Effekt eines solchen Fluches stehen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Flucheffekt [ABR]. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Schulenfähigkeiten der Verwandlungsmagie

Die Schulenfähigkeiten der Verwandlungsmagie können die Eigenschaften von Gegenständen und Kreaturen verändern.

Paraphernalien: Gürtel, Sandalen, Stiefel, Waffe, Weste.

Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Verwandlungsmagie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Körperliche Verbesserung (ÜF): Das Paraphernum verbessert den Leib ihres Trägers. Wähle ein körperliches Attribut, wenn du Fokuspunkte in das Paraphernum investierst. Es verleiht einen temporären Verbesserungsbonus auf diesen Attributswert von +2 je 3 investierten Fokuspunkten (maximal +2 auf der 1. Stufe, plus weitere 2 pro 6 Okkultistenstufen).

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Verwandlungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Waffe verbessern (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und einer berührten Waffe einen Verbesserungsbonus verleihen. Der Bonus ist 1 + 1 pro 6 Okkultistenstufen (maximal +4 mit der 18. Stufe). Dieser Verbesserungsbonus ist kumulativ mit einem eventuellen Verbesserungsbonus der Waffe (maximal +5). Du kannst der Waffe eine besondere Waffeneigenschaft verleihen, deren Verbesserungsbonuspreis maximal dem verliehenen Verbesserungsbonus entsprechen darf. Ein Gegenstand muss aber über wenigstens einen Verbesserungsbonus von +1 verfügen, damit ihr eine besondere Waffeneigenschaft verliehen werden kann. Diese Boni bestehen für 1 Minute.

Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Verwandlungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das Klassenmerkmal Schulenfähigkeiten erlangen:

Eruptive Geschwindigkeit (ZF): Als Schnelle Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dir selbst einen Geschwindigkeitsausbruch zu verleihen. Dies erhöht deine Bewegungsrate am Boden für 1 Minute um 9 m. Diese Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Größe verändern (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und eine Kreatur berühren, um seine Größenkategorie zu verändern. Du kannst die Größe der Kreatur um einen Schritt vergrößern oder verkleinern (wie *Person vergrößern* oder *Person verkleinern*, allerdings nicht durch der Kreaturenart beschränkt). Sollte die Kreatur dir gegenüber feindselig eingestellt sein, ist ein Berührungsangriff im Nahkampf erforderlich und der Kreatur steht ein Zähigkeitswurf zu, um den Effekt zu vereiteln. Dieser Effekt währt 1 Runde pro Okkultistenstufe. Du kannst diese Fähigkeit nicht bei Kreaturen anwenden, deren Größe bereits verändert ist.

Hand des Philosophen (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und eine Waffe berühren, um ihr die Eigenschaften eines besonderen Material zu verleihen. Du kannst ihr die Eigenschaften von Kaltem Eisen oder Silber für 1 Minute pro Okkultistenstufe verleihen. Beginnend mit der 4. Stufe - und dann alle weiteren 4 Okkultistenstufen - kannst du eine weitere Waffe als Teil dieser Fähigkeit berühren, um ihr denselben Vorteil zu verleihen (dies kostet dies immer noch nur 1 Fokuspunkt). Ab der 11. Stufe vermagst du einer von dieser Fähigkeit betroffenen Waffe die Eigenschaften von Adamant zu verleihen (eine solche Waffe kann nur Schadensreduzierung überwinden, nicht aber Härte).

Schnelligkeit (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dir oder einem willigen, berührten Ziel übernatürliche Schnelligkeit und Reflexe zu verleihen. Dies funktioniert wie *Hast*, der Bonus auf RK und Reflexwürfe steigt aber auf +2. Dieser Effekt währt 1 Runde pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Schwerkraft überwinden (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt) zu verleihen. Dieser Effekt währt 1 Minute pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Telekinetische Meisterschaft (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um dir selbst telekinetische Kräfte zu verleihen. Dies funktioniert wie *Telekinese*, du musst dich aber nicht konzentrieren, um den Effekt aufrechtzuerhalten und als Standard-Aktion einzusetzen. Dieser Effekt währt 1 Runde pro Okkultistenstufe. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 9. Stufe erreicht haben.

Schulenfähigkeiten der Verzauberungsmagie

Die Schulenfähigkeiten der Verzauberungsmagie erlauben es dem Okkultisten, den Geist seiner Feinde zu verwirren und sie zu bezaubern.

Paraphernalien: Halskette, Helm, Krone, Musikinstrument, Rauchfass.

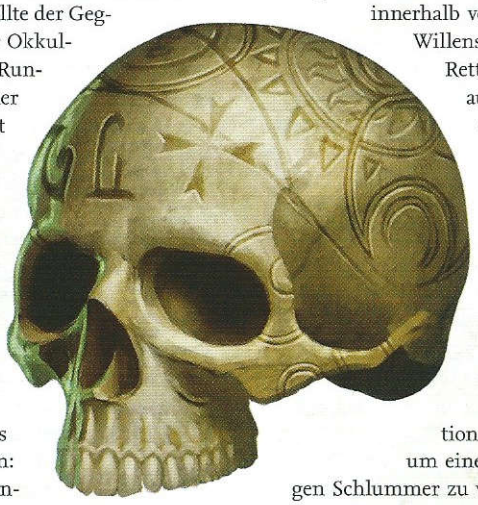
Nachhallende Schulenfähigkeit: Wenn der Okkultist in ein Verzauberungsmagie-Paraphernum Fokuspunkte investiert, verleiht dieses ihm folgende Nachhallende Schulenfähigkeit, deren

Vorteile der Träger des Paraphernums genießt, bis der Okkultist seine Fokuspunkte erneuert:

Ruhmreiche Präsenz (ÜF): Das Paraphernum ruft die Präsenz jener ins Gedächtnis, die es in der Vergangenheit getragen haben. Der Träger erlangt einen Kompetenzbonus von +1 pro 2 investierten Fokuspunkten (maximal 1 +1 pro 4 Okkultistenstufen) auf alle charismabasierenden Fertigkeits- und Attributswürfe.

Grundlegende Schulenfähigkeit: Alle Okkultisten, welche mit Paraphernalien umzugehen lernen, erhalten die folgende Schulenfähigkeit:

Geist vernebeln (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um den Verstand eines maximal 9 m entfernten Gegner zu vernebeln. Der Gegner erleidet für 1 Runde den Zustand Benommen, sollte er nicht über mehr Trefferwürfel verfügen als du an Okkultistenstufen. Sollte der Gegner über mehr TW verfügen als du über Okkultistenstufen, erleidet er stattdessen für 1 Runde den Zustand Wankend. Dem Gegner steht ein Willenswurf zu, um den Effekt zu vereiteln. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes ist das Ziel für eine Minute gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.



Schulenfähigkeiten: Neben der Grundlegenden Schulenfähigkeit können Okkultisten, welche mit Verzauberungsmagie-Paraphernalien umzugehen lernen, aus den folgenden Schulenfähigkeiten wählen, wenn sie eine Schulenfähigkeit über das gleichnamige Klassenmerkmal erlangen:

Erzwungenes Bündnis (ZF): Als Standard-Aktion kannst du den Verstand einer lebenden Kreatur so verändern, dass sie sich für einen Freund und Verbündeten hält. Sollte sie derselben Kreaturenart wie du angehören, kostet dich diese Fähigkeit 1 Fokuspunkt, ansonsten 2 Fokuspunkte. Der Kreatur steht ein Willenswurf gegen diesen Effekt zu; misslingt der Rettungswurf, behandelt dich die Kreatur als Verbündeten und versucht nicht, dir Schaden zuzufügen (dies gilt nicht für deine Verbündeten). Du kannst die Kreatur auffordern, dich direkt zu unterstützen, allerdings steht ihr dann zum Ende jeder Runde ein neuer Willenswurf zu, um den Effekt zu beenden. Andernfalls währt dieser Effekt 1 Runde pro Okkultistenstufe. Dies ist geistesbeeinflussender Effekt. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Gehorsam (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und einer lebenden Kreatur einen Befehl geben. Dies funktioniert wie *Befehl*. Das Ziel darf maximal 9 m entfernt und imstande sein, deinen Befehl zu verstehen. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen diesen Effekt zu. Sollte es derselben Kreaturenart angehören wie du, erleidet es einen Malus von -2 auf den Rettungswurf.

Inspirierter Angriff (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden und eine berührte lebende Kreatur inspirieren. Die Kreatur erhält einen Moralbonus von 1 + 1 pro 6 Okkultistenstufen (maximal +4 mit der 18. Stufe). Dieser Bonus zählt auch auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Dieser Bonus währt 1 Minute.

Lähmendes Muster (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um ein Muster aus okkulter Energie zu schaffen, welches einer lebenden Kreatur den Zustand Gelähmt verleiht. Das Ziel darf nicht weiter als 9 m entfernt sein und kann einen Willenswurf ablegen, um dem Effekt zu entgehen. Sollte der Rettungswurf misslingen, ist das Ziel für 1 Runde pro 2 Okkultistenstufen gelähmt. Am Ende jedes Zuges kann das Ziel einen Willenswurf ablegen, um die Lähmung zu beenden und stattdessen für die restliche Wirkungsdauer den Zustand Wankend zu erhalten. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Mentale Disharmonie (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um den Verstand einer lebenden Kreatur innerhalb von 9 m zu stören. Der Kreatur steht ein Willenswurf gegen den Effekt zu. Misslingt der Rettungswurf, kann sich die Kreatur nicht auf Zaubereffekte konzentrieren und muss einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + doppeltem Zaubergrad bestehen, um einen Zauber zu wirken. Die betroffene Kreatur erleidet einen Malus von -4 auf diesen Wurf, falls der Zauber eine Gedankenkomponente enthält. Während die Kreatur unter diesem Effekt steht, erleidet sie einen Malus von -2 auf alle Willenswürfe. Dieser Effekt währt 1 Runde pro Okkultistenstufe.

Traumwandler (ZF): Als Standard-Aktion kannst du 1 Fokuspunkt aufwenden, um eine lebende Kreatur in einen tiefen, geistigen Schlummer zu versetzen, so dass es die Welt als Traum betrachtet. Das Ziel darf nicht weiter als 9 m entfernt sein und kann einen Willenswurf gegen den Effekt ablegen. Misslingt der Rettungswurf, schläft die Kreatur ein und betrachtet die Welt um sich herum als Traum. Sie fällt nicht zu Boden und erhält so den Zustand Liegend, lässt aber alles fallen, was sie in Händen hält. In diesem Zustand kann die Kreatur keine Aktionen ausführen, ist aber nicht im Zustand Hilflos, da sie auch Gefahren als Teil ihres Traumes wahrnimmt. Die Kreatur schläft für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Okkultistenstufe, sollte sie nicht vorher Schaden erleiden – jeder erlittene Schaden weckt sie. Am Ende jeden Zuges steht ihr ein weiterer Willenswurf zu, um den Effekt zu beenden. Sie kann manipuliert oder untersucht werden, ohne sie aufzuwecken. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Unabhängig vom Erfolg des ersten Willenswurfes ist das Ziel dann 24 Stunden lang gegen diesen Effekt immun. Um diese Schulenfähigkeit zu wählen, musst du wenigstens die 3. Stufe erreicht haben.

Okkultistenzauber

Okkultisten haben Zugang zu den folgenden Zaubern, sofern sie die dazugehörigen Zauberschulen beherrschen. Ein Zauber wird als auf der Zauberliste des individuellen Okkultisten befindlich behandelt, wenn dieser die dazugehörige Zauberschule im Rahmen des Klassenmerkmals Zauberschulen gewählt hat. Sobald er eine Zauberschule gewählt hat, werden alle Zauber dieser Schule hinsichtlich zauberwirkender und zauberauslösender magischer Gegenstände so behandelt, als wären sie auf seiner Liste. Viele

dieser Zauber findest du im *Grundregelwerk*. Im vorliegenden Band befindliche Zauber sind mit einem Sternchen (*) markiert und in Kapitel 4 zu finden, bei den übrigen richte dich bitte nach den hochgestellten Kürzeln. Der Okkultist wirkt alle Zauber als Mentale Zauber.

Okkultistenzauber des Grades 0

Bannmagie: *Resistenz.*
Beschwörungsmagie: *Stabilisieren, Wasser erschaffen.*
Erkenntnismagie: *Aussieben*[EXP], *Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Richtung wissen, Psychometrischen Gegenstand entdecken**.
Hervorrufungsmagie: *Aufblitzen, Funken*[EXP], *Licht, Tanzende Lichter, Telekinetisches Geschoss**.
Illusionsmagie: *Geisterhaftes Geräusch.*
Nekromantie: *Ausbluten, Erschöpfende Berührung, Plappernde Leiche**.
Verwandlungsmagie: *Ausbessern, Botschaft, Magierhand, Nahrung und Wasser reinigen, Öffnen/Schließen.*
Verzauberungsmagie: *Benommenheit.*

Okkultistenzauber des 1. Grades

Bannmagie: *Alarm, Dringender Schritt*[ABR II], *Friedenssiegel*[ABR II], *Portal zuhalten, Schild, Schockschild*[ABR II], *Schützende Waffe*[ABR II], *Schutz vor Hexereien*[ABR].
Beschwörungsmagie: *Eisdolch*[ABR], *Leichte Wunden heilen, Magierrüstung, Reittier, Unauffälliger Diener, Zurückkehrende Waffe*[ABR II].
Erkenntnismagie: *Erhöhte Aufmerksamkeit*[ABR VI], *Gedankenverbindung**, *Gefahrensinn*[ABR], *Gegenstand lesen**, *Geheimtüren entdecken, Identifizieren, Krankheit erkennen*[ABR], *Oberflächliche Gedanken lesen**, *Schlingen und Fallen entdecken, Sprachen verstehen, Verwandtschaft wahrnehmen*[ABR VI].
Hervorrufungsmagie: *Brennende Hände, Schockgriff, Schwebende Scheibe.*
Illusionsmagie: *Illusion der Ruhe*[ABR II], *Magische Aura, Musikinstrument verändern*[ABR VI], *Quintessenz**, *Schattenwaffe*[ABR], *Selbstverkleidung, Stilles Trugbild, Verschwinden*[EXP], *Verschwommene Bewegung*[ABR VI], *Waffe tarnen*[ABR VI], *Wertloser Anschein**, *Zauber verbergen*[EXP].
Nekromantie: *Furcht auslösen, Leiche kompostieren*[ABR], *Leiche verwandeln*[EXP], *Leiche wiederherstellen*[ABR], *Leichte Wunden verursachen.*
Verwandlungsmagie: *Ameisenstärke*[EXP], *Austilgen, Befreiender Befehl*[ABR II], *Beschädigen*[EXP], *Bleiklingen*[EXP], *Durchschlagende Geschosse*[EXP], *Federfall, Gegenstand aufladen**, *Geruchlosigkeit*[EXP], *Geschärfte Sinne*[EXP], *Handwerkers Fluch*[EXP], *Handwerkers Glück*[EXP], *Improvisierte Waffe ausbalancieren*[ABR VI], *Jugendliche Erscheinung*[ABR], *Magische Waffe, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Schmetterscherben*[ABR VI], *Spiegelglanz*[ABR VI], *Spurloses Gehen, Stimme verändern*[ABR], *Waffe oder Rüstung verstärken*[ABR II], *Weiter Schuss*[ABR II], *Windstärke anpassen*[EXP], *Zusammenflicken*[ABR II].
Verzauberungsmagie: *Befehl, Gedächtnislücke*[EXP], *Handlung untersagen*[ABR], *Hypnose, Mörderischer Befehl*[ABR], *Person bezaubern, Schlaf, Seite einprägen*[ABR VI].

Okkultistenzauber des 2. Grades

Bannmagie: *Arkanes Schloss, Energien widerstehen, Gegenstand verbergen, Kugelschild*[ABR II], *Mentale Sprengfalle**, *Rote Haut*[ABR VI].
Beschwörungsmagie: *Absorbierende Barriere*[ABR II], *Gegenstand apportieren**, *Gift verzögern, Glitzerstaub, Mittelschwere Wunden heilen, Reittier (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Zurückkehrende Waffe (Gemeinschaftliches)*[ABR II].
Erkenntnismagie: *Abdrücke lesen*[EXP], *Aura analysieren**, *Fallen finden, Gegenstand aufspüren, Geschichte des Blutes*[EXP], *Geteilte Erinnerung*[ABR], *Schatzkarte erschaffen*[EXP], *Sprache weitergeben*[EXP], *Unsichtbares sehen, Vorahnung, Zustand.*
Hervorrufungsmagie: *Brennender Blick*[EXP], *Dauerhafte Flamme, Defensive Entladung*[ABR], *Dunkelheit, Flammenkugel, Geisterpeitsche**, *Geräuschexplosion, Plündernde Hand*[ABR II], *Schützender Schatten*[ABR], *Schützendes Lagerfeuer*[EXP], *Windstoß, Wintereinbruch*[ABR II], *Zerbersten.*
Illusionsmagie: *Andere verkleiden*[ABR], *Einfaches Trugbild, Falsche Eindrücke erzeugen**, *Geisterhafte Verkleidung*[ABR], *Geistesduell beginnen**, *Irreführung, Magischer Mund, Phantomfalle, Spiegelbilder, Symbol der Spiegelbilder*[ABR], *Unsichtbarkeit, Verschwimmen, Zauber verbergen (Gemeinschaftliches)*[ABR II].
Nekromantie: *Besessene Haut*[ABR], *Blutendes Auge*[ABR II], *Erschrecken, Falsches Leben, Gegenstand in Besitz nehmen (Schwächeres)**, *Geist austreiben**, *Geisterhand, Giftanfälligkeit*[ABR], *Mittelschwere Wunden verursachen, Tote beleben (Schwaches)* [ABR].
Verwandlungsmagie: *Ameisenstärke (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Blick durch eigene Augen*[EXP], *Bogenstock*[ABR II], *Dunkelsicht, Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP], *Entstellende Berührung*[ABR], *Gift beschleunigen*[EXP], *Gleiten*[EXP], *Holz formen Holz krümmen, Klagelied des Geisterbanns*[EXP], *Klopfen, Luftweg (Schwächerer)*[ABR VI], *Magisches Belagerungsgerät*[ABR II], *Meisterarbeit*[ABR], *Metall erhitzen, Metall kühlen, Mühelose Rüstung*[ABR II], *Reparieren, Schweben, Seide zu Stahl*[ABR], *Seiltrick, Sicherer Halt*[ABR II], *Spiegelversteck*[ABR VI], *Spinnenklettern, Telekinetisches Zusammenbauen*[ABR II], *Treffsichere Waffe*[ABR II], *Unstillbarer Hunger*[EXP], *Verhalten durchschauen*[EXP], *Vielseitige Waffe*[EXP], *Waffe oder Rüstung verstärken (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Wildheit des Dachses*[ABR].
Verzauberungsmagie: *Abneigung**, *Fähiger Verstand*[ABR VI], *Gefühle besänftigen, Geschenk fordern**, *Monsterbenommenheit, Schmerz verursachen**, *Taktisches Können*[ABR II], *Waffenumgang verleihen*[ABR II].

Okkultistenzauber des 3. Grades

Bannmagie: *Eindrücke tilgen**, *Energien widerstehen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Explosive Runen, Magie bannen, Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Chaotisches, Schutzkreis gegen Gutes, Schutzkreis gegen Rechtschaffenes, Schutz vor Energie, Thaumaturgischer Kreis**, *Unauffindbarkeit, Windumhang*[EXP].
Beschwörungsmagie: *Geisterross, Nahrung und Wasser erschaffen, Phantomfahrzeuglenker*[ABR II], *Niedere Erschaffung, Schwere Wunden heilen, Symbol der Heilung*[ABR], *Tintenschlange.*
Erkenntnismagie: *Arkaner Blick, Aura verfolgen*[EXP], *Gedanken suchen*[EXP], *Hellhören/Hellsehen, Retrokognition**, *Schwäche aufspüren*[ABR II], *Sprache weitergeben (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Symbol der Enthüllung*[ABR], *Verkleidung durchschauen*[ABR VI], *Zeuge*[ABR].

Hervorrufungsmagie: *Blitz, Blitze herbeirufen, Feuerball, Leuchtender Pfeil*[ABR II], *Notfalltalisman**, *Schmerzhafte Bestrafung*[ABR], *Tageslicht, Tiefere Dunkelheit, Unsichtbarkeit aufheben, Windwand, Winzige Hütte, Zwielichtklinge*[EXP].

Illusionsmagie: *Aura verändern**, *Flexible Verkleidung*[ABR VI], *Höllische Vision*[ABR], *Illusionschrift, Mächtiges Trugbild, Sphäre der Unsichtbarkeit, Standort vortäuschen.*

Nekromantie: *Fluch, Heilung stehlen* [ABR II], *Sand der Zeit*[ABR], *Sanfte Ruhe, Untätiger Geist**, *Schwere Wunden verursachen, Tote beleben, Unterschwellige Besessenheit**, *Vergiftung weitergeben*[ABR].

Verwandlungsmagie: *Bluthund*[EXP], *Dunkelsicht (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Flammenpfeil, Fliegen, Gasförmige Gestalt, Gegenstand schrumpfen, Gegner schweben lassen*[ABR II], *Hast, Magisches Schutzgewand, Magische Waffe (Mächtige), Metallmacht*[ABR VI], *Resistenz gegen Alterung (Schwächere)*[ABR], *Schärfen, Spinnenklettern (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Stein formen, Symbol des Verlangsamens*[ABR], *Unlöschbarer Durst* [EXP], *Verborgene Seite, Verlangsamen, Zahllose Augen*[ABR].

Verzauberungsmagie: *Einflüsterung, Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren* [ABR], *Person festhalten, Symbol des Lachens*[ABR VI], *Tiefer Schlaf.*

Okkultistenzauber des 4. Grades

Bannmagie: *Bewegungsfreiheit, Dimensionsanker, Feuerfalle, Fluch der Zauberplage*[ABR], *Fortschicken, Immunität gegen Zauber, Klingenkranz*[ABR II], *Konstrukt beruhigen*[ABR], *Kugel der Unverwundbarkeit (Schwächere), Schutzhülle des Lebens*[EXP], *Steinhaut, Symbol des Versiegelns*[ABR], *Unauffindbarkeit (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Unzerbrechliches Konstrukt*[ABR], *Verzauberung brechen, Vorgetäuschte Verzauberung*[ABR VI], *Wahre Gestalt*[EXP].

Beschwörungsmagie: *Dimensionstür, Geisterross (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Höhere Erschaffung, Kritische Wunden heilen, Phantomstreitwagen*[ABR II].

Erkenntnismagie: *Arkaner Blick, Ausspähung, Ausspähung entdecken, Kontakt zu anderen Ebenen, Kreatur aufspüren, Sonde**, *Symbol der Ausspähung*[ABR].

Verzauberungsmagie: *Benommenheit (Massen-)*[ABR], *Fluch des Ekels*[ABR], *Jäger der Externaren*[ABR VI], *Monster bezaubern, Monster festhalten, Symbol der Überredung, Symbol des Schlafes, Verstand auslöschen**, *Verstand tauschen**, *Verwirrung.*

Hervorrufungsmagie: *Aetherische Splitter**, *Blitzkugeln*[EXP], *Brüllen, Eissturm, Eiswand. Emotionale Klinge**, *Feuerschild, Feuerwand, Flammenkugel (Mächtige)*[ABR VI], *Notfallschriftrolle*[ABR VI], *Unerträgliche Helligkeit*[ABR VI], *Unverwüstliche Sphäre, Verständigung, Windstrom*[EXP].

Illusionsmagie: *Geladene Spiegelbilder*[ABR II], *Illusionswand, Symbol des Schlagens*[ABR II], *Unsichtbarkeit (Mächtige), Wanderndes Sternenfunkeln*[EXP].

Nekromantie: *Beschwörer mitverletzen*[ABR II], *Besessenheit**, *Falsches Leben (Mächtiges)*[ABR], *Furcht, Gegenstand in Besitz nehmen**, *Kritische Wunden verursachen, Symbol der Furcht, Symbol des Schmerzes, Todesschutz, Vergiften,*

Verwandlungsmagie: *Dunkelsicht (Mächtige)* [ABR], *Echolot*[ABR], *Fehlfunktion*[ABR], *Gestickter Schatz*[EXP], *Luftweg, Magisches Belagerungsgerät (Mächtiges)*[ABR II], *Pergamentschwarm**, *Planare Anpassung*[EXP], *Resistenz gegen Alterung*[ABR], *Rostgriff, Schnelle Selbstreparatur*[ABR], *Spiegelweg*[ABR VI].

Okkultistenzauber des 5. Grades

Bannmagie: *Immunität gegen Zauber (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Magie bannen (Mächtiges), Steinhaut (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Zauberresistenz.*

Beschwörungsmagie: *Bindender Ruf (Schwächerer), Geheime Truhe, Halbebene erschaffen (Kleine)*[ABR], *Leichte Wunden heilen (Massen-), Steinwand, Teleportieren.*

Erkenntnismagie: *Ausspähende Augen, Fernsicht**, *Heiliges Gespräch, Nachspüren*[ABR II], *Verbindung im Kampf*[ABR], *Wahrer Blick.*

Hervorrufungsmagie: *Behindernde Hand, Energiewand, Feuerschlange*[EXP], *Gewittersturm herbeirufen, Kältekegel.*

Illusionsmagie: *Ablenkung, Äußerlichkeiten, Eigenständiges Trugbild, Falsche Erkenntnis.*

Nekromantie: *Ersticken*[EXP], *Fluch (Mächtiger)*[ABR], *Gegenstand in Besitz nehmen (Mächtiges)**, *Geist einfangen**, *Leichte Wunden verursachen (Massen-), Symbol der Schwäche, Unwilliger Schild*[EXP].

Verwandlungsmagie: *Belagerungsenergiegeschoss* [ABR II], *Fels zu Schlamm verwandeln, Luftweg (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Klagelied des Geisterbanns (Massen-)* [EXP], *Konstrukt erwecken**, *Resistenz gegen Alterung (Mächtige)*[ABR], *Schlamm zu Fels verwandeln, Telekinese, Überlandflug, Verarbeitung, Windkontrolle.*

Verzauberungsmagie: *Befehl (Mächtiger), Einflüsterung (Massen-), Gedankennebel, Handlung untersagen (Mächtiges)*[ABR], *Person beherrschen, Schmerz verursachen (Massen-)**, *Symbol der Betäubung.*

Okkultistenzauber des 6. Grades

Bannmagie: *Abstoßung, Antimagisches Feld, Kugel der Unverwundbarkeit, Symbol der Empfindlichkeit*[ABR], *Zutritt verwehren.*

Beschwörungsmagie: *Bindender Ruf, Eisenwand, Flucht*[EXP], *Halbebene erschaffen*[ABR], *Heilung, Konstrukt herbeirufen*[ABR], *Mittelschwere Wunden heilen (Massen-).*

Erkenntnismagie: *Ausspähung (Mächtige), Sagenkunde, Visionen des Versagens* [ABR], *Weg finden, Zauber analysieren.*

Verzauberungsmagie: *Antipathie, Monster bezaubern (Massen-), Symbol des Wahnsinns, Symbol des Zwists*[ABR], *Sympathie, Traumumhang*[EXP].

Hervorrufungsmagie: *Ansteckende Flamme*[EXP], *Eisschlag*[ABR], *Frostsphäre, Klingenbarriere, Kräftige Hand, Kugelblitz, Notfall, Scirocco*[EXP].

Illusionsmagie: *Dauerhaftes Trugbild, Projiziertes Ebenbild.*

Nekromantie: *Befristete Auferstehung*[ABR], *Besessenheit (Mächtige)**, *Leid, Mittelschwere Wunden verursachen (Massen-), Symbol des Todes.*

Verwandlungsmagie: *Auflösung, Belagerungsenergiegeschoss (Mächtiger)*[ABR II], *Eisenholz, Fleischkeule*[EXP], *Gegenstand beleben, Konstrukt kontrollieren*[ABR], *Planare Anpassung (Massen-)* [EXP], *Statue, Umwandlung.*

Spiritist

Man ist zum Spiritisten nicht berufen, vielmehr ist der Spiritist ein Phänomen. Wenn eine Kreatur stirbt, verlässt die Seele den Körper und beginnt die nächste Phase ihrer Existenz. Allerdings können lähmende, im Laufe des Lebens geknüpfte emotionale Bande und andere seelische Befleckungen dafür sorgen, dass manche Geister auf die Ätherebene gelangen und dort auf die Ebene der Negativen Energie zutreiben. Einige von ihnen können dem Ruf des Untodes entrinnen und zurück auf die Materielle Ebene gelangen, wo sie in einem auf das Übersinnliche eingestimmten Verstand Zuflucht suchen. Eine solche Verschmelzung der Bewusstseine erschafft einen Spiritisten – den Meister eines machtvollen Phantoms, das der Spiritist manifestieren kann, damit es seinen Willen ausführt.

Rolle: Der Spiritist sucht nach den okkulten und esoterischen Wahrheiten über Leben, Tod und den Übergang ins Jenseits, wobei ihm sein Phantom als Führer und Werkzeug dient. Die Verbindung zu seinem Phantom ermöglicht ihm, die Kräfte von Leben und Tod, Gedanke und Albtraum sowie Schatten und Offenbarung zu kontrollieren.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Startvermögen: 2W6 × 10 GM (im Durchschnitt 70 GM).

Klassenfertigkeiten

Ein Spiritist verfügt über die folgenden Klassenfertigkeiten: Beruf (WE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Fliegen (GE), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Wissen (alle; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Ein Spiritist erhält die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Spiritist ist im Umgang mit allen Einfachen Waffen, Kukris, Sensen und Totschlägern geübt, sowie im Umgang mit Leichter Rüstung.

Zauber: Ein Spiritist wirkt Zauber der Kategorie Mentale Magie von der Zauberliste des Spiritisten (siehe Seite 76). Er kann ihm bekannte Zauber wirken, ohne sie vorbereiten zu müssen, sofern er noch nicht seine tägliche Anzahl an Zauberplätzen des jeweiligen Zaubergrades aufgebraucht hat. Um einen Zauber zu erlernen oder zu wirken, muss ein Spiritist über einen Weisheitswert von 10 + Zaubergrad verfügen. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Spiritistenzauber entspricht 10 + Zaubergrad + WE-Modifikator des Spiritisten.

Ein Spiritist kann pro Tag und Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken – siehe Tabelle 1-9. Ferner erhält er Bonuszauber pro Tag, sofern er über einen hohen Weisheitswert verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Die Auswahl des Spiritisten an Zaubern ist ebenfalls eingeschränkt. Er verfügt zu Spielbeginn über vier Zauber des Grades 0 und zwei Zauber des 1. Grades seiner Wahl. Mit jeder neuen Spiritistenstufe erlernt er einen oder mehr neue Zauber – siehe Tabelle 1-10. Im Gegensatz zu seinen täglichen Zaubern ist die Anzahl der ihm bekannten Zauber endgültig und wird nicht durch hohe Weisheit modifiziert.

Mit der 5. Stufe - und dann jeder dritten Spiritistenstufe (der 8. Stufe, der 11. Stufe usw.) - kann ein Spiritist einen ihm bekannten Zauber gegen einen Zauber desselben Grades austauschen. Hierzu entfernt er den alten Zauber von der Liste der ihm bekannten Zauber und fügt den neuen hinzu, der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der dem Spiritisten höchstmögliche Zaubergrad. Er kann auf diese Weise immer nur einen Zauber austauschen und muss sich dazu entscheiden, wenn er mit der entsprechenden Stufe neue Zauber erhält.

Magische Kniffe: Spiritisten erlernen eine Anzahl Magischer Kniffe (Zauber des Grades 0), wie auf Tabelle 1-10 angegeben. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, verbrauchen aber keine Zauberplätze und können beliebig oft eingesetzt werden. Magische Kniffe, die mit anderen Zauberplätzen gewirkt werden, etwa aufgrund metamagischer Modifikationen, verbrauchen normale Zauberplätze.

Phantom: Ein Spiritist beginnt das Spiel mit der Unterstützung eines mächtigen und vielseitigen Geistwesens, welches als Phantom bezeichnet wird. Das Phantom geht mit dem Spiritisten eine Bindung ein, der fortan die Kreatur entweder in seinem Bewusstsein beherbergt oder es als ektoplasmische oder körperlose Wesenheit manifestiert. Ein Phantom besitzt dieselbe Gesinnung wie der Spiritist und kann die selben Sprachen sprechen. Ein Spiritist kann sein Phantom in seinem Bewusstsein beherbergen (siehe das Klassenmerkmal Gemeinsames Bewusstsein, Seite 73), es teilweise manifestieren (siehe das Klassenmerkmal Manifestationsverbindung, Seite 74) oder es vollständig manifestieren. Ein vollständig manifestiertes Phantom wird als von der Ätherebene herbeigezauberte Kreatur behandelt, wird aber erst auf die Ätherebene zurückgeschickt, wenn seine Trefferpunkte sich im negativen Trefferpunktebereich befinden und dort gleich oder größer als sein Konstitutionswert sind.

Ein Spiritist kann sein Phantom im Rahmen eine 1 Minute dauernden Rituals vollständig manifestieren. Ist dies geschehen, kann der Spiritist die Form der Manifestation mit einer Vollen Aktion (die Gelegenheitsangriffe provoziert) von ektoplasmisch zu körperlos oder zurück verändern. Wenn sich das Phantom manifestiert, verfügt es über dieselbe Anzahl an Trefferpunkten wie zum Ende seiner letzten Manifestation, außer diese wurde durch den Tod des Phantoms und seine Rückkehr auf die Ätherebene beendet. In diesem Fall manifestiert es sich mit 50% seiner maximalen Trefferpunkte.

Das Phantom gewinnt keine Trefferpunkte auf natürlichem Wege zurück, sondern muss magisch geheilt oder mittels der Fertigkeit Heilkunde behandelt werden, während es in ektoplasmischem Zustand vollständig manifestiert ist. Das Phantom verbleibt vollständig manifestiert, bis es als Standard-Aktion ins Bewusstsein des Spiritisten zurückkehrt oder zur Ätherebene verbannt wird. Im letzteren Fall müssen 24 Stunden verstreichen, ehe das Phantom ins Bewusstsein des Spiritisten zurückkehren oder sich manifestieren kann.

In vollständig manifestiertem Zustand kann ein Phantom nicht mittels Methoden wie *Magie bannen* auf die Ätherebene zurückgeschickt werden, wohl aber mittels Zaubern wie *Fortschicken* und *Verbannung*. Wenn der Spiritist bewusstlos wird oder einschläft, kehrt das Phantom augenblicklich in sein Bewusstsein zurück. Sollte der Spiritist sterben, wird das Phan-

tom auf die Ätherebene geschickt und kann erst 24 Stunden nachdem der Spiritist ins Leben zurückgeholt wurde, wieder in sein Bewusstsein zurückkehren.

Während ein Phantom im Bewusstsein des Spiritisten residiert, kann es nicht mittels Zaubern und ähnlichen Effekten fortgeschickt oder verbannt werden, da es dort durch die Kraft der Psyche des Spiritisten geschützt wird.

Vollständig manifestierte Phantome können Rüstungen tragen und je nach Gestalt Gegenstände benutzen, aber keine Waffen führen. Von einem Phantom gehaltene oder getragene Gegenstände werden fallengelassen, wenn das Phantom in das Bewusstsein des Spiritisten zurückkehrt, und müssen eingesammelt und gegebenenfalls neu angelegt werden, sollte das Phantom sie bei künftigen Manifestationen wieder benutzen wollen.

Phantome sind egoistische, ja sogar neidische Kreaturen, welche mit anderen herbeigezauberten Gefährten nicht gut zurechtkommen. Sollte der Meister des Phantoms ein Eidolon oder einen Schatten herbeigezaubert haben, weigert sich das Phantom, sich ganz oder teilweise zu manifestieren (siehe Seite 74, „Manifestationsverbindung"). Sollte es bereits manifestiert sein, wenn eine solche Kreatur herbeigezaubert wird, kehrt es augenblicklich ins Bewusstsein des Spiritisten zurück und manifestiert sich erst wieder, wenn das Eidolon oder der Schatten fortgeschickt wurde.

Die Attribute, Talente, Rettungswürfe, Fertigkeiten und der Trefferwürfel eines vollständig manifestierten Phantoms hängen von der Klassenstufe des Spiritisten ab und verbessern sich, wenn dieser weitere Stufen erlangt. Mehr hierzu findest du im Abschnitt zu den Phantomen ab Seite 78.

Gemeinsames Bewusstsein (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält der Spiritist das Talent Fertigkeitsfokus für zwei durch den Emotionalen Fokus des Phantoms bestimmte Fertigkeiten, solange das Phantom sich in seinem Bewusstsein aufhält (nicht aber, wenn es vollständig manifestiert oder auf die Ätherebene verbannt ist), außer der Spiritist verfügt bereits über das Talent Fertigkeitsfokus für eine oder beide dieser Fertigkeiten. Das Phantom verleiht dem Spiritisten zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte; dieser Bonus steigt mit der 12. Stufe auf +8. Des weiteren kann der Spiritist ein Mal am Tag, sollte ihm ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslingen, diesen Effekt als augenblickliche Aktion in den Teil seines Bewusstseins verschieben, der vom Phantom belegt wird. In diesem Fall wird er nicht vom geistesbeeinflussenden Effekt betroffen, verliert aber während der normalen Wirkungsdauer des Effektes die Boni auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und die vom Phantom verliehenen Fertigkeitsfoki. Er kann geichfalls diese Fähigkeit nicht erneut einsetzen, um einen geistesbeeinflussenden Effekt auf das Phantom zu verschieben oder das Phantom manifestieren, da das Phantom während dessen Wirkungsdauer mit dem geistesbeeinflussenden Effekt beschäftigt ist. Sollte ein geistesbeeinflussender Effekt in das Bewusstsein des Phantoms verschoben werden, können Zauber wie *Magie bannen* und *Verzauberung brechen* auf den Spiritisten so gewirkt werden, als stünde dieser selbst unter dem geistesbeeinflussenden Effekt, um die Wirkungsdauer des Effektes zu beenden.

Ätherisches Band (ÜF): Ab der 1. Stufe kann ein Spiritist das Phantom zwingen, sich in einem Bereich um ihn herum zu manifestieren, indem er das Bewusstsein des Phantoms durch den Schleier aus ätherischer Essenz stößt, so dass es sich in ektoplasmischer oder körperloser Form vollständig manifestiert.

Tabelle 1-9: Spiritist

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber am Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+2	+0	+2	Ätherisches Band, Gemeinsames Bewusstsein, Magische Kniffe, Phantom	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Sinnesverbindung	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Manifestationsverbindung	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Spiritueller Schutz	3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	*Untote entdecken*	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Phantom zurückrufen 1/Tag	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	*Geist besänftigen* 1/Tag	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Manifestationsverbindungszuwachs	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	*Unsichtbares sehen*	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	Phantom zurückrufen 2/Tag, Verschmolzenes Bewusstsein	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	*Geist besänftigen* 2/Tag	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Mächtiger Spiritueller Schutz	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Manifestationsverbindungszuwachs	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Phantom zurückrufen 3/Tag, Spiritistische Verbindung	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	*Geist besänftigen* 3/Tag	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	*Geist herbeirufen*	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Verbesserte Manifestationsverbindung	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Manifestationsverbindungszuwachs, Phantom zurückrufen 4/Tag	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	*Geist besänftigen* 4/Tag	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Unberührbares Bewusstsein	5	5	5	5	5	5

Sollte das manifestierte Phantom genug Schaden erleiden, um es auf die Ätherebene zurückzuschicken, kann der Spiritist als Reaktion auf den Schaden eine beliebige Anzahl seiner Trefferpunkte opfern, ohne dass dies eine Aktion erfordert. Jeder auf diese Weise geopferte Trefferpunkt vereitelt 1 Schadenspunkt beim Phantom. Dies kann verhindern, dass das Phantom auf die Ätherebene zurückgeschickt wird.

Dieses Band hat jedoch Grenzen: Ist das Phantom vollständig manifestiert, darf die Entfernung zwischen Phantom und Spiritist 15 m nicht überschreiten, sofern es stabil bleiben soll, ohne dass der Spiritist sich konzentrieren muss. Befindet sich das Phantom in ektoplasmischer Gestalt, kann der Spiritist das Band ein wenig dehnen – sollte das Phantom weiter als 15 m, aber weniger als 30 m von ihm entfernt sein, muss er sich als Volle Aktion (welche Gelegenheitsangriffe provoziert) auf die Verbindung konzentrieren, andernfalls kehrt das Phantom bei Überschreiten der Entfernung von 15 m augenblicklich auf die Ätherebene zurück und kann 24 Stunden lang nicht von dort herbeigeholt werden. Diese Konzentration kann wie ein Zauber unterbrochen werden; behandle den Zaubergrad dieses Effektes als 1 +1 pro 3 m Entfernung jenseits von 15 m (maximaler Zaubergrad 6). Sollte das Band gestört werden oder der Konzentrationswurf misslingen, kehrt das Phantom augenblicklich in das Bewusstsein seines Meisters zurück.

Sollte das ektoplasmische Phantom jemals weiter als 30 m oder das körperlose Phantom jemals weiter als 15 m vom Spiritisten entfernt sein oder für eine Anzahl von Runden in Höhe der Spiritistenstufe die Sichtlinie zwischen Spiritist und Phantom unterbrochen sein, reißt das Band automatisch und das Phantom kehrt auf die Ätherebene zurück, von wo es 24 Stunden lang nicht herbeigeholt werden kann. Weitere Informationen findest du auf Seite 78 im Abschnitt „Phantome".

Sinnesverbindung (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Spiritist als Standard-Aktion auf die Sinne seines manifestierten Phantoms zurückgreifen und alles hören, sehen, riechen, schmecken, ertasten und spüren, was auch das Phantom wahrnimmt. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Spiritistenstufe einsetzen; diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Dieser Effekt hat keine Reichweitenbeschränkung, Spiritist und Phantom müssen sich aber auf derselben Ebene befinden. Der Spiritist kann diesen Effekt als Freie Aktion beenden.

Manifestationsverbindung (ÜF): Beginnend mit der 3. Stufe kann ein Spiritist als Schnelle Aktion zugleich am Bewusstsein seines Phantoms und der Substanz der Ätherebene ziehen, um beides teilweise im eigenen Leib zu manifestieren. In diesem Fall nutzt er diese Manifestationsverbindung, um die eigenen Eigenschaften zu verbessern, während das Phantom noch immer an sein Bewusstsein gebunden ist.

Damit der Spiritist diese Fähigkeit einsetzen kann, muss sich das Phantom in seinem Bewusstsein befinden und darf nicht anderweitig manifestiert sein.

Im Rahmen einer Manifestationsverbindung kann dem Phantom kein Schaden zugefügt werden und es kann fortgeschickt oder verbannt werden. Der Spiritist kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe seiner Spiritistenstufe +3 Mal einsetzen; diese Runden müssen nicht fortlaufend genutzt werden. Er kann die Effekte als Freie Aktion beenden, doch selbst wenn er die Manifestati-

onsverbindung in derselben Runde beendet, in der er sie aktiviert, zählt dies als 1 Runde an Anwendung.

Wenn ein Spiritist diese Fähigkeit einsetzt, muss er sich zwischen der ektoplasmischen und körperlosen Gestalt des Phantoms entscheiden, um die jeweiligen Eigenschaften basierend auf der Gestalt und seiner Spiritistenstufe zu erlangen.

Ektoplasmische Manifestationsverbindung: Wenn ein Spiritist diese Fähigkeit einsetzt und sich für ektoplasmischer Gestalt entscheidet, erlangt er einen ektoplasmischen Schild, der ihn schützt, ohne seine Bewegung oder Handlungsfreiheit einzuschränken. Er erhält einen Schildbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse, der auch gegen körperlose Berührungsangriffe zur Geltung kommt. Dieser Schild hat weder einen Rüstungsmalus, noch eine Chance auf einen Arkanen Patzer. Beginnend mit der 8. Stufe sprießen dem Spiritisten zudem zwei ektoplasmische Tentakel, die er ein Mal pro Runde als Schnelle Aktion oder als Standard-Aktion (seine Wahl) nutzen kann, um mit einem Tentakel oder auch beiden innerhalb seiner Nahkampfreichweite Kreaturen anzugreifen (er verwendet dabei GAB und Schadenswürfel des ektoplasmischen manifestierten Phantoms) oder Gegenstände zu manipulieren. Er kann diese Aktion auch verwenden, um mit einem Tentakel anzugreifen und mit dem anderen einen Gegenstand zu manipulieren (solange dieser Gegenstand mit einer Hand manipuliert werden kann). Beginnend mit der 13. Stufe klebt das Ektoplasma des Phantoms wie eine Rüstung am Spiritisten und verleiht ihm einen Rüstungsbonus von +6 auf seine RK, ohne dabei einen Rüstungsmalus, eine Chance auf einen Arkanen Zauberpatzer oder eine Reduzierung der Bewegungsrate zu verursachen. Ab der 18. Stufe kann der Spiritist als Volle Aktion alle Kreaturen innerhalb seiner Nahkampfreichweite mit seinen Tentakeln angreifen (wobei er GAB und Schadenswürfel seines ektoplasmischen manifestierten Phantoms verwendet). Dabei würfelt er zwei Mal für den Angriff, behält das bessere Ergebnis und verwendet dieses als Angriffswurfergebnis gegen alle Kreaturen in seiner Nahkampfreichweite. Sollte dieses Ergebnis eine Kritische Bedrohung sein, wählt der Spiritist ein Ziel, welches er getroffen hat, um bei diesem den Kritischen Treffer zu bestätigen, während die anderen Angriffe als normale Treffer und nicht als Kritische Bedrohungen behandelt werden.

Körperlose Manifestationsverbindung: Wenn ein Spiritist diese Fähigkeit nutzt und körperlose Gestalt wählt, wird er von substanzlosem Nebel verhüllt, der ihm Tarnung gegen Fernkampfangriffe verleiht. Ab der 8. Stufe kann der Spiritist besser auf körperlose Kreaturen mit seinen Nahkampfangriffen einwirken; seine Waffenlosen Schläge und Nahkampfwaffenangriffe werden so behandelt, als besäßen sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Beginnend mit der 13. Stufe kann der Spiritist eine Standard-Aktion nutzen, um sich bis zum Beginn seines nächsten Zuges unsichtbar zu machen (wie *Unsichtbarkeit*). Ab der 18. Stufe erhält der Spiritist die Unterart Körperlos und eine Bewegungsrate für Fliegen 9 m (gut), während er diese Form der Manifestationsverbindung nutzt.

Spiritueller Schutz (AF oder ÜF): Ab der 4. Stufe erhält ein Spiritist innerhalb der Reichweite seines ektoplasmischen manifestierten Phantoms einen Schildbonus von +2 auf die Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe. Er erhält diese Boni nicht, wenn das Phantom in einen Ringkampf verwickelt, hilflos oder bewusstlos ist. Ein Spiritist innerhalb von 9 m Entfernung zu seinem körperlosen manifestierten Phantom erhält einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieser Bonus ist eine übernatürliche Fähigkeit und kommt nicht zur Anwendung, sollte das Phantom bewusstlos sein.

Untote entdecken (ZF): Mit der 5. Stufe wird die Verbindung des Spiritisten zur Ätherebene so stark, dass er beliebig oft *Untote entdecken* als zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Spiritistenstufe nutzen kann.

Phantom zurückrufen (ÜF): Beginnend mit der 6. Stufe kann ein Spiritist sein manifestiertes Phantom entweder als Schnelle Aktion oder als Augenblickliche Aktion zurück an seine Seite oder zurück in sein Bewusstsein rufen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Dimensionstür* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Spiritistenstufe. Wenn der Spiritist das Phantom auf diese Weise ruft, erscheint es zu ihm angrenzend (oder so nahe wie möglich, sollten alle angrenzenden Felder belegt sein).

Nutzt der Spiritist diese Fähigkeit, um das Phantom zurück in sein Bewusstsein zu rufen, kann er als Teil dieser Aktion seine Manifestationsverbindung aktivieren, allerdings kostet dies eine zusätzliche Runde an Manifestationsverbindung.

Der Spiritist kann diese Fähigkeit mit der 6. Stufe ein Mal am Tag einsetzen, sowie ein weiteres Mal pro weitere 4 Spiritistenstufen (mit der 10. Stufe, der 14. Stufe usw.).

Geist besänftigen (ZF): Mit Erreichen der 7. Stufe erhält ein Spiritist die Fähigkeit, *Geist besänftigen** (siehe Kapitel 4) ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Ab der 11. Stufe - und alle weiteren 4 Stufen - kann er diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen (maximal 4 Mal am Tag mit der 19. Stufe).

Phantome

Ein Phantom war einst eine intelligente, fühlende und lebende Kreatur, welche im Leben oder beim Sterben große innere Unruhe erfahren hat. Die Macht dieses emotionalen Traumas riss es aus dem Strom der Seelen, der durch die Astralebene ins Jenseits fließt, zerrte es auf die Ätherebene und dort auf die Ebene der Negativen Energie zu. Während des Abstiegs ins Nichts und den Untod konnte der Geist sich aber losreißen und zurück auf die Materielle Ebene gelangen, wo er Zuflucht im Bewusstsein eines mächtigen, übersinnlich begabten Zauberkundigen fand. Diese Verschmelzung erschuf einen Spiritisten.

Phantome behalten einen geringen Teil ihrer Erinnerungen an ihr Leben. Manche möchten sich von ihren emotionalen Fesseln lösen, während andere nur weiterexistieren wollen, ohne zu Untoten zu werden. Wieder andere wünschen sich nichts stärker, als ihre eigenen Qualen an die Lebenden weiterzugeben und sich so am Leben für die Schrecken zu rächen, die ihnen zu Lebzeiten und nach dem Tod widerfahren sind.

Phantome sind machtvolle Wesen, aber weitaus emotionaler als rational. Sie sind immer noch an die Emotionen gebunden, die sie erschaffen haben, so dass Spiritisten ihre Phantome stets unter starker Kontrolle halten müssen, damit diese ihren oft gewalttätigen Gefühlen nicht freien Lauf lassen.

Tabelle 1-10: Bekannte Spiritistenzauber

	Bekannte Zauber						
Stufe	**0**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—
3	6	4	—	—	—	—	—
4	6	4	2	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	4	—	—	—	—
7	6	5	4	2	—	—	—
8	6	5	4	3	—	—	—
9	6	5	4	4	—	—	—
10	6	5	5	4	2	—	—
11	6	6	5	4	3	—	—
12	6	6	5	4	4	—	—
13	6	6	5	5	4	2	—
14	6	6	6	5	4	3	—
15	6	6	6	5	4	4	—
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Unsichtbares sehen (ZF): Ab der 9. Stufe erlangt ein Spiritist die Fähigkeit, viele Dinge zu sehen, die normalerweise verborgen sind. Er ist in der Lage, *Unsichtbares sehen* ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten zu wirken.

Verschmolzenes Bewusstsein (ÜF): Mit Erreichen der 10. Stufe verfügt ein Spiritist stets über die Vorteile der Sinnesverbindung, wenn sein Phantom sich manifestiert hat. Er erhält zugleich die Fertigkeitsränge und den Bonus auf geistesbeeinflussende Zauber, welche der Emotionale Fokus des Phantoms verleiht (siehe Seite 80), selbst wenn es sich manifestiert hat. Und schließlich kann er nun ebenfalls die Effekte eines geistesbeeinflussenden Zaubers über die Fähigkeit Gemeinsames Bewusstsein selbst dann ins Bewusstsein des Phantoms verschieben, wenn dieses manifestiert ist - allerdings zieht es sich dann augenblicklich ins Bewusstsein des Spiritisten zurück.

Mächtiger Spiritueller Schutz (AF oder ÜF): Ab der 12. Stufe erhalten alle Verbündeten innerhalb der Reichweite des ektoplasmischen manifestierten Phantoms einen Schildbonus von +2 auf die RK und einen Situationsbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe. Beim Spiritisten selbst steigen diese Boni auf +4. Diese Boni fallen nicht an, sollte das manifestierte Phantom in den Ringkampf verwickelt, hilflos oder bewusstlos sein.

Wenn das Phantom sich körperlos manifestiert, erhalten Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte; beim Spiritisten selbst steigt dieser Bonus auf +4. Dieser Bonus fällt nicht an, wenn das Phantom bewusstlos ist.

Spiritistische Verbindung (ÜF): Beginnend mit der 14. Stufe ist die Lebenskraft des Spiritisten untrennbar mit der spirituellen Essenz des Phantoms verbunden. Solange das Phantom über 1 oder mehr Trefferpunkte verfügt, wird jeder Schaden, der den Spiritisten unter 0 Trefferpunkte reduzieren würde, stattdessen solange zum Phantom transferiert, bis es entweder den gesamten Schaden übernommen hat oder auf einen negativen Trefferpunktewert entsprechend seines Konstitutionswertes reduziert wurde. Im letzteren Fall erleidet der Spiritist die verbleibenden Schadenspunkte. Diese Fähigkeit betrifft nur Effekte, die Trefferpunkteschaden verursachen.

Geist herbeirufen (ZF): Mit Erreichen der 16. Stufe erhält der Spiritist die Fähigkeit *Geist herbeirufen** (siehe Kapitel 4) ein Mal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit.

Verbesserte Manifestationsverbindung (ÜF): Ab der 17. Stufe kann der Spiritist die Fähigkeit Manifestationsverbindung täglich für eine Anzahl an Runden in Höhe seiner doppelten Spiritistenstufe +3 einsetzen.

Unberührbares Bewusstsein (ÜF): Mit Erreichen der 20. Stufe ist ein Spiritist, der sein Phantom in seinem Bewusstsein mit sich führt, gegen geistesbeeinflussende Effekt und Zauber und Effekte immun, welche Besessenheit umfassen (z.B. *Besessenheit** und *Magisches Gefäß*).

Spiritistenzauber

Spiritisten erhalten Zugang zu den unten aufgelisteten Zaubern; viele dieser Zauber findest du im *Grundregelwerk*, jene, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, stehen in Kapitel 4 in diesem Band. Bei den übrigen richte dich nach den hochgestellten Kürzeln. Der Spiritist wirkt alle Zauber als Zauber der Kategorie Mentale Magie.

Spiritistenzauber des Grades 0: *Ausbessern, Ausbluten, Benommenheit, Botschaft, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Plappernde Leiche*, Psychometrischen Gegenstand entdecken*, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschoss*, Tugend.*

Spiritistenzauber des 1. Grades: *Adrenalinschub*, Alarm, Bauchreden, Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Elementen trotzen, Federfall, Furcht auslösen, Furcht bannen, Gedankenverbindung*, Gefahrensinn[ABR], Gegenstand aufladen*, Gutes entdecken, Hauch der Tollpatschigkeit[EXP], Heiligtum, Identifizieren, Kalte Hand, Leiche kompostieren[ABR], Leiche segnen[ABR], Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen, Magierrüstung, Magische Fänge, Monster herbeizaubern I, Oberflächliche Gedanken lesen*, Phantomblut[ABR VI], Plötzliche Erkenntnis*, Rascher Rückzug, Rechtschaffenes entdecken, Schild, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaotischem, Schutz vor Gutem, Schutz vor Rechtschaffenem, Sprachen verstehen, Teleempathische Projektion*, Totenwache, Übelkeit bannen[ABR], Unauffälliger Diener, Unheil, Untote entdecken, Verhüllender Nebel, Verwandtschaft wahrnehmen[ABR VI], Windstärke anpassen[EXP].*

Spiritistenzauber des 2. Grades: *Beistand, Emotionsblockade*, Energien widerstehen, Entstellende Berührung[ABR], Erschrecken, Falsches Leben, Gebrechen unterdrücken[ABR], Gedanken wahrnehmen, Gegenstand aufspüren, Gegenstand lesen*, Geist austreiben*, Geist besänftigen*, Geisterhand, Geisterpeitsche*, Geisterross, Geistesduell beginnen*, Genesung (Teilweise), Ghulgriff, Hauch des Schwachsinns, Herzflimmern[ABR VI], Irreführung, Katatonie*, Lähmung aufheben, Lebensbund[ABR VI], Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Monster herbeizaubern II,*

Tabelle 1-11: Grundspielwerte des Manifestierten Phantoms

Klassenstufe	TW	GAB	Gute RW	Schlechte RW	Fertigkeiten	Talente	RK-Bonus	GE-/CH-Bonus	Hiebschaden†	Spezial
1	1	+1	+2	+0	2	1	+0	+0	1W6	Dunkelsicht, Verbindung, Zauber teilen
2	2	+2	+3	+0	4	1	+2	+1	1W6	—
3	3	+3	+3	+1	6	2	+2	+1	1W6	Berührungszauber überbringen (9 m)
4	3	+3	+3	+1	6	2	+2	+1	1W6	Magische Angriffe
5	4	+4	+4	+1	8	2	+4	+2	1W8	Attributswertanstieg
6	5	+5	+4	+1	10	3	+4	+2	1W8	Treue
7	6	+6	+5	+2	12	3	+6	+2	1W8	—
8	6	+6	+5	+2	12	3	+6	+3	1W8	—
9	7	+7	+5	+2	24	4	+6	+3	1W10	Körperloser Flug
10	8	+8	+6	+2	16	4	+8	+4	1W10	Attributswertanstieg
11	9	+9	+6	+3	18	5	+8	+4	1W10	—
12	9	+9	+6	+3	18	5	+10	+5	1W10	Berührungszauber überbringen (15 m)
13	10	+10	+7	+3	20	5	+10	+5	2W6	—
14	11	+11	+7	+3	22	6	+10	+5	2W6	—
15	12	+12	+8	+4	24	6	+12	+6	2W6	Attributswertanstieg
16	12	+12	+8	+4	24	6	+12	+6	2W6	—
17	13	+13	+8	+4	26	7	+14	+7	2W8	—
18	14	+14	+9	+4	28	7	+14	+7	2W8	—
19	15	+15	+9	+5	30	8	+14	+7	2W8	—
20	15	+15	+9	+5	30	8	+16	+8	2W8	—

† Der Wert gilt für mittelgroße Phantome; konsultiere Tabelle 1-12 bei kleinen oder großen Phantomen.

Phantomfalle, Plündernde Hand[ABR II], *Sanfte Ruhe, Schmerz verursachen*, Schutz vor Pfeilen, Schützender Schatten*[ABR], *Schweben, Tote beleben (Schwächeres)*[ABR], *Totenglocke, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Verschwimmen, Vorahnung, Waffe des Glaubens, Zustand, Zwielichtwolke*[ABR VI].

Spiritistenzauber des 3. Grades: *Ansteckender Eifer*, Ätherische Fäuste*, Aura analysieren*, Blind- oder Taubheit kurieren, Blind- oder Taubheit verursachen, Brennende Schmerzen*[EXP], *Ektoplasmatische Schlinge*, Emotionale Klinge*, Energiefaust*[ABR], *Entkräftender Strahl, Fliegen, Fluch brechen, Fluch, Furchtbarer Schmerz*[ABR], *Gasförmige Gestalt, Gedanken suchen*[EXP], *Gegenstand aufspüren, Gegenstand in Besitz nehmen (Schwäches)*, Gegenstand verbergen, Gegner schweben lassen*[ABR II], *Geisterross, Gesinnungsblick*[ABR VI], *Hast, Heldenmut, Hellhören/Hellsehen, Hilfreiche Hand, Krankheit kurieren, Magie bannen, Magische Fänge (Mächtige), Mit Toten sprechen, Monster herbeizaubern III, Niedere Erschaffung, Phantomfahrzeuglenker*[ABR II], *Sand der Zeit*[ABR], *Schutz vor Energien, Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Chaotisches, Schutzkreis gegen Gutes, Schutzkreis gegen Rechtschaffenes, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Standort vortäuschen, Tote beleben, Unauffindbarkeit, Unsichtbarkeit aufheben, Untätiger Geist*, Unterschwellige Besessenheit*, Untote Wut*[ABR VI], *Untotengestalt I*[ABR], *Vampirgriff, Verlangsamen, Verschlossene Lebenskraft*, Versiegelte Botschaft*[ABR VI], *Windumhang*[EXP], *Windwand, Zäher Aether*, Zungen, Zwielichtsklinge*[EXP].

Spiritistenzauber des 4. Grades: *Aetherische Splitter*, Ätherkokon*, Aura des Unheils*[ABR], *Aura verändern*, Ausspähung entdecken, Besessenheit*, Bewegungsfreiheit, Dimensionsanker, Dimensionstür, Eindrücke tilgen*, Entkräftung, Entsetzliches Bedauern*[ABR], *Falsches Leben (Mächtiges)*[ABR], *Fester Nebel, Fluch brechen, Fluch, Furcht, Gedankengespür*, Geist einfangen*, Geisterross (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Genesung, Gift neutralisieren, Immunität gegen Zauber, Kreatur aufspüren, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Lähmendes Vorzeichen*[ABR II], *Mit Spukerscheinung sprechen*[ABR VI], *Monster herbeizaubern IV, Phantomstreitwagen*[ABR II], *Schattenbeschwörung, Schattengang*[ABR], *Schutzhülle gegen Körperloses*[ABR VI], *Schwarze Tentakel, Spiegelweg*[ABR VI], *Telekinetischer Sturmangriff*[ABR II], *Telekinetisches Kampfmanöver*, Tiefe Verzweiflung, Todesschutz, Tödliches Phantom, Unsichtbarkeit (Mächtige), Verbündeter des Glaubens*[EXP], *Verstand auslöschen*, Verstand tauschen*, Verwirrung, Weissagung, Zauberkräfte verleihen.*

Spiritistenzauber des 5. Grades: *Albtraum, Ätherfalle*, Ausspähende Augen, Ausspähung, Brennende Schmerzen (Massen-)*[EXP], *Des Magiers Privates Heiligtum, Des Magiers Treuer Hund, Ebenenwechsel, Ektoplasmawand*, Ersticken*[EXP], *Falsche Erkenntnis, Fernsicht*, Fluch (Mächtiger)*[ABR], *Fortschicken, Gedankennebel, Gegenstand in Besitz nehmen*, Geheime Truhe, Geist herbeirufen*, Hass anfachen*, Kontakt zu anderen Ebenen, Körperlose Ketten*, Lebensatem, Leid entfernen*, Monster herbeizaubern V, Person beherrschen, Phantomnetz*[EXP], *Planare Anpassung*[EXP], *Schallwand*[ABR], *Schattengestalt*, Schattenhervorrufung, Schmerz verursachen (Massen-)*, Schneller Tod, Schwachsinn, Telekinese, Telepathisches Band, Teleportieren, Todeswolke, Tote erwecken, Traum, Überlandflug, Untote reparieren (Massen-)*[ABR VI], *Untotengestalt II*[ABR], *Vampirische Schattenbarriere*[ABR VI], *Verständigung, Verzauberung brechen, Von Furcht zehren*[ABR VI],

Wellen der Erschöpfung, Windschild[ABR], *Zauberresistenz, Zerstörende Waffe.*

Spiritistenzauber des 6. Grades: *Ablenkung, Abstoßung, Auflösung, Böser Blick, Ektoplasmatische Eruption*, Energiefesseln*[ABR], *Fleischkeule*[EXP], *Flucht*[EXP], *Gegenstand in Besitz nehmen (Mächtiges)*, Heilung, Heldenmut (Mächtiger), Heulende Todesfeen*[ABR VI], *Leid, Magie bannen (Mächtiges), Monster herbeizaubern VI, Sagenkunde, Schattenreise, Telepathie*, Tod den Untoten, Todeskreis, Umwandlung, Unerschütterlicher Eifer*, Untote erschaffen, Untotengestalt III*[ABR], *Unwilliger Schild*[EXP], *Verbannung, Verschlossene Lebenskraft (Mächtiges)*, Wahrer Blick, Weg finden, Zauber analysieren.*

PHANTOME

Die Eigenschaften eines Phantoms hängen von der Stufe des Spiritisten und der Art von Manifestation ab, die er im Rahmen des Manifestationsrituals wählt. Die auf Seite 77 zu findende Tabelle 1-11 legt viele Grundspielwerte des Phantoms fest. Jedes Phantom verfügt über einen Emotionalen Fokus, welcher

TABELLE 1-12: HIEBSCHADEN KLEINER ODER GROSER PHANTOME

Stufe	Schaden (kleines Phantom)	Schaden (großes Phantom)
1–4	1W4	1W8
5–8	1W6	2W6
9–12	1W8	2W8
13–16	1W10	3W6
17–20	2W6	3W8

diese Grundwerte und –eigenschaften modifiziert. Phantome werden hinsichtlich der Frage, welche Zauber auf sie einwirken können, als Externare behandelt.

Klassenstufe: Die ist die Klassenstufe des Spiritisten.

TW: Dies ist die Gesamtzahl an zehnseitigen Trefferwürfeln (W10), über die das Phantom verfügt; auf jeden TW wird wie üblich der KO-Modifikator addiert.

GAB: Dies ist der Grundangriffsbonus des Phantoms. Er entspricht der Anzahl seiner Trefferwürfel. Phantome erhalten aufgrund eines hohen GAB keine zusätzlichen Angriffe mit ihren Natürlichen Waffen.

Gute/Schlechte Rettungswürfe: Dies sind die Grundrettungswurfboni des Phantoms. Ein Phantom verfügt über zwei gute und einen schlechten Rettungswurf, welche über den Emotionalen Fokus des Phantoms (siehe Seite 80) bestimmt werden.

Fertigkeiten: Dieser Eintrag führt die Gesamtsumme an Fertigkeitsrängen auf, über welche das Phantom verfügt. Ein Phantom kann Fertigkeitsränge in jeder beliebigen Fertigkeit besitzen, muss zum Einsatz der jeweiligen Fertigkeit aber über die passenden Gliedmaßen verfügen. Phantome mit Intelligenzwerten über dem Grundwert modifizieren den Grundwert entsprechend (ein Phantom erhält pro Trefferwürfel 2 + ihren IN-Modifikator an Fertigkeitsrängen). Ein Phantom kann in einer Fertigkeit nicht mehr Ränge besitzen, als es über Trefferwürfel verfügt. Die Ränge können später nicht umverteilt werden.

Talente: Dieser Eintrag führt die Gesamtanzahl an Talenten auf, über die das Phantom verfügt. Ein Phantom kann jedes Talent wählen, dessen Voraussetzungen es erfüllt, muss in manchen Fällen aber auch über die erforderlichen Gliedmaßen verfügen, um es nutzen zu können. Diese Talente können später nicht umverteilt werden.

RK-Bonus: Der hier aufgeführte Wert benennt den Anstieg des Natürlichen Rüstungsbonus' des Phantoms, wenn es sich als ektoplasmische Kreatur manifestiert, sowie den Ablenkungsbonus, wenn es sich als körperlose Kreatur manifestiert. Ein ektoplasmisch oder körperlos manifestiertes Phantom kann keine Art von Rüstung tragen, da diese die Verbindung zwischen Spiritist und Phantom stört. Es mag zwar mitunter so aussehen, als würde ein Phantom eine Rüstung tragen, allerdings ist dies nur ein illusionärer Bestandteil seines Äußeren.

GE-/CH-Bonus: Addiere diesen Bonus auf die GE- und CH-Werte des Phantoms.

Hiebschaden: Phantome verfügen über zwei natürliche Hiebangriffe. Der Schaden dieser Angriffe basiert auf der Größenkategorie des Phantoms und wird in einigen Fällen durch die Fähigkeiten modifiziert, die der Emotionale Fokus dem Phan-

tom verleiht. Tabelle 1-11 führt den Schaden der Hiebangriffe nach Spiritistenstufe für mittelgroße Phantome auf, Tabelle 1-12 für Phantome der Größenkategorien Klein und Groß. Einzelne Phantome manifestieren sich oft in einer Gestalt, die über Waffen oder andere Natürliche Angriffe zu verfügen scheint. Unabhängig von der augenscheinlichen Gestalt verursachen Phantome stets den in Tabelle 1-11 oder 1-12 aufgeführten Schaden der Hiebangriffe.

Spezial: Diese Spalte führt eine Reihe an Fähigkeiten auf, welche alle Phantome erhalten, wenn sie an Macht gewinnen. Dabei handelt es sich um folgende Fähigkeiten:

Dunkelsicht (AF): Das Phantom verfügt über Dunkelsicht 18 m.

Verbindung (ÜF): Ein Spiritist und sein Phantom teilen sich eine mentale Verbindung, die es ihnen erlaubt, über beliebige Entfernungen hinweg zu kommunizieren, solange sie sich auf derselben Ebene aufhalten. Diese Kommunikation ist eine Freie Aktion, die sogar außerhalb des Zuges des Spiritisten genutzt werden kann, allerdings müssen Spiritist und Phantom dabei beide bei Bewusstsein sein. Dies ermöglicht dem Spiritisten, dem Phantom zu jeder Zeit Anweisungen zu geben. Magische Gegenstände stören die Verbindung des Spiritisten zu seinem Phantom, daher teilen sich die beiden die Ausrüstungsplätze für magische Gegenstände. Wenn z.B. der Spiritist einen magischen Ring trägt, könnte das Phantom ebenfalls nur einen Ring tragen, da beide zusammen nur über zwei Ausrüstungsplätze für Ringe verfügen. Im Falle eines Konfliktes bleiben vom Spiritisten getragene Gegenstände aktiv und werden die vom Phantom getragenen inaktiv. Das Phantom muss über die passenden Gliedmaßen verfügen, um einen magischen Gegenstand zu verwenden.

Zauber teilen (ÜF): Der Spiritist kann Zauber, die er nur auf sich selber sprechen könnte (Zauber mit der Ziel „Du"), auch auf das Phantom wirken (als Zauber mit der Reichweite Berührung). Dies können auch Spiritistenzauber sein, die normalerweise keinen Effekt auf Kreaturen der Art des Phantoms (Externar) haben. Diese Fähigkeit erlaubt es nicht, mit einem Phantom Fähigkeiten zu teilen, die keine Zauber sind, auch wenn sie wie Zauber funktionieren

Berührungszauber übermitteln (ÜF): Das Phantom kann in vollständig manifestierter ektoplasmischer oder körperloser Gestalt für den Spiritisten Berührungszauber übermitteln. Dabei müssen Spiritist und Phantom nicht miteinander in Körperkontakt stehen, sie dürfen aber auch nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein und der Spiritist muss das Phantom sehen können. Ab der 12. Stufe des Spiritisten kann das Phantom Berührungszauber innerhalb von 15 m Entfernung zum Spiritisten übermitteln. Der Spiritist wirkt dabei den Zauber und das Phantom übermittelt ihn als Augenblickliche Berührung. Sollte der Berührungszauber Schaden verursachen, muss das Phantom den Angriffswurf durchführen. Das Phantom ist nicht imstande, die Ladung eines Berührungszaubers zu halten, den der Spiritist mittels dieser Fähigkeit wirkt. Sollte der Zauber durch das Phantom übermittelt werden, muss dieses das Ziel berühren, andernfalls geht der Zauber verloren. Sollte es der Zauber dir erlauben, bis zu sechs willige Ziele zu berühren, kann das Phantom dies mit einer Augenblicklichen Aktion erledigen, sofern sich zu diesem Zeitpunkt alle willigen Ziele innerhalb der Nahkampfreichweite des Phantoms befinden.

Magische Angriffe (ÜF): Wenn sich das Phantom in ektoplasmischer Form manifestiert, behandelt es seine Hiebangriffe hinsichtlich Schadensreduzierung als magisch. Ab der 10. Stufe des Spiritisten werden alle Waffen des Phantoms hinsichtlich Schadensreduzierung zudem so behandelt, als besäßen sie die Gesinnung des Phantoms.

Attributswertanstieg (AF): Das Phantom addiert 1 auf einen seiner Attributswerte.

Treue (AF): Das Phantom erhält einen Moralbonus von +4 auf Willenswürfe gegen Zauber und Effekte der Schule der Verzauberungsmagie.

Körperloser Flug (ÜF): Wenn das Phantom sich in körperloser Form manifestiert, besitzt es eine Bewegungsrate für Fliegen 12 m (gut).

Phantomspielwerte

Das Phantom eines Spiritisten besitzt in der Regel dieselbe Größenkategorie wie der Spiritist. Ein Spiritist kann über ein Phantom verfügen, welches eine Größenkategorie kleiner ist als er selbst und sollte der Spiritist die Größenkategorie Klein oder kleiner haben, kann das Phantom eine Kategorie größer sein als er. Ein Phantom ist stets eine Kreatur von humanoidem Äußeren, welche manifestiert vage aussieht wie zu Lebzeiten, auch wenn der emotionale Aufruhr ihrer Existenz ihr Äußeres verzerrt. Jedes Phantom besitzt die folgenden Grundspielwerte, welche sodann durch seine Größe und seinen Emotionalen Fokus modifiziert werden:

Phantom

Startspielwerte: **Art** Externar (Phantom); **Größe** Wie der Spiritist oder eine Kategorie kleiner (bzw. eine Kategorie größer, sollte der Spiritist Klein oder kleiner sein); **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +2 Ausweichen (in körperloser Form) oder +2 Natürliche Rüstung (in ektoplasmischer Form); **Angriffe** 2 Hiebe (1W6 oder falls Klein 1W4); **Attributswerte** ST 12, GE 14, KO 13, IN 7, WE 10, CH 13.

Phantomfertigkeiten

Ein Phantom besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Die Ebenen) (IN). Ferner wählt der Spiritist mit der 1. Stufe eine weitere Klassenfertigkeit für sein Phantom. Zwei weitere Fertigkeiten erhält das Phantom über seinen Emotionalen Fokus. In diesen beiden Fertigkeiten erhält das Phantom automatisch Bonusfertigkeitsränge, wenn der Spiritist in der Stufe aufsteigt – die Anzahl der Fertigkeitsränge in diesen Fertigkeiten entspricht stets der Anzahl seiner Trefferwürfel.

Vollständig manifestierte Gestalten

Wenn der Spiritist sein Phantom vollständig manifestiert, muss er jedes Mal entscheiden, ob er es in ektoplasmischer oder körperloser Form manifestiert. Das Phantom erhält die Spielwerte aus Tabelle 1-11: Grundspielwerte des Manifes-

tierten Phantoms, welche durch den Emotionalen Fokus des Phantoms und die gewählte Art der Manifestation modifiziert werden.

Ektoplasmisch: Wenn der Spiritist sein Phantom in ektoplasmischer Form manifestiert, erhält es die folgenden Fähigkeiten:

Schadensreduzierung: Ein in ektoplasmischer Form manifestiertes Phantom besitzt SR 5/Hiebschaden. Ab der 5. Stufe wird daraus SR 5/Magie, mit der 10. Stufe SR 10/Magie, mit der 15. Stufe SR 15/Magie und mit der 20. Stufe SR 15/-.

Durch den Äther zwängen (ÜF): Ein Phantom in ektoplasmischer Form besitzt die Fähigkeit, durch Wände und materielle Hindernisse zu gehen. Hierzu muss es seinen Zug außerhalb eines festen Gegenstandes (oder einer Wand) beginnen und beenden. Es kann sich mit dieser Fähigkeit nicht durch körperliche Kreaturen bewegen und zudem wird seine Bewegungsrate halbiert, wenn es sich durch Wände oder Hindernisse bewegt. Eine passierte Oberfläche wird dabei von einem silbrigen, dünnflüssigen Schleim bedeckt, der sich nach 1 Minute auflöst.

Körperlos: Wenn der Spiritist das Phantom in körperloser Form manifestiert, erscheint es als geisterhafte Erscheinung innerhalb von 9 m Entfernung zum Spiritisten. Es erhält die Unterart Körperlos (*Monsterhandbuch*, S. 312) inklusive eines Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe seines CH-Modifikators. Da ein Phantom kein Untoter ist, erleidet es keinen Schaden durch Heiliges Wasser oder positive Energie. Im Gegensatz zu anderen körperlosen Kreaturen kann es keine körperlichen Kreaturen in dieser Form angreifen, außer um mittels der Fähigkeit Berührungszauber übermitteln Zauber zu überbringen, die einen Berührungsangriff erfordern. Ein körperloses manifestiertes Phantom kann Hiebangriffe gegen andere körperlose Kreaturen so ausführen, als besäße es ektoplasmische Gestalt.

Emotionaler Fokus

Jedes Phantom besitzt einen Emotionalen Fokus, dabei handelt es sich um eine machtvolle Emotion, die aus seinen Erfahrungen zu Lebzeiten resultiert und es an die Materielle Ebene und die Ätherebene bindet. Dieser Emotionale Fokus verleiht dem Phantom in manifestiertem Zustand zudem Fähigkeiten, deren Verwendung und Stärke von der Stufe des Spiritisten abhängig sind.

Der Emotionale Fokus bestimmt, welche Bonusfertigkeiten das Phantom erlangt, die stets über die ihm mögliche Höchstanzahl an Fertigkeitsrängen verfügen, sowie in welchen Fertigkeiten der Spiritist Fertigkeitsfoki erhält. Ebenso richten sich die guten Rettungswürfe des manifestierten Phantoms und seine weiteren stufenabhängigen Fähigkeiten nach dem Emotionalen Fokus.

Das Äußere eines Phantoms ähnelt stark seinem Aussehen zu Lebzeiten (oder besser zum Zeitpunkt des Todes), allerdings wirkt sich jeder Emotionale Fokus auf seine Weise auf Aussehen, Verhalten und sogar die Persönlichkeit des Phantoms aus. Die Gefühlsaura eines Phantoms manifestiert sich für alle sichtbar, selbst für jene, die über keine Zauber oder Fähigkeiten verfügen, mit denen sie derartiges wahrnehmen könnten. Diese Auren werden oft in einzigartiger Weise manifestiert, Beispiele findest du in den folgenden Beschreibungen:

Eifer

Ein Phantom mit diesem Emotionalen Fokus konzentriert sich auf jede ihm gegebene Aufgabe so, als wäre es seine letzte. Die einfachsten Befehle werden angegangen, als ginge es um Leben und Tod und wirklich gefährlichen Situationen stellt das Phantom sich mit einer Entschlossenheit und Unnachgiebigkeit, welche zuweilen dem gesunden Menschenverstand völlig entgegenlaufen. Eifrige Phantome treten in Gestalt standhafter Beschützer oder waghalsiger, manischer Kreaturen auf, die nach der nächsten Herausforderung oder Gelegenheit suchen, sich sich selbst oder seinem Meister zu beweisen. Diese Phantome sind oft sehr stolze Kreaturen, welche nach Erfüllung ihrer Aufgaben von einer orangen Aura umgeben sind. Sie neigen dazu, mit ihren Taten anzugeben und andere zu kritisieren, dass diese nicht mehr tun und erreichen.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Akrobatik und Überlebenskunst in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es diesem die Vorzüge von Fertigkeitsfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: REF und ZÄH.

Spuren lesen: Das Phantom addiert die Hälfte der Anzahl seiner Trefferwürfel (Minimum 1) auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um Spuren zu verfolgen.

Ruchloser Kämpfer (ÜF): Die Hiebangriffe des Phantoms besitzen einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20. Ab der 11. Spiritistenstufe steigt der Kritische Schadensmodifikator auf x3. Dies ist nicht mit Verbesserter Kritischer Treffer oder ähnlichen Effekten kumulativ.

Aura der Entschlossenheit (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom als Schnelle Aktion eine 6 m-Radius Aura ausstrahlen, welche entsprechend nahen Verbündeten seinen Eifer verleiht. Verbündete innerhalb der Aura erhalten einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffs- und Rettungswürfe. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer und körperloser Form benutzen.

Standhafter Diener (ÜF): Wenn der Spiritist die 12. Stufe erreicht, kann das Phantom manifestiert bleiben, selbst wenn der Spiritist bewusstlos wird oder einschläft.

Entschlossener Eifer (ÜF): Wenn der Spiritist die 17. Stufe erreicht, kann das Phantom drei Mal am Tag als Freie Aktion einen misslungenen Angriffs- oder Rettungswurf wiederholen, muss aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte.

Furcht

Ein Phantom mit diesem Emotionalen Fokus litt zu Lebzeiten unter überwältigender Furcht. Als Phantom kann es nun diese Furcht als furchtbare Waffe einsetzen. Furchtbare Phantome bieten oft einen beängstigenden Anblick. Manche erscheinen als Geister in zerlumpter Begräbniskleidung oder in Ketten oder andere Fesseln gebunden. Sie sind oft ausgezehrt und unheimlich, so dass sie mehr wie Gespenster oder Schreckgespenster aussehen. Häufig wirbeln stinkende graue Bröckchen um sie herum, während sie durch die Gegend schleichen und ihren Schrecken über andere zu bringen versuchen.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Einschüchtern und Heimlichkeit in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des

Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten für diese Fertigkeiten die Vorteile von Fertigkeitsfokus.

Gute Rettungswürfe: REF und WIL.

Verstohlen: Das Phantom erhält das Bonustalent Verstohlenheit.

Furchtbarer Hieb (AF): Wenn das Phantom eine Kreatur mit einem Hiebangriff trifft, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms gelingen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert zu erleiden. Mehrere Angriffe gegen dieselbe Kreatur lassen diese nicht verängstigt werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Furcht stärken (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom als Schnelle Aktion eine Aura mit 6 m-Radius ausstrahlen, welche die Furchtzustände von Gegnern verstärkt, so diesen ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms misslingt. Eine erschütterter Gegner wird in dieser Aura verängstigt, eine verängstigte Kreatur wird panisch und eine panische Kreatur kauernd. Dieser Effekt besteht, solange sich der Gegner innerhalb der Aura aufhält und dem ursprünglichen Furchteffekt unterliegt, oder aber für eine Anzahl an Runden in Höhe der halben TW des Phantoms, nachdem er die Aura verlassen hat,, sofern der ursprüngliche Furchteffekt nicht vorher endet. Gelingt einer Kreatur der Willenswurf gegen die Aura, ist sie gegen diesen Effekt desselben Phantoms für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer und körperloser Form nutzen.

Furchterweckender Angriff (ÜF): Wenn der Spiritist die 12. Stufe erreicht, kann das Phantom, wenn es mit einem Hiebangriff trifft, seinem Ziel den Zustand Verängstigt statt Erschüttert verleihen (das Phantom wählt beim Angriff, welchen Zustand es hervorrufen will). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Verbündete behüten (ÜF): Wenn der Spiritist die 17. Stufe erreicht, beschützt sein Phantom seine Verbündeten vor Schreckzuständen. Verbündete innerhalb der Aura Furcht stärken sind gegen Furcht immun, solange sie sich innerhalb der Aura aufhalten. Diese Fähigkeit verleiht ferner dem Spiritisten selbst Immunität gegen Furcht, solange das Phantom nicht auf die Ätherebene verbannt wird.

Gier

Ein Phantom mit diesem Emotionalen Fokus ist auf alles und jeden neidisch – seinen Meister, jene, die ihm Übel wollen, und jene, die es nicht beachten. Es will stets und überall im Mittelpunkt stehen und giert nach Beachtung. Die Angehörigen dieser Art von Phantomen sind so unterschiedlich wie die Arten des Neids und der Gier, die sie zu Lebzeiten erfüllten. Sie nehmen oft angenehm anzusehende Gestalten an, um zu Blickfängen zu werden. Andere erscheinen als langsam schlurfende Wesen, die nach allem greifen, was in ihre Reichweite kommt und ihnen begehrenswert erscheint. Die Auren dieser gierigen Phantomen wechseln rasch die Farbe von einem öligen Grün zu Orange und zu Rotbraun, während sie bei ihren Bemühungen, ans Ziel ihrer dunklen Wünsche zu kommen, alle möglichen Gefühle durcheilen.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Bluffen und Schätzen in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitsfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: REF und WIL.

Täuscher: Das Phantom erhält das Bonustalent Täuscher.

Neidischer Kämpfer (ÜF): Wenn das Phantom eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, erleidet das Ziel für 1 Runde einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe gegen jedes Ziel außer dem Phantom. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Aura der Missgunst (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom als Schnelle Aktion eine Aura mit 6 m-Radius ausstrahlen, welche Gegner innerhalb der Aura, die einen Angriff ausführen oder einen Zauber wirken, bei dem das Phantom nicht betroffen wird, zwingt, einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms abzulegen, um nicht bis zum Ende ihres jeweils nächsten Zuges den Zustand Wankend zu erleiden. Das Phantom kann diese Aura als Freie Aktion deaktivieren. Es kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer und körperloser Form einsetzen.

Rache (ÜF): Wenn der Spiritist die 12. Stufe erreicht, verfällt das Phantom in Wut, wenn eine Kreatur seinen Meister angreift, egal ob der Angriff trifft oder nicht. Bis zum Ende des nächsten Zuges des Phantoms verursachen alle Angriffe des Phantoms, welche diesen Angreifer treffen, zusätzliche 2W8 Schadenspunkte. Dieser zusätzliche Schaden ist Präzisionsschaden.

Masochistischer Platztausch (ÜF): Erreicht der Spiritist die 17. Stufe, können Phantom und Spiritist mit Hilfe dieser Fähigkeit ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion, unmittelbar bevor der Meister des Phantoms einen Rettungswurf ablegen muss oder Ziel eines Angriffswurfes wird, die Plätze tauschen, solange beide sich auf derselben Ebene befinden und das Phantom vom Angriff oder Effekt weiß. Nach dem Platztausch wird das Phantom zum Ziel des Angriffes oder Effektes, der diese Fähigkeit ausgelöst hat, auch wenn es dagegen eventuell resistent oder immun sein könnte. Dies ist ein Teleportationseffekt. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer oder körperloser Form nutzen.

Hass

Kaum etwas zieht einen Geist stärker in Richtung der Ebene der Negativen Energie wie Hass. Phantome mit diesem Fokus sind oft von diesem mächtigen Gefühl geblendet - und ver-

blenden damit andere ebenfalls. Diese Phantome sind meist dunkler und unheilvoller als alle anderen (ausgenommen Phantome mit dem Emotionalen Fokus Furcht). Viele manifestieren sich als finstere Schreckensritter, deren Rüstungen mit Stacheln bedeckt sind, und die in ihren Händen furchtbare, mit Stacheln und Dornen besetzte Mordwerkzeuge halten. Andere erscheinen als hochgewachsene, dürre Gestalten, die arrogant auf jene herabstarren, die ihnen nahekommen. Diese Phantome spucken ihren Gegnern meist Flüche entgegen, die oft profan, zuweilen aber auch poetisch sind. Ihre Auren sind tiefschwarz-vibrierend und beginnen regelrecht heftig zu pulsieren, wenn sie zum Angriff übergehen.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Akrobatik und Wahrnehmung in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitsfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: REF und ZÄH.

Waffenfinesse: Das Phantom erhält das Bonustalent Waffenfinesse.

Verhasstes Ziel (ÜF): Das Phantom kann als Bewegungsaktion eine Kreatur innerhalb seiner Sichtlinie zu seinem Verhassten Ziel erklären. Das Phantom erhält einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen sein Verhasstes Ziel und einen Bonus auf Schadenswürfe in Höhe seiner halben TW (Minimum 1). Das Phantom konzentriert sich derart auf sein Ziel, dass es einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen alle anderen Kreaturen erleidet. Es kann diese Boni stets nur gegenüber einem Ziel besitzen, welche so lange bestehenbleiben, bis das Ziel tot ist oder für wenigstens 1 Minute die Sichtlinie des Phantoms verlässt. Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom diese Fähigkeit als Schnelle Aktion einsetzen und erleidet keinen Malus bei Angriffen auf Gegner, die es nicht zum Verhassten Ziel erklärt hat. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss sich das Phantom in ektoplasmischer Form manifestieren (außer der Spiritist hat wenigstens die 17. Stufe erreicht, siehe „Geteilter Hass").

Aura des Hasses (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom als Schnelle Aktion eine Aura von 3 m-Radius ausstrahlen, welche jenen Schmerzen zufügt, die es wagen, dem Phantom oder seinem Meister Schaden zuzufügen. Feinde innerhalb der Aura, welche dies tun, erleiden selbst Schaden in Höhe des CH-Bonus des Phantoms. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schmerzeffekt. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer oder körperloser Form einsetzen.

Hinterhältiger Angriff (ÜF): Erreicht der Spiritist die 12. Stufe, erhält das Phantom die Fähigkeit Hinterhältiger Angriff +3W6, kann diese aber nur gegen sein Verhasstes Ziel einsetzen. Ab der 18. Stufe steigt dieser Hinterhältige Schaden auf +5W6.

Geteilter Hass (ÜF): Wenn der Spiritist die 17. Stufe erlangt, kann das Phantom auch anderen seinen Hass verleihen. Wenn es ein Verhasstes Ziel bestimmt, erhalten auch seine Verbündeten einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und einen Bonus von +4 auf Schadenswürfe gegen diesen Feind. Ferner kann das Phantom seine Fähigkeit Verhasstes Ziel sogar in körperloser Form einsetzen und dann auch seine Hiebangriffe gegen eine körperliche Kreatur nutzen, sofern es sich dabei um sein Verhasstes Ziel handelt.

Treue

Ein Phantom mit diesem Emotionalen Fokus ist jemandem oder etwas auf der Welt unsterblich treu, sei es aus Liebe oder dem Wunsch, eine unerledigte Aufgabe zu beenden. Ein treues Phantom ist seinem Meister oft familiär verbunden. Es erscheint häufig als starker und strenger Beschützer mit wachsamem Blick und dient dem Spiritisten unermüdlich. Diese Phantome umgibt eine blaue oder zuweilen roséfarbene Aura, sofern sie zu Lebzeiten ihre Spiritisten sehr geliebt haben. Oft manifestiert sich die Aura als Heiligenschein und verleiht diesen Phantomen eine himmlische Erscheinung, egal welcher Gesinnung sie eigentlich angehören und was sie von Religion halten.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Diplomatie und Motiv erkennen in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitsfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: REF und WIL.

Eiserner Wille: Das Phantom erhält das Bonustalent Eiserner Wille. Sollte es sich im Bewusstsein seines Meisters aufhalten, verleiht es diesem die Vorteile von Eiserner Wille, sofern der Meister dieses Talent nicht besitzt.

Pflichtbewusster Hieb (ÜF): Wenn eine Kreatur den Meister des Phantoms angreift, erhält das Phantom einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen dieses Ziel und verursacht dabei Schaden, als wäre es um eine Größenkategorie größer. Unter „Angriff" sind hierbei auch schädliche Zauber und Effekte zu verstehen, welche den Spiritisten zum Ziel haben oder auf die Fläche einwirken, in der er sich befindet. Der Effekt dieser Fähigkeit währt 1 Minute, bis eine andere Kreatur den Spiritisten angreift (und somit zum Ziel des Effektes mit neubeginnender Wirkungsdauer wird) oder die angreifende Kreatur unter 0 TP reduziert wird, je nachdem, was zuerst eintritt.

Aura der Verteidigung (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom eine Aura mit 3 m-Radius ausstrahlen, welche Schutz vor nahen Feinden verleiht. Diese Aura kann beliebig oft als Schnelle Aktion aktiviert werden und verleiht Verbündeten innerhalb der Aura einen Ablenkungsbonus von +2 auf ihre RK und einen Bonus von +2 auf die KMV und alle Rettungswürfe. Das Deaktivieren der Aura ist eine Freie Aktion.

Treuer Diener (ÜF): Wenn der Spiritist die 12. Stufe erreicht und von einem Angriff überrascht wird (z.B. während der Überraschungsrunde, während er schläft oder durch eine Kreatur, die Heimlichkeit nutzt), während das Phantom nicht vollständig manifestiert ist, manifestiert es sich automatisch,

um seinen Meister zu schützen. Das Phantom bleibt manifestiert, solange der Spiritist nichts von der Gefahr weiß und sich weiterhin in Gefahr befindet. Diese Fähigkeit erfordert keine Aktion des Spiritisten.

Standhafte Treue (ÜF): Wenn der Spiritist die 17. Stufe erreicht, wird das Phantom gegen schadhafte geistesbeeinflussende Effekte und alle Formen der Besessenheit (z.B. *Besessenheit** und *Magisches Gefäß*) immun. Gleiches gilt für *Fortschicken*, *Verbannung* und ähnliche Effekte.

Verzweiflung

Manche Kreaturen sterben auf derart furchtbare Weise oder führen ein so sinnloses Leben, dass die Verzweiflung ihr ganzes Wesen ergreift. Phantome mit diesem Fokus setzen die Verzweiflung als Waffe ein, um den Lebenden das Elend der fortgesetzten Existenz des Phantoms aufzuzwingen. Verzweifelte Phantome wirken oft verletzt oder körperlich verdreht, da sie die grausigen Umstände ihres Ablebens anderen präsentieren. Meist haben sie eine graue oder kränklich grüne Farbe. Wenn sie sprechen, dann flüstern sie furchterweckend oder stoßen ein hohes Kreischen aus.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Einschüchtern und Heimlichkeit in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitsfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: WIL und ZÄH.

Macht aus Verzweiflung: Das Phantom erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen, die den Zustand Erschüttert, Kauernd, Panisch oder Verängstigt haben, oder aber Effekten wie seiner Aura der Verzweiflung oder *Tiefer Verzweiflung* unterliegen.

Elender Hieb (ÜF): Wenn das Phantom eine Kreatur mit seinem Hiebangriff trifft, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms gelingen, andernfalls erleidet es für 1 Runde einen Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furcht[ABR]- und Gefühlseffekt[ABR]. Die Mali mehrerer Treffer sind nicht kumulativ.

Aura der Verzweiflung (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom als Schnelle Aktion eine Aura mit 3 m-Radius der Verzweiflung erzeugen. Feinde innerhalb dieser Aura erleiden einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe. Diese ist ein Furchteffekt. Das Deaktivieren der Aura ist eine Freie Aktion.

Schrei der Verzweiflung (ÜF): Wenn der Spiritist die 12. Stufe erreicht, kann das Phantom drei Mal am Tag einen Schrei ausstoßen, der wie *Tiefe Verzweiflung* wirkt. Es verwendet dabei für den Effekt seinen TW als effektive Zauberstufe. Der SG des Rettungswurfes gegen den Effekt ist 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer und körperloser Form einsetzen.

Unentrinnbare Verzweiflung (ÜF): Wenn der Spiritist die 17. Stufe erreicht, steht einem Ziel dieses Hiebangriffs des Phantoms kein Rettungswurf gegen die Effekte von Elender Hieb mehr zu.

Wut

Phantome mit diesem Emotionalen Fokus sind aufgrund von Ereignissen in ihren vergangenen Leben von brennender Wut erfüllt. Sie treten oft als klobige, muskelbepackte Primitivlinge mit in Zornesfalten gelegter Stirn auf, aber auch als hektische, zornerfüllte Kreaturen, die stets bereit zu sein scheinen, jeden niederzumachen, der ihnen zu nahe kommt. Oft geht von solchen Phantomen eine strahlend rote Aura aus, insbesondere wenn sie kämpfen. Zuweilen scheint es auch, als würden sie durch ihre gebleckten Phantomzähne in kurzen, hektischen Atemzügen einen roten Nebel ausstoßen.

Fertigkeiten: Das Phantom erhält eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Einschüchtern und Überlebenskunst in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitsfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: WIL und ZÄH.

Stärkefokus: Das Phantom erhält einen Bonus von +2 auf Stärke und einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit. Im Gegensatz zu anderen Phantomen, die einen Bonus auf Geschicklichkeit erhalten, wenn der Spiritist Klassenstufen erlangt, erhält ein wuterfülltes Phantom stattdessen einen Bonus auf Stärke.

Kräftiger Hieb (AF): Ein zorniges Phantom verursacht mit seinen Hiebangriffen mehr Schaden. Sein Schaden wird so berechnet, als wäre es eine Größenkategorie größer. Zudem erhält es das Bonustalent Heftiger Angriff.

Aura der Wut (ÜF): Wenn der Spiritist die 7. Stufe erreicht, kann das Phantom als Schnelle Aktion eine Aura der Wut mit 6 m-Radius erschaffen. Kreaturen innerhalb dieser Aura erhalten einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe, aber auch einen Malus von -2 auf die RK. Das Deaktivieren dieser Aura ist eine Freie Aktion. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer und körperloser Form einsetzen.

Furchterweckendes Äußeres (ÜF): Wenn der Spiritist die 12. Stufe erreicht, kann sein Phantom ein Mal am Tag als Schnelle Aktion noch wilder und furchterweckender erscheinen. Es wächst zum einen so um eine Größenkategorie an, als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Person vergrößern*. Zum anderen wird es so wilder im Kampf, als stünde es unter *Wut*. Dieser Effekt währt 1 Runde pro Klassenstufe des Spiritisten. Wenn der Spiritist die 18. Stufe erreicht, erhält das Phantom bei Einsatz dieser Fähigkeit zudem die außergewöhnliche Fähigkeit Unheimliche Ausstrahlung[MHB] mit einer Reichweite von 9 m und einer Wirkungsdauer von 5W6 Runden.

Wütendes Wehgeschrei (ÜF): Wenn der Spiritist die 17. Stufe erreicht, kann das Phantom ein Mal am Tag als Standard-Aktion ein zorniges Wehgeschrei ausstoßen (wie *Wehgeschrei der Todesfee*), es nutzt dabei seinen Trefferwürfel als effektive Zauberstufe; der SG des Rettungswurfes gegen den Effekt ist 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ektoplasmischer und körperloser Form einsetzen.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Regeln ermöglichen es Angehörigen der im *Grundregelwerk* enthaltenen Völker, alternative Belohnungen zu wählen, wenn sie eine Stufe in einer bevorzugten Klasse erlangen, sofern es sich dabei um eine der neuen Klassen in diesem Buch handelt. Die Optionen, welche in den *Ausbauregeln III: Völker* zu finden sind, decken die Klassen des *Grundregelwerkes*, der *Expertenregeln* und der *Ausbauregeln: Magie* und *Ausbauregeln II: Kampf* ab, während die Optionen für die in den *Ausbauregeln VI: Klassen* enthaltenen Klassen in jenem Band zu finden sind.

Jede dieser Belohnungen ersetzt die normale Belohnung, die man wählen kann, wenn man eine Stufe in einer bevorzugten Klasse erhält (1 zusätzlicher Trefferpunkt oder 1 zusätzlicher Fertigkeitsrang). Im Gegensatz zu den allgemeinen Belohnungen betreffen diese alternativen Optionen für bevorzugte Klassen direkt die Merkmale bestimmter Klassen und die allgemeinen Neigungen der jeweiligen Klassen.

Wenn du eine Stufe in einer bevorzugten Klasse erlangst, kannst du wählen, welche Option du nimmst. Sofern nicht anders vermerkt, sind diese Vorteile mit sich selbst kumulativ. Viele dieser alternativen Belohnungen fügen nur ½, 1/3, ¼ oder 1/6 auf einen Wurf hinzu, statt der üblichen 1 – z.B. im Falle der täglichen Anwendungen des Hypnotischen Tricks eines Mesmeristen oder der Gesamtanzahl an Punkten im Mentalmagievorrat eines Mentalisten. Runde in diesem Fall stets ab (auf ein Minimum von 0). Du musst daher solche Optionen mehrfach wählen, bis die Summe der Brüche ein Ganzes ergibt und sich die Wirkung entfaltet. Sollte eine alternative Option für die bevorzugte Klasse ein Klassenmerkmal oder eine Klassenfähigkeit modifizieren, kann es erst gewählt werden, wenn der Charakter dieses Merkmal oder diese Fähigkeit auch mit dem Stufenaufstieg erlangt. Sollte z.B. eine Klasse mit der 6. Stufe ein bestimmtes Klassenmerkmal erhalten, könnte ein Charakter keine Volksoption für diese bevorzugte Klasse wählen, dass sich auf dieses Klassenmerkmal bezieht, ehe er die 6. Stufe erreicht, selbst wenn der Vorteil dieser Option nicht hoch genug wäre, um ihm vor Erreichen einer höheren Stufe einen Bonus zu verleihen.

Manche Optionen besitzen eine feste Obergrenze dahingehend, wie oft man sie wählen kann oder welchen Maximalbonus man mit ihnen erlangen kann. Wählt man sie über diese Grenze hinaus, entfalten weitere Optionen derselben Art keine Wirkung. In diesem Fall kannst du aber weiterhin beim Erlangen einer Stufe in einer bevorzugten Klasse eine der Standardbelohnungen wählen (1 zusätzlicher Trefferpunkt oder 1 zusätzlicher Fertigkeitsrang).

Sollte eine alternative Option eine Fähigkeit verleihen, welche die effektive Zauberstufe des Charakters zur Bestimmung der Wirkungsdauer bestimmter Zauber erhöht, könnte diese Erhöhung erst nach allen anderen Effekten zur Anwendung kommen, die die Wirkungsdauer eines Zaubers modifizieren (z.B. Zauber ausdehnen).

Elfen

Derselbe scharfe Verstand und dieselben sorgfältigen Studien, mit denen Elfen die arkanen Künste erkunden, kommen auch bei ihren Studien des Okkulten und der Mentalen Magie zur Anwendung. Elfen, welche ihre eigene Psyche erkunden, treten diese mentalen Expeditionen nach ausführlichen Studien übersinnlicher Phänomene an. Sie gehen den eigenen Verstand mit Bedacht an und führen umfassende Aufzeichnungen darüber, was sie erleben. Die folgenden Optionen stehen allen Elfen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Erhalte einen Bonus von +1/4 auf Schadenswürfe, bei denen der Bonus aus Elementarer Aufladung zum Tragen kommt.

Medium: Erhalte einen Bonus von +1/3 auf alle Fertigkeitswürfe im Rahmen Okkulter Fertigkeitsspezialisierungen.

Mentalist: Erhöhe die Gesamtzahl der Punkt im Mentalmagievorrat des Mentalisten um einen 1/3 Punkt.

Mesmerist: Erhalte sowohl einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um dich durch einen bedrohten Bereich zu bewegen, als auch einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um Finten auszuführen.

Okkultist: Erhöhe die Gesamtzahl der Schulenfokuspunkte des Okkultisten um einen ½ Punkt.

Spiritist: Addiere 1/6 auf den Schildbonus, welchen die mit der 3. Stufe erlangte Fähigkeit Manifestationsverbindung bei ektoplasmischer Form verleiht.

Gnome

Mentale Tricks sind Gnomen fast angeboren. Sie mögen die Mentalmagie mit ihren ungewöhnlichen und obskuren Praktiken quasi von Natur aus. Jede der okkulten Klassen besitzt für Gnome ihren eigenen Reiz, sei es das angeborene Gespür des Kinetikers für Magie oder die Faszination des Okkultisten für Erinnerungsstücke. Die folgenden Optionen stehen allen Gnomen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Erhalte einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen Kreaturen mit der elementaren Unterart des Hauptelements des Kinetikers.

Medium: Erhalte einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen Geister, Untote, Phantome und Einheimische der Astralebene.

Mentalist: Erhöhe die Gesamtzahl der Punkt im Mentalmagievorrat des Mentalists um einen 1/3 Punkt.

Mesmerist: Erhöhe die Anzahl der täglichen Anwendungen von Hypnotischer Trick um 1/3.

Okkultist: Erhöhe die Wirkungsdauer der Schwachen Sinnestäuschung des Okkultisten um 1 Minute und die Gesamtfehlschlagchance durch die Nachhallende Schulenfähigkeit Verzerren um 2%. Letzteres erhöht nicht die maximale Fehlschlagschance.

Spiritist: Addiere 1/6 auf den Schildbonus, welchen der Spiritist unter der Wirkung von Spiritueller Schutz oder Mächtiger Spiritueller Schutz erlangt.

Halb-Elfen

Viele Halb-Elfen besitzen eine Begabung, gesellschaftliche Bindungen zu bilden und zu stärken. Mentalmagisch begabte Halb-Elfen haben es daher noch leichter, sich mental mit anderen Kreaturen zu verbinden. Sie sind besonders fähig in jener spirituellen Kommunikation, welche Medien nutzen. Halb-Elfen, die mehr nach ihren elfischen Ahnen schlagen, werden oft Mentalisten, während jene, die mehr nach ihren menschlichen Vorfahren gehen, häufig den Weg des Kinetikers oder Mesmeristen beschreiten. Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Elfen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Erhalte einen Bonus von +1/4 auf Schadenswürfe, bei denen der Bonus aus Elementarer Aufladung zum Tragen kommt.

Medium: Erhalte einen Bonus von +1/3 auf alle Fertigkeitswürfe im Rahmen Okkulter Fertigkeitsspezialisierungen.

Mentalist: Erhalte 1/6 einer neuen Seelischen Verstärkung.

Mesmerist: Wenn du einen Mesmeristenzauber der Schule der Verzauberungsmagie wirkst, dann addiere ½ auf die effektive Zauberstufe des Zaubers zur Bestimmung seiner Wirkungsdauer.

Okkultist: Erhalte sowohl einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um magische Gegenstände zu identifizieren, als auch einen Bonus von +1/2 auf Würfe für Magischen Gegenstand benutzen, um Volkszugehörigkeit vorzuspiegeln.

Spiritist: Addiere 1 Fertigkeitsrang zum Phantom des Spiritisten.

HALB-ORKS

Fähigkeiten, die im Bereich des Geistes liegen, scheinen nicht ganz zu Halb-Orks zu passen, jedenfalls wenn man sich an die üblichen Klischees hält. Eine übersinnliche Begabung wird zuweilen aber vererbt – meist von der Seite des menschlichen Elternteils aus. Wenn aus Orkblut übersinnliche Fähigkeiten erwachsen, manifestieren sie sich meist als Kinetikerkräfte. Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Orks mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Addiere 1/3 Punkte an Feuerschaden zu Kinetischen Geschossen der Kategorie Feuer, welche Feuerschaden verursachen.

Medium: Wenn das Medium ein Tabu annimmt, kann es am Tag die Fähigkeit Geisterkraftschub ein ¼ Mal zusätzlich einsetzen, ohne Einfluss abzugeben.

Mentalist: Erhalte einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe, welche du ablegen musst, wenn du beim Wirken von Mentalistenzaubern Schaden erleidest.

Mesmerist: Erhöhe den Schadensbonus von Schmerzhafter Blick um einen ½ Punkt.

Okkultist: Verursache einen zusätzlichen ½ Schadenspunkt mit Schulenfähigkeiten.

Spiritist: Addiere 1 Trefferpunkt zum Phantom des Spiritisten.

HALBLINGE

Man glaubt weitläufig, dass Halblinge dank ihres Glücks aus allen Problemen einen Ausweg finden, doch in manchen Fällen ist das „Halblingsglück" in Wahrheit eine Folge übersinnlicher Kräfte. Viele entwickeln diese Gabe weiter, um ihre geringe Größe auszugleichen, und werden besonders begabt darin, Leute zu beeinflussen oder zu manipulieren. Die folgenden Optionen stehen allen Halblingen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Erhöhe das Fassungsvermögen des Internen Speichers des Kinetikers um einen 1/6 Punkt.

Medium: Erhöhe den Bonus, den das Medium durch Séancevorteil erlangt, um einen 1/3 Punkt. Dies erhöht nicht den Bonus, den Verbündete im Rahmen Geteilter Séance erlangen.

Mentalist: Der Mentalist addiert hinsichtlich der Bestimmung der ihm täglich zu Verfügung stehenden Anwendungen oder Runden seiner Disziplinfähigkeiten einen 1/3 Punkt auf seinen effektiven Charismabonus.

Mesmerist: Erhöhe die Anzahl der täglichen Hypnotischen Tricks um 1/3.

Okkultist: Addiere einen 1/2 Punkt an Schulenfokus pro Tag.

Spiritist: Addiere 1/4 auf die Anzahl an Runden, die das körperlose Phantom eines Spiritisten sich außerhalb von Sicht- und Schusslinie aufhalten kann, ehe es auf die Ätherebene zurückgeschickt wird.

MENSCHEN

Menschen besitzen keine übersinnlichen Traditionen, aus denen sie ein Verständnis für das Okkulte ableiten könnten. Daher schließen sich übersinnlich begabte Menschen oft seltsamen Kulten an, um ihre Geisteskräfte zu entwickeln. Andere widmen sich privaten Studien und sammeln Schriften fragwürdigen Inhalts zu okkulten Themen. Viele Menschen sind vom Okkulten fasziniert, selbst wenn sie dafür kein Gespür besitzen sollten, so dass sie rasch jedem folgen, der auch nur geringes Können auf dem Gebiet der Mentalmagie vorweisen kann. Die folgenden Optionen stehen allen Menschen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Erhalte 1/6 des Talentes Zusätzliche Wilde Gabe.

Medium: Wenn das Medium ein Tabu annimmt, kann es am Tag die Fähigkeit Geisterkraftschub ¼ Mal zusätzlich einsetzen, ohne Einfluss abzugeben.

Mentalist: Addiere einen Mentalistenzauber zur Liste der dir bekannten Zauber. Der Grad dieses Zaubers muss niedriger als der des höchsten dir möglichen Mentalistenzaubers sein.

Mesmerist: Erhöhe den Bonus durch Gewaltiges Ego um einen 1/3 Punkt (du kannst auf diese Weise maximal einen Bonus von +2 ansammeln).

Okkultist: Erhalt 1/6 einer neuen Schulenfähigkeit.

Spiritist: Addiere 1 Trefferpunkt oder 1 Fertigkeitsrang zum Phantom des Spiritisten.

ZWERGE

In manchen Zwergengemeinschaften haben übersinnliche Kräfte ein gesellschaftliches Stigma zur Folge, da solche Fähigkeiten mit ihren sklavenhaltenden Verwandten assoziiert werden, den Duergar. Okkultisten umgehen dieses Stigma, indem sie Verbindungen zu den geschätzten Relikten der zwergischen Geschichte aufbauen. Zwergische Spiritisten gehen zum Teil Verbindungen zu den Geistern von im Kampf gefallenen Zwergen ein, während zwergische Medien ihr Können verbessern, um die großen Helden der Zwergenheit zu kontaktieren. Der häufigste Pfad, dem übersinnlich begabte Zwerge folgen, ist aber der des Kinetikers, welcher sich auf eine Wilde Gabe mit den Schwerpunkten Erde und Metall konzentriert. Die folgenden Optionen stehen allen Zwergen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen:

Kinetiker: Addiere einen 1/3 Punkt an Schaden zu Kinetischen Geschossen der Kategorie Erde, welche Schaden verursachen.

Medium: Erhalte sowohl einen Bonus von +1/2 auf Rettungswürfe gegen Besessenheit, als auch einen Bonus von +1/2 auf Rettungswürfe, um Örtliche Séance, Seelenzuflucht und Spuk aufnehmen zu beenden.

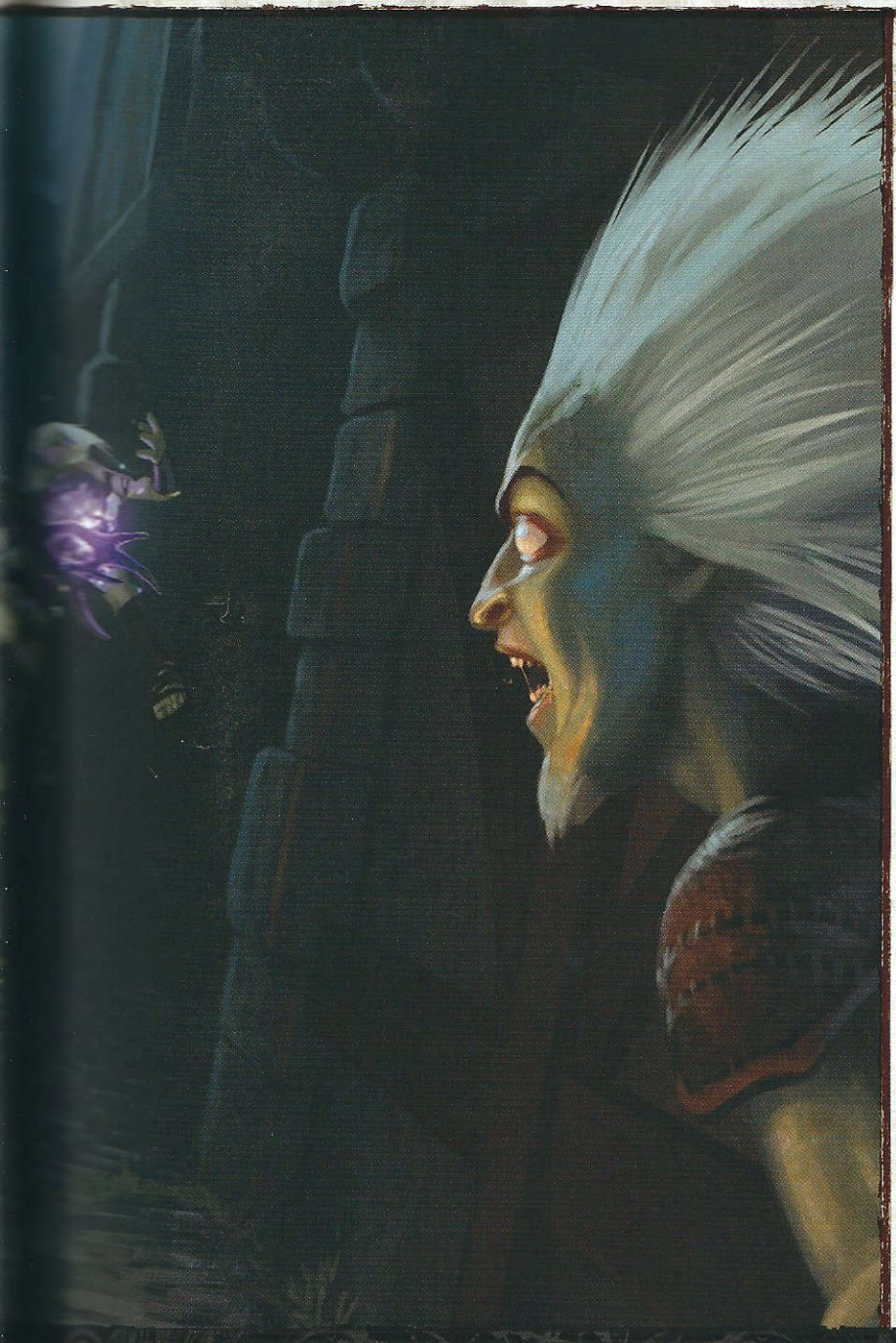
Mentalist: Wenn du einen Mentalistenzauber der Schule der Bannmagie wirkst, dann addiere ½ auf die effektive Zauberstufe des Zaubers zur Bestimmung seiner Wirkungsdauer.

Mesmerist: Erhöhe den Schaden von Schmerzhafter Blick um ¼ Punkt.

Okkultist: Erhalte sowohl einen Bonus von +1/3 auf Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen, als auch zum Schätzen von steinernen und metallischen Gegenständen.

Spiritist: Addiere 1/6 auf den Schildbonus, welchen die mit der 3. Stufe erlangte Fähigkeit Manifestationsverbindung bei ektoplasmischer Form verleiht.

2 Archetypen



„Nein!“ Feiya sprang zu Jun hinüber, kaum dass sich das beschwerte Netz um den Kopf des Kindes gelegt hatte und es zu Boden zog. „Ihr bekommt sie nicht!” Sie schlug nach einem der quiekenden, zappelnden Derros und traf ihm mit ihrem leuchtenden Stab mitten ins Gesicht. Hinter ihr sprang Daji herab und grub seine langen Reißzähne in einen weiteren der weißäugigen Entführer.

Trotz des Netzes war Jun seltsam ruhig und hob sogar grinsend eine von Seilen verstrickte Hand. „Keine Angst, Feiya. Seile können mich nicht halten.”

Die Derros kreischten auf, als helle Flammen aus der Handfläche des Mädchens hervorbrachen und die Fesseln in Asche verwandelten.

Archetypen u. Klassenoptionen

Jede Basisklasse des Pathfinder-Rollenspiels basiert auf einer zentralen Idee, einem Grundkonzept, welches all das beinhaltet, was man im Allgemeinen mit dieser Klasse und dem verbindet, was sie können sollte. Im Rahmen dieses Grundkonzeptes gibt es allerdings Potential für zahllose Interpretationen und Verfeinerungen, um regeltechnisch eine ganz bestimmte Interpretation des Konzeptes zu ermöglichen. Manche Charakterkonzepte stehen existierenden Klassen zu nahe, als dass man deshalb eine gänzlich neue, eigene Klasse entwickeln müsste – aber dennoch treten sie wieder und wieder in Erscheinung und erfreuen sich großer Nachfrage. Für solche Fälle gibt es im Pathfinder-Rollenspielsystem das Konzept der Archetypen. Ein Archetyp umfasst eine Reihe modifizierter Fähigkeiten, welche normale Klassenmerkmale ersetzen, damit der Charakter seiner Aufgabe besser gerecht und den Wünschen des Spielers angepasst werden kann. Dieses Kapitel enthält neue Archetypen oder andere Optionen für die in diesem Band vorgestellten neuen Klassen, sowie zahlreiche andere Basisklassen aus anderen Bänden. Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Talente und Zauber findest du in den Kapiteln 3 und 4 in diesem Band.

Archetypen

Archetypen modifizieren Basisklassen, indem sie Klassenmerkmale ersetzen oder verändern.

Wenn ein Archetyp mehrere alternative Klassenmerkmale umfasst, muss ein Charakter alle davon wählen, was ihn häufig davon abhält, bestimmte Standardklassenmerkmale zu erlangen, da er diese durch andere Optionen ersetzt. Nicht aufgeführte Klassenmerkmale bleiben unverändert und werden normal mit Erreichen der entsprechenden Klassenstufe erlangt. Alternative Klassenmerkmale zählen nur dann als die ersetzten Merkmale hinsichtlich Voraussetzungen für Talente, Prestigeklassen usw., wenn dies ausdrücklich aufgeführt wird oder wenn sie ein Klassenmerkmal lediglich modifizieren und nicht ersetzen (selbst wenn das neue Klassenmerkmal einen anderen Namen haben sollte).

Ein Charakter kann mehrere Archetypen wählen, solange diese nicht dieselben Klassenmerkmale der Basisklasse ersetzen oder modifizieren.

Sollte ein Archetyp ein Klassenmerkmal ersetzen, welches Teil einer Reihe von Verbesserungen oder Zusätzen zu einer Grundfähigkeit ist (z.B. das Waffentraining des Kämpfers oder der Erzfeind des Waldläufers), erhält der Charakter die nächste Verbesserung innerhalb der Reihe auf der niedrigeren Stufe, welche ersetzt wurde (ersetzt z.B. ein Archetyp das Fallengespür +1, welches ein Barbar mit der 3. Stufe erlangt, würde der Barbar Fallengespür +1 mit der 6. Stufe erlangen, Fallengespür +2 mit der 9. Stufe usw. Sollte ein Archetyp aber ein aus mehreren Verbesserungen bestehendes Klassenmerkmal ersetzen, ohne einzelne Verbesserungsstufen zu benennen, so ersetzt es das ganze Klassenmerkmal mitsamt allen Verbesserungen. Wenn z.B. ein Klassenmerkmal Fallengespür ersetzt, ohne sich auf einen bestimmten Bonus zu beziehen, welchen der Charakter mit einer bestimmten Stufe erhalten würde, ersetzt es das Klassenmerkmal Fallengespür komplett.

Kinetiker

Manche Kinetiker üben Macht über die Elemente mittels ihrer Persönlichkeit oder Selbstbeherrschung aus, während andere zu Sinnbildern der Heilung oder Zerstörung werden.

Blutkinetiker (Archetyp)

Für einen Blutkinetiker ist das Wasser im Blut einer Kreatur wie jede andere Flüssigkeit, so dass er dieses Wissen zu gewalttätigen Zwecken nutzen kann.

Blutfokus (AF): Ein Blutkinetiker muss Wasser als sein Hauptelement und Wassergeschoss als erstes Einfaches Kinetisches Geschoss wählen. Alle Infusionen, die er durch diesen Archetypen erhält, funktionieren bei Zielen, die über Blut verfügen, und scheitern automatisch, sollte das Ziel gegen Blutungsschaden immun sein.

Schmerzen verursachendes Geschoss (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Blutkinetiker seine Fähigkeiten einsetzen, um einem maximal 9 m weit entfernten Ziel starke Schmerzen zuzufügen. Das Ziel erleidet nur halben Schaden durch das Kinetische Geschoss und kann einen Zähigkeitswurf ablegen, um den Schaden noch einmal zu halbieren. Allerdings gehört der Schaden keiner Kategorie an und ignoriert Schadensreduzierung. Dies ist eine Form-Infusion des 1. Grades, welche 0 Punkte an Zehrung kostet und mit Wasser- und Blutgeschossen genutzt werden kann. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusion, welche ein Kinetiker mit der 1. Stufe erhält.

Blutung auslösendes Geschoss (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Blutkinetiker seine Kinetischen Geschosse mit bösartiger Macht versehen, welche innere oder äußere Blutungen verursacht. Misslingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf, erleidet es 1 Punkt Blutungsschaden pro Schadenswürfel des Geschosses. Misslingt dem Ziel der Rettungswurf gegen die Infusion Schmerzen verursachendes Geschoss, steht ihm kein separater Rettungswurf gegen diese Fähigkeit zu, sofern dasselbe Geschoss mit beiden Infusionen versehen wurde. Dies ist eine Substanz-Infusion des 2. Grades, welche 2 Punkte Zehrung kostet und mit Wasser- und Blutgeschossen genutzt werden kann. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusion, welche ein Kinetiker mit der 5. Stufe erhält.

Sprache des Blutes (ZF): Mit der 6. Stufe kann der Blutkinetiker aus seiner Verbindung zum Blut viel aus dem Blut anderer zu erfahren. Dies funktioniert wie *Geschichte des Blutes*[EXP]. Dem Kinetiker wird die Information jedoch schlagartig klar, und sie erscheinen nicht auf einem Pergament. Dies ist eine Wilde Mehrzweckgabe des 3. Grades, die 0 Punkte Zehrung kostet. Der Kinetiker kann 1 Punkt an Zehrung annehmen, um den Zeitaufwand von 1 Minute auf 1 Standard-Aktion zu senken. Diese Fähigkeit ersetzt die Wilde Mehrzweckgabe, die ein Kinetiker mit der 6. Stufe erhält.

Blutgeschoss (ÜF): Wenn der Blutkinetiker zum ersten Mal Wasser mit seinem Erweiterten Elementarfokus wählt, erhält er nicht das Einfache Kinetische Kältegeschoss oder das Spezialisierte Kinetische Eisgeschoss, sondern das Spezialisierte Kinetische Blutgeschoss. Dieses kostet 2 Punkte an Zehrung und ist ein körperliches Geschoss, das Wuchtschaden verursacht. Mit diesem Geschoss können dieselben Infusionen genutzt werden

wie beim Einfachen Kinetischen Wassergeschoss. Sollte der Blutkinetiker Wasser zum zweiten Mal mit seinem Erweiterten Elementarfokus auswählen, erhält er das Einfache Kinetische Kältegeschoss und das Spezialisierte Kinetische Eisgeschoss. Diese Fähigkeit modifiziert Erweiterter Elementarfokus.

Schleuderndes Blutgeschoss (ÜF): Mit der 8. Stufe erhält ein Blutkinetiker die Infusion Schleuderndes Geschoss, welche er neben den normalen Elementen und Geschossen auch mit dem Wasserelement bei Wasser- und Blutgeschossen einsetzen kann. Diese Fähigkeit ersetzt die Wilde Mehrzweckgabe, die ein Kinetiker mit der 8. Stufe erhält.

Kolikenerzeugendes Geschoss (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Blutkinetiker seinen Kinetischen Geschossen die Fähigkeit verleihen, die Innereien seiner Gegner derart zu manipulieren, dass diese Gegner nur noch eingeschränkt handlungsfähig sind. Misslingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf, erhält es für 1 Minute den Zustand Kränkelnd. Misslingt dem Ziel der Rettungswurf gegen die Infusion Schmerzen verursachendes Geschoss, steht ihm kein separater Rettungswurf gegen diese Fähigkeit zu, sofern dasselbe Geschoss mit beiden Infusionen versehen wurde. Dies ist eine Substanz-Infusion des 4. Grades, welche 3 Punkte Zehrung kostet und mit Wasser- und Blutgeschossen genutzt werden kann. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusion, welche ein Kinetiker mit der 9. Stufe erhält.

Vampirisches Geschoss (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Blutkinetiker dem Blut seiner Feinde die Gesundheit entziehen, um die eigene wiederherzustellen. Sollte sein Kinetisches Geschoss treffen (oder dem Gegner der Rettungswurf gegen ein Kinetisches Geschoss misslingen, das keinen Angriffswurf erfordert), kann der Blutkinetiker die Wilde Mehrzweckgabe Kinetische Heilung bei sich aktivieren, indem er die Zehrung übernimmt, wobei er aber keine Aktion aufwenden muss. Sollte er diese Wilde Gabe nicht besitzen, kann er diese Fähigkeit dennoch einsetzen, erlangt aber nur die Hälfte der Heilung. Dies ist eine Substanz-Infusion des 5. Grades, welche 3 Punkte an Zehrung kostet und mit Wasser- und Blutgeschossen genutzt werden kann. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusion, welche ein Kinetiker mit der 11. Stufe erhält.

Blutmeisterschaft (ÜF): Mit der 20. Stufe altert ein Blutkinetiker nicht länger und wird immun gegen magische Alterung. Er erhält keine Mali mehr auf seine Attribute durch Alterung und entfernt bereits dadurch erhaltene Mali. Er erlangt aber immer noch Boni durch Alterung. Sollte seine Lebenserwartung abgelaufen sein, stirbt er nicht an Altersschwäche. Aufgrund der vollständigen Kontrolle seines eigenen Blutes ist er immun gegen Blutungsschaden, injiziertes Gift, durch Verletzungen übertragene Krankheiten und die Zustände Kränkelnd und Übelkeit, außer wenn er davon betroffen werden möchte. Diese Fähigkeit ersetzt Omnikinese.

Elementarer Asket (Archetyp)

Ein Elementarer Asket verbindet die elementaren Kräfte eines Kinetikers mit der strengen körperlichen Disziplin eines Mönches. Er fokussiert seine Kräfte durch seinen Leib, um sich selbst im Kampf zu verbessern.

Elementarer Schlaghagel (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält ein Elementarer Asket das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag. Er erhält ferner die Form-Infusion Kinetische Faust mit Zehrung 0 statt Zehrung 1. Wenn er die Form-Infusion Kinetische Faust bei einem Vollen Angriff einsetzt, kann er einen Schlaghagel ausführen wie ein Mönch, kann dabei aber nur seine Fäuste einsetzen, egal welche anderen Fähigkeiten er eventuell besitzt. Wie ein Mönch kann er diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn er keine Rüstung und keinen Schild trägt und unbelastet ist. Er kann sein Kinetisches Geschoss nicht ohne eine Form-Infusion einsetzen und kann es niemals in Verbindung mit den Form-Infusionen Erhöhte Reichweite, Extreme Reichweite, Geschosshagel, Objekthagel, Schleuderndes Geschoss, Sich-windendes Geschoss oder Überspringendes Geschoss oder anderen Form-Infusionen einsetzen, welche einen Fernkampfangriffswurf oder einen Berührungsangriffswurf im Fernkampf erfordern. Diese Fähigkeit modifiziert Kinetisches Geschoss und ersetzt Elementare Aufladung.

Elementare Weisheit (ÜF): Ein Elementarer Asket kann seinen WE-Modifikator anstelle seines KO-Modifikators nutzen, um den SG der Rettungswürfe gegen seine konstitutionsbasierenden Wilden Gaben, die Wirkungsdauer solcher Wilden Gaben und seinen Bonus auf Konzentrationswürfe für Wilde Gaben zu bestimmen. Diese Fähigkeit modifiziert die Schlüsselattribute für Wilde Gaben.

RK-Bonus (AF): Mit der 2. Stufe addiert ein Elementarer Asket, solange er keine Rüstung und keinen Schild trägt und unbelastet ist, seinen WE-Bonus (so vorhanden) auf seine RK und KMV. Diese Boni auf die RK wirken sogar gegen Berührungsangriffe, und falls er auf dem Falschen Fuß erwischt sein sollte. Er verliert diese Boni, sobald er bewegungsunfähig oder hilflos ist. Dieser Bonus steigt um 1 für jede Kinetikerstufe jenseits der 2. Stufe. Die Kinetikerstufen des Elementaren Asketen sind mit Mönchsstufen hinsichtlich dieser Fähigkeit kumulativ. Ein Elementarer Asket kann niemals das Wilde Mehrzwecktalent Erweiterte Elementarverteidigung wählen. Diese Fähigkeit ersetzt Elementarverteidigung.

Mächtige Kinetische Faust (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Elementarer Asket 2 zusätzliche Punkte an Zehrung annehmen, wenn er Kinetische Faust einsetzt, um den Schadenswürfel dieser Infusion von W6 auf W8 zu heben. Mit

der 9. Stufe kann er alternativ 3 zusätzliche Punkte an Zehrung annehmen, um den Schadenswürfel dieser Infusion von W6 auf W10 zu heben. Mit der 13. Stufe kann er alternativ 4 zusätzliche Punkte an Zehrung annehmen, um den Schadenswürfel dieser Infusion von W6 auf W12 zu heben. All diese Optionen zählen als Zehrung durch eine Form-Infusion und können daher durch Infusionsspezialist reduziert werden. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusionen, die ein Kinetiker mit der 5., 9. und 13. Stufe erhält.

Elementarer Vernichter (Archetyp)

Für manche Kinetiker gibt es nichts Schöneres im Leben als Schmerz und Zerstörung. Elementare Vernichter setzen ihre Kräfte nur ein, um Schaden zuzufügen.

Verheerendes Geschoss (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Elementarer Vernichter sein Kinetisches Geschoss entweder auf ein Ziel innerhalb von 9 m Entfernung abschießen oder einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen, als würde er Kinetische Klinge als Angriffsaktion einsetzen. Sein effektiver GAB entspricht dabei seiner Kinetikerstufe. Ein Verheerendes Geschoss verursacht stets 1W8 + KO-Modifikator an Schaden, egal welche Klassenstufe der Kinetiker besitzt, oder ob er Spezialisierte Kinetische Geschosse verwendet. Wenn er Verheerendes Geschoss für einen Nahkampfangriff einsetzt, provoziert er keine Gelegenheitsangriffe und verursacht 1W8 + 1,5 mal seinen KO-Modifikator Schaden, sofern er beide Hände verwendet. Dies ist eine Form-Infusion des 1. Grades, welche 0 Zehrung kostet und mit jedem körperlichen Kinetischen Geschoss (nicht aber mit Kinetischen Energiegeschossen) genutzt werden kann. Im Gegensatz zu Kinetische Klinge kann der Elementare Vernichter Konzentrierter Schlag in Verbindung mit dieser Fähigkeit nutzen. Der Schadensbonus aus Elementare Aufladung wird nicht auf Schadenswürfe für Verheerendes Geschoss hinzuaddiert. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusion, welche ein Kinetiker mit der 1. Stufe erhält und die grundlegende Wilde Mehrzweckgabe, die er normalerweise bei Wahl eines Elements erlangt.

Geschwächte Vielseitigkeit (AF): Ein Elementarer Vernichter erlangt niemals Wilde Mehrzweckgaben.

Bonustalente: Mit der 2. Stufe erhält der Elementare Vernichter ein Bonustalent aus der folgenden Liste: Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfinesse und Waffenfokus. Kampf mit zwei Waffen und Schnelles Schießen können nur dann in Verbindung mit einem Kinetischen Geschoss genutzt werden, wenn der Kinetiker über Hagel der Vernichtung (siehe Unten) verfügt. Der Elementare Vernichter erhält jeweils ein weiteres Bonustalent mit der 8., 10., 14. und 18. Stufe. Mit der 8. Stufe wächst die Liste seiner Wahlmöglichkeiten um Verbesserter Kampf mit zwei Waffen und Waffenspezialisierung, mit der 10. Stufe um Mächtiger Waffenfokus, Verbesserter Kritischer Treffer, Verbesserter Präzisionsschuss und Zerreißen mit zwei Waffen. Er muss die Voraussetzungen dieser Talente nicht erfüllen, um sie als Bonustalente wählen zu können. Diese Fähigkeit ersetzt die Wilden Mehrzwecktalente, die ein Kinetiker mit der 2., 8., 10., 14. und 18. Stufe erhält.

Erhöhte Reichweite (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält ein Elementarer Vernichter die Infusion Erhöhte Reichweite. Mit der 9. Stufe erhält er die Infusion Extreme Reichweite. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusionen, die ein Kinetiker mit der 3. und 9. Stufe erhält.

Ständige Bedrohung (ÜF): Mit der 4. Stufe bedroht ein Elementarer Vernichter alle Gegner innerhalb seiner natürlichen Reichweite. Sollte jemand bei ihm einen Gelegenheitsangriff provozieren, kann er sein Verheerendes Nahkampfgeschoss formen und den Angriff ausführen (die Waffe verschwindet im Anschluss wieder). Diese Fähigkeit ersetzt die Wilde Mehrzweckgabe, die ein Kinetiker mit der 4. Stufe erhält.

Geschosstraining (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Elementarer Vernichter einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit seiner Form-Infusion Verheerendes Geschoss. Dieser Bonus steigt mit der 9. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen um 1. Diese Fähigkeit ersetzt die Infusion, die ein Kinetiker mit der 5. Stufe erlangt.

Hagel der Verheerung (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Elementarer Vernichter einen Vollen Angriff aus Verheerenden Geschossen gegen Ziele innerhalb von 36 m Entfernung als Volle Aktion ausführen. Jeder einzelne Angriff verursacht den Schaden des Verheerenden Geschosses. Dies ist eine Form-Infusion des 3. Grades, welche 1 Punkt Zehrung kostet und mit denselben Geschossen genutzt werden kann wie Verheerendes Geschoss. Fähigkeiten wie Schnelles Schießen und *Hast*, welche zusätzliche Angriffe verleihen, kommen normal bei diesem Vollen Angriff zur Anwendung. Sollte der Kinetiker mit dieser Fähigkeit nur Nahkampfangriffe ausführen, kann er die Talente der Reihe Kampf mit zwei Waffenverwenden (im Gegensatz zur Wilden Gabe Kinetische Klinge); Verheerende Fernkampfgeschosse können dagegen nicht mit Kampf mit zwei Waffen eingesetzt werden. Der Elementare Vernichter addiert seinen halben KO-Modifikator auf den Schaden seiner Sekundärhandangriffe im Rahmen von Kampf mit zwei Waffen (oder den vollen KO-Modifikator, sofern er über Doppelschnitt verfügt). Sollte er Kampf mit zwei Waffen verwenden, kann er keine Verheerenden Nah- und Fernkampfgeschosse beim Hagel der Vernichtung mischen. Er kann weder Metakinese noch Substanz-Infusionen zusammen mit Hagel der Vernichtung einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt die Wilden Mehrzweckgaben, die ein Kinetiker mit der 6., 12. und 16. Stufe erhält.

Vernichtendes Geschoss (ÜF): Mit der 20. Stufe kann ein Elementarer Vernichter ein Vernichtendes Geschoss entfesseln. Dabei handelt es sich um ein einzigartiges Spezialisiertes Kinetisches Geschoss, welches jeweils 10W6+10 Punkte an Elektrizitäts-, Energie-, Feuer-, Kälte- und Wuchtschaden verursacht und als aus allen fünf Elementen bestehendes Kinetisches Geschoss zählt. Ein Vernichtendes Geschoss kostet 4 Punkte an Zehrung, die mittels Kinetischer Geschossspezialist normal reduziert werden können. Diese Fähigkeit ersetzt Omnikinese und das Wilde Mehrzwecktalent, welches ein Kinetiker mit der 20. Stufe erhält.

Kinetischer Chirurg (Archetyp)

Hydrokinetiker und Telekinetiker können zwar rudimentäre heilende Kräfte erlernen, doch manche Kinetiker sind wahre Meister der Heilkunst.

Kinetische Chirurgie (ÜF): Ein Kinetischer Chirurg muss Aether oder Wasser als Hauptelement wählen. Er erhält mit der 1. Stufe die Wilde Bonusgabe Kinetische Heilung. Mit der 3. Stufe, und dann jeder ungeraden Klassenstufe, kann er eine Gnade wählen, seine effektive Paladinstufe entspricht dabei seiner Kinetikerstufe. Wenn er Kinetische Heilung einsetzt, kann er dem Ziel eine dieser

Gnaden zukommen lassen. Ein Kinetischer Chirurg kann niemals Infusionen verwenden. Diese Fähigkeit ersetzt Infusionen.

Kinetische Heilkraft (ÜF): Mit der 5. Stufe kann der Kinetische Chirurg anstelle einer Gnade eine der folgenden Metaheilerfähigkeiten zusammen mit seiner Wilden Gabe Kinetischer Heiler einsetzen:

Mit der 5. Stufe kann er einen zusätzlichen Würfel für Kinetischer Heiler nutzen, mit der 11. Stufe kann er zwei zusätzliche Würfe und mit der 17. Stufe drei zusätzliche Würfel verwenden. Mit der 9. Stufe kann er einen Verbündeten, der innerhalb der letzten Runde verstorben ist, von den Toten zurückholen (wie *Lebensatem*); der Verbündete erhält die übliche Anzahl an Trefferpunkten durch Kinetischer Heiler zurück, erhält aber auch 1 zusätzlichen Punkt an Zehrung neben dem normalen Punkt Zehrung, den entweder der Heiler oder der Geheilte als Preis der Wilden Gabe Kinetischer Heiler annehmen muss. Mit der 13. Stufe kann ein Kinetischer Chirurg Kinetische Heilung als Schnelle Aktion bei sich selbst nutzen. Mit der 17. Stufe kann er sich selbst und ein weiteres Ziel mit derselben Anwendung von Kinetischer Heiler heilen, wobei beide jeweils 1 Punkt an Zehrung erhalten anstelle nur eines Beteiligten. Unabhängig von seiner Stufe kann der Kinetische Chirurg pro Anwendung von Kinetischer Heiler nur eine dieser Metaheilerfähigkeiten einsetzen – er könnte also nicht zugleich einen Verbündeten von den Toten zurückholen und zusätzliche Würfel für dessen Heilung verwenden. Diese Fähigkeit ersetzt Metakinese und Infusionsspezialist.

Heilungsspeicher (ÜF): Mit der 6. Stufe verdoppelt sich die Maximalgröße des Internen Speichers des Kinetischen Chirurgen, allerdings kann er den Speicher nur in Verbindung mit Zehrung nutzen, die er durch die Nutzung der Wilden Gabe Kinetische Heilung erhält. Diese Fähigkeit modifiziert Interner Speicher.

Kontrollierender Geist (Archetyp)

Manche Kinetiker verfügen über derart starke Persönlichkeit, dass sie allein mit ihrem Verstand die Kontrolle über ihr Element ausüben können, ohne ihre Körper zu gefährden.

Geist über Materie (AF): Ein Kontrollierender Geist nutzt seinen CH-Modifikator anstelle seines KO-Modifikators, um den Schaden seiner Wilden Gaben, den SG der Rettungswürfe gegen konstitutionsbasierende Wilde Gaben, die Wirkungsdauer Wilder Gaben mit konstitutionsbasierender Wirkungsdauer, den Bonus auf Konzentrationswürfe bei Wilden Gaben und andere konstitutionsbasierende Effekte all seiner Wilden Gaben zu bestimmen. Er fügt Bluffen und Diplomatie der Liste seiner Kinetiker-Klassenfertigkeiten hinzu. Diese Fähigkeit modifiziert die Klassenfertigkeiten des Kinetikers und das Schlüsselattribut seiner Wilden Gaben.

Geistesstärke (ÜF): Der Verstand eines Kontrollierenden Geistes ist stark genug, um seinen Leib vor den Anstrengungen zu schützen, die das Fokussieren der Elemente mit sich bringt. Im Gegenzug sind ihm aber engere Grenzen gesetzt als anderen Kinetikern. Er kann nicht freiwillig Zehrung annehmen, wohl aber Wilde Gaben mit Zehrungskosten nutzen, sofern er die Zehrungskosten mittels Fähigkeiten wie Energie sammeln und Infusionsspezialist auf 0 reduzieren kann. Sollte er gegen seinen Willen gezwungen sein, Zehrung anzunehmen, weil ihm zum Beispiel ein Konzentrationswurf misslingt, erleidet er anstelle von Zehrung 1 temporäre negative Stufe, welche ihn niemals töten kann, aber auch nicht mittels *Genesung* oder *Vollständiger Genesung* entfernt werden kann, dafür aber nach 24 Stunden automatisch verschwindet. Mit der 6. Stufe kann er einmal am Tag die Gesamtzehrung einer Wilden Gabe um 1 reduzieren. Er kann diese Fähigkeit mit der 10. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Diese Fähigkeit modifiziert Zehrung und ersetzt Interner Speicher.

Überwältigende Geschosse (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Kontrollierender Geist einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit seinen Kinetischen Geschossen. Dieser Schadensbonus kommt bei Kinetischer Klinge, Kinetischer Peitsche oder anderen Infusionen, welche den Schadensbonus von Elementare Aufladung nicht verwenden, nicht zur Anwendung. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen jeweils um 1. Diese Fähigkeit ersetzt Elementare Aufladung.

Medium

Die Techniken der meisten Medien, durch welche sie legendäre Geister in sich aufnehmen, können verändert werden, so dass andere Medien Geister mittels Tanz oder dem Erzählen von Geschichten herbeirufen oder Geister aus Gegenständen, dem Land oder sogar sich selbst hervorbringen können.

Geistertänzer (Archetyp)

Ein Geistertänzer führt einen komplexen Tanz mit den Geistern aus, bei dem er häufig die Rolle und seine Tanzpartner wechselt.

Geistertanz (ÜF): Während seiner täglichen Séance wählt ein Geistertänzer seine Geisterfähigkeiten, als könnte er auf einen Geist für jede der Legenden zurückgreifen. Er kann keinen schwächeren Geist aufnehmen, um den Einfluss zu verringern, den er im Rahmen von Geisterkraftschub abgeben muss. Zudem besitzt er nicht immer den Séancevorteil, den Geisterbonus, die Geisterfähigkeiten oder Geisterkraftschubfähigkeit eines dieser sechs Geister.

Stattdessen kann er als Freie Aktion einen Geistertanz beginnen, um für die Dauer seines Geistertanzes die aufgeführten Fähigkeiten eines der sechs Geister zu erlangen, die er während seiner Séance vorbereitet hat. Insgesamt kann er die Fähigkeit Geistertanz am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe seines CH-Modifikator + seiner doppelten Mediumstufe einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden. Wenn der Geistertanz endet, erleidet der Geistertänzer für 1 Minute einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe und kann während dieser Zeit keinen neuen Geistertanz beginnen. Ebenso kann er keinen Geistertanz beginnen, sollte er sich im Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch befinden. Der gesamte Einfluss, den er im Rahmen seiner Geistertänze über sich abgibt, wird zusammenaddiert. Bei 3 oder mehr Punkten an Einfluss erleidet er einen Malus von -2 auf Initiativewürfe auch außerhalb des Geistertanzes. Bei 5 oder mehr Punkten an Einfluss übernimmt sein aktueller Geist die Kontrolle wie bei einem normalen Medium (diese Kontrolle ist nicht auf die Runden des Geistertanzes beschränkt). Ein Geistertänzer kann 1 Punkt an Einfluss über sich abgeben, um 4 Runden an Geistertanz zurückzuerlangen, dabei kann er aber nicht mehr Runden erlangen als sein tägliches Maximum.

Auch außerhalb des Geistertanzes muss ein Geistertänzer über den Einsatz der Geisterfähigkeiten Buch führen. Sollte er über eine überlegene Geisterkraft verfügen, kann er am Tag nur eine Fähigkeit nutzen, die ein Mal am Tag anwendbar ist und kann auf eine andere überlegene Geisterkraft erst nach seiner nächsten Séance zurückgreifen.

Diese Fähigkeit modifiziert Geist aufnehmen und ersetzt Geisterbonus und Geisterkraftschub.

Keine Tabus (AF): Der Geistertänzer erhält das Mediumklassenmerkmal Tabu nicht.

Geisteraura (ÜF): Mit der 2. Stufe erzeugt der Geistertänzer mit seinem Tanz eine Aura, die seinen aktuellen Séancevorteil allen Verbündeten innerhalb von 9 m verleiht. Wenn er einen Séancevorteil verleiht, der eine Entscheidung verlangt, muss jeder Verbündete diese Entscheidung treffen, wenn er erstmals an diesem Tag von der Aura dieses Geistes betroffen ist. Die Entscheidung gilt für den Rest des Tages. Diese Fähigkeit ersetzt Geteilte Séance.

Tanz mit zwei Geistern (ÜF): Mit der 15. Stufe lernt ein Geistertänzer, mit zwei Partnern zu tanzen. Wenn er Geistertanz einsetzt, kann er pro Runde 3 Runden an Geistertanz aufwenden, um für 1 Runde Zugang zu den Fähigkeiten von zwei der sechs Geister zu erlangen, die er während seiner Séance vorbereitet hat. Diese Fähigkeit ersetzt Zusätzlichen Geist aufnehmen.

Attacca (ÜF): Mit der 18. Stufe erlernt ein Geistertänzer sehr schnelle Schrittfolgen. Er erleidet keine Mali mehr bei Ende seines Geistertanzes und kann augenblicklich den nächsten beginnen. Diese Fähigkeit ersetzt Seelenzuflucht.

Perfekter Geistertanz (ÜF): Mit der 20. Stufe perfektioniert der Geistertänzer seinen Tanz. Er kann nun jede überlegene Geisterkraft seiner Geister, die ein Mal am Tag einsetzbar ist, auch ein Mal am Tag nutzen, statt nur eine

davon. Er kann Tanz mit zwei Geistern einsetzen, indem er pro Runde 2 Runden an Geistertanz aufwendet, anstelle von 3 Runden. Schlussendlich kann er einen Geistertanz mit allen sechs Geistern gleichzeitig beginnen, indem er pro Runde 4 Runden an Geistertanz aufwendet. Diese Fähigkeit ersetzt Astrales Leuchtfeuer.

Geschichtenerzähler (Archetyp)

Alle Medien gehen Verbindungen zu legendären Geistern ein, doch Geschichtenerzähler sind von den alten Legenden regelrecht besessen und verschmelzen ihre eigene Lebenskraft mit epischen Erzählungen zu Lasten ihrer übernatürlichen Kräfte.

Schwächere Geister (AF): Ein Geschichtenerzähler erhält nicht den Séancevorteil seines Geistes. Er kann keinen schwächeren Geist aufnehmen, um weniger Einfluss über sich im Rahmen von Geisterkraftschub abgeben zu müssen. Aufgrund seiner Obsession mit Sagen und Legenden erhält sein Geist nach der Séance 2 Punkte an Einfluss über ihn statt 1 Punkt. Diese Fähigkeit modifiziert Geist aufnehmen.

Legendenwissen (AF): Ein Geschichtenerzähler erhält einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe auf Wissensfertigkeiten, in denen er geübt ist. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Mediumstufen. Diese Fähigkeit ersetzt Geisterbonus.

Vielseitiger Kraftschub (ÜF): Der Geschichtenerzähler kann Geisterkraftschub nutzen, nachdem sein Attributs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf gescheitert ist. Diese Fähigkeit modifiziert Geisterkraftschub.

Geschichtenerzählerauftritt (ÜF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Geschichtenerzähler die Gabe, sich an Bruchstücke von Geschichten zu erinnern, welche für die aktuelle Situation von Belang sind. Diese Fähigkeit entspricht Bardenauftritt. Der Geschichtenerzähler nutzt dabei seine Mediumstufe als effektive Bardenstufe (dies gilt auch für die Interaktion mit Talenten, Zaubern und anderen Fähigkeiten) und verwendet als Fertigkeit dabei Auftreten (Komödie, Redekunst oder Schauspielerei). Er erhält aber nur die folgenden Bardenauftritte zu den aufgeführten Stufen: Lied des Mutes (2.), Lied des Erfolges (3.), Lied der Größe (9.) und Lied des Heldenmuts (15.). Diese Fähigkeit ersetzt Gemeinsame Séance, Tabu, Spuk aufnehmen und Zusätzlichen Geist aufnehmen.

Legende erlernen (ZF): Mit der 7. Stufe wird der Geschichtenerzähler zu einem Meister darin, die Legenden eines Ortes in Erfahrung zu bringen. Er kann 1 Minute lang auftreten, wobei er 10 Runden an Geschichtenerzählerauftritt aufwendet, um die Effekte von *Retrokognition** zu erlangen. Mit der 10. Stufe kann er 1W4 x 10 Minuten auftreten und 10 Runden an Geschichtenerzählerauftritt aufwenden, um die Effekte von *Sagenkunde* zu erhalten. Der entsprechende Gegenstand oder das Subjekt muss vorhanden sein, damit die Sagenkunde funktioniert. Mit der 19. Stufe kann er eine Standard-Aktion und 1 Runde an Geschichtenerzählerauftritt aufwenden, um die Effekte von *Vision* zu einem beliebigen Thema zu erhalten. Diese Fähigkeit ersetzt Kontaktséance und Herr der Geister.

Lebende Erzählung (ZF): Mit der 20. Stufe erlangt ein Geschichtenerzähler die Gabe, andere in seine eigenen Geschichten hineinzuziehen. Er muss 1 Volle Runde auftreten, eine Geschichte als Köder für seine Lebende Erzählung erzählen und 1 Runde an Geschichtenerzählerauftritt aufwenden. Am Ende dieser Runde kann er bis zu 30 TW an Zuhörern innerhalb seiner Reichweite mit *Mikrokosmos** betreffen. Im Gegensatz zu der normalen Zauberversion ist dies auch eine schall- und sprachenabhängige Fähigkeit; eine Kreatur mit 16 oder mehr TW, der der Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Diese Fähigkeit ersetzt Astrales Leuchtfeuer.

Kami-Medium (Archetyp)

Manche Medien greifen auf die Macht jener Naturgeister zurück, die als Kami [MHB III] bezeichnet werden, statt auf die von legendären Geistern.

Kami rufen (ÜF): Ein Kami-Medium ruft die Kami an anderen Orten herbei als dies normale Medien bei ihren Geistern tun. Das Kami-Medium nimmt Dosojin (Trickster) an Kreuzungen und den Kilometersteinen wichtiger Straßen in sich auf; die Fukujin (Marschalle) an kunstvoll zurechtgeschnittenen Sträuchern und Bonsaibäumen; die Kaminari (Streiter) im Herzen von Stürmen; die Suijin (Hierophanten) an reinen Seen, Teichen, Quellen und Brunnen; und die Zuischin (Wächter) an wichtigen Toren, Türen und Torii-Schreinen. Ein Kami-Medium kann keine Erzmagier-Legenden in sich aufnehmen. Diese Fähigkeit modifiziert Geist aufnehmen.

Naturtabu (AF): Ein Kami-Medium erhält die Fähigkeit Tabu mit der 1. Stufe. Unabhängig vom aufgenommenen Geist muss es jeden Tag das Tabu des Hierophanten übernehmen, die Natur nach Kräften zu verehren und keine Metallrüstung zu tragen. Das Kami-Medium erlangt durch die Annahme dieses Tabus die üblichen beiden kostenlosen Anwendungen von Geisterkraftschub, die es nicht mit Einfluss über sich bezahlen muss. Diese Fähigkeit modifiziert Tabu.

O-fuda (ÜF): Ein Kami-Medium verwendet als Fokus für seine Zauber mit übersinnlicher Energie aufgeladene Gebetsschriftrollen namens O-fudas. Bei jedem seiner Zauber muss er ein solches O-fuda als zusätzliche billige Materialkomponente verwenden. Das O-fuda ersetzt den Göttlichen Fokus für jene Zauber, die das Kami-Medium über die Geisterfähigkeit Göttliche Arkana erlangt. Außer der Zauber erfordert einen Berührungsangriff oder einen Berührungsangriff im Fernkampf, muss das Kami-Medium keinen Angriffswurf ausführen, um einen O-fuda auf einem unwilligen Ziel zu platzieren. Bei Zauber der Wirkungsdauer Augenblicklich wird das O-fuda beim Wirken des Zaubers verbraucht; in allen anderen Fällen verbleibt es während der gesamten Wirkungsdauer auf dem Ziel oder den Zielen und löst sich erst mit ihrem Ende auf.

Die Zauber eines Kami-Mediums können nicht mittels *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* gebannt werden. Wird aber das O-fuda entfernt oder zerstört, beendet dies die Wirkungsdauer sofort. Ein O-fuda muss klar erkennbar zur Schau gestellt und kann nicht versteckt angebracht werden, eine Kreatur, die ein O-fuda trägt, kann sich aber normal verstecken. Um ein O-fuda einem dazu nicht bereiten Ziel abzunehmen, genügt ein Kampfmanöverwurf für Entreißen oder Ringkampf, während bei einem dazu willigen Ziel eine Standard-Aktion ausreicht. Ein O-fuda zählt als Gegenstand

aus Papier mit 5 Trefferpunkten pro Mediumstufe. Das Ziel des Zaubers selbst kann das an ihm befestigte O-Fuda nicht sehen, beschädigen oder entfernen, wohl aber seine Verbündeten. Sollte der Zauber dagegen harmlos sein, kann das Ziel sein O-fuda sehen. Diese Fähigkeit modifiziert die Zauberei des Medium.

Schikigami (AF): Mit der 3. Stufe erlernt ein Kami-Medium, ein Origami-Tier zu falten, welches als vorübergehender Schutzbefohlener eines schwächeren Schikigami dient. Zu Beginn kann der mit dem Tier verschmolzene Schikigami den Papierkörper nicht verlassen und verhält sich wie ein gewöhnlicher tierischer Vertrauter der Art, welcher das Origami-Tier zugeordnet werden kann (es besteht optisch aber immer noch aus Papier). Mit der 5. Stufe erhält es die Fähigkeiten eines Verbesserten Vertrauten (Schikigami [MHB III]), selbst wenn das Medium nicht die Voraussetzungen für einen Schikigami als Vertrauten erfüllen sollte. Der Schikigami behandelt das Kami-Medium als seinen Schutzbefohlenen. Ferner erlangt es die Fähigkeit, mittels Gestaltwandel zwischen seiner Schikigami-Gestalt und seiner Origami-Gestalt beliebig oft zu wechseln (wie *Bestiengestalt II*). Diese Fähigkeit ersetzt Spuk aufnehmen, Örtliche Séance und Kontaktséance.

Kamigespräch (ÜF): Mit der 13. Stufe kann ein Kami-Medium die örtlichen Kami um Informationen bitten (wie *Eins mit der Natur*). Er kann dies beliebig oft am Tag tun, die Kami eines bestimmten Gebietes aber nur ein Mal am Tag befragen. Um die Fähigkeit das nächste Mal einzusetzen, muss das Medium sich in einen Bereich begeben, der nicht mit dem letzten überlappt. Diese Fähigkeit ersetzt Geister befragen.

Schutzbefohlener (ÜF): Mit der 14. Stufe kann ein Kami-Medium einen Bereich oder einen Gegenstand, der sich eignet, seinen aufgenommenen Kami zu kontaktieren, zu seinem Schutzbefohlenen erklären. Dies verleiht dem Medium die Fähigkeiten Schutzbefohlener und mit Schutzbefohlenem verschmelzen der Kreaturenunterart Kami. Bei großen Bereichen wie Seen oder Stürmen besitzt der Schutzbefohlene einen Radius von bis zu 1,50 m pro Mediumstufe. Diese Fähigkeit ersetzt Astralreise.

Reliktmedium (Archetyp)

Ein Reliktmedium führt die Relikte von Legenden mit sich. Er muss die von ihm gesuchten Geister nicht aufspüren, allerdings begrenzen die Relikte die Anzahl der einzigartigen Geister, welche das Medium aufnehmen kann.

Relikte (ÜF): Ein Reliktmedium beginnt mit einem Relikt für jeden der sechs Legendengeister. Jedes Relikt passt zu einem bestimmten Geist und kann einer beliebigen Art übersinnlich nachhallendem Gegenstand angehören. Es mag ein Runenstein mit einem Symbol des Geistes sein oder ein Knochen eines legendären Helden. Sobald ein Reliktmedium Tabus und Geisterfähigkeiten auswählt (z.B. Erzmagusarkana oder Legendärer Streiter), bleibt diese Auswahl jedes Mal aktiv, wenn er den dazugehörigen Geist aufnimmt – im Gegensatz zu normalen Medien kann er nicht jedes Mal eine neue Auswahl treffen. Ein Reliktmedium kann keinen schwächeren Geist aufnehmen, um den Einfluss zu senken, den er im Rahmen von Geisterkraftschub abgeben muss. Er benötigt keinen geeigneten Ort, um seine Geister aufzunehmen, da er einfach auf seine Relikte zurückgreifen kann. Sollte er eines seiner Relikte verlieren, kann er den entsprechenden legendären Geist nicht aufnehmen, bis er das Relikt zurückerlangt hat. Sollte das Relikt zerstört werden, kann das Reliktmedium seine starke Bindung zum Geist des Reliktes nutzen, um aus seiner eigenen Essenz ein neues Relikt für diesen Geist zu erschaffen. Dies erfordert 1 Woche intensiver Séancen und 500 GM pro Mediumstufe. Diese Fähigkeit modifiziert Geist aufnehmen.**Mächtige Bindung (ÜF)**: Da das Reliktmedium immer dieselben Geister aufnimmt und zudem physische Verbindungen zu früheren Leben und den Legenden dieser Geister besitzt, verfügt es über eine starke Bindung zu seinen Geistern. Es erhält die Vorteile des Talents Wachsamkeit, wenn es unter dem Einflussnachteil eines Geistes steht. Es wählt zudem zwei Zauber pro Grad bei den Geisterfähigkeiten Erzmagusarkana und Göttliche Arkana statt einen Zauber pro Grad aus, zwei exotische Waffen statt einer, für welche ihm Streiters Können den Umgang verleiht, und drei Fertigkeiten statt zweien mit Tricksters Können. Diese Fähigkeit modifiziert Geist aufnehmen.

Psychometrie (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält ein Reliktmedium die Okkultistenfähigkeit Psychometrie, wobei er seine Mediumstufe als effektive Okkultistenstufe nutzt. Diese Fähigkeit ersetzt Spuk aufnehmen.

Relikt teleportieren (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Reliktmedium ein Mal am Tag eines seiner Relikte zu sich rufen (wie ein mental vervollständigtes *Gegenstand teleportieren**). Sollte das Reliktmedium über diesen Zauber verfügen, kann es ihn auf dieselbe Weise nutzen, um seine Relikte zu holen, ohne den Zauber vorher wirken zu müssen. Diese Fähigkeit hat in jedem Fall eine Reichweite von 1,50 m pro 2 Stufen jenseits der 5. Stufe. Diese Fähigkeit ersetzt Örtliche Séance.

Verbindungsexperte (ZF): Mit der 7. Stufe erhält ein Reliktmedium die Fähigkeit Kontaktséance und kann sie wie ein normales Medium einsetzen, auch wenn es nicht die Fähigkeit Örtliche Séance besitzt. Es benötigt allerdings Vertrautheit, um diese Fähigkeit einzusetzen, selbst wenn es sich an einem passenden Ort befindet. Diese Fähigkeit modifiziert

Kontaktséance.

Zurückgekehrtes Medium (Archetyp)

Manchmal erlangt die Seele eines Verstorbenen, dem weitaus Größeres bestimmt gewesen war, eine zweite Chance, indem sie von ihrem eigenem wiederbelebten Leib Besitz ergreift.

Selbstbesessenheit (ÜF): Ein Zurückgekehrtes Medium ist im Grunde ein körperloser Geist, der seinen entseelten Körper mittels seines Einflusses in Besitz nimmt. „Zurückgekehrtes Medium" bezieht sich auf diesen Geist. Im Gegensatz zu normalen Medien wird ein Zurückgekehrtes Medium mächtiger, je mehr Einfluss es über seinen Leib besitzt. Es kann jeden Tag eine Séance an einem der üblichen Orte durchführen, um sich auf einen der legendären Pfade zu konzentrieren, die es in Zukunft vielleicht einschlägt. Dabei nimmt es dieses legendäre Potential nach besten Kräften in sich auf. Der Geist erlangt 3 Punkte an Einfluss über sei-

nen Körper (maximal 6 Punkte). Da er von sich selbst Besitz ergriffen hat, verliert er nicht die Kontrolle, sobald sich 5 oder mehr Punkte an Einfluss ansammeln, erleidet aber dennoch den Einflussnachteil der Legende, sobald er 3 oder mehr Punkte an Einfluss gewonnen hat. Alle Effekte und Fähigkeiten, welche normalerweise Einfluss erhöhen oder verringern (z.B. Geisterkraftschub oder Geisterfähigkeiten) haben bei einem Zurückgekehrten Medium den gegenteiligen Effekt (Besänftigung erhöht den Einfluss z.B. um 1 Punkt, während Geisterkraftschub den Einfluss um 1 Punkt senkt); dies gilt aber nicht für die neuen Fähigkeiten, die dieser Archetyp verleiht. Ein Zurückgekehrtes Medium kann keinen schwächeren Geist aufnehmen, um zu verhindern, durch Geisterkraftschub an Einfluss zu verlieren. Sollte es seinen gesamten Einfluss verlieren, verfällt sein Körper in ein todesähnliches Koma und wird für 24 Stunden hilflos; im Anschluss erlangt es 1 Punkt an Einfluss zurück, sollte sein Körper noch leben, kann aber für weitere 24 Stunden keine Séance durchführen.

Sollte ein Charakter diesen Archetypen nach der 1. Stufe wählen, muss er dazu zuerst sterben; der SL kann gestatten, dass ein toter Charakter einer anderen Klasse mit einem intakten Körper, der genug Erfahrung für einen Stufenaufstieg erlangt hat, eine Stufe als Medium erhält und den Archetypen des Zurückgekehrten Mediums wählt, ebenso mag ein totes Medium imstande sein, diesen Archetypen zu erhalten. In jedem Fall hat eine Wiederkehr als Zurückgekehrtes Medium keine negativen Stufen oder andere schlechten Effekte zur Folge. Diese Fähigkeit modifiziert Geist aufnehmen.

Keine Tabus (AF): Ein Zurückgekehrtes Medium erlangt nicht das Klassenmerkmal Tabu.

Erleichterte Rückkehr (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Zurückgekehrtes Medium leicht in seinen Körper zurückkehren, solange dieser intakt ist. Er erleidet nur 1 negative Stufe statt 2 negativer Stufen durch *Tote erwecken*. Diese Fähigkeit ersetzt Spuk aufnehmen.

Verweilender Geist (ÜF): Mit der 5. Stufe verweilt der Geist eines Zurückgekehrten Medium nach seinem Tod für bis zu 1 Runde, ehe er ins Jenseits weiterreist, sofern das Medium 1 Punkt an Einfluss aufwendet. Sollte das Zurückgekehrte Medium an Trefferpunkteschaden sterben, kann sein Körper während dieser Runde geheilt werden, was ihn bei hinreichender Heilung ins Leben zurückbringt. Sobald der Geist den Körper verlässt, kann der Zauber *Lebensatem* noch 1 Runde länger als normal gewirkt werden, selbst wenn das Medium länger als 1 Runde tot sein sollte. Diese Fähigkeit ersetzt Örtliche Séance.

Schutz vor Geistern (ÜF): Mit der 7. Stufe kann das Zurückgekehrte Medium sich vor anderen Geistern und dem Ruf des Grabes schützen. Es erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Besessenheit, Negative Energie und Todeseffekte. Dies ist kumulativ mit dem Bonus gegen Besessenheit, den ein Medium mit hohem Einfluss erlangt. Mit der 18. Stufe wird es immun gegen Besessenheit, Negative Energie und Todeseffekte. Diese Fähigkeit ersetzt Kontaktséance und Seelenzuflucht.

Lebende Legende (ÜF): Mit der 20. Stufe erreicht das Zurückgekehrte Medium das Legendenpotential, dem es sich vor langem bedient hat, um zur lebenden Verkörperung seiner eigenen Legende zu werden. Jeder Verbündete in der Gegenwart des Zurückgekehrten Mediums kann eine Séance durchführen, um das Zurückgekehrte Medium aufzunehmen (diese Séance dauert 1 Stunde und unterliegt den üblichen Regeln für Séancen). Jeder Verbündete kann dies ein Mal am Tag tun. Am Ende der Séance kann das Zurückgekehrte Medium seinen Einfluss um 1 Punkt senken; in diesem Fall geht ein Teil seines Geistes auf diesen Verbündeten über, welcher sodann diesen 1 Punkt Einfluss nutzen kann, um eine der Fähigkeiten des Zurückgekehrten Mediums zum Verringern von Einfluss anzuwenden. Diese Fähigkeit ersetzt Astrales Leuchtfeuer.

Mentalist

Der Verstand eines Mentalisten verfügt über große Macht, auch wenn diese unberechenbar sein mag. Manche Mentalist stellen fest, dass ihre Kräfte ihre Körper verändern, eigentlich geistige Phänomene in die reale Welt bringen oder ihren eigenen Verstand sogar für sie selbst zu einem unergründbaren Rätsel machen.

Formloser (Archetyp)

Formlose meistern ihre Geisteskräfte, um sich selbst von den Einschränkungen des Fleisches zu lösen und ihre Zauberkräfte zu stärken. Sie erlernen, zunehmend substanzlosere Formen anzunehmen, bis sie lebenden Geistern ähneln.

Charismatische Mentalmagie: Ein Formloser nutzt zur Bestimmung seines Mentalmagievorrates seinen CH-Modifikator. Diese Fähigkeit modifiziert Mentalmagievorrat.

Formloser Leib: Ein Formloser gibt nach und nach seinen Körper auf und wird zunehmend zu einer nebelartigen Gestalt. Er kann als Standard-Aktion einen formlosen Leib für eine Anzahl von Runden am Tag in Höhe seines CH-Modifikators + 3 annehmen; diese Runden müssen nicht fortlaufend genutzt werden. Zum Annehmen seiner körperlichen Gestalt benötigt er eine Standard-Aktion, kann aber Runden an Formlosem Leib fortlaufend aufwenden, bis sie ihm ausgehen. Er muss zuerst wieder körperliche Gestalt annehmen, ehe er eine andere Variante des Formlosen Leibes annehmen kann.

Verschwommener Leib (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Formloser sich verhalten, als stünde er unter der Wirkung von *Verschwimmen*. Mit der 5. Stufe kann er diese Fähigkeit in Minuten statt in Runden anwenden, die Minuten müssen nicht fortlaufend sein, der Einsatz dieser Fähigkeit wird aber in Minuten abgerechnet.

Gasförmiger Leib (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Formloser gasförmig werden (wie *Gasförmige Gestalt*). Mit der 13. Stufe kann er diese Fähigkeit in Minuten statt in Runden anwenden, die Minuten müssen nicht fortlaufend sein, der Einsatz dieser Fähigkeit wird aber in Minuten abgerechnet.

Körperloser Leib (ÜF): Mit der 13. Stufe kann ein Formloser den Zustand Körperlos annehmen (*Monsterhandbuch*, S. 312).

Diese Fähigkeit ersetzt die Klassenmerkmale Mentalmagiedisziplin und Disziplinfähigkeiten.

Formloser Zauber: Mit der 1. Stufe erlangt ein Formloser die Mentale Verstärkung Formloser Zauber. Er kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrates aufwenden, um einen Zauber mit Zeitaufwand Standard-Aktion als Teil der Aktion zu wirken, mit welcher er seinen Formlosen Leib annimmt, wobei er den Zauberplatz wie normal aufwendet. Diese Fähigkeit ersetzt die Seelische Verstärkung, die ein Mentalist mit der 1. Stufe erhält.

Bonuszauber: Der Formlose fügt der Liste der ihm bekannten Zauber zusätzliche Zauber hinzu, während er seinen Formlosen Leib angenommen hat oder die Verstärkung Formloser Zauber einsetzt. Zauber mit einer Wirkungsdauer wirken die gesamte Wirkungsdauer lang, selbst wenn der Formlose wieder körperliche Form annimmt. Diese Zauber erfüllen die Voraussetzungen für Talente und andere Fähigkeiten, welche sie erfordern, allerdings kann der Formlose von solchen Talenten und Fähigkeiten nur während des Formlosen Leibes profitieren. Der Formlose erlangt die folgenden Zauber mit der angegebenen Stufe: *Kalte Hand* und *Rascher Rückzug* (1.), *Herzflimmern*[ABR VI] und *Schweben* (4.), *Gasförmige Gestalt* und *Vampirgriff* (6.), *Schattengang*[ABR] und *Telekinese* (8.), *Person beherrschen* und *Synapsenüberladung** (10.), *Auslösung* und *Fleischkeule*[EXP] (12.), *Finger des Todes* und *Telekinesesphäre* (14.), *Ätherische Gestalten* und *Wort der Macht: Betäubung* (16.) und *Monster beherrschen* und *Telekinetischer Sturm** (18.).

Diese Fähigkeit ersetzt Disziplinzauber.

Besitzergreifung (ÜF): Mit der 15. Stufe kann ein Formloser bei Nutzung der Fähigkeit Körperloser Leib versuchen, eine andere lebende Kreatur geistig in Besitz zu nehmen. Hierzu muss er sich angrenzend zum Ziel befinden. Dieser Effekt wirkt wie *Mächtige Besessenheit** und kann nur so lange aufrechterhalten werden, wie der Körperlose seinen Körperlosen Leib aufrechterhält. Dem Ziel steht gegen den Effekt ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Mentalistenstufe + IN-Modifikator des Formlosen zu. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen die Besitzergreifung durch den Formlosen immun. Diese Fähigkeit ersetzt die Seelische Verstärkung, welche ein Mentalist mit der 15. Stufe erlangt.

Meister der Formlosigkeit (ÜF): Mit der 20. Stufe kann der Formlose jede Variante des Formlosen Leibes als Schnelle Aktion annehmen und als Standard-Aktion zwischen den Varianten wechseln, ohne zuvor körperliche Form annehmen zu müssen. Er kann die Seelische Verstärkung Formloser Zauber auch mit Zaubern des Zeitaufwandes Schnelle Aktion nutzen, wenn er einen Formlosen Leib annimmt, oder mit jedem Zauber des Zeitaufwandes Standard-Aktion, wenn er zwischen den Varianten des Formlosen Leibes wechselt. Der Formlose addiert ferner seinen CH-Bonus als Ablenkungsbonus auf seine RK, während er einen Formlosen Leib angenom-

men hat. Ein Formloser kann einen Rettungswurf ablegen, um Zauber zu umgehen, welche normalerweise Körperlosen den Zutritt verwehren (z.B. *Schutzhülle gegen Körperloses*[ABR VI], selbst wenn die Zauber eigentlich keinen Rettungswurf erlauben. Diese Fähigkeit ersetzt Dauerhafte Fähigkeit.

Gedächtnisblockierter (Archetyp)

Früher verfügte der Gedächtnisblockierte über große übersinnliche Kräfte, allerdings haben ihn mentale Blockaden vergessen lassen, was er einmal gewusst hat – diese können die Folge eines traumatischen Ereignisses oder ihm vorsätzlich implantiert worden sein (vielleicht sogar von ihm selbst). Er kämpft um die Kontrolle über seine Kräfte und verursacht dabei wilde und unvorhersehbare Ergebnisse.

Unterdrückte Erinnerungen: Alle älteren Erinnerungen des Gedächtnisblockierten sind tief verschüttet, als wäre er das Ziel mehrerer Zauber von *Erinnerung unterdrücken**geworden. Dies hindert ihn nicht daran, neue Erinnerungen zu sammeln und sich beispielsweise an Geschehnisse im Spiel zu erinnern, er könnte aber ebenso gut ziemlich vergesslich sein. Sollte er seine Erinnerungen jemals zurückerlangen, verliert er diesen Archetypen und wird zu einem gewöhnlichen Mentalisten.

Zauber: Die Fähigkeit des Gedächtnisblockierten zum Wirken zum Zaubern entspricht der des Mentalisten mit den folgenden Ausnahmen:

Die lückenhaften Erinnerungen des Gedächtnisblockierten erschweren es ihm, sich an Zauber zu erinnern und sie zu wirken, allerdings kann er von der höheren Flexibilität profitieren. Statt eine Anzahl an bekannten Zaubern per Tabelle 1-8 zu wählen, greift er auf Zauber zu, die ihm am vorangegangenen Tag noch bekannt gewesen sind. Dies erfordert 1 Stunde Meditation. Der Gedächtnisblockierte erlangt jeden Tag pro ihm möglichen Zaubergrad eine Anzahl ihm bekannter Zauber in Höhe der halben zu diesem Grad in Tabelle 1-8 aufgeführten Anzahl zurück (aufgerundet). Dabei muss es sich um Zauber handeln, welche der Gedächtnisblockierte am vorangegangenen Tag gekannt hat (dies schließt Zauber ein, an die er sich mittels Zaubererinnerung [siehe unten] erinnert hat). Die übrige Hälfte, ihm nicht zugängliche Zauberplätze, werden im Folgenden als Amnesiezauberplätze bezeichnet und behandelt. Um zu bestimmen, welche Zauber ihm bei der Wahl dieses Archetypen bekanntwaren, wählt der Gedächtnisblockierte einen Zauber des 1. Grades von der Zauberliste des Mentalisten. Diese Veränderung des Klassenmerkmales Zauber betrifft keine Magischen Kniffe (Zauber des Grades 0) oder Disziplinzauber, die so funktionieren wie im Falle eines normalen Mentalisten. Wenn der Gedächtnisblockierte Zugang zu Zaubern des 3. Grades erlangt, erinnert er sich in vollem Umfang an seine Zauber des 1. Grades, verliert die Amnesiezauberplätze und erhält die Anzahl der ihm gemäß Tabelle 1-8 bekannten Zauber des 1. Grades, welche er fortan wie ein normaler Mentalist wirkt. Sowie dies eintritt, wählt der Mentalist dem Zaubergrad zugeordnete Zauber von der Zauberliste des Mentalisten aus, selbst wenn er diese noch nie vorbereitet oder ins Gedächtnis zurückgerufen hat – wie im Falle eines normalen Mentalisten kann er diese Zauber später aber nicht mehr verändern. Sobald der Gedächtnisblockierte Zugang zu einem neuen Zaubergrad erlangt, erlangt er auf dieselbe Weise die vollständige Erinnerung an seine Zauber 2 Grade niedriger (wenn er Zugang zu Zaubern des 4. Grades erlangt, erinnert er sich vollständig an seine Zauber des 2. Grades usw.). Diese Fähigkeit modifiziert die Zauber des Mentalisten.

Tabelle 2-1: Zaubererinnerung

W%	Ergebnis
1–10	Der Gedächtnisblockierte kann in dieser Runde keine Zauber wirken.
11–35	Der Gedächtnisblockierte kann sich nicht an den fraglichen Zauber erinnern, in dieser Runde aber andere Zauber wirken.
36–95	Der Gedächtnisblockierter erinnert sich an den fraglichen Zauber und kann ihn wirken.
96+	Der Gedächtnisblockierte kann sich entscheiden, dieses Ergebnis als 36–95 zu behandeln. Alternativ kann er ein Mal am Tag sich vorübergehend an einen Zauber von der Zauberliste des Mentalisten erinnern, dessen Zaubergrad um 1 höher als der Grad des fraglichen Zaubers. Wirkt er diesen höhergradigen Zauber, gilt seine Zauberstufe als erforderliche Mindestzauberstufe für den Zauber und er vergisst den Zauber nach dem Wirken wieder.

Zaubererinnerung (AF): Ein Gedächtnisblockierter kann ein Mal pro Stunde als Schnelle Aktion versuchen, sich an einen beliebigen Zauber seiner Wahl von der Liste der Mentalistenzauber zu erinnern, welcher einem der beiden höchsten ihm zugänglichen Zaubergrade angehört. Dabei würfelt er auf Tabelle 2-1: Zaubererinnerung, um das Ergebnis zu bestimmen. Da der mentale Stress eines Kampfes es erleichtert, Erinnerungen an die Oberfläche zu befördern, addiert der Gedächtnisblockierte 1W10 auf seinen Wurf, sollte er sich während eines Kampfes an einen Zauber erinnern wollen. Unabhängig vom Ergebnis wendet der Gedächtnisblockierte einen Amnesiezauberplatz des entsprechenden Zaubergrades auf; bei Erfolg wirkt er den Zauber in derselben Runde mit diesem Zauberplatz, andernfalls ist der Zauberplatz ohne Effekt verloren. Sobald der Gedächtnisblockierte sich auf diese Weise an einen Zauber erinnert hat, kann er ihn für den Rest des Tages als einen der ihm bekannten Zauber wirken, selbst wenn er ihn vielleicht nicht in derselben Runde wirken konnte, in der er sich erinnert hat, sofern er den Zauber auch normalerweise vom Grad her wirken kann.

Geistesduellant (Archetyp)

Geistesduellanten schärfen ihre Geisteskräfte für den Kampf, so wie Krieger ihre Klingen schärfen. Sie spezialisieren sich auf Geistesduelle und formen ihre Gedankenkreaturen zu mächtigen Waffen.

Geistesduellexpertise (AF): Mit der 4. Stufe fügt ein Geistesduellant *Geistesduell beginnen** der Liste der ihm bekannten Zauber hinzu. Der SG des Rettungswurfes gegen jeden von ihm gewirkten Zauber *Geistesduell beginnen* steigt um 1. Mit der 6. Stufe kann er einen ungenutzten Mentalistenzauberplatz des 3. Zaubergrades oder höher aufwenden, um *Geistesduell beginnen* zu wirken. In diesem Fall berechnet er den SG des Willenswurfes anhand des Grades des genutzten Zauberplatzes. Wenn er Punkte seines Mentalmagievorrates aufwendet, um Manifestationspunkte für eine offensive Manifestation zu erzeugen,

nutzt er W8 anstatt W4. Diese Fähigkeit ersetzt den Disziplinzauber, den ein Mentalist mit der 4. Stufe erlangt.

Manifestationen: Mit der 7. Stufe erhält ein Geistesduellant eine Manifestationsverstärkung anstelle einer Seelischen Verstärkung. Wenn er mit späteren Stufen Seelische Verstärkungen erlangen würde, kann er jeweils wählen, stattdessen eine Manifestationsverstärkung zu erhalten. Eine Manifestationsverstärkung funktioniert bei einer Manifestation, wie eine Seelische Verstärkung bei einem Zauber funktioniert, und unterliegt denselben Beschränkungen. Die verstärkte Manifestation wird als Verbundene Manifestation bezeichnet. Punkte des Mentalmagievorrates, die für Manifestationsverstärkungen genutzt werden, werden separat von denjenigen Punkten behandelt und ausgegeben, welche Manifestationspunkte erzeugen. Ein Geistesduellant zum Beispiel, der imstande ist, Zauber des 4. Grades zu wirken, besäße ein Maximum von 4 Manifestationspunkten pro Manifestation; er könnte 4 Punkte seines Mentalmagievorrates aufwenden und für die Manifestation in Manifestationspunkte konvertieren und dann 2 weitere Punkte für Manifestationsverstärkungen aufwenden, also insgesamt 6 Punkte seines Vorrates aufwenden.

Defensive Manifestation (ÜF): Der Geistesduellant kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrates aufwenden, wenn er eine defensive Manifestation einsetzt, um zugleich seine Verteidigung in der realen Welt zu verbessern. Sein Körper erhält einen Verständnisbonus von +2 auf die RK, solange die defensive Manifestation besteht, oder für 1 Runde, sollte die Manifestation keine Wirkungsdauer besitzen. Dieser Bonus steigt mit der 11. Stufe auf +3 und mit der 15. Stufe auf +4. Diese Verstärkung kann nur mit defensiven Manifestationen verbunden werden.

Gestärkte Gedankenkreatur (AF): Der Geistesduellant kann 1 Punkt seines Mentalmagievorrates aufwenden, um den Schadenswürfel einer offensiven Manifestation um einen Schritt zu erhöhen (W4 zu W6, W6 zu W8 oder W8 zu W10). Diese Verstärkung kann nur mit offensiven Manifestationen verbunden werden.

Loyale Gedankenkreatur (AF): Wenn der Geistesduellant eine Gedankenkreatur manifestiert, kann er 1 Punkt seines Mentalmagievorrates aufwenden, um der Kreatur die Fähigkeit zu verleihen, selbst dann fortzubestehen, wenn sie nicht angreift. Er kann sich als Schnelle Aktion auf die Aufrechterhaltung der Kreatur konzentrieren statt als Volle Aktion, allerdings kann die Kreatur nur angreifen, wenn der Geistesduellant sich als Volle Aktion konzentriert. Ferner wird der Mentale Rückstoßschaden durch die Gedankenkreatur halbiert. Diese Verstärkung kann nur mit Gedankenkreatur-Manifestationen verbunden werden.

Verlängerter Zustand (AF): Der Geistesduellant kann Punkte seines Mentalmagievorrates aufwenden, um die Wirkungsdauer eines Zustandes um 1 Runde pro aufgewandtem Punkt zu erhöhen. Er kann auf diese Weise mit der 7. Stufe maximal 1 Punkt aufwenden, mit der 11. Stufe maximal 2 Punkte, mit der 15. Stufe 3 Punkte und mit der 19. Stufe 4 Punkte. Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, hat diese Verstärkung keinen Effekt, die Punkte sind aber dennoch verloren. Diese Verstärkung kann nur mit offensiven Manifestationen verbunden werden, die Zustände verleihen.

Diese Fähigkeit ersetzt die Seelische Verstärkung, welche ein Mentalist mit der 7. Stufe erhält, und modifiziert Seelische Verstärkungen.

Aggressive Gedanken (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Geistesduellant offensive Manifestationen direkt im Verstand seiner Gegner erzeugen und sie angreifen, ohne ein Geistesduell zu beginnen. In diesem Fall kann er nur Manifestationspunkte generieren, indem er einen Zauber aufwendet, nicht aber über andere Methoden. Eine offensive Manifestation auf diese Weise anzuwenden, funktioniert, als würde der Geistesduellant einen Zauber mit Zeitaufwand Volle Aktion wirken. Von diesen offensiven Manifestationen verursachte Zustände währen für ihre volle Wirkungsdauer, auch wenn das Ziel nicht an einem Geistesduell teilnimmt.

Der Geistesduellant kann Manifestationsverstärkungen bei derartig erzeugten offensiven Manifestationen einsetzen. Diese offensiven Manifestationen können Gedankenkreaturen nicht betreffen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Illusionseffekt der Unterschule der Phantome. Eine auf diese Weise manifestierte Gedankenkreatur ist nur für das Ziel sichtbar. Diese Fähigkeit ersetzt *Telepathisches Band*.

Meisterduellant (AF): Mit der 17. Stufe benötigt ein Geistesduellant weniger Ressourcen, um Manifestationen zu erschaffen. Er erlangt 1 weiteren Manifestationspunkt, wenn er eine Manifestation erschafft, neben den Manifestationspunkten, die er durch Umwandlung von Punkten seines Mentalmagievorrates gewinnt. Dies erhöht aber nicht das Punktemaximum, welches er auf eine Manifestation verwenden kann. Er kann aber eine Manifestation für 1 Manifestationspunkt erschaffen, ohne Ressourcen aufwenden zu müssen. Diese Fähigkeit ersetzt Telepathie.

Wandlungsmentalist (Archetyp)

Manche manifestieren übersinnliche Kräfte, wenn sie ungewollten Zaubereffekten, Flüchen oder auch Strahlungsquellen ausgesetzt werden. Wenn ein Wandlungsmentalist seine übersinnlichen Fähigkeiten einsetzt, verändert sich sein Körper unter dem Stress und er riskiert, die Kontrolle zu verlieren, wenn er übertreibt.

Körperliche Mutation (ÜF): Die Kräfte eines Wandlungsmentalisten verformen seinen Leib und gestatten ihm als Schnelle Aktion, selbst körperlich zu mutieren; dies verleiht ihm einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und einen Malus von -2 auf Intelligenz. Mit der 12. Stufe steigt der Bonus auf Stärke auf +6. Ein Wandlungsmentalist kann seine mutierte Gestalt am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Mentalistenstufe annehmen; diese Minuten müssen nicht fortlaufend genutzt werden, die Dauer wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Wenn die Wirkungsdauer ausläuft, kann der Wandlungsmentalist 1 Punkt seines Mentalmagievorrates aufwenden, um sie um 1 Runde zu verlängern; dies ist ihm möglich, bis ihm diese Punkte ausgehen. Wenn die Mutation endet, erhält der Wandlungsmentalist den Zustand Erschöpft und kann diese Fähigkeit 1 Runde lang nicht aktivieren. Sollte er sich vor dem Ende einer Minuteneinheit zurückverwandeln wollen, muss er dafür eine Standard-Aktion aufwenden. Diese Fähigkeit ersetzt die Seelische Verstärkung, die ein Mentalist mit der 1. Stufe erhält.

Mutation: Mit der 3. Stufe und später kann ein Wandlungsmentalist anstelle einer Seelischen Verstärkung eine Mutation wählen. Eine Mutation verleiht ihm ihre Vorteile nur, wenn er seine Fähigkeit Körperliche Mutation einsetzt. Wenn er Körperliche Mutation aktiviert, kann er parallel eine beliebige Anzahl der ihm bekannten Mutationen aktivieren.

Bissangriff (AF): Der Mund des Wandlungsmentalisten füllt sich mit scharfen Zähnen, die ihm erlauben, als Teil eines Vollen Angriffes einen Bissangriff mit seinem höchsten GAB auszuführen. Dieser Angriff verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W3 bei einem kleinen Wandlungsmentalist) und zählt als Primärangriff, außer er wird mit Angriffen mit hergestellten Waffen verbunden.

Energieresistenz (AF): Der Körper des Wandlungsmentalisten verändert seine Farbe und Oberfläche und erlangt eine Art von Energieresistenz (wähle Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall, wenn du diese Mutation wählst). Diese Mutation kann mehrfach gewählt werden, dabei kann der Wandlungsmentalist ihr entweder eine neue Energieart zuweisen oder eine bestehende Energieresistenz um 5 verbessern.

Gummiartig (AF): Der Körper des Wandlungsmentalisten wird weich und gummiartig, so dass er SR 2/- erlangt.

Hervorquellende Augen (AF): Die Augen des Wandlungsmentalisten werden groß und rund; er erlangt Dunkelsicht 18 m.

Klauen (AF): die Hände des Wandlungsmentalisten verformen sich zu Klauen; dies gestattet ihm zwei Klauenangriffe als Teil eines Vollen Angriffs mit seinem höchsten GAB. Jeder dieser Angriffe verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W3 bei einem kleinen Wandlungsmentalist) und zählt als Primärangriff, außer er wird mit Angriffen mit hergestellten Waffen verbunden.

Klebrig (AF): Die Haut des Wandlungsmentalisten wird klebrig; dies verleiht ihm einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen und Ringkampf.

Schleimig (AF): Der Wandlungsmentalist schwitzt eine dünne Schicht öligen Schleimes aus, die seinen ganzen Körper bedeckt; dies verleiht ihm einen Bonus von +4 auf seine KMV.

Verlängerte Beine (AF): Die Beine des Wandlungsmentalisten werden lang und dünn; seine Bewegungsrate am Boden steigt um 3 m.

Verlängerte Finger (AF): Die Finger des Wandlungsmentalisten werden lang und extrem beweglich; dies erhöht seine Reichweite bei Berührungsangriffen im Nahkampf um 1,50 m.

Verlängerter Torso (AF): Der Torso des Wandlungsmentalisten streckt sich unproportional zum Rest seines Körpers; dies verleiht ihm einen Natürlichen Rüstungsbonus auf seine RK von +2.

Diese Fähigkeit modifiziert Mentale Verstärkungen.

Stärkende Mentalmagie (ÜF): Mit der 7. Stufe stärken die Seelischen Verstärkungen des Wandlungsmentalisten seine Mutationen. Wenn er einen Zauber mit einer Seelischen Verstärkung modifiziert, während er seine Körperliche Mutation einsetzt, steigt der Stärkebonus dieser Fähigkeit um +2 für eine Anzahl von Runden in Höhe des Grades des gewirkten Zaubers. Dieser Bonus ist nicht mit sich selbst kumulativ – sollte der Wandlungsmentalist ihn erneut aktivieren, verlängert dies ggf. die Wirkungsdauer des Bonus', erhöht ihn aber nicht weiter.

Wenn der Wandlungsmentalist Schaden erleidet, während er unter dem Effekt der Stärkenden Mentalmagie steht, riskiert er, die Kontrolle über seine Kräfte zu verlieren. Am Ende jedes Zuges, während dem er Schaden erlitten hat, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 15 + halbe Charakterstufe gelingen, oder er erleidet einen Malus von -2 auf Willenswürfe und Intelligenz. Diese Mali dauern 1 Stunde über das Ende der Mutation hinaus an und sind mit sich selbst kumulativ. Sollte seine Intelligenz auf 0 fallen, fällt der Wandlungsmentalist in ein Koma, welches 1 Stunde über das Ende seiner Mutation hinaus währt.

Mächtige Mutationen: Mit der 11. Stufe kann ein Wandlungsmentalist anstelle einer Mentalen Verstärkung oder einer Mutation eine der folgenden Mächtigen Mutationen wählen:

Aquatische Gestalt (AF): Die Beine des Wandlungsmentalisten verschmelzen zu einem Fischschwanz, und Flossen wachsen aus seinem Rücken und seinen Seiten. Er erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m, Erschütterungssinn 9 m (dies betrifft Kreaturen, die mit demselben Gewässer in Kontakt sind) und die Kreaturenunterart Aquatisch. Seine Bewegungsrate am Boden wird auf 3 m reduziert.

Flügel (AF): Dem Wandlungsmentalist wachsen zwei fleischige Fledermausflügel; dies verleiht ihm eine Bewegungsrate Fliegen 18 m (durchschnittlich).

Massive Fäuste (AF): Die Fäuste des Wandlungsmentalisten werden zu zwei wuchtigen Fleischklumpen; dies gestattet ihm, als Standard-Aktion ein Kampfmanöver für Ansturm gegen eine maximal 3 m entfernte Kreatur auszuführen.

Schnelle Heilung (AF): Die Wunden des Wandlungsmentalisten heilen schnell; er erhält Schnelle Heilung 5.

Vergrößerter Leib (AF): Der Körper des Wandlungsmentalisten schwillt an und streckt sich; er wächst, als wäre *Person vergrößern* auf ihn gewirkt worden, wächst dabei aber um bis zu zwei Größenkategorien (Maximalgröße Riesig).

Viele Augen (AF): Über den ganzen Körper des Wandlungsmentalisten verteilt öffnen sich zahlreiche Augen. Er kann nicht in die Zange genommen werden und erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Diese Fähigkeit modifiziert Mächtige Mentale Verstärkungen.

Mesmerist

Mesmeristen konzentrieren sich in der Regel rein auf die mentalen Künste, doch manche haben auch andere Interessen und erlernen den Kampf oder die Erschaffung mächtiger Werkzeuge, mit denen sie ihr Handwerk ausüben.

Kultanführer (Archetyp)

Manche Kulte werden von Scharlatanen angeführt, welche in der Bewunderung ihrer Anhänger baden. Andere dagegen glauben tatsächlich, mit einer unbekannten Macht in Verbindung zu stehen, und übermitteln ihre einzigartigen Botschaften an jene, die bereit sind, ihnen zu folgen und zu gehorchen.

Starke Persönlichkeit (AF): Ein Kultanführer addiert seine halbe Klassenstufe (Minimum 1) als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Diplomatie. Diese Fähigkeit ersetzt Vollendeter Lügner.

Fanatischer Blick (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Kultanführer seinen Blick auf eine Kreatur richten und diese mit fanatischem Glauben an den Kultanführer erfüllen. Das Ziel des Blickes erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe. Dieser Bonus steigt um 1 pro 6 Mesmeristenstufen (maximal +4 mit der 18. Stufe). Anstelle des Malus von Hypnotisierender Blick auf Willenswürfe erhält das Ziel einen entsprechenden Bonus auf seine Willenswürfe. Diese Boni finden keine Anwendung bei Angriffswürfen gegen den Kultanführer oder Willenswürfe gegen dessen Zauber oder Fähigkeiten. Der Kultanführer kann zudem beim Ziel alle Mali unterdrücken, welche sein Blick verursacht. Diese Fähigkeit ersetzt Schmerzhafter Blick.

Kulttricks (ÜF): Ein Kultanführer kann die folgenden neuen Tricks auswählen; er kann sie nur einem Gefolgsmann oder Anhänger implantieren.

Doppelgänger: Eine Illusion lässt den Gefolgsmann oder einen Anhänger des Kultanführers als diesen erscheinen. Der Kultanführer kann diesen Trick auslösen, wenn er Ziel eines Angriffes wird und sich angrenzend zum Ziel des Blickes aufhält, um dem Angriff eine Fehlschlagchance von 50% zu verleihen. Sollte der Angriff den Kultführer aufgrund dieser Fehlschlagchance verfehlen, trifft er stattdessen das Ziel des Blickes. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule des Fehlgefühls.

Lobpreisung: Ein mentaler Zwang lässt einen Gefolgsmann oder Anhänger die Tugenden und die Größe des Kultanführers preisen. Der Kultanführer kann diesen Trick auslösen, wenn er einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegt, sofern das Ziel des Blickes nicht weiter als 18 m von ihm entfernt ist. Das Ziel nutzt die Aktion Jemand anderem helfen, um den Wurf für Diplomatie zu unterstützen. Sollte das Ziel dabei Erfolg haben, erhält der Kultanführer einen Bonus von +4 auf diesen Wurf. Dies ist ein Verzauberungseffekt der Unterschule des Zwanges. Diese Fähigkeit modifiziert Hypnotischer Trick.

Falsche Heilung (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Kultanführer temporäre Heilung verleihen, indem er seine übersinnliche Kräfte nutzt, um den Verstand auszutricksen. Er kann dies CH-Modifikator + 3 Mal am Tag tun; dies ist eine Standard-Aktion (oder eine Schnelle Aktion, sollte er sie bei sich selbst einsetzen) und erfordert eine Berührung des Zieles. Der Kultanführer verleiht 1W8 + CH-Modifikator temporäre Trefferpunkte. Mit der 6. Stufe steigt die Anzahl der temporären Trefferpunkte auf 2W8 + CH-Modifikator, alternativ kann der Kultanführer vorübergehend 1W4 Punkte Attributsschaden aufheben. Eine Kreatur kann maximal ein Mal am Tag Ziel dieser Fähigkeit sein. Die temporären Effekte währen für eine Anzahl an Stunden in Höhe der Mesmeristenstufe des Kultanführers. Diese Fähigkeit ersetzt die Heilenden Berührungen, welche ein Mesmerist mit der 3. und 6. Stufe erhält.

Treue Anhänger (AF): Mit der 7.Stufe beginnt ein Kultanführer dank seiner anziehenden Persönlichkeit Anhänger um sich zu sammeln. Er erhält das Bonustalent Anführen. Diese Fähigkeit ersetzt den Mutigen Blick, welcher ein Mesmerist mit der 7. Stufe erhält.

Fanatische Treue (AF): Mit der 10. Stufe manipuliert ein Kultanführer seinen Gefolgsmann und seine Anhänger derart, dass sie ihm absolut treu ergeben

sind. Er erleidet keine Mali mehr auf seinen Anführenwert, sollte er grausam oder überheblich sein. Ferner steigt der SG der Rettungswürfe gegen alle Zauber der Schule der Verzauberungsmagie, die er auf seinen Gefolgsmann oder seine Anhänger wirkt, um 4. Mit der 14. Stufe erleidet der Kultanführer keine Mali mehr auf seinen Anführenwert, sollte er seinen Gefolgsmann oder Anhänger töten oder für deren Tod verantwortlich sein.

Diese Fähigkeit ersetzt die Heilenden Berührungen, welche ein Mesmerist mit der 10. und 14. Stufe erhält.

Meisterhafte Kulttricks (ÜF): Ein Kultführer kann ab der 12. Stufe die folgenden neuen Meisterhaften Tricks wählen; diese Tricks können nur Gefolgsleuten und Anhängern implantiert werden.

Räche mich: Der Kultanführer verankert in einem seiner Anhänger den Zwang, ihn zu rächen. Wenn der Kultanführer durch einen Angriff Trefferpunkteschaden erleidet, kann er diesen Trick auslösen, sofern das Ziel des Tricks nicht weiter als 18 m entfernt ist. Das Ziel unterliegt sofort für 1 Runde pro Mesmeristenstufe dem Effekt von *Wut*.

Stirb für mich: Der Kultanführer verankert in seinem Gefolgsmann oder einem seiner Anhänger den Wunsch, für ihn sein Leben zu geben. Er kann diesen Trick auslösen, wenn er durch einen Angriff Trefferpunkteschaden erleiden würde und das Ziel des Tricks nicht weiter als 18 m von ihm entfernt ist. Die Hälfte des Schadens wird auf übersinnliche Weise auf das Ziel transferiert. Dies ist ein Verzauberungseffekt der Unterschule des Zwanges. Diese Fähigkeit modifiziert Meisterhafte Hypnotische Tricks.

Wiedergeboren (ÜF): Mit der 20. Stufe kann ein Kultanführer sicherstellen, dass er sogar den Tod überlebt. Er kann eine einstündige Zeremonie durchführen, welche 5.000 GM an Rohmaterialien kostet, bei der er einen kleinen Teil seiner Essenz in seinem Gefolgsmann implantiert, welcher wenigstens die 17. Stufe erlangt haben muss. Sollte der Kultanführer sterben, verwandelt sich der Gefolgsmann innerhalb der nächsten 7 Tage körperlich und geistig in den Kultanführer (wie *Klon*, nur dass der Körper des Gefolgsmannes den leblosen Körper ersetzt). Der Kultanführer kann diese Fähigkeit erst wieder anwenden, wenn er einen neuen Gefolgsmann der 17. Stufe oder höher erlangt. Der Gefolgsmann kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden. Diese Fähigkeit ersetzt Völlige Kontrolle.

Meister der Untoten (Archetyp)

Manche Mesmeristen spezialisieren sich darauf, anstelle der Lebenden lieber die Untoten zu beherrschen und zu kontrollieren.

Zauber: Ein Meister der Untoten fügt zu den aufgeführten Zaubergraden die folgenden Zauber seiner Zauberliste hinzu: *Vor Untoten verstecken* (1.), *Untote befehligen* (2.), *Untote festhalten* (3.) und *Mit Spukerscheinung sprechen*[ABR VI] (4.). Er kann diese Zauber normal erlernen, erhält sie aber nicht automatisch. Diese Fähigkeit modifiziert die Zauberliste des Mesmeristen.

Untote niederstarren (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Meister der Untoten mit seinem Hypnotisierenden Blick auf Untote einwirken, als besäße er die Fähigkeit Geistlose niederstarren (siehe „Mutiger Blick"). Dies betrifft aber nur Untote, sollte er auch andere geistlose Kreaturen betreffen wollen, muss er Geistlose niederstarren selbst wählen. Mit der 3. Stufe erhalten Untote keinen Rettungswurfbonus mehr (sofern sie einen besitzen), können die geistesbeeinflussenden Zauber und Fähigkeiten des Meisters der Untoten nur noch zu 25% ignorieren und müssen nicht unter der Wirkung seines Blickes stehen, um betroffen zu werden. Mit der 5. Stufe betreffen die geistesbeeinflussenden Zauber und Effekte des Meisters der Untoten alle Untoten normal ohne eine Fehlschlagchance. Diese Fähigkeit ersetzt Vollendeter Lügner und Geisteskraft.

Fortgesetzte Belebung (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Meister der Untoten, welcher seinen Hypnotisierenden Blick auf ein humanoides Ziel nutzt während dieses stirbt, die Seele des Zieles zwingen, im Körper zu verbleiben. Er kann das Ziel sodann für eine Anzahl an Runden in Höhe seiner halben Mesmeristenstufe kontrollieren (wie *Person beherrschen*). Das Ziel erhält eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe der doppelten Mesmeristenstufe und verhält sich, als wäre es am Leben und bei Bewusstsein, bis es diese temporäreren Trefferpunkte verliert oder die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit endet. Während dieser Zeit gilt die Kreatur als Untoter, kann aber nicht durch Negative Energie geheilt werden. Der Meister der Untoten kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag pro 3 Mesmeristenstufen einsetzen. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator zu, um dem Effekt zu entgehen und normal zu sterben. Diese Fähigkeit endet augenblicklich, sollte der Körper des Zieles völlig zerstört werden (z.B. durch *Auflösung*) oder das Ziel ins Leben zurückgeholt werden. Mit der 14. Stufe kann der Meister der Untoten diese Fähigkeit auf jede Art von Kreatur anwenden (wie *Monster beherrschen*). Diese Fähigkeit ersetzt die Heilenden Berührungen, welche ein Mesmerist mit der 3. und 14. Stufe erhält.

Untote befehligen (ÜF): Mit der 6. Stufe erhält der Meister der Untoten das Bonustalent Untote befehligen. Er kann dieses Talent täglich CH-Modifikator + 1 Mal einsetzen (Minimum 1) und verwendet seine Mesmeristenstufe als effektive Klerikerstufe. Mit der 10. Stufe steigt der SG des Rettungswurfes gegen diesen Effekt um 2. Diese Fähigkeit ersetzt die Heilenden Berührungen, welche ein Mesmerist mit der 6. und 10. Stufe erhält.

Herr der Toten (ÜF): Mit der 20. Stufe erlangt ein Herr der Untoten die Meisterschaft über Untote. Er kann ein Mal am Tag *Untote kontrollieren* als zauberähnliche Fähigkeit auf ein Ziel wirken. Sollte dieser Kreatur der Rettungswurf misslingen und sie maximal über 20 TW verfügen, fällt sie permanent unter die Kontrolle des Herrn der Untoten, bis dieser stirbt. Misslingt der Rettungswurf einer Kreatur mit mehr als 20 TW, unterliegt sie dem Effekt von *Untote befehligen*. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Ein Meister der Untoten kann stets nur eine untote Kreatur auf diese Weise kontrollieren. Sollte er die permanente Kontrolle über eine neue untote Kreatur erlangen, wird die letzte freigesetzt. Diese Fähigkeit ersetzt Völlig Kontrolle

Vergifter (Archetyp)

Vergifter verzichten auf den Blick des Mesmeristen und verbinden stattdessen ihre übersinnlichen Kräfte mit alchemistischem Wissen, um Injektionen herzustellen, mit denen sie ihre Feinde quälen und sich und ihre Verbündeten stärken können.

Flinke Finger (AF): Ein Vergifter addiert seine halbe Mesmeristenstufe (Minimum 1) als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit. Diese Fähigkeit ersetzt Vollendeter Lügner.

Injektionen (ÜF): Mit der 1. Stufe nutzt ein Vergifter sein alchemistisches Können und seine übersinnlichen Kräfte, um Injektionen zu erschaffen. Er kann am Tag eine Anzahl an Injektionen in Höhe seiner Mesmeristenstufe + seines CH-Modifikator erschaffen. Hierfür benötigt er 1 Stunde. Eine Injektion ist wirkungslos, bis der Vergifter sie als Schnelle Aktion mit seinen übersinnlichen Kräften auflädt und aktiviert.

Der Einsatz einer Injektion erfordert eine Standard-Aktion, welche für einen Berührungsangriff im Nahkampf verwendet wird. Trifft dieser Angriff, erleidet das Ziel der Injektion einen Malus von -2 auf Willenswürfe für eine Anzahl von Minuten in Höhe der halben Mesmeristenstufe (Minimum 1). Mit der 8. Stufe steigt dieser Malus auf -3. Zugleich kann der Vergifter einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 ablegen, um dem Ziel eine Injektion zu verabreichen. Sollte er Fingerfertigkeit einsetzen, steht dem Ziel ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Wurf für Fingerfertigkeit zu, wobei dies die Injektion nicht vereitelt, sondern es sie nur entdeckt. Der Vergifter kann bei Einsatz von Fingerfertigkeit beim Anbringen einer Injektion diese alternativ implantieren statt zu injizieren, so dass er den Effekt der Injektion später auslösen kann. Er kann den Effekt zu einem beliebigen Zeitpunkt als Freie Aktion auslösen, bis er wieder seine täglichen Injektionen zurückerlangt. Beim Auslösen muss er sich in mittlerer Reichweite (30 m + 3 m pro Mesmeristenstufe) zum Ziel der implantierten Injektion befinden.

Sollten der Berührungsangriff im Nahkampf oder der Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit scheitern, wird die Injektion nicht verbraucht und kann erneut genutzt werden – einmal aktiviert, bleibt sie 1 Tag lang aktiv. Sollte sie sich nicht im Besitz des Vergifters befinden, deaktiviert sie sich, wird aber wieder aktiv, sobald sie in seinen Besitz zurückkehrt.

Die Mali mehrerer Injektionen sind nicht kumulativ. Sie sind auch nicht mit den Mali des Blicks des Mesmeristen oder der Hexerei Hexenblick kumulativ. Diese Fähigkeit ersetzt Hypnotisierender Blick.

Schmerzhafte Injektion (ÜF): Die Injektionen des Vergifters verursachen große Schmerzen. Dies entspricht dem zusätzlichen Schaden des Mesmeristenklassenmerkmals Schmerzhafter Blick. Dieser zusätzliche Schaden wird automatisch verursacht und wird nicht vom Vergifter ausgelöst, steigt aber nicht an, wenn der Vergifter dem Ziel Schaden zufügt, und kann nur ein Mal pro Runde verursacht werden. Diese Fähigkeit ersetzt Schmerzhafter Blick.

Medikamentenphiolen (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Vergifter zusammen mit seinen täglichen Injektionen Medikamentenphiolen herstellen. Pro Medikamentenphiole verbraucht er eine Anwendung von Heilende Berührung. Eine solche Phiole besitzt denselben Effekt wie Heilende Berührung, kann aber von jedem als Standard-Aktion angewendet werden. Eine Phiole kann einen Zustand entfernen, den der Vergifter entsprechend seiner Mesmeristenstufe entfernen kann, kann aber nicht *Verzauberung brechen* anwenden. Nach 24 Stunden verliert eine Medikamentenphiole ihre Wirksamkeit. Diese Fähigkeit modifiziert Heilende Berührung.

Verbesserte Injektionen (ÜF): Mit der 3. Stufe und dann jeweils alle weiteren 4 Stufen kann ein Vergifter eine Verbesserung wählen, die er seinen Injektionen hinzufügt. Er kann jede Verbesserung nur ein Mal wählen. Er muss die Verbesserungen nicht auswählen, während er seine täglichen Injektionen vorbereitet, sondern nutzt sie als Teil der Schnellen Aktion, mit welcher er die jeweilige Injektion aktiviert. Dem Ziel einer Verbesserten Injektion steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator zu. Bei Erfolg erleidet es den Malus auf Willenswürfe, aber nicht die Effekte der Verbesserung.

Ein Vergifter kann als Freie Aktion eine Anwendung von Injektionen opfern, um den SG einer anderen Injektion um 2 zu erhöhen.

Attributsmalus: Das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf einen Attributswert nach Wahl des Vergifters. Mit der 11. Stufe steigt dieser Malus auf -4.

Natürlicher Rüstungsmalus: Die Haut des Zieles wird weicher, so dass ein vorhandener Natürlicher Rüstungsbonus um 2 sinkt. Mit der 11. Stufe steigt dieser Verlust auf -4.

Reflexmalus: Die Gelenke des Zieles versteifen sich, so dass es einen Malus von -2 auf Reflexwürfe erhält. Mit der 11. Stufe steigt dieser Malus auf -4.

Langsam: Das Ziel wird behäbig; dies reduziert seine Grundbewegungsrate um 3 m und verleiht ihm einen Malus von -1 auf Angriffswürfe. Dieser Malus steigt mit der 11. Stufe auf -2.

Schmerzvoll: Der zusätzliche Schaden einer Schmerzhaften Injektion steigt um 2 Punkte + 1 Punkt pro 3 Mesmeristenstufen.

Zähigkeitsmalus: Das Immunsystem des Zieles wird geschwächt, so dass es einen Malus von -2 auf Zähigkeitswürfe erhält. Mit der 11. Stufe steigt dieser Malus auf -4.

Diese Fähigkeit ersetzt Mutiger Blick.

Verbessete Injektionen (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Vergifter seinen Injektionen jeweils bis zu zwei unterschiedliche Verbesserungen hinzufügen. Die Injektion erfordert aber immer noch nur einen Rettungswurf. Diese Fähigkeit ersetzt Redegewandter Lügner.

Verwirrender Teufelskerl (Archetyp)

Verwirrende Teufelskerle trainieren ihre übersinnlichen Kräfte für den Kampf. Sie spezialisieren sich darauf, ihre Gegner mit plötzlichen Finten und Trick zu blenden und zu verwirren.

Klassenfertigkeiten: Ein Verwirrender Teufelskerl fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Akrobatik (GE) hinzu. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Mesmeristen.

Umgang mit Kriegswaffen (AF): Mit der 1. Stufe wählt ein Verwirrender Teufelskerl eine Kriegswaffe aus, mit deren Umgang er geübt wird. Diese Fähigkeit ersetzt den Hypnotischen Trick, den ein Mesmerist mit der 1. Stufe erlangt.

Bonustalente: Mit der 3. Stufe erlangt ein Verwirrender Teufelskerl das Bonustalent Verbesserte Finte, mit der 6. Stufe Mächtige Finte und mit der 10. Stufe Mächtige Hypnotische Finte. Er muss die Voraussetzungen dieser Talente nicht erfüllen.

Mit der 14. Stufe erhält er ein Bonustalent der Kategorie Blicktalent, dessen Voraussetzungen er aber auch erfüllen muss. Diese Bonustalente ersetzen Heilende Berührung auf allen Stufen.

Erstaunliche Finte (ÜF): Mit der 3. Stufe wählt ein Verwirrender Teufelskerl, dem eine Finte gegen eine unter seinem Hypnotisierenden Blick stehenden Kreatur gelingt, einen der

folgenden Vorteile aus, der sodann bei seinem nächsten Angriff in dieser Runde zur Anwendung kommt, sofern die individuelle Beschreibung des Vorteiles nichts anderes aussagt. Er erlernt einen der folgenden Vorteile mit der 3. Stufe und alle weiteren 4 Mesmeristenstufen einen weiteren Vorteil; dabei kann er jeden Vorteil nur ein Mal wählen. Der SG des Rettungswurfes gegen eine Erstaunliche Finte ist 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator.

Ausmanövrieren: Die pfeilschnellen Bewegungen des Verwirrenden Teufelskerls vereiteln die Versuche des Zieles, ihn in die Enge zu treiben. Sollte sein nächster Angriff treffen, erhält der Verwirrende Teufelskerl für 1 Runde einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um sich durch die Angriffsfläche des Gegners oder den von diesem bedrohten Bereich zu bewegen. Er kann sich zudem als Freie Aktion um maximal seine halbe Bewegungsrate fortbewegen, wenn der Angriff trifft. Sollte er Akrobatik einsetzen, um sich durch die Angriffsfläche des Gegners oder den von diesem bedrohten Bereich zu bewegen, muss er seine Bewegungsrate reduzieren, andernfalls steigt der SG des Fertigkeitswurfes für Akrobatik wie üblich um 10.

Blendender Schlag: Die Waffe des Verwirrenden Teufelskerls schickt einen hellen Lichtblitz in die Augen seines Gegners. Sollte sein nächster Angriff treffen, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Blind zu erhalten.

Kampfmanöver: Das Angriffsmuster des Verwirrender Teufelskerls wird schwieriger zu durchschauen. Wenn er diese Art der Erstaunlichen Finte ausführt, wählt er ein Kampfmanöver; für den Rest der Runde provoziert er mit diesem Kampfmanöver beim Ziel der Erstaunlichen Finte keine Gelegenheitsangriffe. Dieser Vorteil findet auf Kampfmanöver anstatt auf den nächsten Angriff des Verwirrenden Teufelskerls Anwendung.

Kritischer Schlag: Der stets wachsame Verwirrende Teufelskerl konzentriert sich auf die Schwachstellen des Zieles seiner Erstaunlichen Finte. Sollte er mit seinem nächsten Angriff gegen das Ziel seiner Erstaunlichen Finte eine Kritische Bedrohung erzielen, erhält er einen Situationsbonus auf den Kritischen Bestätigungswurf in Höhe von +1 pro 3 Mesmeristenstufen.

Stechender Schlag: Indem der Verwirrende Teufelskerl das Schmerzempfinden des Zieles auf übersinnliche Weise steigert, verursacht er mehr Schaden. Sollte er mit seinem nächsten Angriff treffen und mit seinem Schmerzhaften Blick Schaden verursachen, nutzt er statt W6 als Schadenswürfel W8.

Überraschender Schlag: Der Verwirrende Teufelskerl erschafft eine Öffnung in der gegnerischen Verteidigung, durch die er einen weiteren Schlag anbringen kann. Sollte sein nächster Angriff treffen, kann er einen weiteren Angriff mit seinem höchsten GAB -5 als Freie Aktion ausführen. Um diese Erstaunliche Finte wählen zu können muss der Verwirrende Teufelskerl wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Verteidigung schwächen: Die Angriffe des Verwirrenden Teufelskerls durchdringen mühelos die Verteidigung des Zieles. Er erhält einen Situationsbonus von +1 pro 5 Mesmeristenstufen auf seinen nächsten Angriffswurf.

Diese Fähigkeit ersetzt Mutiger Blick.

Schimmernde Gestalt (ZF): Mit der 11. Stufe nehmen alle Ziele des Hypnotisierenden Blickes des Verwirrenden Teufelskerls diesen als ständig schimmernde Gestalt wahr und behandeln ihn, als stünde er unter *Verschwimmen*. Hierzu muss er sich während einer Runde bewegen, der Effekt hält bis zum Beginn seines nächsten Zuges an. Diese Fähigkeit ersetzt Redegewandter Lügner.

Okkultist

Die meisten Okkultisten nutzen eine Vielzahl nichtmagischer Paraphernalien, um auf ihre latenten Kräfte zurückzugreifen, doch manche Okkultisten greifen auf noch seltsamere Quellen zurück.

Kriegsokkultist (Archetyp)

Ein Kriegsokkultist kennt sich mit Militärgeschichte, dem Schlachtfeld und dem Okkulten aus. Er geht eine übernatürliche Bindung zu einer Waffe, einer Rüstung oder einem Schild ein, aus welcher oder welchem er übersinnliche Energie gewinnt. Damit wirkt er Zauber, beschwört den Geist des früheren Besitzers des Gegenstandes, erhöht seine eigene Körperkraft und erlangt andere beachtliche Fähigkeiten.

Klassenfertigkeiten: Ein Kriegsokkultist fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Wissen (Adel; IN) und Wissen (Lokales; IN) hinzu. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Okkultisten.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Kriegsokkultist ist geübt im Umgang mit allen Einfachen und allen Kriegswaffen, sowie allen Arten von Rüstungen (leicht, mittelschwer und schwer) und Schilden (Turmschilde eingeschlossen). Dies ersetzt die Waffen und Rüstungen, in deren Umgang der Okkultist geübt ist.

Rüstbund (ÜF): Mit der 1. Stufe geht ein Kriegsokkultist eine übernatürliche Bindung mit einer bestimmten Waffe, einer Rüstung oder einem Schild ein. Diese Wahl ist permanent und kann niemals wieder verändert werden. Der gebundene Gegenstand ist eine Meisterarbeit, mit welcher der Kriegsokkultist, ohne zusätzliche Kosten entrichten zu müssen, das Spiel beginnt. Solange der Kriegsokkultist lebt, ist der Gegenstand gegen den Zustand Beschädigt immun; sollte der Kriegsokkultist sterben und ins Leben zurückgeholt werden, wird auch der gebundene Gegenstand wiederhergestellt, sollte er zerstört worden sein. Alle magischen Kräfte des gebundenen Gegenstandes funktionieren nur beim Kriegsokkultisten – in den Händen eines anderen ist es lediglich ein Gegenstand von Meisterarbeitsqualität. Der gebundene Gegenstand fungiert mit der 1. Stufe als Paraphernum einer Schule der Magie; mit der 2., 10., 14. und 18. Stufe wird er zum Paraphernum jeweils einer weiteren Schule der Magie und verleiht dem Kriegsokkultisten den Zugang zu den entsprechenden Zauberschulengrundfähigkeiten und Nachhallenden Schulenfähigkeiten. Der gebundene Gegenstand dient zudem als Paraphernum-Komponente für die Zauber aller dem Okkultisten bekannten Zauberschulen. Er muss aber seine Schulenfokuspunkte auf die unterschiedlichen Schulen verteilen, um die Stärke der Nachhallenden Fähigkeiten zu bestimmen und um die jeweiligen Schulenfähigkeiten einzusetzen, selbst wenn er nur ein Paraphernum verwendet. Diese Fähigkeit modifiziert Zauberschulen, Schulenfokus, Schulenmeisterschaft und die Methodik des Zauberwirkens für den Okkultisten.

Magische Waffen und Rüstungen beherrschen: Mit der 2. Stufe gilt die Okkultistenfähigkeit Magische Gegenstände beherrschen nur für Waffen, Rüstungen und Schilde. Diese Fähigkeit modifiziert Magische Gegenstände beherrschen.

Rüstpsychometrie: Mit der 2. Stufe kann ein Kriegsokkultist Psychometrie nur bei Waffen, Rüstungen und Schilden einsetzen. Diese Fähigkeit modifiziert Psychometrie.

Bonustalente: Mit der 4., 8., 12. und 16. Stufe erhält ein Kriegsokkultist ein Bonustalent neben denen, die er im Rahmen seiner normalen Progression erlangt. Dabei muss es sich um Kampftalente handeln, deren Voraussetzungen der Okkultist erfüllt. Diese Fähigkeit ersetzt Schulenfokus wechseln, Schutzkreise, Bannkreise und Schnelles Kreisziehen.

Geist des Kriegers (ZF): Mit der 5. Stufe kann ein Kriegsokkultist den Geist eines toten Kriegers herbeirufen, der einst seinen gebundenen Gegenstand besessen hat. Das Herbeirufen des Geistes ist eine Standard-Aktion und provoziert im Gegensatz zu den meisten zauberähnlichen Fähigkeiten keine Gelegenheitsangriffe. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Verbündeter des Glaubens* EXP, wobei die Okkultistenstufe als effektive Zauberstufe dient und der Okkultist seinen IN-Modifikator anstelle seines WE-Modifikators nutzt, um die Zaubereffekte zu bestimmen. Der Kriegsokkultist kann mit der 5. Stufe einen Kriegergeist am Tag herbeizaubern und ein weiteres Mal am Tag pro weitere 4 Klassenstufen. Diese Fähigkeit ersetzt Gesinnungsblick.

Heldenhafter Glanz (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Kriegsokkultist seinem gebundenen Gegenstand Kraft entziehen, um sich selbst übermenschliche Stärke, Beweglichkeit oder Widerstandskraft zu verleihen. Als Schnelle Aktion kann er sich selbst für 1 Minute einen Verständnisbonus von +4 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution verleihen. Der Kriegsokkultist kann mit der 6. Stufe diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal am Tag pro weitere 4 Klassenstufen. Sollte er diese Fähigkeit nutzen, während er noch unter ihrer Wirkung steht, ersetzt die neue Anwendung die alte. Diese Fähigkeit ersetzt Externarer Kontakt.

Librophage (Archetyp)

Librophagen wissen, wie man auf die latent übersinnliche Energie des geschriebenen Wortes zurückgreifen kann, indem sie Bücher und Schriftrollen verzehren, um magische Effekte zu erzeugen und mystisches Verständnis zu erlangen. Sie nutzen ihre an sie gebundenen Bücher, um Zugang zu allen möglichen Arten der Magie zu erlangen. Während sie weitere Macht erlangen, gewinnen sie ein intuitives Gespür für die Bücher und Schriften in ihrer Umgebung.

Bücherbund (ÜF): Mit der 1. Stufe geht ein Librophage eine übernatürliche Bindung mit einem bestimmten Buch ein. Er kann sein an ihn gebundenes Buch jederzeit durch ein anderes ersetzen, indem er sich in einem 24stündigen Bindungsritual auf das neue Buch einstimmt.

Das gebundene Buch ist mit der 1. Stufe ein Paraphernum für zwei Zauberschulen. Mit der 2., 10., 14. und 18. Stufe zählt es als Paraphernum für jeweils eine weitere Zauberschule. Es verleiht dem Kriegsokkultisten den Zugang zu den entsprechenden Zauberschulengrundfähigkeiten und Nachhallenden Schulenfähigkeiten. Das gebundene Buch dient zudem als Paraphernum-Komponente für die Zauber aller dem Okkultisten bekannten Zauberschulen. Er muss aber seine Schulenfokuspunkte auf die unterschiedlichen Schulen verteilen, um die Stärke der Nachhallenden Fähigkeiten zu bestimmen und um die jeweiligen Schulenfähigkeiten einzusetzen,

selbst wenn er nur ein Paraphernum verwendet. Beim Wirken eines Okkultistenzaubers kann ein Librophage 1 Punkt Schulenfokus aufwenden, welcher der passenden Zauberschule zugewiesen sein muss, um die Zauberstufe des Zaubers oder den SG des Rettungswurfes gegen den Zauber um 1 zu erhöhen. Mit der 6. Stufe und jeweils 5 weiteren Okkultistenstufen kann der Librophage einen Zauber ein weiteres Mal am Tag auf diese Weise verstärken. Diese Fähigkeit modifiziert Zauberschulen, Schulenfokus, Schulenmeisterschaft und die Methodik des Zauberwirkens für den Okkultisten.

Bücher und Schriftrollen verschlingen (ZF): Ein Librophage kann Bücher und Schriftrollen verspeisen, um verschiedene Vorteile zu erlangen. Das Verzehren eines Buches oder einer Schriftrolle erfordert eine Volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert. Ein derart verzehrter Gegenstand wird vom Körper des Librophagen absorbiert und vollständig zerstört.

Mit der 4. Stufe kann ein Librophage ein Mal am Tag eine Zauberschriftrolle oder ein Buch verzehren, um Fokuspunkte zurückzuerhalten, welche er nach Belieben unter seinen Zauberschulen aufteilen kann (er ist dabei aber auf die Menge an Fokuspunkten als Maximum beschränkt, die er zu Beginn des Tages der jeweiligen Schule zugewiesen hat). Sollte ein Librophage eine Schriftrolle verzehren, erlangt er Fokuspunkte in Höhe des höchsten Zaubergrades, welcher auf der Schriftrolle enthalten ist. Sollte er ein nichtmagisches Buch mit wenigstens 100 Seiten geschriebenen Textes und wenigstens von 25 GM Wert verzehren, erlangt er 1 Fokuspunkt zurück, sollte er ein magisches Buch verzehren, erlangt er Fokuspunkte in Höhe der halben Zauberstufe des Gegenstandes zurück. Verzehrt der Librophage ein Zauberbuch mit wenigstens 50 Seiten an Zaubern des 1. Grades oder höher, erlangt er 4 Fokuspunkte zurück.

Mit der 6. Stufe kann ein Librophage eine Aktion vorbereiten, um den Zauber eines Gegners zu verzehren, wenn ein Gegner nicht weiter als 9 m von ihm entfernt einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken versucht. Diese Fähigkeit wirkt wie ein Gegenzauber, als ob der Librophage *Magie bannen* wirkt; er muss allerdings keinen Zauber wirken, um den gegnerischen Zauber zu bannen. Ein Librophage kann mit der 6. Stufe diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal am Tag pro weitere 4 Klassenstufen. Sollte er eine Aktion vorbereiten, um diese Fähigkeit einzusetzen, und diese niemals ausgelöst werden, kostet ihn dies auch keine seiner täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit. Mit der 16. Stufe kann der Librophage diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion einsetzen, ohne eine Aktion vorbereiten zu müssen.

Mit der 8. Stufe kann ein Librophage ein Buch oder eine Schriftrolle als Standard-Aktion verzehren. Wenn er ferner diese Fähigkeit nutzt, um einen von einer Schriftrolle gewirkten Zauber zu bannen, kann er die Schriftrolle des Gegners verzehren, ohne zusätzliche Aktionen aufwenden zu müssen, sofern er an diesem Tag noch kein Buch und keine Schriftrolle verzehrt hat.

Mit der 12. Stufe kann ein Librophage ein Buch oder eine Schriftrolle als Bewegungsaktion verzehren. Wenn er erfolgreich diese Fähigkeit einsetzt, um einen Zauber zu bannen, welcher von einer Schriftrolle gewirkt wird, kann er wählen, den Zauber auf den Zauberwirker zurückzuwerfen (wie *Zauber zurückwerfen*), statt die Schriftrolle zu verzehren. Er kann dies tun egal

ob er an diesem Tag bereits eine Schriftrolle oder ein Buch verzehrt hat.

Diese Fähigkeit ersetzt Schulenfokus wechseln, die Zauberschule, welche ein Okkultist mit der 6. Stufe erlangt, Schutzkreise, Externarer Kontakt, Bannkreise und Schnelles Kreisziehen.

Schriftgespür (ÜF, ZF): Mit der 5. Stufe steht ein Librophage ständig unter dem Effekt von *Magie lesen*. Ferner kann er automatisch einfach durch Ansehen das allgemeine Thema eines Schriftstücks wahrnehmen und ob es sich um eine magische Schriftrolle oder ein magisches Buch handelt. Sollte er sich 1 Runde lang pro 100 Seiten auf einen maximal 9 m weit entfernten Text konzentrieren, erlangt er ein Gespür für den Inhalt des Textes, als hätte er ihn überflogen. Diese Fähigkeit ersetzt Gesinnungsblick.

Nekrokkultist (Archetyp)

Die Faszination der Nekrokkultisten mit dem Tod und Untod treibt sie dazu an, die verbotenen nekromantischen Künste zu erkunden, während sie nach Geheimnissen suchen, mit denen sie den natürlichen Kreislauf von Leben und Tod manipulieren können. Sie kontaktieren die Toten und lernen von ihnen, statt von Gegenständen oder Externaren, so dass sie ihren Feinden das Leben entziehen können, um ihre eigenen Kräfte zu nähren, und rufen sogar phantasmale Geisterhorden herbei, um ihre Feinde zu zerstören.

Nekromantischer Bund (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Nekrokkultist lediglich Zugang zur Zauberschule der Nekromantie. Er muss auch Nekromantie für die Klassenfähigkeit Schulenmeisterschaft wählen. Wenn ein Nekrokkultist eine Okkultistenstufe erlangt, kann er einen Zauber der Schule der Nekromantie von der Zauberliste des Magiers zu seiner Okkultistenzauberliste und der Liste der ihm bekannten Zauber hinzufügen. Der Nekrokkultist kann nur Zauber wählen, die er vom Grad her wirken kann, und fügt diese Zauber mit demselben Zaubergrad zu seiner Zauberliste, unter dem er in der Zauberliste des Magiers auftaucht. Mit der 14. Stufe erhält er keine zusätzliche Zauberschule, stattdessen steigt der SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber und Schulenfähigkeiten der Schule der Nekromantie um 2. Diese Fähigkeit modifiziert Zauberschulen und Schulenmeisterschaft.

Totensprecher (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Nekrokkultist als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, die Antworten auf eine Gruppe von Fragen hinsichtlich einer toten oder untoten Kreatur erlangen. Hierzu muss er als Teil dieser Aktion wenigstens einen Blutstropfen der fraglichen Kreatur, ein Stück ihres Fleisches oder einen seiner Knochensplitter verzehren. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Geschichte des Blutes*[EXP] und nutzt die Okkultistenstufe des Nekrokkultisten als effektive Zauberstufe.

Mit der 2. Stufe kann der Nekrokkultist diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag für jede weitere gerade Okkultistenstufe. Diese Fähigkeit ersetzt Psychometrie.

Geisterhafte Horde (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Nekrokkultist 1 Fokuspunkt aus einem Nekromantie-Paraphernum nutzen, um eine Horde von Geistern herbeizuzaubern, die seinen Feinden nachstellen. Das Herbeizaubern dieser Horde ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Die Geisterhafte Horde erscheint innerhalb von 18 m Entfernung zum Nekrokkultisten, füllt eine Fläche von 6 m Durchmesser und schwebt stets einige Zentimeter über dem Boden, so dass sie Schwieriges Gelände ignoriert. Der Nekrokkultist kann der Geisterhaften Horde als Bewegungsaktion befehlen, sich pro Runde um bis zu 9 m weit zu bewegen, allerdings kann der dem Okkultisten abgewandte Rand der Horde sich niemals weiter als 18 m von ihm entfernen. Eine Kreatur im Inneren der Horde erleidet 1W6 Schadenspunkte pro 2 Okkultistenstufen zu Beginn ihres Zuges (maximal 10W6 Schadenspunkte mit der 20. Stufe; ZÄH, SG 10 + ½ Okkultistenstufe + IN-Modifikator, halbiert). Dieser Schaden resultiert nicht aus Negativer Energie, sondern manifestiert sich in Form von Wunden und Schmerzen, als wäre die Kreatur auf übernatürliche Weise gealtert. Nichtlebende Kreaturen und gegen magische Alterung immune Kreaturen sind gegen diesen Schaden immun, doch ansonsten umgeht er alle Formen der Schadensreduzierung. Die Geisterhorde verbleibt 1 Runde lang, allerdings kann der Nekrokkultist zu Beginn seines Zuges als Schnelle Aktion 1 Fokuspunkt aufwenden, um die Wirkungsdauer um 1 weitere Runde zu verlängern. Der Nekrokkultist kann mit der 5. Stufe diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag pro weitere 5 Okkultistenstufen. Diese Fähigkeit ersetzt Gesinnungsblick.

Lebenskraftentzug (ZF): Mit der 8. Stufe kann ein Nekrokkultist 1 Fokuspunkt aus einem Nekromantie-Paraphernum aufwenden, um einen lebenskraftentziehenden Strahl als Berührungsangriff im Fernkampf einzusetzen, welcher dem Ziel 1W4 negative Stufen verleiht. Dieser Strahl hat eine Reichweite von 18 m. Die negativen Stufen währen für eine Anzahl von Minuten in Höhe der Okkultistenstufe. Pro negativer Stufe, die das Ziel erhält, erlangt der Nekrokkultist eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe seiner Okkultistenstufe. Er kann diese Fähigkeit mit der 8. Stufe ein Mal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag pro 3 weitere Okkultistenstufen. Diese Fähigkeit ersetzt Externarer Kontakt.

Scha'ir (Archetyp)

Scha'irs erforschen das Okkulte nicht mittels Macht über Gegenstände, sondern durch ihre Verbindung zu minderen Dienerelementargeistern von den Elementaren Ebenen. Der Jin eines Scha'ir ist diesem zugleich wertvoller Verbündeter und lebendes Paraphernum.

Jin (ÜF): Mit der 1. Stufe erlernt ein Scha'ir, einen Jin zu kontaktieren, einen schwachen, substanzlosen Elementargeist, welcher auf den Elementarebenen lebt. Mit der 6. Stufe und der 14. Stufe erlernt er jeweils, einen zweiten, bzw. dritten Jin zu kontaktieren. Jeder dieser Jin steht mit einer der acht Schulen der Magie in Verbindung, genau wie ein Paraphernum eines Okkultisten, zudem aber auch zur Schule der Erde, des Feuers, der Luft oder des Wassers (siehe *Expertenregeln*). Jeder Jin fungiert als Paraphernum für seine beiden Zauberschulen. Um als Paraphernum für einen Zauber oder eine Schulenfähigkeit zu dienen, darf ein Jin maximal 9 m von seinem Meister entfernt sein.

Die Elementaren Schulen besitzen weder Nachhallende, noch Schulenfähigkeiten. Stattdessen behandelt der Scha'ir

alle Magierzauber des 6. Grades oder niedriger, die den Elementaren Schulen seinen Jins angehören, als auf der Zauberliste des Okkultisten befindlich. Ferner fügt er der Liste seiner bekannten Zauber weitere Zauber hinzu: Pro ihm möglichen Zaubergrad erhält er jeweils einen Zauber der Elementaren Schule des Jins und jeder seiner Nichtelementaren Schulen.

In seiner natürlichen Gestalt besitzt ein Jin die Grundspielwerte eines Kleinen Elementars der gewählten Art mit der Schablone für Junge Kreaturen, aber ohne die Fähigkeiten Durch Erde gleiten, Erdherrschaft, Löschen, Luftherrschaft, Verbrennen, Wasserherrschaft oder Wirbelwind.

Mit der 20. Stufe wählt ein Scha'ir einen seiner Jins und eine von dessen beiden Schulen für Schulenmeisterschaft.

Sollte einer seiner Jins getötet werden, wird der Scha'ir behandelt, als besäße er das für das mit diesem Jin assoziierten Zauber erforderliche Paraphernum nicht. Er kann den getöteten Jin am folgenden Morgen im Rahmen eines 1stündigen Rituales ersetzen, bei dem er 1 Fokuspunkt aufwenden muss. Diese Fähigkeit ersetzt Zauberschulen und modifiziert Schulenfokus, Schulenmeisterschaft und die Methodik des Zauberwirkens des Okkultisten.

Jin stärken (ÜF, ZF): Mit der 2. Stufe verwendet der Jin eines Scha'ir die Grundrettungswürfe seines Meisters, sofern diese besser sind als seine eigenen, zudem verwendet er entweder seine eigene Trefferpunktegesamtsumme oder verfügt über die Hälfte der Trefferpunkte seines Meisters, sollte dessen Gesamtsumme höher sein. Mit der 4. Stufe kann ein Scha'ir sich 1 Runde lang konzentrieren und 1 in einem Jin gespeicherten Fokuspunkt aufwenden, um diesem Jin alle Spielwerte eines Kleinen Elementars seiner Kategorie für 1 Runde pro Okkultistenstufe zu verleihen. Dabei erlangt er auch die passenden der folgenden Fähigkeiten: Durch Erde gleiten, Erdherrschaft, Löschen, Luftherrschaft, Verbrennen, Wasserherrschaft oder Wirbelwind. Mit der 8. Stufe kann er stattdessen 2 Fokuspunkte aufwenden, um einem seiner Jins alle Spielwerte eines Mittelgroßen Elementars zu verleihen; mit der 10. Stufe sinken die Kosten hierfür auf 1 Fokuspunkt, alternativ kann er 2 Fokuspunkte aufwenden, um einem Jin die Spielwerte eines Großen Elementars zu verleihen. Mit der 12 Stufe sinken die Kosten, dem Jin die Spielwerte eines Großen Elementars zu verleihen, auf 1 Fokuspunkt, alternativ kann der Scha'ir 2 Fokuspunkte aufwenden und dem Jin die Spielwerte eines Riesigen Elementars verleihen. Mit der 14 Stufe sinken die Kosten, dem Jin die Spielwerte eines Riesigen Elementars zu verleihen, auf 1 Fokuspunkt, alternativ kann der Scha'ir 2 Fokuspunkte aufwenden und dem Jin die Spielwerte eines Mächtigen Elementars verleihen. Mit der 16 Stufe kann der Scha'ir 3 Fokuspunkte aufwenden und dem Jin die Spielwerte eines Älteren Elementars verleihen. Diese Fähigkeit ersetzt Magische Gegenstände beherrschen und Psychometrie.

Jin manifestieren (ÜF): Mit der 7. Stufe kann der Scha'ir einen seiner Jins auswählen und dessen Kräfte wie mittels Jin stärken manifestieren, nur dass der Jin dauerhaft als Kleiner Elementar behandelt wird. Indem der Scha'ir sich 1 Runde lang konzentriert, kann er verändern, welchen seiner Jin er auf diese Weise manifestiert. Diese Fähigkeit ersetzt Gesinnungsblick.

Spionierender Jin (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Scha'ir, der die Fähigkeit Externare Kontaktieren erlangt, anstatt die Wahren Namen von Externaren zu erfahren, eine oder mehrere seiner Jins mit Aufgaben betreuen. Er wählt unter denselben Aufgaben aus, welche unter Externare kontaktieren beschrieben sind (passend zu seiner Okkultistenstufe). Dies erfordert keine Verhandlungen oder Geschenke, allerdings ist ein beauftragter Jin nicht verfügbar, während er einen Auftrag erfüllt, so dass er in dieser Zeit nicht als Paraphernum dienen kann. Diese Fähigkeit modifiziert Externare kontaktieren.

Spiritist

Spiritisten sind seltsame Individuen, die zwischen der Realität der Materiellen Ebene und der unheimlichen Substanz der Ätherebene gefangen sind. Die meisten beherbergen Phantome, doch manche befehligen auch anderen Mächten, die sie über ihre extraplanaren Verbindungen erlangen.

Ektoplasmaforscher (Archetyp)

Anstatt ein Phantom von der Ätherebene zu rufen, lädt ein Ektoplasmaforscher sich selbst mit der mysteriösen Substanz auf, die als Ektoplasma bezeichnet wird.

Ektoplasmapeitsche (ÜF): Mit der 1. Stufe kann der Ektoplasmaforscher als Volle Aktion eine oder zwei Peitschen aus Ektoplasma manifestieren, die über nebelartige ektoplasmatische Tentakel mit ihm verbunden sind. Sollte er zwei Peitschen manifestieren, kann er sie beide als Leichte Nahkampfwaffen einsetzen, die jeweils 1W6 Punkte Hiebschaden verursachen (1W4 im Falle eines kleinen Ektoplasmaforschers), wobei der Kritische Bedrohungsbereich 19-20/x2 ist. Sollte der Ektoplasmaforscher nur eine Peitsche manifestieren, kann er diese als Einhändige Nahkampfwaffe manifestieren, die 1W8 Punkte Hiebschaden (1W6 bei einem kleinen Ektoplasmaforscher) verursacht mit einem Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20/x2 oder als Zweihändige Nahkampfwaffe, die 2W6 Punkte Wuchtschaden (1W10 bei einem kleinen Ektoplasmaforscher) verursacht mit einem Kritischen Bedrohungsbereich von 20/x2. Nur der Ektoplasmaforscher selbst kann diese Peitschen einsetzen. Er kann eine oder alle seine Peitschen mit einer Freien Aktion wieder auflösen.

Mit der 2. Stufe erhalten die Peitschen des Ektoplasmaforschers einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, ferner werden sie als Magische Waffen behandelt.

Mit der 4. Stufe kann der Ektoplasmaforscher seine Peitschen als Fernkampfwaffen einsetzen oder sie benutzen, um Gegenstände aus der Ferne zu manipulieren. Werden die Peitschen als Waffen genutzt, erhalten sie zusätzliche 1,50 m Reichweite. Im Gegensatz zu den meisten anderen Waffen mit Reichweite können diese Peitschen genutzt werden, um Gegner überall innerhalb der Reichweite anzugreifen, angrenzende Felder eingeschlossen. Angriffe innerhalb der erweiterten Reichweite der Peitschen provozieren Gelegenheitsangriffe, als würde der Ektoplasmaforscher mit einer Fernkampfwaffe angreifen. Wenn die Peitschen eingesetzt werden, um Gegenstände zu manipulieren, haben sie dieselbe manuelle Geschicklichkeit wie die Hände des Ektoplasmaforschers; dies provoziert immer Gelegenheitsangriffe, selbst wenn die vom Ektoplasmaforscher ausgeführte Aktion dies nicht würde.

Mit der 6. Stufe steigt der Verbesserungsbonus der Peitschen auf +2. Sie werden hinsichtlich Schadensreduzierung behandelt, als besäßen sie die Gesinnung des Ektoplasmaforschers.

Mit der 8. Stufe werden die Peitschen des Ektoplasmaforschers zu *Waffen der Geisterhaften Berührung* und ihre Reichweite steigt um weitere 1,50 m (insgesamt 3 m). Ferner provozieren Angriffe mit den Peitschen auf nichtangrenzende Gegner keine Gelegenheitsangriffe mehr. Werden die Peitschen eingesetzt, um Gegenstände aus der Ferne zu manipulieren, provozieren sie immer noch Gelegenheitsangriffe, allerdings nur, wenn die genutzte Aktion auch Gelegenheitsangriffe provozieren würde.

Mit der 10. Stufe steigt der Verbesserungsbonus der Peitschen auf +3.

Mit der 12. Stufe wählt der Ektoplasmaforscher einen Emotionalen Fokus (Eifer, Furcht, Gier, Hass, Treue, Verzweiflung oder Wut). Seine Peitschen erlangen eine besondere Waffeneigenschaft, als wären sie von *Emotionale Klinge** betroffen (siehe Kapitel 4; passend zur emotionalen Energie des gewählten Fokus).

Mit der 14. Stufe steigt der Verbesserungsbonus der Peitschen auf +4.

Mit der 16. Stufe wählt der Ektoplasmaforscher einen zweiten Emotionalen Fokus; seine Peitschen erlangen zwei besondere Waffeneigenschaften, als wären sie von *Emotionale Klinge** betroffen (siehe Kapitel 4; passend zur emotionalen Energie der gewählten Foki).

Mit der 18. Stufe steigt der Verbesserungsbonus der Peitschen auf +5.

Diese Fähigkeit ersetzt Ätherisches Band, Verschmolzenes Bewusstsein, Spiritistische Verbindung und Unberührbares Bewusstsein.

Spirituelle Kampfzauberei (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Ektoplasmaforscher als Volle Aktion alle seine Angriffe mit einer einzelnen leichten oder einhändigen Ektoplasmatischen Peitsche, die er in einer Hand führt, ausführen und als Freie Aktion zugleich einen Spiritistenzauber mit einem Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion wirken, bevor oder nachdem er mit der Ektoplasmatischen Peitsche angreift. Der Ektoplasmaforscher erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe, wenn er Spirituelle Kampfzauberei einsetzt. Sollte er defensiv zaubern, kann er einen zusätzlichen Malus auf seine Angriffswürfe nehmen (maximal in Höhe seines WE-Bonus) und denselben Wert als Situationsbonus auf seinen Konzentrationswurf addieren. Sollte der Konzentrationswurf scheitern, ist der Zauber verschwendet und die Angriffe unterliegen dennoch dem Malus.

Wenn der Ektoplasmaforscher einen Spiritistenzauber mit der Reichweite Berührung wirkt, kann er den Zauber durch eine seiner Ektoplasmatischen Peitschen übermitteln. Anstelle des freien Berührungsangriffes im Nahkampf, den er normalerweise zum Übermitteln des Zaubers einsetzen würde, kann er alternativ einen freien Ektoplasmatischen Peitschenangriff mit seinem höchsten GAB ausführen. Ein erfolgreicher Peitschenangriff verursacht den normalen Schaden und verleiht die Effekte des Zaubers. Der Ektoplasmaforscher kann die Ladung nicht halten, sollte sein Peitschenangriff nicht treffen. Diese Fähigkeit ersetzt Manifestationsverbindung, Phantom zurückrufen und Verbesserte Manifestationsverbindung.

Ektoplasmatische Rüstung (ÜF): Mit der 4. Stufe hüllen Fäden aus ektoplasmatischem Material den Körper des Ektoplasmaforschers ein, wenn er seine Ektoplasmatischen Peitschen manifestiert, und verleihen ihm einen Rüstungsbonus auf die RK von +4.

Mit der 12. Stufe steigt dieser Rüstungsbonus auf +6 und besitzt zusätzlich die besondere Rüstungseigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Diese Fähigkeit ersetzt Manifestationsverbindung und Verbesserte Manifestationsverbindung.

Fragmentierter Verstand (Archetyp)

Die meisten Spiritisten bieten in ihrem Verstand den Geistern der Verstorbenen Obdach. Einige wenige gewinnen ihre Macht aber aus einem Splitter der eigenen Seelen, in welchem extrem machtvolle Emotionen widerhallen. Die Phantome dieser Spiritisten sind keine spirituellen Verbündeten, sondern vielmehr Manifestationen ihrer inneren Gedanken und Emotionen.

Emotionale Magie: Die Gabe eines Fragmentierten Verstandes, Zauber zu wirken, ist mit der Kraft seines eigenen Verstandes statt mit seiner Verbindung zur Geisterwelt verbunden. Daher verwendet er Charisma statt Weisheit als magisches Schlüsselattribut, um den höchsten ihm möglichen Zaubergrad, den SG der Rettungswürfe seiner Zauber und seine Bonuszauber pro Tag zu bestimmen. Diese Fähigkeit modifiziert die Zauberkunst des Spiritisten.

Emotionale Macht (ZF): Der Fragmentierte Verstand erlangt eine Reihe zauberähnlicher Fähigkeiten, welche mit dem Emotionalen Fokus seines Phantoms verbunden sind. Er erhält eine zauberähnliche Fähigkeit jeweils mit der 5., 7., 9. und 16. Stufe. Diese kann er jeweils ein Mal pro Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag pro jeweils weiterer 4 Spiritistenstufen nach Erlangen der jeweiligen Fähigkeit. Der SG des Rettungswurfes gegen diese zauberähnlichen Fähigkeiten ist 10 + ½ Spiritistenstufe + CH-Modifikator und basiert nicht auf dem Zaubergrad. Die erlangten zauberähnlichen Fähigkeiten sind:

Eifer: *Segnen* (5.), *Waffe des Glaubens* (7.), *Göttliche Gunst* (9.), *Bewegungsfreiheit* (16.).
Furcht: *Verfluchen* (5.), *Wahnvorstellungen*[ABR] (7.), *Unheil* (9.), *Tödliches Phantom* (16.).
Gier: *Heiligtum* (5.), *Energien widerstehen* (7.), *Entropieschild* (9.), *Immunität gegen Zauber* (16.).
Hass: *Unheil* (5.), *Mittelschwere Wunden verursachen* (7.), *Verfluchen* (9.), *Fluch* (16.).
Treue: *Befehl* (5.), *Waffe des Glaubens* (7.), *Segnen* (9.), *Todesschutz* (16.).
Verzweiflung: *Pfusch*[ABR] (5.), *Herzflimmern*[ABR VI] (7.), *Unheil* (9.), *Tiefe Verzweiflung* (16.).
Wut: *Person vergrößern* (5.), *Wut* (7.), *Lange Schritte* (9.), *Brüllen* (16.).

Diese Fähigkeit ersetzt *Untote entdecken*, *Geist besänftigen*, *Unsichtbares sehen* und *Geist herbeirufen*.

Geisterspiritist (Archetyp)

Manche Phantome behalten weniger Erinnerungen und Teile ihrer Persönlichkeit als andere. Obwohl die meisten ihrer früheren Gestalt noch ähneln, kommen andere, die auch als Geister bezeichnet werden, der Auslösung sehr nahe, ehe sie zu Phantomen wurden. Diese fremdartigen Wesenheiten können sich nicht in ektoplasmatischer Form manifestieren und besitzen keine menschlichen Emotionen, sondern sind Geistern näher als die meisten Phantome. Die mit ihnen arbeitenden Spiritisten werden als Geisterspiritisten bezeichnet und können sich auf einzigartige Weise auf sie berufen.

Körperloses Phantom (ÜF): Das Phantom eines Geisterspiritisten kann sich nicht in ektoplasmatischer Form manifestieren. Entsprechend besitzt das Phantom keinen Stärkewert und zu Beginn einen Weisheitswert von 12. Anstelle von zwei Hiebangriffen erhält es nur einen Hiebangriff, der 1W8 Schadenspunkte verursacht. Der Schaden des Hiebangriffes steigt mit der 5. Stufe auf 1W10, mit der 10. Stufe auf 2W6, mit der 15. Stufe auf 2W8 und mit der 20. Stufe auf

2W10 (Alle Werte sind Werte eines mittelgroßen Phantoms). Mit der 4. Stufe erlangt das Phantom keine magischen Angriffe. Wenn es sich in körperloser Form manifestiert, kann das Phantom eines Geisterspiritisten nur andere körperlose Kreaturen angreifen. Da das Phantom selbst körperlos ist, wird der Schaden, den es anderen Körperlosen zufügt, nicht reduziert. Mit der 5. Stufe kann sich das Phantom als Schnelle Aktion mit ektoplasmatischen Spurenelementen aufladen, so dass es für 1 Runde körperliche Kreaturen angreifen kann. Während dieser Zeit fügt es mit seinem Hiebangriff körperlichen Kreaturen nur halben Schaden zu, während körperliche Kreaturen mit nichtmagischen Waffen dem Phantom ebenfalls halben Schaden zufügen. Mit der 10. Stufe verursacht ein ektoplasmatisch aufgeladenes Phantom körperlichen Kreaturen normalen Schaden.

Diese Fähigkeit modifiziert das Phantom.

Emotionslos (ÜF): Das Phantom eines Geisterspiritisten besitzt keinen Emotionalen Fokus, stattdessen ist es kalt und bar aller Gefühle. Es erhält Fertigkeitsränge in Wissen (Arkanes) und Wissen (Religion) jeweils in Höhe seines Trefferwürfels. Während das Phantom sich im Bewusstsein des Geisterspiritisten befindet, verleiht es ihm für jede dieser Fertigkeiten einen Fertigkeitsfokus. Das Phantom besitzt gute Reflex- und Willenswürfe und erhält das Bonustalent Eiserner Wille, und die folgenden Fähigkeiten:

Erschütternde Berührung (ÜF): Als Standard-Aktion kann das Phantom eines Geisterspiritisten einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine lebende Kreatur ausführen, selbst wenn diese körperlich ist. Trifft der Angriff, erhält das Ziel für 1W4+1 Runden den Zustand Erschüttert (WIL, SG 10 + ½ TW des Phantoms + CH-Modifikator, keine Wirkung). Mit der 5. Stufe erhält ein Phantom, das körperlichen Kreaturen mit seinem Hiebangriff Schaden zufügen kann, diese Fähigkeit auch bei seinen Hiebangriffen gegen lebende körperliche Kreaturen. Mehrere Angriffe gegen dieselbe Kreatur versetzen diese nicht in den Zustand Verängstigt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Poltergeist (ZF): Mit der 7. Stufe kann das Phantom eines Geisterspiritisten *Telekinese* als zauberähnliche Fähigkeit in den Versionen Anhaltende Kraft und Heftiger Schub einsetzen; es kann diese Fähigkeit am Tag drei Mal einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag mit der 10. Stufe und dann alle weiteren 3 Klassenstufen (maximal sieben Mal mit der 19. Stufe). Die effektive Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeit entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Phantoms.

Schutz vor Körperlosen (ÜF): Mit der 12. Stufe kann ein Geisterspiritist, dessen Phantom sich in seinem Bewusstsein befindet, dessen Macht nutzen, um eine Aura geisterhafter Energie zu erzeugen, welche körperlose Kreaturen von ihm fernhält. Diese Aura ist eine Ausbreitung in 9 m-Radius um den Geisterspiritisten. Eine körperlose Kreatur, welche in diesen Bereich einzudringen versucht, muss einen Willenswurf gegen SG 10 + Spiritistenstufe des Geisterspiritisten + seinen WE-Modifikator ablegen, um das Vorhaben auszuführen. Diese Fähigkeit kann nur defensiv genutzt werden, nicht aber zum Angriff; sollte die Aura gegen eine körperlose Kreatur geführt werden, erlischt sie. Der Geisterspiritist kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Spiritistenstufe einsetzen; diese Minuten müssen nicht fortlaufend genutzt werden, werden aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

Bösartige Inbesitznahme (ZF): Mit der 17. Stufe kann das Phantom eines Geisterspiritisten in die Leiber anderer Kreaturen eindringen (wie *Besessenheit**). Hierzu muss es sich angrenzend zum Ziel aufhalten. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + TW des Phantoms + CH-Modifikator des Phantoms zu, um den Effekt zu vereiteln. Das Phantom kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Diese Fähigkeit modifiziert das Phantom und ersetzt seinen Emotionalen Fokus.

Körperlose Manifestation (ÜF): Aufgrund der Natur seines Phantoms kann ein Geisterspiritist die Fähigkeit Manifestationsverbindung nur nutzen, um sein Phantom in körperloser Form zu manifestieren. Diese Fähigkeit modifiziert Manifestationsverbindung.

Heimgesuchter (Archetyp)

Heimgesuchte sind gefährliche Zauberkundige, die an temperamentvolle und unberechenbare Phantome gebunden sind, die ihren Spiritisten Kraft entziehen.

Usurpierende Manifestation (ÜF): Mit der 3. Stufe beginnt das Phantom des Heimgesuchten subtil die Beziehung zu seinem Meister zu unterminieren, da es aus der Verbindung Kraft gewinnt, statt dem Spiritisten solche zu verleihen. Wenn das Phantom vollständig in ektoplasmatischer Form manifestiert ist, kann es Usurpierende Manifestation einsetzen, um auf den Leib des Heimgesuchten zwecks Stärkung seiner ektoplasmatischen Macht zurückzugreifen; dies schwächt den Spiritisten vorübergehend und erhöht die Macht des Phantoms. Das Phantom muss diese Fähigkeit als Augenblickliche Fähigkeit zu Beginn des Zuges des Spiritisten aktivieren; es kann sie am Tag für eine Anzahl an Runden in Höhe der Spiritistensstufe des Heimgesuchten + 3 Mal anwenden. Diese Runden müssen nicht fortlaufend genutzt werden, ferner kann das Phantom die Effekte von Usurpierende Manifestation als Freie Aktion während seines Zuges beenden. Während diese Fähigkeit wirkt, wirken die Gesichtszüge des Heimgesuchten eingesunken und vom Alter gezeichnet, der Spiritist erhält den Zustand Übelkeit, während der Effekt wirkt. Das Phantom dagegen gewinnt an Macht und Größe: Es wächst um eine Größenkategorie (wie *Person vergrößern*) und erhöht seinen Natürlichen Rüstungsbonus auf seine RK um 2 während der Wirkungsdauer des Effektes. Sollte der Spiritist den Zustand Übelkeit irgendwie vereiteln oder weitergeben können, ist das Phantom nicht imstande, ihm Energie zu entziehen, und erlangt daher auch nicht die Vorteile von Usurpierende Manifestation.

Mit der 8. Stufe, der 13. Stufe und der 18. Stufe erhält das Phantom neue Fähigkeiten, während es Usurpierende Manifestation einsetzt:

Zauberplätze stehlen: Mit der 8. Stufe kann das Phantom, während es Usurpierende Manifestation einsetzt, dem Heimgesuchten Zauberplätze rauben, um seine eigene Macht zu stärken. Es kann über die ätherische Verbindung als Schnelle Aktion dem unter Übelkeit leidenden Spiritisten übersinnliche Zauberenergie entziehen. Effektiv kann es jeden Berührungszauber oder Zauber mit dem Ziel „Du“,

der dem Heimgesuchten bekannt ist, auf sich selbst wirken, sofern der Heimgesuchte noch über passende Zauberplätze für diesen Tag verfügt. Diese Fähigkeit verbraucht zwei Zauberplätze des Heimgesuchten des entsprechenden Grades, ansonsten kommen die Regeln für Zauber teilen und Berührungszauber übermitteln zur Anwendung.

Teleplasmatischer Kraftschub: Mit der 13. Stufe erhält das Phantom bei Nutzung von Usurpierender Manifestation einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.

Wildes Phantom: Mit der 18. Stufe erlangt das Phantom bei Nutzung von Usurpierender Manifestation SR 10/Hiebschaden und Zauberresistenz 11 + Spiritistenstufe des Heimgesuchten (diese ZR kommt nicht gegen Zauber des Spiritisten oder mittels Usurpierende Manifestation gewirkte Zauber zur Anwendung. Diese Fähigkeit ersetzt Manifestationsverbindung.

Verbesserte Usurpation (ÜF): Mit der 17. Stufe kann das Phantom des Heimgesuchten die Fähigkeit Usurpierende Manifestation am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe der doppelten Spiritistensstufe des Heimgesuchten + 3 einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt Verbesserte Manifestationsverbindung.

Onmyoji (Archetyp)

Die meisten Spiritisten werden von ihren Phantomen ausgewählt, es gibt aber auch manche, die vorsätzlich Phantome nach Jahren sorgfältiger Vorbereitungen und Studien obskurer göttlicher Traditionen zu sich rufen. Diese als Onmyoji bekannten Spiritisten gehen wie andere Spiritisten enge Bindungen zu ihren Phantomen ein, sehen sie aber eher als Partner denn als Werkzeuge. Onmyoji dienen als Botschafter zwischen der Welt der Sterblichen und der Geisterwelt. Entweder achten sie darauf, dass die Probleme der Geisterwelt nicht auf die Welt der Sterblichen übergreifen oder verursachen derartige Probleme, um ihre Ziele unter den Lebenden zu erreichen.

Göttliche Zauberei: Die Zauberkraft eines Onmyojis entspringt göttlicher Macht statt übersinnlichen Kräften. Daher nutzt er für seine Zauber verbale Komponenten anstelle von Gedanken und Gestik statt emotionaler Komponenten, ferner verwendet er ein O-fuda als göttlichen Fokus. O-fudas sind Schriftrollen aus Pergament, Stoff, Holz (Kosten wie ein Heiliges Symbol aus Holz) oder Metall (Kosten wie ein Heiliges Symbol aus Silber) mit heiligen Zeichen. Diese Fähigkeit modifiziert die Art, wie der Spiritist seine Zauber wirkt.

Spirituelle Widerstandskraft (ÜF): Das Phantom eines Onmyojis schützt ihn vor übernatürlichen Mächten. Während das Phantom sich im Bewusstsein des Onmyojis befindet (also sich nicht auf der Ätherebene befindet oder vollständig manifestiert ist), verleiht es dem Onmyoji einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die zauberähnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten von Externaren, Feenwesen und körperlosen Untoten. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe und dann jeweils alle weiteren 6 Stufen um 1 (maximal +5 mit der 18. Stufe). Diese Fähigkeit ersetzt Gemeinsames Bewusstsein und Verschmolzenes Bewusstsein.

Göttliche Lehren (ÜF): Ein Onmyoji besitzt die Gabe, sein Phantom als Helfer beim Wirken von Zaubern einzusetzen, die er normalerweise nicht wirken könnte. Mit der 4. Stufe und alle weiteren 3 Stufen kann er einen Zauber von der Zauberliste des Klerikers wählen, den er vom Grad her wirken könnte. Diesen fügt er mit demselben Zaubergrad der Liste der ihm bekannten Zauber hinzu. Da er den Einfluss des Phantoms beim Wirken des Zaubers benötigt, kann er dieser Zauber nur wirken, während das Phantom sich in seinem Bewusstsein befindet (und nicht auf der Ätherebene oder vollständig manifestiert ist). Diese Fähigkeit ersetzt Spiritueller Schutz und Mächtiger Spiritueller Schutz.

Archetypen für andere Klassen

Die folgenden Archetypen und anderen Regelelemente stehen anderen Klassen zur Verfügung, welche sich mit dem Okkulten befassen möchten.

Alchemistische Konstrukte herstellen (Alchemisten-Entdeckung)

Manche Alchemisten befassen sich mit der Kunst der Erschaffung von Konstrukten.

Alchemistische Konstrukte herstellen: Ein Alchemist mit dieser Entdeckung erlernt, Konstrukte mit alchemistischen Mitteln statt arkaner Magie zu erschaffen. Er erhält das Bonustalent Konstrukt herstellen [MHB], ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Seine effektive Zauberstufe berechnet sich nach der Anzahl seiner Fertigkeitsränge in Handwerk (Alchemie); er muss die Fertigkeit Handwerk (Alchemie) verwenden, um Konstrukte herzustellen. Der SG des Fertigkeitswurfes steigt wie normal mit jedem erforderlichen Zauber, zu dem der Alchemist keinen Zugang hat (siehe *Grundregelwerk*, S. 549). Der Alchemist kann passende Extrakte anstelle von Zaubern als Zaubervoraussetzungen verwenden. Ein Alchemist muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung wählen kann.

Ektochymist (Alchemisten-Archetyp)

Ektochymisten studieren die Effekte der Alchemie auf die Seele und den Geist; sie konzentrieren sich auf die Bekämpfung von Geistern und anderen körperlosen Kreaturen.

Klassenfertigkeiten: Ein Ektochymist addiert Wissen (Religion) zur Liste seiner Klassenfertigkeiten. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Alchemisten.

Ektoplasmatische Waffenbleiche (ÜF): Ein Ektochymist kann eine Nahkampfwaffe alchemistisch behandeln, so dass sie körperlosen Kreaturen den vollen Schaden zufügt. Hierzu benötigt er eine Volle Aktion, die Waffenbleiche währt, bis die Waffe das nächste Mal zu einem Angriff eingesetzt wird. Ein Ektochymist kann diese Fähigkeit eine Anzahl pro Tag in Höhe seiner Alchemistenstufe + seines IN-Modifikators einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt Bomben.

Besonnenheit (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Ektochymist einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Todeseffekte und Effekte Negativer Energie. Dieser Bonus steigt mit der 5. Stufe auf +4 und mit der 8. Stufe auf +6. Diese Fähigkeit ersetzt Giftresistenz.

Verbesserte Ektoplasmatische Waffenbleiche (ÜF): Mit der 2. Stufe verursacht eine mit Ektoplasmatischer Waffenbleiche überzogene Waffe auch bei Spukerscheinungen den vollen Schaden. Die Fähigkeit ersetzt Gift einsetzen.

Schnelles Ektoplasmatische Waffenbleiche auftragen (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Ektochymist Ektoplasmatische Waffenbleiche als Schnelle Aktion auf eine seiner Waffen auftragen. Die Bleiche währt für eine Anzahl an Angriffen in Höhe des IN-Modifikators des Ektochymisten (Minimum 1 Angriff). Diese Fähigkeit ersetzt Schnelles Vergiften.

Geisterfalle (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Ektochymist eine Fallen werfen, um eine körperlose Kreatur mit bis zu 1 TW pro Alchemistenstufe einzufangen. Er kann als Standard-Aktion eine Anwendung von Ektoplasmatischer Waffenbleiche nutzen, um die Innenseite eines Behälters mit dieser Bleiche zu beschichten und den Behälter sodann als Berührungsangriff im Fernkampf werfen. Sollte er eine körperlose Kreatur treffen, steht dieser ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Alchemistenstufe + IN-Modifikator zu; misslingt der Rettungswurf, wird die Kreatur in dem Gefäß versiegelt, bis jemand es wieder öffnet. Die Geisterfalle wird beim Wurf nicht beschädigt, ist ansonsten aber ebenso widerstandsfähig wie ein gewöhnlicher Vertreter ihrer Art (z.B. Härte 5, 1 TP bei einer Glasflasche). Diese Fähigkeit ersetzt die Entdeckung, welche ein Alchemist mit der 8. Stufe erhält.

Ektochymische Analyse (ZF): Mit der 10. Stufe kann ein Ektochymist mittels alchemistischer Vorgänge esoterisches Wissen aus einem von Spuk heimgesuchten Gebiet erlangen, welches normalerweise Erkenntnismagie erfordern würde. Dies dauert 10 Minuten und verbraucht eine Anwendung von Ektoplasmatischer Waffenbleiche. Behandle dies wie *Mit Spukerscheinung sprechen* [ABR VI]; der Rettungswurf ist 10 + ½ Alchemistenstufe + CH-Modifikator, die effektive Zauberstufe entspricht der Alchemistenstufe. Da der Ektochymist eine Analyse durchführt, um an Antworten zu kommen, und keine Befragung, verwendet er Handwerk (Alchemie) statt Motiv erkennen bei konkurrierenden Fertigkeitswürfen gegen Versuche des Geistes, ihn mittels Bluffen in die Irre zu führen. Diese Fähigkeit ersetzt Giftimmunität.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen runden diesen Archetypen ab: Alchemistisches Simulakrum [ABR], Großes Kognatogen [ABR], Kognatogen [ABR], Mächtiges Alchemistisches Simulakrum [ABR] und Mumifizierung [ABR].

Herr der Schöpfung (Alchemisten-Archetyp)

Herren der Schöpfung sind davon besessen, die Ursprünge des Lebens zu entdecken. Sie erschaffen Konstrukte, die sie schrittweise mit Leben erfüllen.

Alchemistische Konstrukte herstellen: Mit der 1. Stufe erlangt ein Herr der Schöpfung die Entdeckung Alchemistische Konstrukte herstellen (siehe oben). Diese Fähigkeit ersetzt Improvisierter Fernkampf und Trank brauen.

Homunkulusgefährte (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Herr der Schöpfung die Dienste eines Homunkulusgefährten. Dieser spezielle Homunkulus wird auf noch ungewöhnlichere Weise erschaffen als sonst und erfordert, dass der Herr der Schöpfung eigene Lebenskraft in ihn investiert. Dieses Konstrukt ähnelt in der Regel nach seiner Erschaffung zunächst einem kleinen Humanoiden oder einem Kind. Das genaue Aussehen bestimmt sein Erschaffer, allerdings sind Homunkuli stets humanoid und bei näherer Betrachtung immer unnatürlich. Ein Homunkulusgefährte ist seinem Meister absolut treu – in manchen Fällen sogar beunruhigend treu, da er zuweilen seinen Meister eifersüchtig gegen Bedrohungen verteidigt oder sogar einen merkwürdigen Schrein zu seinen Ehren errichtet. Ein Homunkulusgefährte kann eine beliebige

Gesinnung besitzen, die sogar von der des Herrn der Schöpfung abweichen kann. Ein zerstörter Homunkulusgefährte kann mit einem Ritual ins Leben zurückgeholt werden, das jeweils einen halben Liter des Blutes seines Schöpfers pro TW und seltene Materialien im Wert von 100 GM pro TW des Homunkulus erfordert. Dieses Ritual dauert 1 Stunde (es kann auf höheren Stufen aber länger dauern, die benötigte Menge an Blut zu sammeln, weshalb manche Herren der Schöpfung auf Eis gelagerten Blutvorrat für den Fall der Fälle sammeln). Ein Herr der Schöpfung kann die Entdeckungen Kognatogen oder Mutagen nicht wählen.

Diese Fähigkeit ersetzt Bomben und Mutagen.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen runden diesen Archetypen ab: Alchemistisches Simulakrum [ABR], Doppelgängersimulakrum [ABR] und Mächtiges Alchemistisches Simulakrum [ABR].

Grundspielwerte des Homunkulusgefährten

Ein Homunkulusgefährte besitzt die folgenden Spielwerte, siehe auch Tabelle 2-2 auf Seite 114.

Stufe: Dies ist die Alchemistenstufe des Meisters des Homunkulus.

TW: Die ist die Gesamtanzahl der zehnseitigen (W10) Trefferwürfel des Homunkulus. Der Homunkulus besitzt keinen Konstitutionsbonus, erhält aber Bonustrefferpunkte basierend auf seiner Größe.

GAB: Dies ist der Grundangriffsbonus des Homunkulus, welcher der Anzahl seiner Trefferwürfel entspricht.

Rettungswürfe: Dies sind die Grundrettungswürfe des Homunkulus.

Fertigkeiten: Dieser Eintrag benennt die Gesamtanzahl der Fertigkeitsränge des Homunkulus. Ein Homunkulus mit hohem Intelligenzwert modifiziert diesen Wert wie normal (der Homunkulus erhält pro TW Fertigkeitsränge in Höhe seines IN-Modifikators +2). Ein Homunkulus kann in einer Fertigkeit nicht mehr Fertigkeitsränge besitzen, als er über TW verfügt.

Klassenfertigkeiten des Homunkulus: Ein Homunkulus besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Bluffen (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Arkanes; IN). Mit der 1. Stufe wählt der Herr der Schöpfung zudem zwei weitere Fertigkeiten als Klassenfertigkeiten seines Homunkulus aus.

Talente: Dies ist die Gesamtanzahl an Talenten, über die der Homunkulus verfügt. Ein Homunkulus kann alle Talente wählen, deren Voraussetzungen er erfüllt, er muss aber auch über passende Gliedmaßen für den Einsatz mancher Talente verfügen.

ST-/GE-Bonus: Addiere diesen Modifikator auf die Stärke und Geschicklichkeit des Homunkulus.

Speziell: Wenn der Homunkulus an Macht gewinnt, erlangt er die folgenden besonderen Fähigkeiten:

Dämmersicht (AF): Homunkuli können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht (AF): Der Homunkulus besitzt Dunkelsicht 18 m.

Sympathische Alchemie (ÜF): Die Bindung zwischen dem Herrn der Schöpfung und seinem Homunkulus ist so eng, dass die Extrakte des Alchemisten für den Homunkulus wie für den Alchemisten selbst funktionieren, so dass der Homunkulusgefährte von Extrakten profitieren kann, ohne dass der Alchemist die Entdeckung Haltbarer Extrakt benötigt. Der Homunkulus wird dabei als Humanoider oder als Konstrukt behandelt, je nachdem, was für ihn vorteilhafter ist. Ferner kann der Homunkulus die Extrakte seines Meisters aus dessen Formelbuch jeden Tag herstellen, so lange er sich innerhalb der Reichweite der telepathischen Verbindung befindet.

Telepathische Verbindung (ÜF): Ein Homunkulus kann anfänglich nicht sprechen, besitzt aber eine telepathische Verbindung zu seinem Schöpfer mit einer Reichweite von 450 m. Er weiß, was sein Meister weiß, und kann ihm alles mitteilen, was er sieht oder hört.

Umgang mit Waffen und Rüstungen (AF): Ein Homunkulus ist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen, nicht aber mit Rüstungen oder Schilden.

Entrinnen (AF): Mit der 3. Stufe erleidet ein Homunkulus bei Angriffen, welche einen Reflexwurf zum Halbieren des Schadens gewähren, keinen Schaden, so ihm der Rettungswurf gelingt.

Attributswertanstieg (AF): Der Homunkulus addiert 1 auf einen seiner Attributswerte mit der 5. Stufe und dann alle weitere 5 Stufen.

Sprache (AF): Mit der 6. Stufe erlangt der Homunkulus die Gabe, alle ihm bekannten Sprachen zu sprechen.

Zauberresistenz (ÜF): Mit der 9. Stufe erhält der Homunkulus Zauberresistenz 11 + Alchemistenstufe seines Meisters.

Verbessertes Entrinnen (AF): Mit der 15. Stufe erleidet ein Homunkulus bei Angriffen, welche einen Reflexwurf zum Halbieren des Schadens gewähren, keinen Schaden, so ihm der Rettungswurf gelingt, und nur halben Schaden, sofern ihm der Wurf misslingt.

Ausgangsspielwerte eines Homunkulus

Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 9 m (schlecht); **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO —, IN 10, WE 12, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Dunkelsicht; **Sprachen** Gemeinsprache (kann nicht sprechen).

Tabelle 2-2: Homunkulusgefährte

Stufe	TW	GAB	RW	Fertigkeiten	Talente	ST-/GE-Bonus	Speziell
1	1	+1	+0	2	1	+0	Dämmersicht, Dunkelsicht, Sympathische Alchemie, Telepathische Verbindung, Umgang mit Waffen und Rüstungen
2	2	+2	+0	4	1	+0	—
3	3	+3	+1	8	2	+1	Entrinnen
4	3	+3	+1	8	2	+1	—
5	4	+4	+1	10	2	+1	Attributswertanstieg
6	5	+5	+1	12	3	+2	Sprache
7	6	+6	+2	14	3	+2	—
8	6	+6	+2	14	3	+2	—
9	7	+7	+2	16	4	+3	Zauberresistenz
10	8	+8	+2	18	4	+3	Attributswertanstieg
11	9	+9	+3	20	5	+3	—
12	9	+9	+3	20	5	+4	—
13	10	+10	+3	22	5	+4	—
14	11	+11	+3	24	6	+4	—
15	12	+12	+4	26	6	+5	Attributswertanstieg, Verbessertes Entrinnen
16	12	+12	+4	26	6	+5	—
17	13	+13	+4	28	7	+5	—
18	14	+14	+4	30	7	+6	—
19	15	+15	+5	32	8	+6	—
20	15	+15	+5	32	8	+6	Attributswertanstieg

Aufstieg auf die 4. Stufe

Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich); **Angriff** Biss (1W6 plus Gift, 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE –2; **Besondere Angriffe** Gift (Biss — Verwundung *Frequenz* 1/Minute für 6 Minuten, *Effekt* Schlaf für 1 Minute, *Heilung* 1 Rettungswurf, der SG basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2).

Ritueller Fleischesser (Barbaren-Archetyp)

Ein Ritueller Fleischesser verzehrt Fleisch, um eine spirituelle Bindung zur verzehrten Kreatur aufzubauen, so dass er Aspekte der Kreatur annehmen kann, welche ihm als Mahlzeit gedient hat.

Kampfrausch: Neben den üblichen Boni und Mali des Kampfrausches erleidet ein Ritueller Fleischesser einen Malus von -2 auf Intelligenz, während er sich im Kampfrausch befindet. Diese zusätzlichen Boni und Mali, die aus den Fähigkeiten dieses Archetypen resultieren, währen nur solange, wie der Rituelle Fleischesser sich im Kampfrausch befindet. Er kann diese Fähigkeiten nicht einsetzen, falls der Malus auf Intelligenz seinem Intelligenzwert entsprechen oder diesen übersteigen sollte. Diese Fähigkeit modifiziert Kampfrausch.

Eins mit dem Fleisch (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein in Kampfrausch verfallender Ritueller Fleischesser eine Fähigkeit der konsumierten Kreatur annehmen, deren Fleisch er vor kurzem verspeist hat. Dazu muss er eine zusätzliche Runde an Kampfrausch aufwenden und einen zusätzlichen Malus von -2 auf Intelligenz hinnehmen. Bei der verzehrten Kreatur muss es sich um ein totes Tier, einen Drachen, einen Humanoiden oder eine Magische Bestie handeln, die innerhalb der letzten 24 Stunden gestorben ist und vom Rituellen Fleischesser verzehrt wurde. Er kann eine der unter *Bestiengestalt I* aufgeführten Fähigkeiten annehmen, solange die verzehrte Kreatur über sie verfügt hat.

Mit der 5. Stufe kann der Rituelle Fleischesser eine beliebige Anzahl der unter *Bestiengestalt I* aufgeführten Fähigkeiten übernehmen. Mit der 8. Stufe kann er stattdessen eine der unter *Bestiengestalt II* aufgeführten Fähigkeiten übernehmen. Das Äußere des Rituellen Fleischessers verändert sich passend zur verzehrten Kreatur, er verändert seine Gestalt aber nicht. Dies ist ein Gestaltwechseleffekt. Diese Fähigkeit ersetzt Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung und die Kampfrauschkräfte, welche ein Barbar mit der 2. und 8. Stufe erlangt.

Ungebundener Kampfrausch (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Ritueller Fleischesser Masse von der Ätherebene anziehen, um sich bei Beginn seines Kampfrausches zu vergrößern, sofern die Kreatur, deren Fleisch er zuletzt verzehrt hat, wenigstens eine Größenkategorie größer gewesen ist als er. Dies funktioniert wie *Person vergrößern*, allerdings erhält er einen Größenbonus von +4 auf Stärke und einen zusätzlichen Malus von -2 auf Intelligenz. Diese Fähigkeit ersetzt Stärkerer Kampfrausch.

Festmahl (ÜF): Mit der 14. Stufe kann ein Ritueller Fleischesser eine seiner Fähigkeiten Eins mit dem Fleisch und Ungebundener Kampfrausch nutzen, um eine verzehrte Kreatur seiner Wahl nachzuahmen, statt nur jene, die er zuletzt verzehrt hat. Diese Fähigkeit ersetzt die Kampfrauschkraft, die ein Barbar mit der 14. Stufe erlangt.

Ungebundene Gestalt (ÜF): Mit der 20. Stufe kann ein Ritueller Fleischesser seine Fähigkeit Eins mit dem Fleisch nutzen, um die Gestalt einer verzehrten Kreatur anzunehmen. Dies

funktioniert entsprechend wie *Bestiengestalt IV, Drachengestalt III, Gestalt verändern* oder *Riesengestalt II*. Diese ist ein Gestaltwechseleffekt. Diese Fähigkeit ersetzt Mächtiger Kampfrausch.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte runden diesen Archetypen ab: Animalische Wut, Bestientotem[EXP] (jedes), Innere Zähigkeit, Kampfschrei und Wildheit inspirieren[EXP].

PHRENOLOGE (BARDEN-ARCHETYP)

Der Phrenologe ist ein Experte darin, die Schädel von Kreaturen zu lesen, und nutzt dieses Wissen zu seinem Vorteil.

Phrenologische Kenntnisse (AF): Ein Phrenologe ist ein Experte darin, die Schädel anderer Kreaturen zu lesen. Er erlangt das Bonustalent Okkulte Sensibilität* und kann die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Phrenologie sogar einsetzen, wenn er in Wissen (Arkanes) ungeübt sein sollte. Er addiert seine halbe Klassenstufe (Minimum 1) auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) für die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Phrenologie. Diese Fähigkeit ersetzt Bardenwissen.

Schädelkunde (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Phrenologe das anhand des Schädels einer Kreatur gewonnene Wissen für einen Auftritt nutzen. Alle Kreaturen, bei denen der Phrenologe erfolgreich die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Phrenologie eingesetzt hat, erleiden einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen seine Bardenauftritte. Diese Fähigkeit ersetzt Bewandert.

Okkulter Barde: Mit der 10. Stufe erhält ein Phrenologe entweder das Bonustalent Okkulter Fertigkeitsfokus oder Okkulter Fertigkeitsspezialist. Sollte er Okkulter Fertigkeitsspezialist wählen, muss er Phrenologie als eine seiner beiden Fertigkeitsspezialisierungen wählen, um diese ein weiteres Mal einsetzen zu können. Diese Fähigkeit ersetzt Tausendsassa.

Bardenauftritt: Ein Phrenologe erlangt die folgenden Bardenauftritte:

Schädelsonate (ÜF): Mit der 1. Stufe lernt ein Phrenologe, die Resonanz der Schädel anderer Kreaturen zu nutzen, um Schallschaden zu erhöhen. Alle Gegner innerhalb von 9 m Entfernung zu ihm, welche über Schädel verfügen, erleiden zusätzlichen Schallschaden in Höhe seiner halben Bardenstufe (Minimum 1), jedesmal wenn sie Schallschaden erleiden. Schädelsonate nutzt hörbare Komponenten. Diese Fähigkeit ersetzt Lied des Mutes.

Durch deine Sinne (ZF): Mit der 3. Stufe kann ein Phrenologe seinen Auftritt nutzen, um seine Sinne in den Schädel eines anderen auszusenden (wie *Zeuge*[ABR]; SG = 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator). Mit der 11. Stufe steigt die Wirkungsdauer dieses Auftrittes auf 10 Minuten pro Bardenstufe und mit der 19. Stufe auf 1 Stunde pro Bardenstufe. Durch deine Sinne nutzt hörbare Komponenten. Diese Fähigkeit ersetzt Lied des Erfolges.

Übersinnliche Finger (ÜF): Wenn ein Phrenologe den Bardenauftritt Faszinieren einsetzt, kann er übersinnliche Finger zusammen mit seinem Auftritt aussenden, was ihm gestattet, eine faszinierte Kreatur mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Phrenologe zu studieren, ohne ihren Körper körperlich berühren zu müssen und ohne dass sie Hilflos, Willig oder Gelähmt sein muss. Dies verbraucht seine tägliche Anwendung der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Phrenologe nicht. Diese Fähigkeit modifiziert Faszinieren.

SILBERKLANG (BARDEN-ARCHETYP)

Die strahlende Reinheit des Silbers erzeugt wunderschöne Musik. Zudem sind seine Vibrationen ein Anathema für unnatürliche Kreaturen. Manche Barden nutzen eine Mischung aus Instrumenten mit silbernen Saiten und esoterischem Wissen, um die dunklen Mächte zu bekämpfen.

Gesinnung: Ein Silberklang muss eine gute Gesinnung besitzen. Diese Fähigkeit modifiziert Gesinnung.

Bardenauftritt: Ein Silberklang erhält die folgenden Bardenauftritte; diese Auftritte benötigen alle den Einsatz eines silbernen oder mit silbernen Saiten ausgestatteten Instruments, welches doppelt soviel kostet wie ein normales Instrument von Meisterarbeitsqualität.

Fluch niederringen (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Silberklang einen einzelnen Fluch unterdrücken, der einen maximal 9 m von ihm entfernten Verbündeten betrifft, welcher ihn sehen und hören kann. Jede Runde, in welcher der Silberklang diesen Auftritt einsetzt, legt er einen Fertigkeitswurf für Auftreten gegen den SG des Fluches ab. Bei Erfolg unterdrückt er den Fluch für 1 Runde; sollte er den Fluch 4 Runden in Folge lang unterdrücken, kann er einen Wurf auf die Zauberstufe ablegen, um den Fluch zu entfernen, als hätte er *Fluch brechen* gewirkt. Diese Fähigkeit ersetzt Einflüsterung.

Heilige Vibrationen (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Silberklang eine Runde Bardenauftritt aufwenden, um eine Tür oder ein Fenster innerhalb von 9 m Entfernung mit heiligen Vibrationen erzittern zu lassen. Untote und Kreaturen der Unterart Böse sind für 10 Minuten pro Bardenstufe nicht imstande, eine derart betroffene

Tür oder ein solches Fenster zu öffnen (wie *Arkanes Schloss*). Sollte eine solche Kreatur die Unterart Körperlos besitzen, ist sie außerstande, sich durch die Tür oder das Fenster zu bewegen oder durch eine Wand, einen Fußboden oder eine Decke innerhalb von 6 m Entfernung zur Tür oder zum Fenster. Körperlose Kreaturen können Charismawürfe ablegen, um durch mittels Heilige Vibrationen geschützte Bereiche zu brechen (der SG entspricht dem SG für Gegenstand zerschmettern des Gegenstandes, durch den die Kreatur sich bewegen will). Diese Fähigkeit ersetzt Lied der Größe.

Massen-Fluch niederringen (ÜF): Mit der 18. Stufe kann ein Silberklang alle Flüche bei einer beliebigen Anzahl an Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung unterdrücken, wenn er Flucht niederringen einsetzt. Er kann alle 4 Runden, die er diesen Auftritt in Folge einsetzt, einen Wurf auf die Zauberstufe ablegen, um einen Fluch bei einer vom Auftritt betroffenen Kreatur zu brechen, als hätte er *Fluch brechen* gewirkt. Diese Fähigkeit ersetzt Massen-Einflüsterung.

Reines Herz (AF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Silberklang einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Flüche, Hexereien und Bezauberungseffekte. Diese Fähigkeit ersetzt Bewandert.

Silbermeisterschaft (ÜF): Mit der 2. Stufe behandelt ein Silberklang silberne Waffen, als bestünden sie zusätzlich aus Kaltem Eisen hinsichtlich Schadensreduzierung. Ferner verursachen Waffen aus Alchemistischem Silber in seinen Händen keinen Malus auf Schadenswürfe und erhält ein Silberklang einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit Mithralwaffen. Diese Fähigkeit ersetzt den Vielseitigen Auftritt, den ein Barde mit der 2. Stufe erlangt.

Okkulter Detektiv (Ermittler-Archetyp)

Ein Okkulter Detektiv kombiniert seine scharfsinnigen Einsichten mit okkultem Können, um gewöhnliche und übernatürliche Mysterien zu lösen.

Klassenfertigkeiten: Der Okkulte Detektiv erhält Akrobatik, Auftreten oder Klettern nicht als Klassenfertigkeiten. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Ermittlers.

Zauber: Ein Okkulter Detektiv wirkt Zauber der Kategorie Mentale Magie von der Zauberliste des Mentalisten (siehe Seite 47), dazu kommen einige weitere Zauber (siehe unten). Dabei sind nur diese und Mentalistenzauber des 6. Grades oder niedriger Teil der Zauberliste des Okkulten Detektivs. Sollte ein Zauber auf den Zauberlisten des Okkulten Detektivs und des Mentalisten auftauchen, nutzt der Okkulte Detektiv den Zaubergrad, unter dem der Zauber auf seiner Liste steht. Er kann jeden ihm bekannten Zauber wirken, ohne ihn im Vorfeld vorbereiten zu müssen. Um einen Zauber erlernen oder wirken zu können, muss ein Okkulter Detektiv einen Intelligenzwert von wenigstens 10 + Zaubergrad besitzen. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Zauber des Okkulten Detektivs ist 10 + Zaubergrad + sein IN-Modifikator.

Wie andere Zauberkundige, kann auch ein Okkulter Detektiv am Tag pro Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken. Er kennt dieselbe Anzahl an Zauber wie ein Barde und erhält dieselbe Anzahl an Zauberplätzen pro Tag, seine effektive Bardenstufe entspricht dabei seiner Ermittlerstufe, zudem kennt und verwendet er Magische Kniffe des Grades 0 wie ein Barde Zaubertricks. Ferner erhält er Bonuszauber pro Tag, sofern er über einen hohen Intelligenzwert verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 3 Ermittlerstufen kann ein Okkulter Detektiv wählen, einen neuen Zauber anstelle eines ihm bereits bekannten zu erlernen, er geht dabei nach denselben Regeln vor wie ein Barde (er streicht den alten Zauber von der Liste der ihm bekannten Zauber und ersetzt ihn durch den neuen Zauber, beide Zauber müssen denselben Grad besitzen und dürfen nicht dem höchsten Zaubergrad angehören, den der Okkulte Detektiv wirken kann).

Ein Okkulter Detektiv muss seine Zauber nicht im Voraus vorbereiten. Er kann ihm bekannte Okkulte Detektivzauber jederzeit wirken, sofern er noch über entsprechende ungenutzte Zauberplätze des jeweiligen Grades verfügt.

Okkulte Detektivzauber: Neben den Mentalistenzaubern der Grad 0 bis 6 hat der Okkulte Detektiv die folgenden Zauber auf seiner Zauberliste:

1. —*Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Fallen finden, Rechtschaffenes entdecken.*
3. — *Geist besänftigen*, Tageslicht.*

4. — *Erinnerung verändern.*
6. — *Ausspähen (Mächtiges), Moment der Eingebung, Verbannung.*

Diese Fähigkeit ersetzt Alchemie.

Okkulte Widerstandskraft (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält ein Okkulter Detektiv einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Mentale Magie. Dieser Bonus steigt mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 3 Ermittlerstufen um 1 (maximal +6 mit der 17. Stufe). Mit der 5. Stufe addiert der Okkulte Detektiv die Hälfte dieses Bonus' auf Würfe auf die Zauberstufe, um mentalmagische Effekte zu bannen. Diese Fähigkeit ersetzt Giftkunde, Giftresistenz, Giftimmunität und Schnelle Alchemie.

Beschränkter Mentalmagievorrat (ÜF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Okkulter Detektiv einen kleinen Vorrat an Mentalmagiepunkten in Höhe seiner halben Ermittlerstufe. Er erlernt zudem eine Seelische Verstärkung (wie das Mentalistenklassenmerkmal). Dies qualifiziert ihn allerdings nicht für das Talent Zusätzliche Seelische Verstärkung. Diese Fähigkeit ersetzt der Ermittlertrick, den ein Ermittler mit der 3. Stufe erhält.

Ermittlertricks: Ein Okkulter Detektiv wählt normal Ermittlertricks, kann aber nicht den Ermittlertrick Alchemistische Entdeckung wählen. Er kann das Talent Erweiterter Mentale Magievorrat* als Trick wählen, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen des Talentes erfüllt. Ferner kann er eine zusätzliche Seelische Verstärkung ein Mal als Ermittlertrick erlernen.

Die folgenden, in den *Ausbauregeln VI: Klassen* zu findenden Ermittlertricks runden diesen Archetypen ab: Gegenstand identifizieren, Gelehrte Inspiration,

Inspiriertes Magischen Gegenstand benutzen, Inspirierte Täuschung, Rasches Jemand anderem helfen, Unkonventionelle Inspiration und Verwirrender Schlag. Diese Fähigkeit modifiziert Ermittlertricks.

Hexenschutzherren

Manche Hexen erlangen ihre Zauber von rätselhaften Schutzherren, die mit dem Verstand oder der Ätherebene verbunden sind. Solche esoterischen Schutzherren verleihen aus fremdartigen und unergründlichen Motiven ungewöhnliche Fähigkeiten.

Ätherisch: 2. — *Untote entdecken*, 4. — *Unsichtbares sehen*, 6. — *Ektoplasmatische Schlinge**, 8. — *Zäher Aether**, 10. — *Ätherkokon**, 12. — *Ätherischer Ausflug*, 14. — *Ektoplasmatische Eruption**, 16. — *Ätherfalle**, 18. — *Ätherische Gestalt.*

Verstand: 2. — *Gedankenverbindung**, 4. — *Mentaler Block**, 6. — *Geistebenenzugang**, 8. — *Geistebene erschaffen**, 10. — *Schützende Geistebene**, 12. — *Geistebene erschaffen (Mächtiges)**, 14. — *Psychische Chirurgie**, 16. — *Moment der Eingebung*, 18. — *Mikrokosmos**.

Hüterin der Leylinien (Hexen-Archetyp)

Manche Hexen greifen nicht über eine besondere Verbindung zu einem Vertrauten auf die Kraft ihrer Schutzherren zurück, sondern nutzen direkt das ausgedehnte Netzwerk der Leylinien, welches sich über die Ebenen erstreckt. Diese Hexen können die latenten Kräfte der Leylinien nutzen, ohne dabei einem der Punkte nahe sein zu müssen, an denen die Kräfte von Leylinien für sterbliche Zauberkundige zugänglich sind.

Leylinienkraft: Statt Zauber vorzubereiten, greift eine Hüterin der Leylinien direkt auf die Macht der Leylinien beim Zaubern zurück – eine Hüterin der Leylinien ist eine spontane Zauberkundige. Sie kennt und erhält dieselbe Anzahl an Zaubern pro Zaubergrad und Tag wie ein Hexenmeister, wobei ihre Hexenstufe als effektive Hexenmeisterstufe dient. Sie erhält die Bonuszauber ihres Schutzherrn mit den entsprechenden Stufen. Diese Fähigkeit modifiziert die Art, wie die Hexe ihre Zauber wirkt.

Leylinienschub (ÜF): Mit der 1. Stufe ist eine Hüterin der Leylinien fähig, die Energie der Leylinien zur Verstärkung ihrer eigenen Zauber zu nutzen. Als Schnelle Aktion kann sie ihre effektive Zauberstufe für den nächsten Zauber, den sie in dieser Runde wirkt, um 1W4-1 erhöhen. Im Anschluss muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + Zaubergrad + Wert der gewonnenen Erhöhung ihrer Zauberstufe gelingen, um nicht für eine Anzahl von Minuten in Höhe des Grades des gewirkten Zaubers den Zustand Wankend zu erhalten. Mit der 8. Stufe kann sie auf diese Weise ihre Zauberstufe um 1W4 anheben. Sie kann diese Fähigkeit am Tag in Höhe ihres CH-Modifikators +3 Mal einsetzen.

Diese Fähigkeit ersetzt Vertrauter und die Hexereien, die eine Hexe mit der 1. Stufe und der 8. Stufe erlangt.

Ektoplasmatische Blutlinie (Hexenmeister-Blutlinie)

Deine Familie verfügt über eine Verbindung zu der als Ektoplasma bekannten ätherischen Substanz, sei es aufgrund von Kommunikation mit den Geistern oder dem Kampf gegen körperlose Untote. Die Macht der Ätherebene vibriert in deinem Verstand und zieht an deinem Leib.

Klassenfertigkeit: Heimlichkeit.

Bonuszauber: *Verhüllender Nebel* (3.), *Geisterpeitsche** (5.), *Ektoplasmatische Schlinge** (7.), *Emotionale Klinge** (9.), *Ektoplasmawand** (11.), *Ätherischer Ausflug* (13.), *Ektoplasmatische Eruption** (15.), *Halbebene erschaffen* (17.), *Ätherische Gestalt* (19.).

Bonustalente: Ausweichen, Blind kämpfen, Ektoplasmischer Zauber[EXP], Fertigkeitsfokus (Fliegen), Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Lautlos zaubern, Nachwirkender Zauber[EXP], Zauberfokus.

Geheimnis des Blutes: Körperlose Kreaturen erleiden 75% des normalen Schadens durch deine Schadenszauber. Körperlose Kreaturen müssen bei Rettungswürfen gegen deine Nichtschadenszauber zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis behalten.

Blutlinienfähigkeiten: Du kannst Ektoplasma kontrollieren und ausstoßen, weshalb du weniger in der physischen Welt verankert bist.

Verstrickendes Ektoplasma (ZF): Mit der 1. Stufe kannst du eine Ektoplasmakugel erzeugen und auf ein maximal 9 m entferntes Ziel schleudern. Dieses Ektoplasma verhält sich wie ein Verstrickungsbeutel, welcher zugleich körperlose Kreaturen verstricken kann. Das Ektoplasma löst sich binnen 1W3 Runden auf. Du kannst diese Fähigkeit am Tag CH-Modifikator +3 Mal einsetzen.

Ektoplasmatische Reichweite (ÜF): Mit der 3. Stufe kann du kleine Ektoplasmafäden hervorbringen, welche für einen Zauber mit Reichweite Berührung genutzt werden können, um

Berührungsangriffe im Nahkampf auszuführen. Du kannst Berührungsangriffe im Nahkampf ausführen, als hättest du zusätzliche 1,50 m an Reichweite. Du benötigst eine freie Hand, um das Ektoplasma zu dirigieren. Diese Fähigkeit vergrößert deinen Bedrohungsbereich nicht. Mit der 11. Stufe wächst die zusätzliche Reichweite auf 3 m, mit der 17. Stufe auf 4,50 m

Ektoplasmatische Gestalt (ZF): Mit der 9 Stufe kannst du dich in eine Ektoplasmawolke verwandeln. Behandle dies wie *Gasförmige Gestalt*, du erlangst aber eine Bewegungsrate für Fliegen 9 m und kannst deine Form hinreichend verdichten, um kleine Gegenstände zu tragen, wobei Feinmanipulationen nicht möglich sind. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Hexenmeisterstufe einsetzen; diese Minuten müssen nicht fortlaufend sein, die Zeit wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

Ektoplasmatischer Tentakel (ZF): Mit der 15. Stufe kannst du deine ektoplasmatischen Fäden einsetzen, um nach anderen Kreaturen zu peitschen. Behandle dies wie auf deine Position zentrierte *Schwarze Tentakel*, welche auch körperlose und ätherische Kreaturen ergreifen können, dich aber nicht betreffen (wohl aber deine Verbündeten). Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Hexenmeisterstufe einsetzen; diese Runden müssen nicht fortlaufend sein

Ektoplasmatischer Leib (AF): Mit der 20. Stufe bist du mehr Ektoplasma als Fleisch und Blut. Du wirst gegen Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer immun und erlangst SR 5/Hiebschaden.

Mentalmagische Blutlinie (Hexenmeister-Blutlinie)

In deinem Blut fließt übersinnliche Macht, sei es, weil deine Familie zum Übersinnlichen neigt oder du einem mächtigen übersinnlichen Phänomen ausgesetzt warst. Egal wo der Ursprung liegt, dein Verstand ist eine gefährliche Waffe.

Klassenfertigkeit: Motiv erkennen.

Bonuszauber: *Gedankenstoß I** (3.), *Es-Aufstachelung I** (5.), *Egopeitsche I** (7.), *Intellektfeste I** (9.), *Verstand zermalmen I** (11.), *Mentale Barriere V** (13.), *Turm des Eisernen Willens III** (15.), *Bilokation** (17.), *Mikrokosmos** (19.).

Bonustalente: Beredsamkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen), Intuitiver Zauber*, Logischer Zauber*, Schnell zaubern, Zauberfokus, Zaubergrad erhöhen, Zielgerichteter Zauber EXP.

Geheimnis des Blutes: Deine Hexenmeisterzauber und zauberähnlichen Fähigkeiten werden als der Mentalmagie zugehörig behandelt statt der Arkanen Magie. Du nutzt Gedanken- und Emotionskomponenten statt verbalen Komponenten und Gestik, wenn du deine Zauber wirkst.

Blutlinienkräfte: Deine übersinnlichen Kräfte nähern dich einem Meistermentalisten an, allerdings kämpft deine Seele gegen den Drang an, reine Gedankenform anzunehmen.

Gedankenschlag (ÜF): Mit der 1. Stufe kannst du den Versand naher Kreaturen überwältigen. Du kannst eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung, welche du sehen kannst, zum Ziel machen. Dieser Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Hexenmeisterstufe + dein CH-Modifikator gelingen, um nicht 1W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro 2 Hexenmeisterstufen zu erleiden und für 1 Runde den Zustand Erschüttert zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit am Tag in Höhe deines CH-Modifikators +3 Mal anwenden.

Mentale Widerstandskraft (AF): Mit der 3. Stufe blockiert dein Verstand Angriffe auf ihn. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekt. Mit der 9. Stufe steigt dieser Bonus auf +4.

Variable Magie (ZF): Ab der 9. Stufe ersetzt du jedes Mal, wenn du Zugang zu einem neuen Zaubergrad erlangst, alle Zauber deiner Blutlinie, die mit variablem Zaubergrad gewirkt werden können, auf der Liste der dir bekannten Zauber mit der höchstgradigen dir möglichen Version. So würdest du z.B. mit der 9. Stufe *Egopeitsche I, Es-Aufschachelung I* und *Gedankenstoß I* durch *Egopeitsche II, Es-Aufstachelung III* und *Gedankenstoß IV* ersetzen.

Gedankengespür (ZF): Mit der 15. Stufe kannst du die Gedanken anderer um dich herum wahrnehmen (wie ständig aktives *Gedankengespür** mit Reichweite 9 m statt 18 m).

Wahre Gedankenform (ZF): Mit der 20. Stufe kannst du die Beschränkungen des Leibes ablegen und zu einer Gedankenform werden, einem Wesen, welches unabhängig von seinem Leib existiert. Wenn eine andere Kreatur dich töten würde, kann du versuchen, *Verstand tauschen* als Augenblickliche Aktion gegen diese Kreatur anzuwenden, ehe du stirbst.

Reliktjäger (Inquisitoren-Archetyp)

Manche Inquisitoren spezialisieren sich auf die Bergung und Nutzung langverlorener Relikte ihres Glaubens. Sie gewinnen aus den geretteten Gegenständen göttliche Macht, um ihre Heiligkeit wiederherzustellen, und sie führen diese Artefakte gegen die Feinde ihrer Götter.

Zauber: Ein Reliktjäger wirkt göttliche Zauber von der Zauberliste des Inquisitors, ist aber durch seine gewählten Reliktschulen (siehe unten) in den ihm bekannten Schulen eingeschränkt – dies funktioniert

ähnlich wie die Zauberschulen und Paraphernalien des Okkultisten. Zauber und Stoßgebete des Reliktjägers weisen eine Reliktkomponente auf (siehe unten) und werden als nicht auf seiner Zauberliste befindlich behandelt, bis er die jeweilige Schule der Magie über das alternative Klassenmerkmal Relikte erlangt. Sobald er eine Schule wählt, werden alle Zauber und Stoßgebete dieser Schule als auf der Zauberliste des Reliktjägers befindlich behandelt, so dass er zauberwirkende und zauberauslösende magische Gegenstände dieser Zauber nutzen kann. Die Zauber pro Tag, Zauberplätze, der Schwierigkeitsgrad und die Mindest-Weisheitsanforderungen bleiben unverändert von dem normalen Inquisitoren-Klassenmerkmal Zauber. Diese Fähigkeit modifiziert die Methodik des Zauberwirkens eines Inquisitors.

Relike (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält der Reliktjäger das Okkultistenklassenmerkmal Zauberschulen (siehe Seite 62) und erlernt, zwei Zauberschulen als Reliktschulen zu nutzen. Mit der 4. Stufe und alle weiteren 3 Inquisitorenstufen erlangt der Reliktjäger Zugang zu einer weiteren Reliktschule. Er erhält Zugang zur Nachhallenden Schulenfähigkeit und der Grundlegenden Schulenfähigkeit, ferner kann er die Schulenfähigkeiten seiner Schulen nutzen. Wie ein Okkultist kann auch ein Reliktjäger eine Schule mehrfach wählen, er zieht daraus aber viel geringere Vorteile.

Relikte müssen keine magischen Gegenstände sein. Nichtmagische Relikte belegen keine magischen Ausrüstungsplätze. Nichtmagische Relikte besitzen oft große religiöse Bedeutung für den Reliktjäger oder seine Kirche, sei es der verbeulte Schild eines Heiligen, die Robe eines Bischofs oder der Fingerknochen eines Märtyrers.

Diese Fähigkeit ersetzt Richtspruch.

Göttlicher Fokus (ÜF): Mit der 1. Stufe erlernt ein Reliktjäger, seine gewählten Relikte mit göttlicher Kraft aufzuladen. Dies funktioniert wie die Okkultistenklassenmerkmale Schulenfähigkeiten und Schulenfokus (siehe Seiten 62 und 63) mit den folgenden Veränderungen:

Ein Reliktjäger erhält pro Tag Göttliche Fokuspunkte in Höhe seiner Inquisitorenstufe + WE-Modifikator und muss 1 Stunde mit seinen Relikten im Gebet verbringen, um sie mit göttlicher Macht aufzuladen. Diese Punkte erneuern sich zu Beginn jedes Tages.

Mit der 1. Stufe erlernt ein Reliktjäger die beiden grundlegenden Schulenfähigkeiten seiner gewählten Reliktschulen und kann eine weitere Schulenfähigkeit von der Liste wählen, die sich ihm über seine gewählten Schulen eröffnet. Wenn er eine neue Reliktschule erlangt, erhält er die grundlegende Schulenfähigkeit dieser Schule. Ferner erlernt er mit der 4. Stufe und dann alle weiteren 4 Inquisitorenstufen eine neue Schulenfähigkeit aus den ihr offenstehenden Schulenfähigkeiten aller ihm bekannten Reliktschulen. Er kann diese Schulenfähigkeiten nur nutzen, indem er Göttliche Fokuspunkte aufwendet. Sofern nicht anders vermerkt, entspricht der SG der Rettungswürfe gegen Schulfähigkeiten 10 + ½ Inquisitorenstufe + WE-Modifikator. Ein Reliktjäger kann keine Schulenfähigkeit mehrfach wählen. Er verwendet seine Inquisitorenstufe als effektive Okkultistenstufe hinsichtlich der Stufenvoraussetzungen von Schulenfähigkeiten.

Diese Fähigkeit ersetzt Domäne, Verderben, Mächtiges Verderben, Zweiter Richtspruch und Dritter Richtspruch.

Kampfmedium (Kämpfer-Archetyp)

Ein Kampfmedium nimmt den Kampf auf eine Weise wahr, die die Sinneswahrnehmung der Normalsterblichen übersteigt. Es ahnt die Bewegungen seiner Gegner voraus, ehe diese überhaupt dazu ansetzen, und kämpft mit einem Können, welches dem der besten Waffenmeister gleichkommt, solange er sich konzentriert.

Fertigkeiten: Ein Kampfmedium besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Beruf (WE), Handwerk (IN), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE) und Wahrnehmung (WE). Dies ersetzt die Klassenfertigkeiten des Kämpfers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Kampfmedien sind geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen, allen Kriegswaffen, allen Leichten Rüstungen, allen Mittelschweren Rüstungen und allen Schilden (außer Turmschilden). Dies ersetzt die Waffen und Rüstungen, in deren Umgang der Kämpfer geübt ist.

Geschützte Sinneswahrnehmung (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält ein Kampfmedium einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Blickangriffe, geruchsbasierende Angriffe, Schalleffekte und Illusionseffekte der Unterschulen Einbildung, Fehlgefühl und Täuschung. Dieser Bonus steigt um 1 pro weitere 4 Kämpferstufen jenseits der zweiten Stufe. Diese Fähigkeit ersetzt Tapferkeit.

Reflexbewegung (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält ein Kampfmedium die Barbarenklassenfähigkeit Reflexbewegung, es handelt sich dabei aber um eine Übernatürliche Fähigkeit. Diese Fähigkeit ersetzt Rüstungstraining 1.

Konzentrierte Sinneswahrnehmung (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Kampfmedium seine Sinne als Bewegungsaktion zentrieren. Solange es zentriert ist, erhält es einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens- und Willenswürfe. Dieser Bonus steigt um 1 pro weitere 4 Kämpferstufen. Ein Kampfmedium ist nicht mehr zentriert, wenn es den Zustand Benommen, Betäubt, Fasziniert, Verwirrt oder Wankend erhält, bewusstlos wird oder ihm ein Willenswurf misslingt. Diese Fähigkeit ersetzt Waffentraining 2, 3 und 4.

Verbesserte Reflexbewegung (ÜF): Mit der 7. Stufe erhält ein Kampfmedium die Barbarenklassenfähigkeit Verbesserte Reflexbewegung, es handelt sich dabei aber um eine Übernatürliche Fähigkeit. Diese Fähigkeit ersetzt Rüstungstraining 2.

Entrinnen (ÜF): Mit der 11. Stufe erhält ein Kampfmedium im zentrierten Zustand die Schurkenfähigkeit Entrinnen, es handelt sich dabei aber um eine Übernatürliche Fähigkeit, welche auch funktioniert, wenn das Kampfmedium Rüstung trägt oder Last mit sich führt. Diese Fähigkeit ersetzt Rüstungstraining 3.

Schnelles Zentrieren (ÜF): Mit der 15. Stufe kann ein Kampfmedium sich als Schnelle Aktion zentrieren. Diese Fähigkeit ersetzt Rüstungstraining 4.

Perfekte Sinneswahrnehmung (ÜF): Mit der 19. Stufe erlangen die Sinne des Kampfmediums Perfektion. Es kann leicht Illusionen und unauffällige Gegner wahrnehmen, indem es alle Sinne einsetzt. Wenn es sich zentriert, erlangt es Blindgespür 18 m und die Effekt von *Wahrer Blick*. Eine unsichtbare Kreatur, welche keine Geräusche verursacht und keinen Geruch abgibt (z.B. eine Kreatur unter dem Effekt von *Geruchslosigkeit, Stille* und *Unsichtbarkeit*), kann immer noch dem Blind-

gespür und *Wahrem Blick* entgehen. Diese Fähigkeit ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Präzision (ÜF): Mit der 20. Stufe würfelt ein Kampfmedium zwei Mal im zentrierten Zustand, um Kritische Treffer zu bestätigen, wobei es das bessere Ergebnis behält. Gegner müssen zwei Mal würfeln, um Kritische Treffer gegen das Kampfmedium zu bestätigen, und behalten das schlechtere Ergebnis. Letzteres funktioniert nicht, wenn dem Kampfmedium der GE-Bonus verweigert wird. Diese Fähigkeit ersetzt Waffenmeisterschaft.

ESOTERIKER (KAMPFMAGUS-ARCHETYP)

Esoteriker werden von den Rätseln des Okkulten angezogen und verbringen ihr Leben damit, in vergessene Texte und verbotene Bücher einzutauchen. Jeder Esoteriker erlernt, seine Zauber in Form komplexer okkulter Symbole und arkaner Gleichungen in seine Haut zu schreiben.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Esoteriker ist nur im Umgang mit Einfachen Waffen geübt. Dies modifiziert die Waffen und Rüstungen, in deren Umgang der Kampfmagus geübt ist.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Esoteriker besitzt pro Zaubergrad einen Zauberplatz weniger als ein gewöhnlicher Kampfmagus. Sollte dies die Anzahl der Zauberplätze eines Zaubergrades auf Null reduzieren, kann er Zauber dieses Grades nur wirken, sofern er dank hoher Intelligenz Bonuszauber für diesen Zaubergrad erlangt. Diese Fähigkeit modifiziert die Fähigkeit des Kampfmagus, Zauber zu wirken.

Arkaner Vorrat (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Esoteriker seinen Arkanen Vorrat nutzen, um seine Waffenlosen Schläge zu verbessern, als wären diese hergestellte Waffen. Mit der 5. Stufe kann er diese Boni nutzen, um seinen Waffen oder Waffenlosen Schlägen eine oder mehrere der folgenden besonderen Waffeneigenschaften zu verleihen: *Aufflammen, Blitz, Blitzinferno, Donner, Einschlagend*[ARK], *Eis, Eisinferno, Flammeninferno, Schnelligkeit* oder *Schutz*. Diese Fähigkeit modifiziert Arkaner Vorrat.

Waffenloser Schlag: Mit der 1. Stufe erhält ein Esoteriker das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag. Zur Bestimmung des Schadens seiner Waffenlosen Schläge nutzt er seine Kampfmagusstufe als effektive Mönchsstufe.

Waffenloser Zauberschlag (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält ein Esoteriker das Kampfmagus-Klassenmerkmal Zauberschlag, kann es aber nur mit Waffenlosen Schlägen nutzen. Diese Fähigkeit modifiziert Zauberschlag.

***Ki*-Arkana (ÜF)**: Mit der 4. Stufe wird der Arkane Vorrat des Esoterikers ferner als *Ki*-Vorrat hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten und Fähigkeiten behandelt. Punkte dieses Arkanen Vorrates können für Fähigkeiten verwendet werden, die normalerweise *Ki* erfordern. Sollte ein Esoteriker einen *Ki*-Vorrat erlangen, kann er die Punkte beider Vorräte nach Belieben verwenden, dies gilt aber nicht für besondere Punkte wie z.B. *Trunkenes Ki*. Diese Fähigkeit ersetzt Zauberrückruf.

Tätowierter Zauber (ZF): Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 6 Kampfmagusstufen kann ein Esoteriker sich permanent einen Kampfmaguszauber aus seinem Zauberbuch eintätowieren. Der erste Zauber darf maximal dem 2. Grad angehören, der zweite maximal dem 4. Grad, während der letzte jedem Grad angehören darf. Ein solcher Zauber darf weder über eine teure Materialkomponente noch über einen Fokus verfügen. Der Esoteriker kann einen tätowierten Zauber vorbereiten, ohne sein Zauberbuch dabei zu verwenden. Ferner kann er jeden seiner Tätowierten Zauber ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit nutzen, tut er dies, gibt die passende Tätowierung für eine Anzahl an Runden gleich dem Zaubergrad *Licht* ab. Diese Fähigkeit ersetzt Bonustalente.

RK-Bonus (AF): Mit der 7. Stufe erhält ein Esoteriker, der Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt, einen Ausweichenbonus von +1 auf RK und KMV. Dieser Bonus steigt mit der 13. Stufe um 1. Er verliert diese Boni, sollte er bewegungsunfähig oder hilflos sein, Mittelschwere oder Schwere Rüstung tragen, einen Schild benutzen oder mittelschwere oder schwere Last mit sich führen. Diese Fähigkeit ersetzt Mittelschwere Rüstung und Schwere Rüstung.

Verbesserter Tätowierter Zauber (ZF): Mit der 11. Stufe kann ein Esoteriker jede Anwendung seiner zauberähnlichen Fähigkeiten im Rahmen von Tätowierter Zauber ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt Verbesserter Zauberrückruf.

SEELENKLINGE (KAMPFMAGUS-ARCHETYP)

Eine Seelenklinge verbindet übersinnliche Fähigkeiten und Kampfeskunst zu tödlichen Effekten. Indem sie Waffen mit der Kraft ihres Geistes formt, hat sie stets das richtige Werkzeug zur Hand.

Zauber: Eine Seelenklinge wirkt Zauber von der Liste des Kampfmagus als Zauber der Kategorie Mentale Magie. Sie kann ihr bekannte Zauber wirken, ohne sie zuvor vorbereiten zu müssen. Um einen Zauber erlernen oder wirken zu können, muss die Seelenklinge über einen Intelligenzwert von wenigstens 10 + Zaubergrad verfügen. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Zauber einer Seelenklinge ist 10 + Zaubergrad + IN-Modifikator. Wie andere Zauberkundige kann auch eine Seelenklinge pro Tag und Zaubergrad nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken. Sie kennt dieselbe Anzahl an Zaubern und erhält dieselbe Anzahl an Zauberplätzen pro Grad wie ein Barde; ihre effektive Bardenstufe hierfür entspricht ihrer Kampfmagusstufe. Sie kennt und nutzt Magische Kniffe wie ein Barde Zaubertricks. Ferner erhält sie Bonuszauber pro Tag, sofern sie über hohe Intelligenz verfügt (siehe Tabelle 1-3 im *Grundregelwerk*).

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 3 Kampfmagusstufen kann eine Seelenklinge wie ein Barde einen neuen Zauber anstelle eines ihr bekannten erlernen, indem sie den alten Zauber durch den neuen ersetzt; dieser Zauber muss demselben Zaubergrad angehören und darf nicht dem höchstmöglichen Zaubergrad angehören, den die Seelenklinge wirken kann.

Eine Seelenklinge muss ihre Zauber nicht im Vorfeld vorbereiten und kann ihr bekannte Kampfmaguszauber jederzeit wirken, sofern sie noch über Zauberplätze des jeweiligen Grades verfügt.

Diese Fähigkeit ersetzt die Methode, mit welcher der Kampfmagus Zauber wirkt.

Manifestationsvorrat (ÜF): Eine Seelenklinge erhält einen Mentalmagievorrat, der ihren Arkanen Vorrat ersetzt. Mit der 1. Stufe kann sie 1 Punkt ihres Vorrates als Standard-Aktion aufwenden, um eine Leichte Nahkampfwaffe ihrer Wahl aus mentaler Energie zu manifestieren. Wenn sie 2 Punkte aufwendet, kann sie eine Einhändige Nahkampfwaffe manifestieren und für 3 Punkte eine Zweihändige Nahkampfwaffe (aber keine Doppelwaffe). Diese Waffe besteht für unbegrenzte Zeit, solange sie sich in Händen der Seelenklinge befindet, verschwindet aber sofort, wenn sie diese verlässt oder als Freie Aktion beendet wird. Mit dem Verschwinden erlangt die Seelenklinge die zur Erschaffung genutzte Energie zurück, sie kann aber nur eine solche Waffe zugleich besitzen.

Mit der 1. Stufe gilt die mentale Waffe als magische Waffe der von der Seelenklinge gewählten Art mit einem Verbesserungsbonus von +1. Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 3 Kampfmagusstufen steigt der Verbesserungsbonus der Waffe um 1 (maximal +5 mit der 12. Stufe). Mit der 5. Stufe kann die Seelenklinge anstelle dieser Boni ihrer Waffe beliebige besondere Waffeneigenschaften verleihen, wie sie unter dem Klassenmerkmal Arkaner Vorrat aufgeführt sind; die Waffe muss aber wenigstens einen Verbesserungsbonus von +1 behalten, um besondere Waffeneigenschaften erhalten zu können. Mit der 15. Stufe und der 18. Stufe erhält die Waffe jeweils einen weiteren Verbesserungsbonus von +1, mit dem die Seelenklinge ausschließlich besondere Waffeneigenschaften erlangen kann.

Diese Fähigkeit ersetzt Arkaner Vorrat und zählt hinsichtlich Talenten, Fähigkeiten und Klassenmerkmalen als Arkaner Vorrat.

Erweiterte Zauberliste (ÜF): Mit der 4. Stufe erhält die Seelenklinge Zugang zu einer erweiterten Zauberliste. Sie fügt ihrer Kampfmaguszauberliste zwei Zauber der Mentalistenzauberliste als Kampfmaguszauber desselben Grades hinzu. Sie muss imstande sein, Zauber dieses Grades zu wirken. Mit der 7., 11., 14. und 19. Stufe fügt sie ihrer Zauberliste jeweils zwei weitere Zauber hinzu, wobei sie denselben Beschränkungen unterliegt. Wenn eine Seelenklinge das Arkanum Zauberforschung wählt, erlangt sie Zauber von der Zauberliste des Mentalisten statt der des Magiers.

Diese Fähigkeit ersetzt Zauberrückruf, Wissensvorrat, Verbesserter Zauberrückruf, Mächtige Kampfzauberei und Mächtiger Zugang zu Zaubern.

Zweifache Waffenmanifestation (ÜF): Mit der 7. Stufe kann eine Seelenklinge zwei mentale Waffen zugleich oder eine mentale Doppelwaffe aufrechterhalten, allerdings ist der Verbesserungsbonus jeder Waffe (bzw. jedes Endes der Doppelwaffe) um 1 niedriger als normal. Mit der 12. Stufe ist der jeweilige Verbesserungsbonus um 2 niedriger als normal. Wenn die Seelenklinge mit diesen mentalen Waffen Kampf mit zwei Waffen einsetzt, kann sie die Fähigkeit Kampfzauberei einsetzen, als hätte sie eine Hand frei. Diese Fähigkeit ersetzt Mittelschwere Rüstung.

Schnelle Waffenmanifestation (ÜF): Mit der 8. Stufe kann eine Seelenklinge eine mentale Waffe als Schnelle Aktion manifestieren. Diese Fähigkeit ersetzt Verbesserte Kampfzauberei.

Duale Waffenmanifestation (ÜF): Mit der 13. Stufe kann eine Seelenklinge zwei mentale Waffen mit derselben Aktion manifestieren. Sie muss die Kosten für beide Waffen aufwenden. Wenn sie eine Waffe mit beiden Händen führt, kann sie die Fähigkeit Kampfzauberei einsetzen, als hätte sie eine Hand frei. Diese Fähigkeit ersetzt Schwere Rüstung.

KARMA-MÖNCH (MÖNCHS-ARCHETYP)

Ein Karma-Mönch meditiert über die zahllosen Harmonien, welche die Existenz anleiten. Er erlernt, die in anderen bestehende Disharmonie gegen sie einzusetzen und die eigenen inneren Harmonien zu verändern, um Schwächen in der Verteidigung seiner Gegner auszunutzen.

Gesinnung: Ein Karma-Mönch muss von Wahrhaft Neutraler oder einer Rechtschaffenen Gesinnung sein. Dies modifiziert die Anforderungen an die Gesinnung des Mönchs.

Klassenfertigkeiten: Der Karma-Mönch erlangt Diplomatie (CH) anstelle von Einschüchtern als Klassenfertigkeit. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Mönchs.

Karma-Schlag (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Karma-Mönch Boni gegen Kreaturen, die ihn zuerst angreifen. Sollte eine Kreatur, die den Mönch innerhalb der letzten 24 Stunden nicht angegriffen hat, einen Angriffswurf gegen den Karma-Mönch ausführen oder einen offensiven Zauber wirken, der den Mönch betrifft, erhält er einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen diese Kreatur. Sollte er ein solches Ziel treffen, währt der Bonus bis zum Ende seines Zuges (oder bis zum Beginn seines nächsten Zuges, sollte diese Fähigkeit außerhalb seines Zuges ausgelöst werden). Andern-

falls währt der Bonus gegen eine bestimmte Kreatur jeweils 1 Minute ab dem letzten Angriff der Kreatur gegen den Karma-Mönch. Diese Fähigkeit ersetzt Betäubender Schlag.

Ausgeglichener Verstand (ÜF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Karma-Mönch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Unterart Böse, Chaos, Gut oder Rechtschaffen. Er erlangt diesen Bonus zudem gegen die Fähigkeiten und Effekte von Kreaturen, die diesen Unterarten angehören. Diese Fähigkeit ersetzt Ruhiger Geist.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Mit der 7. Stufe werden die Waffenlosen Schläge des Karma-Mönch als Böse, Chaotisch, Gut und Rechtschaffen behandelt. Diese Fähigkeit ersetzt Fähigkeiten des *Ki*-Vorrats, die ein Mönch mit der 7. Stufe und der 10. Stufe erlangt.

Harmonie (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Karma-Mönch als Augenblickliche Aktion seine Gesinnung bis zum Beginn seines nächsten Zuges um einen Schritt hinsichtlich aller gesinnungsbasierenden Effekte verschieben. Diese Fähigkeit ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Karma-Störung (ÜF): Mit der 16. Stufe kann ein Karma-Mönch als Schnelle Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwenden, um 1W6 Schadenspunkte auf den Schaden seiner Waffenlosen Schläge gegen Kreaturen von böser, chaotischer, guter oder rechtschaffener Gesinnung zu addieren. Dies ist mit anderen Fähigkeiten kumulativ, die zusätzlichen Schaden aufgrund von Gesinnung verursachen. Er muss bei Einsatz dieser Fähigkeit die Zielgesinnung wählen und kann diese erst wieder mit dem nächsten Einsatz dieser Fähigkeit ändern. Getroffene Kreaturen der passenden Gesinnung müssen einen Willenswurf gegen 10 + ½ Mönchsstufe + WE-Modifikator ablegen; misslingt dieser verlieren sie gesinnungsbasierende Schadensreduzierung für eine Anzahl von Runden in Höhe des WE-Modifikators des Mönchs (Minimum 1 Runde), gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur gegen eine Unterbrechung ihrer Schadensreduzierung durch diesen Karma-Mönch für 24 Stunden immun. Dieser Angriff stört nur Gesinnungskomponenten von Schadensreduzierung, keine anderen Komponenten, d.h. beispielsweise SR/Gutes und Kaltes Eisen wird zu SR/Kaltes Eisen. Diese Fähigkeit ersetzt Sturz abbremsen 24 m und modifiziert Sturz abbremsen mit der 19. Stufe zu Sturz abbremsen 24 m.

Harmonisches Selbst: Mit der 20. Stufe befindet sich der Karma-Mönch vollkommen im Einklang mit dem harmonischen Gleichgewicht des Universums. Er erlangt die unter Perfektes Selbst aufgeführten Fähigkeiten mit folgender Ausnahme: Statt SR 10/Chaotisch erlangt er SR 10, welche nur von Angriffen überwunden wird, die keine Gesinnungskomponente (Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen) besitzen. Diese Fähigkeit modifiziert Perfektes Selbst.

Geisterjäger (Paladin-Archetyp)

Geisterjäger verbringen ihre Existenz damit, bösartige Geister auszuschalten und zur ewigen Ruhe zu legen.

Geister niederstrecken (ÜF): Die Fähigkeit Böses niederstrecken eines Geisterjägers umgeht SR nicht automatisch (von SR/Gutes abgesehen). Er behandelt seine Waffe aber, als besäße sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung* gegen das Ziel seiner Fähigkeit Böses niederstrecken. Beim ersten Angriffe gegen böse Externare und böse Drachen verursacht er keinen zusätzlichen Schaden. Gegen Untote verursacht er beim ersten Angriff 3 Schadenspunkte pro Paladinstufe statt der üblichen 2 Punkte. Diese Fähigkeit modifiziert Böses niederstrecken.

Exorzismus (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Geisterjäger versuchen, jeden Zauber oder Effekt der Kategorie Besessenheit zu beenden, der direkte mentale Kontrolle über eine Kreatur ausübt. Er muss die betroffene Kreatur berühren (dies erfordert einen Berührungsangriff im Nahkampf, sollte das Ziel nicht willig oder hilflos sein) und eine Anwendung von Hand auflegen aufwenden. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen den SG des kontrollierenden Effektes zu, bei Erfolg endet der Effekt sofort, als wäre dem Ziel der ursprüngliche Rettungswurf gelungen. Diese Fähigkeit ersetzt die Gnade, die ein Paladin mit der 6. Stufe erhält.

Séance (ZF): Mit der 9. Stufe kann ein Geisterjäger ein Mal am Tag mit den Geistern der rastlosen Toten sprechen. Indem er eine 10-minütige Séance abhält, kann er einem zerstörten Untoten oder einer neutralisierten oder zerstörten Spukerscheinung Fragen stellen. Im Falle eines körperlichen Untoten muss er dazu den Kopf der Kreatur in seinem Besitz haben, im Falle eines körperlosen Untoten muss die Séance am Ort des Spuks oder dort abgehalten werden, wo der Untote zerstört wurde. Dies funktioniert wie *Mit Spukerscheinung sprechen* ABR VI, bzw. wie *Mit Toten sprechen*, betrifft aber nur Untote statt nur Leichen, die Paladinstufe des Geisterjägers fungiert als seine effektive Zauberstufe. Diese Fähigkeit ersetzt die Gnade, die ein Paladin mit der 9. Stufe erhält.

Oststern-Orden (Ritterorden)

Dieser Ritterorden existiert, um gefährliche Geheimnisse vor der Welt verborgen zu halten und sie insgeheim vor unvorstellbaren Gefahren aus dem Jenseits zu be-

schützen. Diese Ritter spähen und beobachten. Sie kümmern sich nicht um gewöhnliche Fragen der Moral, sondern befassen sich damit, das Überleben der Gesellschaft an sich zu sichern.

Ordensregeln: Der Ritter muss die Geheimnisse seines Ordens bewahren, während er die Zivilisation vor übernatürlichen Bedrohungen beschützt. Er muss die Pläne außerweltlicher Schrecken vereiteln und seinem Orden umfassend über alle potentiellen Gefahren Bericht erstatten.

Herausforderung: Wenn ein Ritter dieses Ordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Ausweichenbonus auf seine RK von +1 und einen Verständnisbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen die Angriffe und Fähigkeiten des Zieles seiner Herausforderung. Er muss leichte Rüstung und maximal leichte Last tragen, um diese Boni zu erhalten. Diese Boni steigen pro 4 Ritterstufen um 1.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Oststern-Ordens fügt Wissen (Arkanes) und Wissen (Die Ebenen) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Er kann Fertigkeitswürfe für diese beiden Fertigkeiten ungeübt ablegen. Sollte er in diesen Fertigkeiten über Fertigkeitsränge verfügen, erhält er auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeiten einen Bonus in Höhe seiner halben Ritterstufe (Minimum +1), sofern es um das Okkulte oder Übernatürliche geht.

Talente: Ein Ritter dieses Ordens erhält das Bonustalent Okkulte Sensibilität.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Oststern-Ordens erhält im Laufe seiner Progression die folgenden Fähigkeiten:

Geschützt (AF): Mit der 2. Stufe erhält der Ritter SR 1/— und einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe, wenn er keine Rüstung oder leichte Rüstung trägt und defensiv kämpft oder Defensive Kampfweise einsetzt. Mit der 6. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen steigt diese SR um 1. Der Ritter verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er mittelschwere oder schwere Last trägt.

Offensiver Defensivkämpfer (AF): Mit der 8. Stufe ignoriert der Ritter bei Angriffen mit einer leichten oder einhändigen Waffe die Mali für defensives Kämpfen oder Defensive Kampfweise beim ersten Nahkampfangriffswurf jede Runde. Sollte der Ritter mit zwei Waffen kämpfen, ignoriert er den Malus für den ersten Angriff mit jeder Waffe, solange er in der Zweithand eine leichte Waffe führt. Der Ritter kann diese Fähigkeit nicht mit Doppelwaffen benutzen.

Reiter und Ross (AF): Mit der 15. Stufe erlangt das Reittier des Ritters die Vorteile der Ordensfähigkeit Geschützt, solange beide maximal leichte Rüstung und leichte Last tragen. Der Ritter muss defensiv kämpfen oder Defensive Kampfweise nutzen, um diese Vorteile zu verleihen, nicht aber das Reittier. Ferner erlangt das Reittier alle Vorteile der Herausforderung des Ritters, egal welche Art Harnisch es trägt.

Totenschleierorden (Ritterorden)

Ritter dieses Ordens spüren Untote und jene, die sie beherbergen oder erschaffen, auf und zerstören sie. Sie durchstöbern alte Grüfte, Friedhöfe und Schlachtfelder, um ewige Ruhe zu bringen.

Ordensregeln: Der Ritter muss das gemeine Volk vor den Nachstellungen der Untoten schützen. Er muss die ruhelosen Toten aufspüren und zerstören und denen beistehen, die von ihnen heimgesucht werden. Er muss jene schützen, die sich nicht selbst verteidigen können, und die Quellen ausheben, welche Leben und Tod verderben.

Herausforderung: Wenn ein Ritter dieses Ordens eine Herausforderung gegen eine untote Kreatur ausspricht, erlangt er einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung für 1 Minute. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Ritterstufen.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Totenschleierordens fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Wissen (Lokales; IN) und Wissen (Religion; IN) hinzu. Ein Ritter dieses Ordens kann Fertigkeitswürfe für Wissen (Religion) ungeübt ablegen. Er erhält einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Religion) in Höhe seiner halben Ritterstufe (Minimum +1), so er in dieser Fertigkeit über Fertigkeitsränge verfügt, sofern es um Untote oder Spukerscheinungen geht.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter dieses Ordens erhält im Laufe seiner Progression die folgenden Fähigkeiten:

Spiritueller Schutz (ÜF): Mit der 2. Stufe kann der Ritter die Geister der Gefallenen zu seinem Schutz herbeirufen. Wenn er von einem untoten Ziel seiner Herausforderung angegriffen wird, kann er ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe seines CH-Modifikators gegen diesen Angriffswurf erhalten. Er muss sich aber vor dem Angriffswurf zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden.

Vernichter der Untoten (ÜF): Mit der 8. Stufe werden die Waffen des Ritters hinsichtlich der Schadensreduzierung untoter Kreaturen behandelt, als besäßen sie seine Gesinnung. Beim untoten Ziel der Herausforderung des Ritters überwindet der Ritter automatisch jede Schadensreduzierung, über die dieser Untote verfügt.

Bollwerk gegen die Finsternis (AF oder ÜF): Mit der 15. Stufe kann der Ritter sich an Untoten rächen, die es wagen, ihn oder jene, die er beschützt, anzugreifen. Wenn eine vom Ritter herausgeforderte untote Kreatur den Ritter oder einen zu ihm angrenzenden Verbündeten angreift, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff durch den Ritter. Der Ritter erhält einen Moralbonus von +2 auf derart durch diese Fähigkeit provozierte Gelegenheitsangriffe. Sollte ein vom Ritter herausgeforderter Untoter eine Kritische Bedrohung gegen den Ritter erzielen, erhält der Ritter einen Ablenkungsbonus in Höhe seines CH-Modifikators gegen den Bestätigungswurf. Dieser Bonus funktioniert als eine übernatürliche Fähigkeit.

Geisterreiter (Ritter-Archetyp)

Geisterreiter sind unruhige Krieger, welche die Kräfte der phantomartigen Toten nutzen, während sie die Verderbnis des Untodes in geplagten Gemeinden auslöschen. Diese seltsamen Fähigkeiten kennzeichnen sie als Außenseiter und stoische Einzelgänger, die gerade lange genug an einem Ort verbleiben, um den Betroffenen zu helfen, ehe sie ins Unbekannte weiterreiten.

Geisterhaftes Reittier (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Geisterreiter anstelle eines Reittieres aus Fleisch und Blut die Fähigkeit, ein besonderes Reittier aus beschworenem Ektoplasma zu manifestieren. Dieser geisterhafte Gefährte funktioniert wie das Phantom eines Spiritisten, wobei die Ritterstufe als effektive Spiritistenstufe genutzt wird. Das Phantom

nimmt die Form einer geisterhaften Kreatur passend zu einer der normalen Optionen des Reittiers des Ritters für seine Größenkategorie und Klassenstufe an (z.B. ein großes Pferd für einen mittelgroßen Geisterreiter oder ein Wolf für einen kleinen Geisterreiter). Ein Geisterreiter muss ein Reittier wählen, welches imstande ist, sein Gewicht zu tragen, welches über vier oder mehr Beine verfügt und keine Bewegungsrate für Fliegen besitzt (der SL kann in bestimmten Umgebungen aber Reittiere mit einer Bewegungsrate für Schwimmen gestatten). Der SL mag auch andere Tiere als passende Reittiere gestatten.

Der Geisterreiter kann sein geisterhaftes Reittier nur in ektoplasmatischer Form manifestieren und erhält das Spiritistenklassenmerkmal Ätherisches Band hinsichtlich des Geisterhaften Reittiers. Das Reittier besitzt dieselbe Gesinnung wie der Ritter. Es kann nicht sprechen, versteht aber die verbalen Befehle seines Meisters und erlangt die Fähigkeit Verbindung. Das Geisterhafte Reittier verfügt über gute Reflex- und Zähigkeitswürfe und kann über Fertigkeitsränge in den folgenden Fertigkeiten verfügen: Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fliegen (GE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE) und Wahrnehmung (WE). Das Geisterhafte Reittier des Geisterreiters erlangt nicht die Fähigkeiten Berührungszauber übermitteln, Zauber teilen oder Körperlosen Flug. Es erhält auch keinen Emotionalen Fokus. Der Geisterreiter erleidet keinen Rüstungsmalus auf Fertigkeitswürfe für Reiten, während er auf seinem Reittier reitet. Das Reittier wird stets als Streitross behandelt und erhält zu Spielbeginn das Bonustalent Ausdauer.

Startspielwerte des Geisterhaften Reittiers: **Art** Tier (Phantom); **Größe** eine Kategorie größer als der Geisterreiter; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +4 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4), 2 Hufe (1W6; dies ist ein Natürlicher Sekundärangriff); **Attributswerte** ST 16, GE 13, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Diese Fähigkeit ersetzt Reittier.

Lähmender Blick (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Geisterreiter diese Fähigkeit bei einem maximal 9 m weit entfernten Gegner als Standard-Aktion einsetzen; dies funktioniert bis zum nächsten Zug des Geisterreiters als Blickangriff. Kreaturen innerhalb der Reichweite müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Ritterstufe + CH-Modifikator ablegen, um nicht 1 Runde lang vor Furcht gelähmt zu sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen den Lähmenden Blick dieses Geisterreiters immun. Mit der 9. Stufe kann diese Fähigkeit auch Kreaturen betreffen, welche geistlos oder gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind (sie zählt aber immer noch als Furchteffekt). Diese Fähigkeit ersetzt Taktiker, Mächtiger Taktiker und Meistertaktiker.

Furchtlos (ÜF): Mit der 3. Stufe wird ein Geisterreiter immun gegen Furcht. Jeder Verbündete innerhalb von 3 m Entfernung zu ihm erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekt. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Geisterreiter bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er bewusstlos oder tot ist. Diese Fähigkeit ersetzt Verbesserter Sturmangriff.

Geländegängiges Reittier (ÜF): Mit der 5. Stufe ignoriert das Reittier des Geisterreiters Schwieriges Gelände. Mit der 8. Stufe erlangt es die Fähigkeit, beliebig oft *Auf Wasser gehen* einzusetzen. Diese Fähigkeit ersetzt Meisterlicher Ausbilder und Banner.

Fliegendes Reittier (ÜF): Mit der 11. Stufe kann das Geisterhafte Reittier des Geisterreiters beliebig oft *Luftweg* einsetzen (wie der Zauber, dies erfordert aber keine Aktion); die Wirkungsdauer währt maximal 1 Runde, danach stürzt es zu Boden. Mit der 14. Stufe erhält das Reittier eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe seiner Bewegungsrate am Boden und einem Bonus auf Fertigkeitswürfe für Fliegen in Höhe der Ritterstufe des Geisterreiters. Diese Fähigkeit ersetzt Mächtiger Sturmangriff und Mächtiges Banner.

Entfesselungskünstler (Schurken-Archetyp)

Der Entfesselungskünstler ist ein Meister darin, aus jeder Fessel zu entrinnen, egal ob magisch, geistig oder körperlich. Kaum etwas kann ihn lange halten.

Schwer fassbar: Ein Entfesselungskünstler addiert seine halbe Schurkenstufe (Minimum +1) auf alle Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und Mechanismus ausschalten. Er kann mittels Mechanismus ausschalten magische Fallen entschärfen. Diese Fähigkeit ersetzt Fallen finden, zählt aber als Fallen finden hinsichtlich Voraussetzungen und Fähigkeiten, die Fallen finden erfordern.

Ungebundener Verstand (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Entfesselungskünstler einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst als Volle Aktion ablegen, um einen geistesbeeinflussenden Effekt abzuschütteln, der ihn gegenwärtig betrifft. Der SG dieses Wurfes entspricht dem ursprünglichen SG des Effektes +20. Der Entfesselungskünstler kann nur Effekte abschütteln, die auch einen Rettungswurf erlauben. Dies ist ihm sogar möglich, wenn er gelähmt oder gefesselt ist, solange er rein mentale Handlungen vollziehen kann. Er kann einen solchen Fertigkeitswurf ein Mal pro Runde gegen einen Effekt ablegen, dessen Wirkungsdauer in Runden gemessen wird, ein Mal pro Minute gegen einen Effekt, dessen Wirkungsdauer in Minuten gemessen wird, ein Mal pro 10 Minuten, sollte die Wirkungsdauer in 10-Minuten-Einheiten gemessen werden usw. Diese Fähigkeit ersetzt Reflexbewegung.

Unmögliches Entkommen (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Entfesselungskünstler als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst mit einem Malus von -10 ablegen und das Ergebnis anstelle eines gescheiterten Reflexwurfes oder seiner RK gegen einen Angriff, der ihn treffen würde, verwenden. Bei Erfolg windet und verdreht er sich derart, dass er dem Angriff oder Effekt vollständig entgeht. Nach Nutzung dieser Fähigkeit erhält der Entfesselungskünstler den Zustand Wankend bis zum Ende seines nächsten Zuges. Sollte der Entfesselungskünstler nicht imstande sein, wankend zu werden, kann er Unmögliches Entkommen nicht nutzen. Diese Fähigkeit ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Falsches Medium (Schurken-Archetyp)

Das Falsche Medium ist bestens geübt darin, okkulte Kräfte vorzuspiegeln, um die Gefühle und Stimmung anderer und der Örtlichkeiten um sich herum zu manipulieren. Oft lässt er sich von trauernden Hinterbliebenen fürstlich belohnen, denen er mit seinen Lügen Trost spenden konnte.

Dämmerlicht ausnutzen (AF): Mit der 1. Stufe addiert ein Falsches Medium bei Dämmerlicht oder Dunkelheit seine halbe Schurkenstufe als Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Fingerfertigkeit und Verkleiden. Kreaturen ohne Dämmersicht oder Dunkelsicht erleiden einen gleichhohen Malus auf konkurrierende Fertigkeitswürfe gegen die Würfe des Falschen Medium für Bluffen, Fingerfertigkeit und Verkleiden. Diese Fähigkeit ersetzt Fallen finden.

Vorgetäuschtes Einfühlungsvermögen (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Falsches Medium überzeugend vortäuschen, Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen wie Tranceschrift oder Wünschelrutengehen anzuwenden. Ein unkundiger Beobachter erkennt den Unterschied zwischen der Täuschung des Falschen Mediums und echter Anwendung dieser Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen nicht. Ein Betrachter, der selbst eine bestimmte Okkulte Fertigkeitsspezialisierung anwenden kann, die das Falsche Medium gerade vortäuscht, kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für diese Fertigkeit gegen den Wurf des Falschen Mediums für Bluffen ablegen, um den Betrug aufzudecken. Alle Ergebnisse der Scharaden des Falschen Mediums sind natürlich Fälschungen (so könnte es Fangfragen stellen, um passende Antworten zu erlangen, während es vortäuscht, Hypnose einzusetzen). Diese Fähigkeit ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 2. Stufe erhält.

Vorgetäuschter Spuk (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Falsches Medium seine natürliche Gabe zur Täuschung nutzen, um andere von der Anwesenheit falscher übernatürlicher Wesen zu überzeugen. Solange es sich in Dämmerlicht oder Dunkelheit aufhält, kann es mittels Fertigkeitswürfen für Bluffen die Effekte von *Bauchreden*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Stilles Trugbild* oder *Tanzende Lichter* erzeugen, indem er Bauchreden nutzt, andere subtil in die Irre führt oder überzeugt oder Licht und Schatten manipuliert. Dieser Effekt hat eine Reichweite von 3 m plus weitere 1,50 m pro weitere 3 Schurkenstufen und währt 1 Runde, kann aber mit weiteren Fertigkeitswürfen aufrechterhalten werden. Während einer Runde kann aber nur einer dieser Effekte erzeugt oder erhalten werden. Beobachtern steht ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung (abhängig davon, worin sie den höheren Bonus besitzen) als konkurrierender Wurf gegen diesen Wurf für Bluffen zu (der SL sollte diese Würfe im Verborgenen ausführen). Dies ist eine Außergewöhnliche Fähigkeit und keine Illusion, so dass selbst mächtige Effekte wie *Wahrer Blick* den Betrug nicht aufdecken, solange dem Falschen Medium der konkurrierende Fertigkeitswurf gelingt. Diese Fähigkeit ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentrick runden diesen Archetypen ab:

Esoterischer Gelehrter[ABRII], Flinke Finger[EXP], Höhere Magie, Niedere Magie, Schneller Fallenbauer[EXP] und Süße Worte[EXP].

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentrick runden diesen Archetypen ab: Fertigkeitsmeisterschaft, Meister der Verkleidung[EXP] und Talent.

3 Talente

„Wir fliehen nicht länger!“ Oloch drehte sich um und hob sein Schwert. „Entweder sterben sie hier oder wir!“

„Ich würde wirklich das erstere bevorzugen“, murmelte Meligaster und legte eine Hand an seine Stirn. „Nun gut…“

Nur ein paar Meter von ihnen entfernt schrien die Kultanhänger plötzlich auf und hielten inne. Mit vor Schrecken weit aufgerissenen Augen taumelten sie hastig rückwärts den Gang des Tempels entlang, während ihre Klingen und Stöcke ihnen aus den zitternden Händen fielen.

Oloch lachte brüllend. „Siehst du, kleiner Mann – Feiglinge können sich einem wahren Krieger einfach nicht stellen.“

„Ja.“ Meligaster senkte die Hand, während seine Magie bereits verblasste. „Ich bin mir sicher, dass es daran gelegen hat…“

Talente

Talente stellen besondere Tricks oder Fähigkeiten dar, die ein Charakter durch Training, Glück oder seltsame Umstände bei seiner Geburt erlangt hat.

Talentarten

Die meisten in diesem Kapitel vorgestellten Talente sind allgemeine Talente, die keinen zusätzlichen besonderen Regeln folgen. Einige gehören aber einer Art von Talenten oder mehreren Kategorien von Talenten an, die gemeinsamen besonderen Regeln folgen. Die Kategorie, welcher ein Talent angehört, folgt dem Namen des Talentes in Klammern. In diesem Kapitel findest du Talente der folgenden Kategorien:

Blicktalente

Blick-Talente gestatten einem Mesmeristen, zusätzliche Effekte seiner Fähigkeit Schmerzhafter Blick hinzuzufügen. Charaktere ohne das Talent Machtvoller Blick können einem individuellen Angriff nur die Effekte eines Blicktalents hinzufügen, so dass ein Mesmerist mit mehreren Blicktalenten vor dem Schadenswurf entscheiden muss, welches er anwendet.

Gemeinschaftstalente

Gemeinschaftstalente verleihen große Boni, funktionieren aber nur unter bestimmten Umständen. Meistens erfordern sie, dass ein Verbündeter, der ebenfalls über das jeweilige Talent verfügt, sich sorgfältig auf dem Schlachtfeld positioniert. Gemeinschaftstalente verleihen keine Boni, wenn die aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt werden. Beachte auch, dass betäubte, bewusstlose, gelähmte oder auf andere Weise handlungsunfähige Charaktere nicht die aufgeführten Bedingungen dieser Talente erfüllen können. Inquisitoren, Jäger und Ritter verfügen über besondere Klassenmerkmale, die es ihnen gestatten, Gemeinschaftstalente zu nutzen, selbst wenn ihre Verbündeten sie nicht besitzen.

Kampftalente

Manche Klassen können Kampftalente als Bonustalent wählen. Dennoch können auch Charaktere anderer Klassen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

Metamagische Talente

Metamagische Talente gestatten Zauberkundigen, ihre Zauber zu modifizieren und zu verändern, indem sie ihnen neue Kräfte und Effekte verleihen. Solche Zauber belegen in der Regel einen Zauberplatz höheren Grades als die normale, unmodifizierte Version. Die Regeln für Metamagische Talente findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 112.

Talentbeschreibungen

Die Talente in diesem Kapitel werden in Tabelle 3-1 auf den folgenden Seiten zusammengefasst. Die Voraussetzungen und Vorteile der Talente werden in verkürzter Form präsentiert. Alle in diesem Kapitel enthaltenen Talente nutzen dasselbe Format:

Talentname: Neben dem Namen des Talents befindet sich die Kategorie, der es angehört (sofern es zu einer gehört), ihm folgt eine kurze Beschreibung über die Wirkung des Talents.

Voraussetzungen: Diese Zeile führt die minimalen Attributswerte, Klassenmerkmale, andere Talente, den mindestens erforderlichen Grundangriffsbonus, die Mindestanzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten und alles weitere auf, was erforderlich ist, um das Talent auswählen zu können. Hat ein Talent keine Voraussetzungen, entfällt dieser Abschnitt. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen besitzen. Die Talentbeschreibung enthält alle Einzelheiten. Voraussetzungen, welche in diesem Band vorgestellt werden, seien es Klassen, Klassenmerkmale oder –fähigkeiten oder Talente, sind durch ein hochgestelltes „ABR VII“ markiert.

Vorteil: Der Vorteil beschreibt, welche Fähigkeiten das Talent dem Charakter (in der Talentbeschreibung „Du“) verleiht. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach ha-

ben, sind die Vorteile nicht kumulativ, außer es ist in der Beschreibung angegeben.

Normal: Diese Zeile gibt an, auf welche Handlungen ein Charakter ohne dieses Talent beschränkt ist oder was ihm nicht möglich ist. Sollte es keinen besonderen Nachteil haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent sind hier zu finden, sofern es welche gibt.

Blutung verursachender Blick [Blick, Kampf]

Dein Blick lässt Gegner aus den Augen bluten.

Voraussetzungen: Mesmeristenstufe 5, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick.

Vorteil: Wenn du deinen Schmerzhaften Blick auslöst, erleidet das Ziel Blutungsschaden in Höhe von 1/3 deiner Mesmeristenstufe. Blutungsschaden aus mehrfacher Anwendung dieser Fähigkeit ist nicht kumulativ.

Chakra-Adept

Dein Körper und deine Seele haben sich besser an Kundalini-Energie gewöhnt.

Voraussetzungen: Chakra-Schüler, Fähigkeit zum Erwecken des Herz-Chakras.

Vorteil: Dein Vorrat an Schlangenfeuer-*Ki* steigt auf 4 Punkte. Wenn du deine Chakren als Schnelle Aktion aufrechterhältst, ohne dabei ein neues Chakra zu öffnen, kannst du wählen, anstelle eines Willens- und eines Zähigkeitswurfes nur einen davon abzulegen. Ferner hallt die Kundalini-Energie in deinem Körper nach, auch nachdem du kein *Ki* mehr zur Aufrechterhaltung deiner Chakren aufwendest. In der ersten Runde, in der du kein *Ki* zur Chakra-Aufrechterhaltung aufwendest, schließt sich dein höchstes Chakra und du kannst eine Schnelle Aktion aufwenden, um eine der Fähigkeiten deiner verbleibenden offenen Chakras zu nutzen. In der nächsten Runde schließen sich alle deine Chakras; du musst 1 Punkt *Ki* und eine Schnelle Aktion aufwenden, um wieder mit deinem Wurzel-Chakra zu beginnen.

Chakra-Meister

Du hast alle sieben Chakren gemeistert und nutzt dein *Ki*, um mehr Macht aus dem Kundalini-Strom zu erlangen.

Voraussetzungen: Chakra-Adept, Chakra-Schüler, Fähigkeit zum Erwecken des Kronen-Chakras.

Vorteil: Dein Schlangenfeuer-*Ki*-Vorrat steigt auf 5 Punkte. Du kannst beim Öffnen oder Aufrechterhalten eines Chakras 3 *Ki*-Punkte statt 1 Punkt aufwenden, um die Vorteile von zwei Chakren statt eines Chakras für diese Runde zu erhalten. Solltest du dein Kronen-Chakra öffnen oder aufrechterhalten, ist dies mit der besonderen Kraft des Kronen-Chakras kumulativ, so dass du in einer Runde die Vorteile von drei Chakren erlangen kannst.

Chakra-Schüler

Du verfügst über zusätzliche Quellen an Kundalini-Energie, welche du zum Öffnen deiner Chakren verwenden kannst.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Erwecken des Wurzel-Chakras.

Vorteil: Du erlangst einen Vorrat, welche 3 Punkte Schlangenfeuer-*Ki* fasst. WDies kannst du nur zum Öffnen oder Aufrechterhalten von Chakren verwenden. Diese Punkte werden zur selben Zeit erneuert wie deine regulären *Ki*-Punkte.

Defensiver Geistesduellant

Du bist begabt darin, dich während Geistduellen zu verteidigen.

Voraussetzungen: IN 13, Okkulte Sensibilität oder die Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie oder zum Einsatz mentalmagiezauberähnlicher Fähigkeiten, Charakterstufe 3.

Vorteil: Wenn du zu einem Geistduell antrittst, erhältst du eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe deiner Manifestationsstufe (siehe Geistduelle auf Seite 204) bis zum Ende des Geistduells.

Demoralisierender Blick [Blick, Kampf]

Dein Schmerzhafter Blick versetzt deine Gegner in Angst.

Voraussetzungen: Mesmeristenstufe 9, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick.

Vorteil: Wenn du deinen Schmerzhaften Blick auslöst, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Erschüttert zu erhalten. Dies kann dem Ziel nicht den Zustand Verängstigt verleihen, selbst wenn es bereits erschüttert sein sollte.

Disziplinexperte

Deine sorgfältigen Studien der Mentalmagie verleihen dir Meisterschaft in deiner Disziplin.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Mentalmagiedisziplin.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe und Konzentrationswürfe, wenn du Zauber deiner Mentalmagiedisziplin wirkst, ferner erhältst du einen Verständnisbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber deiner Disziplin.

Drittes Auge

Du verfügst über ein Drittes Auges, welches du öffnen kannst, um die Dinge zu sehen, wie sie wirklich sind, und ein größeres Verständnis für Auren zu erlangen.

Voraussetzungen: Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken Mentalmagischer Zauber.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion ein spirituelles Drittes Auge auf deiner Stirn zwischen und oberhalb deiner normalen Augen öffnen. Du kannst dieses Auge für bis zu 1 Minute pro Charakterstufe geöffnet halten; diese Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend genutzt werden, wird aber in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Während dein Drittes Auge geöffnet ist, kannst du ein Mal am Tag nach 1 Minute intensiver Konzentration die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen einsetzen. Dies ist eine zusätzliche tägliche Anwendung von Aura lesen (der normale Einsatz von Aura lesen erfordert immer noch 10 Minuten). Während dein Drittes Auge geöffnet ist, erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Auren zu lesen, sowie einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände zu entdecken oder magische Verkleidungen (Illusionen, Gestaltwandel und Magie der Unterschule des Gestaltwechsels) zu durchschauen. Wenn du dein Drittes Auge freiwillig oder mit Ende der Wirkungsdauer die-

Tabelle 3-1: Talente

Talente	Voraussetzungen	Vorteil
Chakra-Schüler	Fähigkeit zum Erwecken des Wurzel-Chakras	Erhalte 3 Schlangenfeuer-Ki-Punkte für Chakras
Chakra-Adept	Chakra-Schüler, Fähigkeit zum Erwecken des Herz-Chakras	Erhalte 4 Schlangenfeuer-Ki-Punkte für Chakras, versuche einen Rettungswurf, um Chakras aufrechtzuerhalten, und erlange einen andauernden Vorteil
Chakra-Meister	Chakra-Adept, Fähigkeit zum Erwecken des Kronen-Chakras	Erhalte 5 Schlangenfeuer-Ki-Punkte für Chakras, kann mehr Ki aufwenden, um zwei Chakra-Vorteile zu erhalten
Defensiver Geistesduellant	IN 13, Charakterstufe 3, Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie	Erhalte freie temporäre Trefferpunkte, wenn du ein Geistesduell beginnst
Disziplinexperte	Klassenmerkmal Mentalmagiedisziplin	Erhalte +1 auf Würfe auf die Zauberstufe, Konzentrationswürfe und Rettungswürfe gegen Disziplinzauber
Drittes Auge	Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie	Nutze das Dritte Auge, um Auren zu lesen und die Wahrheit zu erkennen
Effizienter Schulenfokuswechsel	Okkultistenstufe 7	Verschiebe Schulenfokuspunkte verlustfrei 2/Tag
Emotionale Annäherung	Klassenmerkmal Gemeinsames Bewusstsein	Erlange neue Zauber passend zum Emotionalen Fokus des Phantoms
Empath	Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie, 1 Fertigkeitsrang in Motiv erkennen oder Wahrnehmung	Lies Gefühle rasch und oft, doch gehe dabei Risiken ein
Erweiterter Mentalmagievorrat	Klassenmerkmal Mentalmagievorrat	Erlange 2 zusätzliche Punkte in deinem Mentalmagievorrat
Geistebene einseitig verändern	IN 13, Fähigkeit zum Wirken von Geistesduell beginnen	Gegner muss 1 zusätzlichen Manifestationspunkt aufwenden, um sich zu verteidigen
Geisterfokus	Klassenmerkmal Geisterbonus	Erhöhe den Geisterbonus einer Legende um 1
Geistergespür	Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie	+5 auf Würfe, um Spukerscheinungen zu bemerken, 75% Chance, auf körperlose Kreaturen einzuwirken
Geistesduellant entlarven	Charakterstufe 2, Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie-zaubern oder -zauberähnlichen Fähigkeiten	Offensive Manifestationen mit Willenswürfen enthüllen die wahre Gestalt des Gegners
Geistesduellant†	IN 13, Charakterstufe 3, Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie-zaubern oder -zauberähnlichen Fähigkeiten	Erhalte freie Manifestationspunkte in Geistesduellen
Gemeinsame Seele	Klassenmerkmal Gemeinsames Bewusstsein	Phantom schützt vor Besessenheit, Entzug von Lebensenergie und Todeseffekten
Geteilte Nachhallende Schulenfähigkeit	Zauberstufe 7, Klassenmerkmal Schulenfokus	Teile Nachhallende Fähigkeiten mit Verbündetem
Glaubensheiler	CH 11, Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie, Heilkunde 3 Fertigkeitsränge	Nutze Glaubensheilung zur Behandlung tödlicher Wunden und verleihe temporäre Trefferpunkte
Hypnotische Einschüchterung	Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick	Demoralisiere das Ziel deines Hypnotisierenden Blickes als Schnelle Aktion
Kampfbereit	Klassenmerkmal Hypnotischer Trick	+2 auf Initiativewürfe für Verbündete mit implantierten Tricks
Kinetischer Konter	Klassenmerkmal Kinetisches Einfaches Feuergeschoss, Kinetisches Einfaches Kältegeschoss oder Kinetisches Einfaches Wassergeschoss; Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss	Nutze Kinetisches Geschoss, um ein gegnerisches Kinetisches Elementargeschoss zu bannen
Kinetischer Sprung	Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss, Akrobatik 3 Fertigkeitsränge	Nutze dein Geschoss, um +10 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen zu addieren (+20 bei 10 Rängen)
Kinetisches Geschoss verzögern	GAB +3, Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss	Verzögere ein Kinetisches Geschoss
Machtvoller Blick	Mesmeristenstufe 13, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick	Wende die Effekte von zwei Blick-Talenten mit Schmerzhaften Blicken an
Okkulte Sensibilität	—	Verwende Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen bei geübten Fertigkeiten
Okkulter Adept	IN 11, Okkulte Sensibilität	Wirke einen Magischen Kniff 3/Tag als zauberähnliche Fähigkeit
Okkulter Schüler	IN 13, Okkulter Adept, Okkulte Sensibilität	Wirke einen mentalmagischen Zauber des 1. Grades 2/Tag als zauberähnliche Fähigkeit
Okkulter Fertigkeitsfokus	Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie	+2 auf Fertigkeitswürfe für Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen (+4 bei 10 Rängen)
Okkulter Fertigkeitsspezialist	Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie	Setzt Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen häufiger ein
Paraphernum-Fokus	Okkultistenstufe 3	Verwende generische Fokuspunkte effizient mit einem Paraphernum

Phantombollwerk	Klassenmerkmal Phantom, Phantom mit der Fähigkeit Körperloser Flug	Phantom besitzt eine Chance, Kritische Treffer und Präzisionsschaden zu ignorieren
Phantomkonzentration	Klassenmerkmal Spiritueller Schutz	Erhalte +4 auf Konzentrationswürfe, während das Phantom angrenzend oder in deinem Bewusstsein ist
Phantomkrieger	Klassenmerkmal Phantom, Phantom mit der Fähigkeit Magische Angriffe	Die Natürlichen Waffenangriffe und übermittelten Zauber des Phantoms haben bei Körperlosen vollen Effekt
Ruf des Spiritisten	Klassenmerkmal Phantom	Herbeigerufenes Phantom erhält einen Bonus
Schädeldeformation	—	Erlange Boni und Mali abhängig von deiner Kopfform
Schmerzbereit	Klassenmerkmal Hypnotischer Trick	SR/— gegen nichttödlichen Schaden für Verbündete mit implantierten Tricks
Schneller Schulenfokuswechsel	Zauberstufe 5, Klassenmerkmal Schulenfokus	Verschiebe Fokuspunkte 1/Tag schneller
Spirituelles Gleichgewicht	Klassenmerkmal Ki-Vorrat, Klassenmerkmal Ruhiger Geist	Ruhiger Geist wirkt gegen Besessenheit, wende Ki auf, um den Bonus zu verdoppeln
Starkes Paraphernum	Klassenmerkmal Zauberschulen	Wirke leichter Zauber trotz fehlendem Paraphernum
Todesfalle	Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss	Körper explodiert beim Tod
Traumkontrolle	CH 13, Wissen (Die Ebenen) 3 Fertigkeitsränge	Erlange größere Kontrolle während des Träumens
Hypnotische Finte†	Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick	Senke die Mali für Finten gegenüber anderen Kreaturenarten
Mächtige Hypnotische Finte†	Hypnotische Finte, Bluffen 10 Fertigkeitsränge, Mutiger Blick Geistlose niederstarren	Du kannst gegen geistlose Kreaturen Finten ausführen
Verborgene Präsenz	IN oder CH 17, Fähigkeit zum Wirken von Besessenheit oder Mächtige Besessenheit	Bann- und Erkenntnismagie behandeln dich als die besessene Kreatur
Manipulative Präsenz	IN oder CH 19, Verborgene Präsenz	Verändere die Erinnerungen einer besessenen Kreatur
Invasive Präsenz	IN oder CH 21, Manipulative Präsenz, Verborgene Präsenz	Lies die Gedanken einer besessenen Kreatur
Wachsames Phantom	Klassenmerkmal Phantom	+4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung innerhalb von Armesreichweite des aktiven Phantoms
Weitreichender Blick	Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick	Erhöhe die Reichweite deines Hypnotisierenden Blickes um 3 m
Weitreichendes Phantom	Klassenmerkmal Berührungszauber übermitteln, Klassenmerkmal Phantom	Phantom kann Berührungszauber 6 m weiter übermitteln
Xenolinguist	IN 13, Sprachenkunde 3 Fertigkeitsränge	Nutze Sprachenkunde, um mit Kreaturen zu kommunizieren, die keine deiner Sprachen beherrschen
Zusätzliche Heilende Berührung	Klassenmerkmal Heilende Berührung	Du kann Heilende Berührung zwei weitere Male am Tag einsetzen
Zusätzliche Mentale Verstärkung	Klassenmerkmal Mentale Verstärkung	Erhalte eine zusätzliche Mentale Verstärkung
Zusätzliche Schulenfähigkeit	Klassenmerkmal Schulenfähigkeit	Erhalte eine zusätzliche Schulenfähigkeit
Zusätzliche Wilde Gabe	Kinetikerstufe 6	Erhalte eine Wilde Gabe, deren Zaubergrad wenigstens um 2 unter dem dir möglichen Maximum liegt
Zusätzlicher Hypnotischer Trick	Klassenmerkmal Hypnotischer Trick	Du kannst zwei zusätzliche Tricks am Tag implantieren
Zusätzlicher Schulenfokus	Klassenmerkmal Schulenfokus	Erhalte 2 zusätzliche Fokuspunkte

Blicktalente	**Voraussetzungen**	**Vorteil**
Blutung verursachender Blick†	Mesmeristenstufe 5, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick	Schmerzhafter Blick verursacht Blutungsschaden
Demoralisierender Blick†	Mesmeristenstufe 9, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick	Schmerzhafter Blick verursacht den Zustand Erschüttert
Erschöpfend machender Blick†	Mesmeristenstufe 7, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick	Schmerzhafter Blick verursacht den Zustand Erschöpft
Intensiver Schmerzhafter Blick†	Mesmeristenstufe 7, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick	Schmerzhafter Blick verursacht mehr Schaden
Kränkelnd machender Blick†	Mesmeristenstufe 11, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick	Schmerzhafter Blick verursacht den Zustand Kränkelnd

Gemeinschaftstalente	**Voraussetzungen**	**Vorteil**
Verwobenes Spezialisiertes Kinetisches Geschoss†	Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss	Entfesselt gemeinsam ein Spezialisiertes Kinetisches Geschoss

Metamagische Vorteil	**Talente**	**Voraussetzungen**
Furchtbarer Zauber	—	Schadenszauber verursacht den Zustand Erschüttert
Intuitiver Zauber	—	Wirke Zauber ohne Gedankenkomponenten
Logischer Zauber	—	Wirke Zauber ohne Emotionskomponenten
Traumatischer Zauber	—	Zauber der Kategorie Furcht oder Gefühl verursachen Albträume
Verängstigender Zauber	—	Zauber der Kategorie Furcht oder Gefühl verleihen Mali gegen weitere solche Zauber
Zorniger Zauber	—	Zauber verursacht mehr Schaden und kann im Kampfrausch gewirkt werden

† Dies ist ein Kampftalent und kann von Draufgängern, Kämpfern, Kriegspriestern, Raufbolden und Schützen als Bonustalent gewählt werden.

ser Fähigkeit schließt, erhältst du den Zustand Erschöpfung für denselben Zeitraum, wie das Auge geöffnet gewesen war.

Normal: Ohne dieses Talent musst du dich 10 Minuten lang intensiv konzentrieren, um eine der vier Auren einer Kreatur oder eines Gegenstandes zu lesen, zudem ist dir dies nur ein Mal am Tag möglich.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Seine Effekte sind nicht kumulativ, allerdings kannst du mit jedem Mal dein Drittes Auge ein weiteres Mal am Tag öffnen und ein weiteres Mal am Tag eine Aura lesen.

Effizienter Schulenfokuswechsel

Du bist imstande, Fokuspunkte zwischen deinen Paraphernalien effizienter zu verschieben.

Voraussetzungen: Okkultistenstufe 7.

Vorteil: Du kannst zwei Mal am Tag, wenn du Fokuspunkte von einem Paraphernum in ein anderes verschiebst, dies verlustfrei tun.

Normal: Beim Verschieben von Fokuspunkten verlierst du 1 Punkt.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, die Effekte sind kumulativ.

Emotionale Annäherung

Die tiefgehende emotionale Resonanz zwischen dir und deinem Phantom erlaubt dir, die Gefühle anderer zu meistern.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Gemeinsames Bewusstsein.

Vorteil: Du erlangst Vertrautheit mit einer Reihe zusätzlicher Zauber in Abhängigkeit zum Emotionalen Fokus deines Phantoms. Diese Zauber werden der Liste der Spiritistenzauber und der Liste der dir bekannten Zauber zusätzlich zu jenen Zaubern, die dir von der Progression her verfügbar sind, zu den aufgeführten Graden hinzugefügt. Dabei handelt es sich um folgende Zauber, die speziell markierten Zauber (†) findest du in Kapitel 4 dieses Bandes.

Eifer: 1. — *Selbstüberschätzung*[ABR], 2. — *Falsches Leben*, 3. — *Heldenmut*, 4. — *Bewegungsfreiheit*, 5. — *Überirdische Freuden*[ABR], 6. — *Mächtiger Heldenmut*.

Furcht: 1. — *Erhöhte Aufmerksamkeit*[ABR VI], 2. — *Erschrecken*, 3. — *Furcht*, 4. — *Von Furcht zehren*[ABR VI], 5. — *Albtraum*, 6. — *Furchteinflößende Erscheinung*[ABR II].

Gier: 1. — *Feindseligkeit hervorrufen*[ABR II], 2. — *Lebensbund*[ABR VI], 3. — *Ektoplasmatische Schlinge*†, 4. — *Geist einfangen*†, 5. — *Person beherrschen*, 6. — *Unwilliger Schild*[EXP].

Hass: 1. — *Mörderischer Befehl*[ABR], 2. — *Entstellende Berührung*[ABR], 3. — *Fluch*, 4. — *Lähmendes Vorzeichen*[ABR II], 5. — *Hass anfachen*†, 6. — *Rachsüchtiges Phantom*[EXP].

Treue: 1. — *Alarm gegen Unsichtbare*[ABR VI], 2. — *Waffe des Glaubens*, 3. — *Leichte Wunden heilen*, 4. — *Immunität gegen Zauber*, 5. — *Vampirische Schattenbarriere*[ABR VI], 6. — *Mächtiger Heldenmut*.

Verzweiflung: 1. — *Hauch der Tollpatschigkeit*[EXP], 2. — *Totenglocke*, 3. — *Entkräftender Strahl*, 4. — *Tiefe Verzweiflung*, 5. — *Ersticken*[EXP], 6. — *Böser Blick*.

Wut: 1. — *Adrenalinschub*†, 2. — *Wut*, 3. — *Furchtbarer Schmerz*[ABR], 4. — *Telekinetischer Sturmangriff*[ABR II], 5. — *Rachsucht*[ABR], 6. — *Umwandlung*.

Empath

Du weißt, wie man auf übersinnliche Weise die Stimmung oder den veränderten Geisteszustand eines Individuums wahrnehmen kann.

Voraussetzungen: Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken Mentalmagischer Zauber, Motiv erkennen 1 Fertigkeitsrang oder Wahrnehmung 1 Fertigkeitsrang.

Vorteil: Du kannst Motiv erkennen oder Wahrnehmung einsetzen, wenn du eine Gefühlsaura mittels der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen liest. Du benötigst nur eine Volle Aktion anstelle von 10 Minuten und kannst bei Gelingen des Fertigkeitswurfes bestimmen, ob das Ziel gegenwärtig unter einem Furcht- oder geistesbeeinflussenden Effekt steht, sowie die relative Stärke des Effektes (schwach, durchschnittlich oder mächtig, siehe *Magie entdecken*). Du erfährst aber weder die Quelle des Effektes noch worum es sich dabei handelt.

Du kannst ferner die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen öfter als ein Mal am Tag einsetzen, um Gefühlsauren zu lesen, wenn du dabei deine geistigen Verteidigungen senkst. Für 1 Minute nach Einsatz dieses Talents erleidest du einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und geistesbeeinflussende Effekte, egal ob dir das Lesen der Aura gelungen ist oder nicht. Während dieser Minute kannst du Aura lesen nicht einsetzen. Der Einsatz dieses Talents verbraucht deine täglichen Anwendungen von Aura lesen nicht; du kannst die normale Anwendung immer noch Nutzen, um eine andere Art von Aura oder eine Gefühlsaura zu lesen, ohne dabei den Malus dieses Talents zu erhalten.

Erschöpfend machender Blick [Blick, Kampf]

Dein Schmerzhafter Blick erschöpft deinen Gegner.

Voraussetzungen: Mesmeristenstufe 7, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick.

Vorteil: Wenn ein Ziel durch deinen Schmerzhaften Blick Schaden erleidet, musst ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Erschöpft zu erhalten. Dies kann dem Ziel nicht den Zustand Entkräftet verleihen, selbst wenn es bereits erschöpft ist.

Erweiterter Mentalmagievorrat

Dein Reservoir an mentaler Energie ist größer als üblich.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Mentalmagievorrat.

Vorteil: Dein Mentalmagievorrat fast 2 Punkte mehr.

Extra Mentale Verstärkung

Du bist ein Meister in der Manipulation deiner mentalen Energien, um verstärkte Effekte zu generieren.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Mentale Verstärkung

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Mentale Verstärkung. Dabei kann es nicht um eine Mächtige Mentale Verstärkung handeln.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Dabei erlangst du jedes Mal eine andere Mentale Verstärkung.

Furchtbarer Zauber [Metamagie]

Deine Zauber versetzen jene in große Furcht, die durch sie Schaden erleiden.

Vorteil: Wenn eine Kreatur durch einen Furchtbaren Zauber Schaden erleidet und ihr der Rettungswurf gegen den Zauber misslingt, erhält sie für eine Anzahl von Runden in Höhe des ursprünglichen Zaubergrades den Zustand Erschüttert. Sollte der Zauber keinen Rettungswurf erlauben, kann eine zu Schaden gekommene Kreatur einen Willenswurf gegen den SG ablegen, den der Zauber hätte, wenn er einen Rettungswurf erlauben würde, um den Zustand Erschüttert zu beenden. Sollte der Zauber bei Kreaturen bereits den Zustand Erschüttert verursachen, dann addiere die Wirkungsdauer dieses metamagischen Effektes zur Wirkungsdauer des bereits verursachten Effektes. Ein Furchtbarer Zauber kann einer Kreatur nicht den Zustand Verängstigt verleihen, selbst wenn sie bereits erschüttert sein sollte. Ein Furchtbarer Zauber erhöht den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers um 2 Grade.

Geistebene einseitig verändern

Du kannst während eines Geistduells eine Geistebene zu deinem Vorteil verändern.

Voraussetzungen: IN 13, Fähigkeit zum Wirken von *Geistduell beginnen*.

Vorteil: Wenn du *Geistduell beginnen* wirkst und eine binäre Geistebene erzeugst (siehe Seite 234), ist dein Gegner in dem erzeugten Gebiet im Nachteil – er muss 1 Manifestationspunkt mehr als normal aufwenden, um defensive Manifestationen zu erschaffen.

Geisterfokus

Du besitzt eine besonders starke Verbindung zu einer bestimmten Legende, welche die von dir gerufenen Geister stärkt.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Geisterbonus.

Vorteil: Wähle eine Legende; dein Geisterbonus, den dir Geister dieser Legende verleihen, steigt um 1.

Geistergespür

Du spürst die Gegenwart der Ungesehenen.

Voraussetzungen: Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken Mentalmagischer Zauber.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +5 auf Würfe, um Spukerscheinungen zu bemerken. Ferner hast du eine Chance von 75%, eine körperlose Kreatur mit einem körperlichen Zauber oder Effekt zu betreffen, der keinen Schaden verursacht.

Normal: Körperliche Zauber und Effekte, die keinen Schaden verursachen, betreffen körperlose Kreaturen nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%.

Geistesduellant [Kampf]

Du bist begabt darin, Gegner in Geistduellen anzugreifen.

Voraussetzungen: IN 13, Okkulte Sensibilität oder die Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie oder zum Einsatz mentalmagiezauberähnlicher Fähigkeiten, Charakterstufe 3.

Vorteil: Du erhältst einen zusätzlichen Vorrat an Manifestationspunkten in Höhe deiner halben Charakterstufe. Du kannst diese Punkte während Geistesduellen einsetzen. Wenn du nicht an einem Geistesduell teilnimmst, kannst du 1 dieser zusätzlichen Manifestationspunkte als Schnelle Aktion aufwenden, um einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Mentalmagie bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu erhalten. Alternativ kannst du 3 Punkte aufwenden, um einen Bonus von +2 zu erhalten.

Dieser Vorrat erneuert sich zu Beginn jedes Tages.

Geistesduellant entlarven [Kampf]

Du bist geübt darin, die mentale Maske eines Gegners fortzureißen und während eines Geistduells sein wahres Gesicht zu enthüllen.

Voraussetzungen: Okkulte Sensibilität oder Fähigkeit zum Wirken Mentalmagischer Zauber oder zauberähnlicher mentalmagischer Fähigkeiten, Charakterstufe 2.

Vorteil: Wenn du während eines Geistduells eine offensive Manifestation erzeugst, die nur mit einem erfolgreichen Willenswurf gänzlich oder zur Hälfte abgewehrt werden kann, und deinem Gegner dieser Willenswurf misslingt, zerbricht seine mentale Maske, so dass seine wahre Gestalt enthüllt wird.

Speziell: Solltest du über das Talent Drittes Auge verfügen, zerbirst die mentale Maske des Gegners sogar bei einem erfolgreichen Willenswurf.

Gemeinsame Seele

Dein Phantom und du sind tief in Herz, Geist und Seele miteinander verbunden.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Gemeinsames Bewusstsein.

Vorteil: Während dein Phantom sich in deinem Bewusstsein befindet, erhältst du einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Besessenheit, Lebenskraftentzug und Todeseffekte. Ferner kannst du ein Mal am Tag, nachdem dir ein Rettungswurf gegen Besessenheit oder einen Todeseffekt gescheitert ist oder du eine negative Stufe erhältst, diesen Effekt als Augenblickliche Aktion in den vom Phantom besetzten Teil deines Bewusstsein verschieben. In diesem Fall bist du von diesem Effekt nicht betroffen, profitierst aber auch nicht von den normalen Vorteilen deiner Fähigkeit Gemeinsames Bewusstsein und kannst dein Phantom auch nicht manifestieren, während die Wirkungsdauer des Zaubers oder Effektes anhält, den du ins Bewusstsein des Phantoms verschoben hast. Das Phantom erleidet den vollen verschobenen Effekt; so lange es unter dem Effekt leidet, kannst du keinen Besessenheits- oder Todeseffekt oder eine negative Stufe zu deinem Phantom verschieben.

Geteilte Nachhallende Schulenfähigkeit

Du kannst die Vorteile deiner Nachhallenden Schulenfähigkeiten mit nahen Verbündeten teilen.

Voraussetzungen: Zauberstufe 7, Klassenmerkmal Schulenfokus.

Vorteil: Wähle eine deiner Zauberschulen. Wenn du Fokuspunkte in ein Paraphernum dieser Schule investierst, kannst du wählen, durch die Nachhallende Schulenfähigkeit nur insofern zu profitieren, als hättest du nur die Hälfte der Punkte investiert. Dafür kannst du dieselben Vorteile auf einen zusätzlichen Verbündeten ausdehnen, der zum Zeitpunkt des Aufladens des Paraphernums maximal 9 m weit von dir entfernt sein darf. Sollte der Verbündete diesen Bereich später verlassen, wird die Kraft unterdrückt, lebt aber wieder auf, sowie er wieder in Reichweite kommt. Du kannst 1 Fokuspunkt, der in das Paraphernum investiert ist, aufwenden, um den Effekt auf ein neues Ziel zu übertragen, sofern das ursprüngliche Ziel und das neue Ziel nicht weiter als 9 m von dir entfernt sind. Dieses Talent kann immer nur ein

Paraphernum der gewählten Schule betreffen, selbst wenn du dieselbe Zauberschule mehrfach gewählt haben solltest.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du musst es jedes Mal einer anderen Zauberschule zuweisen.

Glaubensheiler

Der Geist findet, von deinem Glauben geleitet, Wege zur Heilung des Leibes.

Voraussetzungen: CH 11, Okkulte Sensibilität oder die Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie, Heilkunde 3 Fertigkeitsränge.

Vorteil: Als zusätzliche Anwendungsmöglichkeit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Glaubensheilung kannst du versuchen, die mentale Gestalt einer Kreatur so zu manipulieren, dass du Schäden an ihrer körperlichen Gestalt heilst. Dies funktioniert, als würdest du tödliche Wunden mittels Heilkunde behandeln und verleiht der Kreatur zudem temporäre Trefferpunkte in Höhe des geheilten Schadens für 1 Stunde. Diese Fähigkeit erfordert keine Heilertasche. Eine Kreatur kann von ihr nur ein Mal am Tag profitieren, sie kann nicht am selben Tag von dieser Fähigkeit und der Behandlung tödlicher Verletzungen profitieren.

Hypnotische Einschüchterung [Kampf]

Dein Blick erfüllt deine Feinde mit Furcht.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick.

Vorteil: Du kannst als Schnelle Aktion versuchen, das Ziel deines Hypnotisierenden Blickes zu demoralisieren.

Normal: Einen Gegner zu demoralisieren ist eine Standard-Aktion.

Hypnotische Finte [Kampf]

Du kannst Finten selbst gegen Kreaturen ohne Vorstellungskraft ausführen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick.

Vorteil: Du erleidest nur einen Malus von -2, wenn du eine Finte gegen eine nichthumanoide Kreator ausführst, und einen Malus von -4, wenn du eine Finte gegen Kreaturen mit tierhafter Intelligenz ausführst, solange das Ziel deinem Hypnotisierenden Blick untersteht. Solltest du über wenigstens 10 Fertigkeitsränge in Bluffen verfügen, erleidest du gegenüber den oben aufgeführten Kreaturen keine Mali beim Schlagen von Finten, sofern sie Ziel deines Hypnotisierenden Blickes sind.

Normal: Eine Finte gegenüber einer nichthumanoiden Kreatur unterliegt einem Malus von -4, eine Finte gegenüber einer Kreatur mit tierhafter Intelligenz einem Malus von -8.

Intensiver Schmerzhafter Blick [Blick, Kampf]

Du verursachst mit deinem Schmerzhaften Blick zusätzlichen Schaden.

Voraussetzungen: Mesmeristenstufe 7, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick.

Vorteil: Wenn du deinen Schmerzhaften Blick einsetzt, um deinen eigenen Schaden zu erhöhen, verursachst du zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden steigt mit der 12. Mesmeristenstufe auf 2W6 und mit der 18. Stufe auf 3W6. Wenn du Schmerzhafter Blick nutzt, um den Schaden eines Verbündeten zu erhöhen, erleidet das Ziel deines Schmerzhaften Blickes 1 zusätzlichen Schadenspukt pro 4 Mesmeristenstufen, über die du verfügst.

Intuitiver Zauber [Metamagie]

Du kannst dich auf deine Instinkte verlassen und so erforderliche Gedankenkomponenten auslassen.

Vorteil: Ein Intuitiver Zauber kann ohne Gedanken-Komponenten gewirkt werden. Zauber ohne solche Komponenten sind nicht betroffen. Ein Intuitiver Zauber erhöht den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers um 1 Grad.

Invasive Präsenz

Du kannst die Gedanken und Erinnerungen deines Wirts durchwühlen.

Voraussetzungen: IN oder CH 21, Verborgene Präsenz, Manipulative Präsenz, Fähigkeit zum Wirken von *Besessenheit* oder *Mächtiger Besessenheit*.

Vorteil: Du kannst beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit *Gedanken wahrnehmen* gegen die von dir besessene Wirtskreatur anwenden. Dem Wirt steht kein Rettungswurf zu und der Effekt funktioniert, als hättest du dich 3 Runden lang konzentriert. Du kannst zudem ein Mal während der Besessenheit als zauberähnliche Fähigkeit *Gedanken suchen* gegen deinen Wirt einsetzen; gegen diese Fähigkeit steht dem Wirt ein Willenswurf gegen den SG des Besessenheit-Effektes zu. Bei Erfolg scheitert der Effekt und bemerkt der Wirt die Besessenheit, sofern sie ihm noch nicht bekannt gewesen ist.

Kampfbereit

Deine implantierten Tricks treiben den Körper im Kampf an.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hypnotischer Trick.

Vorteil: Wenn du einen Trick implantierst, erhält das Ziel einen Moralbonus von +2 auf Initiativewürfe, bis der Trick ausgelöst wird oder seine Wirkungsdauer endet.

Kinetischer Konter

Du kann dein Kinetisches Geschoss einsetzen, um die entgegengesetzten elementaren Fähigkeiten deines Gegners zu bannen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss, Einfaches Feuer-, Kälte- oder Wassergeschoss.

Vorteil: Du kannst eine Aktion vorbereiten, um dein Kinetisches Geschoss zum Bannen der elementaren Fähigkeiten eines Gegners einzusetzen. Solltest du ein Einfaches Feuergeschoss bereitmachen, kannst du damit jeden Zauber oder jede aktivierte außergewöhnliche, übernatürliche oder zauberähnliche Fähigkeit bannen, welche der Kategorie Eis oder Wasser angehört. Entsprechend kann ein Kälte- oder Wassergeschoss Zauber oder Fähigkeiten der Kategorie Feuer bannen. Hierbei muss dir ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + Zauberstufe des Gegners (bei Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten) oder SG 11 + TW des Gegners (bei außergewöhnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten) gelingen. Bei Zauber und zauberähnlichen Effekten behandelst du einen Erfolg wie den bannenden Effekt von *Magie bannen*. Bei aktivierten außergewöhnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten hebt ein erfolgreicher Kinetischer Konter den Effekt vollständig auf (die Fähigkeit gilt aber als genutzt). Beispiel: Ge-

lingt einem Pyrokineten der Wurf auf die Zauberstufe gegen die Odemwaffe eines Weißen Drachen, hebt er den Effekt der Odemwaffe im gesamten Wirkungsgebiet auf und der Drache muss 1W4 Runden warten, bis er seine Odemwaffe erneut nutzen kann.

Kinetischer Sprung

Kinetische Energie treibt dich beim Springen voran.

Voraussetzungen: Akrobatik 3 Fertigkeitsränge, Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag als Schnelle Aktion einen Energiestoß deines Kinetischen Geschosses nutzen, um dich bei einem Weitsprung zu unterstützen. Addiere einen Bonus von +10 auf deinen Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Springen, bzw. +20, solltest du über wenigstens 10 Fertigkeitsränge in Akrobatik verfügen. Indem du 1 Punkt Zehrung annimmst, kannst du diese Fähigkeit beliebig oft einsetzen, bis deine Zehrung entfernt wird.

Kinetisches Geschoss verzögern

Du kannst dein Kinetisches Geschoss verzögern.

Voraussetzungen: GAB +3, Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss

Vorteil: Wenn du ein Kinetisches Geschoss einsetzt, kannst eine Anzahl an Runden von 1 bis 5 bestimmen. Wenn diese Anzahl an Runden verstrichen ist, wirkt dein Kinetisches Geschoss zu Beginn deines Zuges. In der Zwischenzeit kannst du das Geschoss vorzeitig zünden, indem du eine Standard-Aktion aufwendest, die Gelegenheitsangriffe provozierst. Solltest du ein weiteres Geschoss verzögern, während du bereits ein Geschoss verzögerst, verpufft das zuletzt verzögerte Geschoss wirkungslos.

Du musst alle Entscheidungen hinsichtlich des verzögerten Geschosses treffen, wenn du das Geschoss einsetzt (z.B. das Ziel, Infusionen, Wirkungsbereich). Das Geschoss startet von der Position, an der du dich bei Einsatz des Geschosses befunden hast, nicht von deiner gegenwärtigen Position wenn das Geschoss los schlägt und hat jene Ziele oder jeden Wirkungsbereich zum Ziel, die oder den du festgelegt hast. Ein verzögertes Kinetisches Geschoss strahlt eine magische Aura passend zu seinem Zaubergrad aus, selbst wenn es verzögert wird; daher kann es bei zur Auslösung auch mittels *Magie bannen* gebannt werden.

Kränkelnd machender Blick [Blick, Kampf]

Dein Schmerzhafter Blick brennt sich in deinen Gegnern ein.

Voraussetzungen: Mesmeristenstufe 11, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick.

Vorteil: Wenn du einen Schmerzhaften Blick auslöst, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Mesmeristenstufe + CH-Modifikator gelingen, um nicht durch Schmerzen für 1 Runde den Zustand Kränkelnd zu erhalten.

Logischer Zauber [Metamagie]

Du kannst Logik nutzen, um auf Emotionskomponenten zu verzichten.

Vorteil: Ein Logischer Zauber kann ohne Emotionskomponenten gewirkt werden. Zauber ohne Emotionskomponenten sind nicht betroffen. Ein Logischer Zauber erhöht den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers um 1 Grad.

Machtvoller Blick [Kampf]

Dein Schmerzhafter Blick verursacht zwei zusätzliche Effekte.

Voraussetzungen: Mesmeristenstufe 13, Klassenmerkmal Schmerzhafter Blick.

Vorteil: Du kannst deinen Schmerzhaften Blicken die Effekte von zwei Blick-Talenten verleihen.

Normal: Du kannst einen Schmerzhaften Blick nur mit den Effekten eines Blick-Effektes versehen.

Mächtige Hypnotische Finte [Kampf]

Du kannst eine Finte gegen nahezu jede Kreatur ausführen.

Voraussetzungen: Hypnotische Finte, Bluffen 10 Fertigkeitsränge, Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick, Mutiger Blick Geistlose niederstarren.

Vorteil: Du kannst Finten gegen geistlose Kreaturen mit einem Malus von -4 ausführen. Die Kreatur muss das Ziel deines Hypnotisierenden Blickes sein, hat aber eine Chance von 50%, die Effekte deiner Finte zu ignorieren.

Normal: Es ist nicht möglich, Finten gegen geistlose Kreaturen auszuführen.

Manipulative Präsenz

Wenn du deinen Wirt verlässt, veränderst oder löschst du seine Erinnerungen an deine Taten.

Voraussetzungen: IN oder CH 19, Verborgene Präsenz, Fähigkeit zum Wirken von *Besessenheit* oder *Mächtiger Besessenheit*.

Vorteil: Am Ende der Besessenheit kannst du bis zu 5 Minuten der Erinnerungen deines Wirtes nach Belieben verändern. Dies funktioniert wie *Erinnerung verändern*. Sollte dein Wirt von der Besessenheit wissen, stört dies diese Fähigkeit nicht, solltest du ihn weniger als 5 Minuten kontrolliert haben, kannst du ihn die Besessenheit vollständig vergessen lassen. Der Wirt kann einen Willenswurf gegen einen SG entsprechend dem SG des ursprünglichen Besessenheitseffektes ablegen, um dieser Veränderung zu widerstehen.

Okkulte Sensibilität

Du deckst die Geheimnisse der okkulten Welt auf.

Vorteil: Du erhältst Zugang zu den Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen (siehe Seite 194) für jene Fertigkeiten, in denen du Fertigkeitsränge besitzt. Solltest du in einer fraglichen Fertigkeit keine Fertigkeitsränge besitzen, kannst du die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung nicht benutzen, selbst wenn die Fertigkeit ungeübt genutzt werden kann.

Normal: Du musst zum Wirken von Mentalmagie imstande sein, um Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen zu nutzen.

Okkulter Adept

Du schärfst deinen Verstand, um übersinnliche Macht zu kontrollieren.

Voraussetzungen: IN 11, Okkulte Sensibilität.

Vorteil: Du erhältst die Fähigkeit, einen Magischen Kniff des Grades 0 von der Zauberliste des Mentalisten zu wirken. Du kannst diesen Zauber drei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Deine effektive Zauberstufe entspricht dabei deiner Charakterstufe, der SG ist 10 + dein IN-Modifikator.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst aber jedes Mal einen anderen Magischen Kniff wählen.

Okkulter Fertigkeitsfokus

Du kannst alle deine Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen häufiger und mit größerem Können einsetzen.

Voraussetzungen: Okkulte Sensibilität oder die Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie. **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen. Solltest du in der Ausgangsfertigkeit über mehr als 10 Fertigkeitsränge verfügen, steigt dieser Bonus auf +4. Dieser Bonus gilt nur für Würfe für Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen, nicht für andere Fertigkeitswürfe.

Okkulter Fertigkeitsspezialist

Du kannst zwei Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen häufiger einsetzen.

Voraussetzungen: Okkulte Sensibilität oder die Fähigkeit zum Wirken von Mentalmagie.

Vorteil: Wähle zwei Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen. Du kannst jede davon ein weiteres Mal am Tag nutzen (bzw. ein weiteres Mal pro Woche im Fall von Tranceschrift). Du musst in der mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung verbundenen Fertigkeit über wenigstens 1 Fertigkeitsrang verfügen.

Okkulter Schüler

Du hast deinen Geist den fortschrittlicheren Disziplinen der einfachen Mentalen Magie geöffnet.

Voraussetzungen: IN 13, Okkulter Adept, Okkulte Sensibilität.

Vorteil: Du erlangst die Fähigkeit, einen Mentalmagiezauber des 1. Grades von der Zauberliste des Mentalisten zu wirken. Du kannst diesen Zauber zwei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, die effektive Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe und der SG des Rettungswurfes ist 11 + dein IN-Modifikator.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, du wählst jedes Mal einen anderen Zauber.

Paraphernum-Fokus

Du bist darin geübt, Generische Fokuspunkte für Schulfähigkeiten deiner gewählten Schule aufzuwenden.

Voraussetzungen: Okkultistenstufe 3.

Vorteil: Wähle eine deiner Zauberschulen. Wenn du Generische Fokuspunkte aufwendest, um Schulfähigkeiten zu aktivieren, kostet dich dies nur die aufgeführte Menge an Fokuspunkten.

Normal: Mittels Generischen Fokuspunkten aktivierte Schulenfähigkeiten kosten das Doppelte an Fokuspunkten bei Einsatz und Aufrechterhaltung.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du musst es jedes Mal einer anderen Zauberschule zuweisen.

Phantombollwerk

Selbst bei vollständiger Manifestation in ektoplasmatischer Form ist dein Phantom immer noch teilweise immateriell.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Phantom, Phantom mit der Fähigkeit Körperloser Flug.

Vorteil: Dein Phantom besitzt eine Chance von 50%, Kritische Treffer und Präzisionsschaden zu ignorieren, wenn es sich in ektoplasmatischer Form vollständig manifestiert, als würde es eine Rüstung mit der besonderen Eigenschaft *Mittelschweres Bollwerk* tragen. Dies ist nicht mit ähnlichen Effekten kumulativ und wirkt nicht gegen Angriffe mit Waffen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* oder waffenartigen Konstrukten aus Energie (z.B. *Geballte Faust, Des Magiers Schwert* oder *Waffe des Glaubens*).

Phantomkonzentration

Deine enge Verbindung mit deinem Phantom hilft dir, dich besser zu konzentrieren.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Spiritueller Schutz.

Vorteil: Während du zu deinem Phantom angrenzend bist oder es sich in deinem Bewusstsein aufhält, erhältst du einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe.

Phantomkrieger

Dein Phantom ist ein tödlicher Gegner für körperlose Wesen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Phantom, Phantom mit der Fähigkeit Magische Angriffe.

Vorteil: Die Natürlichen Waffen deines Phantoms werden behandelt, als besäßen sie die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Ferner kannst du von deinem Phantom übermittele Berührungszauber beim Wirken modifizieren, als besäßest du das Metamagische Talent Ektoplasmatischer Zauber [EXP].

Ruf des Spiritisten

Wenn du dein Phantom herbeizauberst, ist es kurzzeitig mächtiger.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Phantom.

Vorteil: Wenn du dein Phantom herbeirufst, kannst du ihm einem Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Charisma verleihen, welcher 10 Minute anhält, nachdem das Beschwörungsritual abgeschlossen wurde.

Schädeldeformation

Du hast dich der schmerzhaften und uralten Kunst der Deformation des Schädels mittels Fesseln unterzogen, um das verborgene Potential des Übersinnlichen in dir zu wecken.

Vorteil: Dein Schädel wurde in Bretter eingefasst und eng umwickelt, um seine Form zu verändern und dich auf deine mentale Disziplin einzustimmen. Solltest du dieses Talent nach der 1. Stufe wählen, muss du dich einer schmerzhaften, sechsmonatigen Behandlung zunehmend engerer Wicklungen unterziehen, während der du einen Malus von -1 auf alle Intelligenz-, Weisheits- und Charismawürfe und alle auf diesen Attributen basierenden Fertigkeitswürfe erleidest. Sobald die Deformation abgeschlossen ist, nimmt dein Schädel eine der drei folgenden Formen an, die jede einen eigenen Vorteil mit sich bringt. Diese Form kann später nicht mehr geändert werden.

Fronto-Occipitale Streckung: Dein Kopf hat die Form eines Spitzkegels, bei dem die Augenbrauen zur Spitze hin orientiert sind. Du erhältst einen Malus von -1 auf Intelligenz- und Weisheitswürfe und auf diesen Attributen basierende Fertigkeitswürfe und einen Bonus von +2 auf Charismawürfe und charismabasierende Fertigkeitswürfe. Ferner kannst du ein Mal am Tag die Wirkungsdauer eines Mentalmagiezaubers beim Wirken um 50% verlängern (Minimum 0 zusätzliche Runden). Diese verlängerte Wirkungsdauer ist nicht mit dem Talent Zauber ausdehnen kumulativ.

Ovoide Kompression: Dein Kopf hat ein eher knollenartiges Aussehen. Du erleidest einen Malus von -1 auf Charisma- und Weisheitswürfe und auf diesen Attributen basierende Fertigkeitswürfe und einen Bonus von +2 auf Intelligenzwürfe und intelligenzbasierende Fertigkeitswürfe. Ferner kannst du ein Mal am Tag einen dir bekannten Zauber der Mentalmagie mit einem Bonus von +1 auf den effektiven Zaubergrad wirken.

Sagittale Streckung: Deine Hinterkopf ist gestreckt. Du erleidest einen Malus von -1 auf Intelligenz- und Charismawürfe und auf diesen Attributen basierende Fertigkeitswürfe und einen Bonus von +2 auf Weisheitswürfe und weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe. Ferner kannst du ein Mal am Tag den SG des Rettungswurfes gegen einen von dir gewirkten Zauber der Mentalmagie um 1 anheben.

Schmerzbereit

Deine implantierten Tricks härten den Körper gegen Schaden ab.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hypnotischer Trick.

Vorteil: Wenn du einen Trick implantierst, kannst du dem Ziel SR 1/- gegen nichttödlichen Schaden verleihen, bis der Trick ausgelöst wird oder seine Wirkungsdauer endet. Diese SR steigt um 1 pro 5 Mesmeristenstufen, die du besitzt.

Schneller Schulenfokuswechsel

Du kannst Fokuspunkte von einem Paraphernum in ein anderes schneller transferieren als normal.

Voraussetzungen: Zauberstufe 5. , Klassenfähigkeit Schulenfokus.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag Fokuspunkte als Volle Aktion von einem Paraphernum in ein anderes transferieren. Du musst dabei ungestört und imstande sein, dich zu konzentrieren. Solltest du während des Transferierens Schaden erleiden, muss dir ein Konzentrationswurf gegen SG 10 + Anzahl der erlittenen Schadenspunkte gelingen, um den Transfer abzuschließen. Misslingt dir dieser Wurf, verlierst du die Fokuspunkte gänzlich, die du transferieren wolltest.

Normal: Zum Transferieren von Fokuspunkten zwischen zwei Paraphernalien benötigst du 1 Minute stiller Meditation.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erhältst jedes Mal eine zusätzliche tägliche Anwendung dieser Fähigkeit.

Spirituelles Gleichgewicht

Du fokussierst dein *Ki*, um den Einfluss fremder Geister auf dich zu unterbinden.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal *Ki*-Vorrat, Klassenmerkmal Ruhiger Geist.

Vorteil: Der Rettungswurfbonus deines Klassenmerkmales Ruhiger Geist wirkt gegen Besessenheitseffekte. Du kannst als Augenblickliche Aktion 1 Punkt deines *Ki*-Vorrats aufwenden, um den Bonus auf einen Rettungswurf, den Ruhiger Geist verleiht, zu verdoppeln.

Normal: Dein Klassenmerkmal Ruhiger Geist wirkt nur gegen Zauber und Effekte der Schule der Verzauberungsmagie.

Starkes Paraphernum

Deine Verbindung zu einem bestimmten Paraphernum ermöglicht es dir, seine Kraft effizienter zu nutzen, selbst wenn es sich nicht in deinem Besitz befindet.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Zauberschulen.

Vorteil: Wähle eine deiner Paraphernalien. Wenn du nicht weiter als 9 m von diesem Paraphernum entfernt bist, musst du keinen Konzentrationswurf ablegen, um Zauber zu wirken, die mit dem Paraphernum assoziiert sind. Ist die Entfernung größer, ist der SG des Konzentrationswurfes 15 + Zaubergrad.

Normal: Wenn du versuchst, einen Zauber zu wirken, dessen zugeordnetes Paraphernum nicht in deinem Besitz ist, musst du einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen, um den Zauber wirken zu können.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Seine Effekte sind nicht kumulativ. Wenn du dieses Talent wählst, musst du ihm jedes Mal eine andere Zauberschule zuweisen, bzw. ein anderes Paraphernum, solltest du eine Zauberschule mehrfach gewählt haben.

Todesfalle

Wenn du stirbst, explodiert dein Körper in einem letzten, zerstörerischen Kinetischen Geschoss.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss.

Vorteil: Du kannst 1 Punkt Zehrung annehmen, um ein Kinetisches Geschoss vorzubereiten, welches automatisch bei deinem Tod ausgelöst wird. Solltest du getötet werden, ehe deine Zehrung entfernt wird, explodiert deine Leiche; diese Explosion fügt allen Kreaturen in 1,50 m Radius den Schaden deines Einfachen Kinetischen Geschosses zu. Dabei wird auch deine Leiche zerstört, was Magie vereiteln könnte, welche eine intakte Leiche erfordert.

Traumatischer Zauber [Metamagie]

Von deinen Zaubern verletzte Kreaturen durchleben ihre Qualen in nächtlichen Schrecken wieder und wieder.

Vorteil: Ein Traumatischer Zauber verursacht nachhallende Erinnerungen an Leid und Qual bei den von ihm verletzten Kreaturen. Wenn einer Kreatur ein Rettungswurf gegen einen Traumatischen Zauber misslingt, muss ihr das nächste Mal, wenn sie schläft, ein Willenswurf gegen einen SG in Höhe des SG des Zaubers gelingen, um nicht von *Albtraum* betroffen zu sein. Jedes Mal, wenn der Kreatur der Willenswurf misslingt, muss sie das nächste Mal, wenn sie schläft, einen neuen Willenswurf ablegen, um nicht erneut von *Albtraum* betroffen zu sein. Der SG des Rettungswurfes sinkt mit jeder weiteren Nacht um 2. Dieses Metamagische Talent kann nur auf Zauber der Kategorie Furcht oder Gefühl angewendet werden. Ein Traumatischer Zauber erhöht den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers um 2 Grade.

Traumkontrolle

Die Dimension der Träume steht denen offen, die es wagen, ihre Schwelle zu überschreiten.

Voraussetzungen: CH 13, Wissen (Die Ebenen) 3 Fertigkeitsränge.

Vorteil: Du besitzt größere Kontrolle über die hochgradig wandelbaren Eigenschaften und die Wilde Magie der Dimension der Träume. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Charismawürfe, um deinen Ausgangszustand zu bestimmen, wenn dein Traumselbst (siehe Seite 242) Träume betrittt und in einem Traum unmögliche Dinge versuchst. Du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um zu verhindern, dass ein Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit aufgrund Wilder Magie unvorhersehbare Resultate bringen. Sollte jemand *Rat der Träumer** wirken und dich dabei einschließen, während du träumst, kannst du eine gemeinsame Traumebene (siehe die Zauberbeschreibung in Kapitel 4) betreten, ohne selbst *Rat der Träumer* oder *Traum* wirken zu müssen. Sollte dein Traumselbst auf einer Traumebene zu Tode kommen, erwachst du im Zustand Erschöpft.

Verängstigender Zauber [Metamagie]

Deine auf Gefühle einwirkende Magie verursacht psychische Traumata bei deinen Gegnern.

Vorteil: Wenn einer Kreatur ein Rettungswurf gegen einen Verängstigenden Zauber misslingt, erleidet sie für die nächsten 24 Stunden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Gefühlseffekte, die du erzeugst, sowie einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen andere Furcht- und Gefühlseffekte. Mali mehrfacher Verängstigender Zauber sind nicht kumulativ. Dieses Metamagische Talent kann nur bei Zaubern angewendet werden, die der Kategorie Furcht oder Gefühl angehören.

Ein Verängstigender Zauber erhöht den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers um 1 Grad.

Verborgene Präsenz

Du bist geübt darin, dich in deinem Wirt zu verbergen.

Voraussetzungen: IN oder CH 17, Fähigkeit zum Wirken von *Besessenheit* oder *Mächtiger Besessenheit*.

Vorteil: Während du von einer anderen Kreatur Besitz ergriffen hast, kannst du dich vor Erkenntnismagie verbergen und Schutzeffekte wie *Schutzkreis gegen Böses* oder *Zutritt verwehren* passieren. Du musst einen Willenswurf gegen den Zauber ablegen, selbst wenn dieser normalerweise keinen Rettungswurf erlaubt. Sollte dir der Rettungswurf gelingen, behandelt der Zauber dich, als wärst du sein Wirt (Erkenntnismagie würde z.B. nur die Gesinnung des Wirts enthüllen und ein an die Gesinnung des Wirts gekoppelter *Zutritt verwehren* würde dir keinen Schaden zufügen). Sollte dir der Rettungswurf misslingen, funktioniert der Zauber gegen dich normal; sollte der Zauber normalerweise einen Rettungswurf erlauben, zählt dein vorheriger Misserfolg nicht als gescheiterter Rettungswurf gegen die normalen Effekte des Zaubers.

Verwobenes Spezialisiertes Kinetisches Geschoss [Gemeinschaft, Kampf]

Du kannst deine Kinetischen Geschosse mit denen anderer Kinetiker kombinieren.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kinetisches Geschoss.

Vorteil: Wenn du dich innerhalb von 4,50 m zu einem anderen Charakter mit diesem Talent befindest, kannst du eine Aktion vorbereiten, um ein Kinetisches Geschoss deiner Wahl zu aktivieren. Wenn dieser Charakter ein Einfaches Kinetisches Geschoss entfesselt, wird deines ausgelöst und erzeugt ein Spezialisiertes Kinetisches Geschoss, dessen Voraussetzungen eure beiden Geschosse erfüllen. Die Zauberstufe des Spezialisierten Geschosses ist der Durchschnitt der Zauberstufen der Beteiligten; es verursacht Schaden wie ein Spezialisiertes Geschoss eines Kinetikers dieser Stufe (Beispiel: Ein Pyrokinetiker der 10. Stufe und ein Hydrokinetiker der 6. Stufe arbeiten zusammen, um ein Dampfgeschoss zu erzeugen; der Grundschaden wäre 4W6+4 Punkte Feuerschaden und 4W6+4 Punkte Wuchtschaden).

Ein Beteiligter kann eine zum Spezialisierten Geschoss passende Form-Infusion beisteuern, während der andere eine passende Substanz-Infusion einbringen kann. Jeder Beteilige erhält die Zehrung der von ihm beigesteuerten Infusion. Der Beteiligte, der keine Aktion vorbereitet hat, kann eine Metakinese hinsichtlich des Geschosses nutzen und auch als einziger Energie sammeln nutzen, um die Kosten des Geschosses zu senken, da er als einziger vor Auslösen des Geschosses eine Bewegungsaktion nutzen kann. Die von ihm genutzte Metakinese betrifft aber das komplette Spezialisierte Geschoss.

Sollten die beiden Beteiligten nicht zueinander angrenzend sein, ist der Ausgangspunkt des Geschosseffektes auf halber Linie zwischen den beiden, wo sich die Einfachen Geschosse treffen, um das Spezialisierte Geschoss zu bilden.

Das Geschoss nutzt den KO-Modifikator desjenigen, der die Substanz-Infusion beisteuert, und den GE-Modifikator des Beteiligten, welcher die Form-Infusion einbringt. Sollte das Geschoss nur eine Infusion enthalten, nutzt es je nach Art der Infusion den KO- oder GE-Modifikator desjenigen, der die Infusion eingebracht hat. Sollte keine Infusion benutzt werden, entscheiden die beiden Kinetiker, wer von ihnen den GE- und wer den KO-Modifikator einbringt.

Wachsames Phantom

Dein Phantom ist äußerst aufmerksam. Dank seiner Verbindung zu dir steigert dies auch deine Wachsamkeit.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Phantom.

Vorteil: Während sich dein Phantom innerhalb deiner Reichweite befindet, erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Solltest du über 10 oder mehr Fertigkeitsränge in Wahrnehmung verfügen, steigt dieser Bonus auf +8. Dies gilt aber nicht, wenn dein Phantom bewusstlos oder hilflos ist.

Weitreichender Blick

Dein Hypnotisierender Blick besitzt eine größere Reichweite als üblich.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hypnotisierender Blick.

Vorteil: Die Reichweite deines Hypnotisierenden Blickes steigt um 3 m.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Seine Effekte sind kumulativ.

Weitreichendes Phantom

Dein Phantom verfügt über eine höhere Reichweite zum Übermitteln von Zaubern.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Phantom, Phantom mit der Fähigkeit Berührungszauber übermitteln.

Vorteil: Die Entfernung, auf die dein Phantom von dir entfernt Berührungszauber übermitteln kann, steigt um 6 m.

Xenolinguist

Alle intelligenten Wesen besitzen eine gemeinsame Sprache, sie können sich nur nicht immer daran erinnern.

Voraussetzungen: IN 13, Sprachenkunde 3 Fertigkeitsränge.

Vorteil: Du kannst mit einem Individuum sprechen, das keine deiner Sprachen beherrscht, wenn dir ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 gelingt. Du kannst auf diesen Wurf weder 10 nehmen, noch kann dich ein anderer dabei unterstützen. Du glaubst, du würdest deine Muttersprache benutzen, während der Zuhörer meint, du verwendest seine Muttersprache – jeder andere dagegen vernimmt von dir nur unverständliches Gebrabbel, sofern er nicht über die Fähigkeit Wahre Sprache verfügt, unter dem Effekt von *Zungen* steht oder selbst einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 besteht.

Die Wirkung von Xenolinguist währt für die Dauer eines Gespräches, maximal aber für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe. Du kannst die Fähigkeit erneut einsetzen, um ein längeres Gespräch fortzuführen, und erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, um Xenolinguist einzusetzen, um mit jemandem zu kommunizieren, mit dem du über das Talent bereits kommuniziert hast. Sollte dir aber ein Fertigkeitswurf für Xenolinguist misslingen, kannst du dich mit einer Kreatur erst wieder unterhalten, wenn du wenigstens einen weiteren Fertigkeitsrang in Sprachenkunde erlangt hast.

Zorniger Zauber [Metamagie]

Deine Zauber Brennen mit der heftigen Intensität deiner blutroten Wut.

Vorteil: Ein Zorniger Zauber, der Trefferpunkteschaden verursacht, addiert den doppelten unmodifizierten Zaubergrad auf den Schaden. Zauber, die mehrere Ziele betreffen, verursachen bei jedem Ziel den zusätzlichen Schaden ein Mal, egal ob der Zauber seinen Schaden auf einen Schlag oder in mehreren Schüben verursacht (in letzterem Fall addiere den Schaden auf den ersten Treffer bei jedem Ziel). Ferner kann ein Zorniger Zauber gewirkt werden, während der Zauberkundige in Wut ist, dies umfasst auch den Kampfrausch des Barbaren und die Effekte von *Wut*. Ein solcher Zauber kann sogar dann gewirkt werden, wenn er eine Emotionskomponente erfordert. Der Zauberkundige erhält einen Situationsbonus von +2 auf Konzentrationswürfe und Würfe auf die Zauberstufe beim Wirken eines Zornigen Zaubers, sofern er erzürnt ist. Ein Zorniger Zauber erhöht den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers um 1 Grad.

Zusätzliche Heilende Berührung

Du kannst deine Heilende Berührung öfter einsetzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Heilende Berührung.

Vorteil: Du kannst Heilende Berührung zwei weitere Male am Tag einsetzen.

Zusätzliche Schulenfähigkeit

Du erhältst eine zusätzliche Schulenfähigkeit durch deine Paraphernalien.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schulenfähigkeit.

Vorteil: Du erlangst eine zusätzliche Schulenfähigkeit von der dir über deine gewählten Zauberschulen zugänglichen Liste. Du musst eine Fähigkeit wählen, deren Anforderungen du erfüllst.

Speziell: Du kannst dieses Talent ein Mal pro dir bekannter Zauberschule wählen (maximal sieben Mal mit der 18. Stufe). Du musst jedes Mal eine andere Schulenfähigkeit wählen. Solltest du eine Zauberschule mehrfach gewählt haben, kannst du eine Schulenfähigkeit pro Wahl dieser Schule wählen.

Zusätzliche Wilde Gabe

Du erhältst eine zusätzliche Wilde Gabe.

Voraussetzungen: Kinetikerstufe 6.

Vorteil: Du erhältst eine Wilde Gabe, deren Grad um wenigstens 2 Grade niedriger ist als die dir verfügbare Gabe mit dem höchsten Grad. Du kannst eine Wilde Infusionsgabe oder eine Wilde Nichtinfusionsgabe wählen, aber keine Wilde Geschoss- oder Verteidigungsgabe. Solltest du über das Klassenmerkmal Erweiterter Elementarfokus verfügen, kannst du eine Wilde Gabe eines deiner Elemente wählen, deren Grad wenigstens um 2 unter der höchstgradigen Gabe liegt, die du zu deinem Primärelement besitzt.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du musst dabei jedes Mal eine andere Wilde Gabe wählen.

Zusätzlicher Hypnotischer Trick

Du kannst deine Hypnotischen Tricks öfter einsetzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hypnotischer Trick.

Vorteil: Du kannst zwei zusätzliche Hypnotische Tricks am Tag einsetzen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind kumulativ.

Zusätzlicher Schulenfokus

Du verfügst über einen größeren Schulenfokus.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schulenfokus.

Vorteil: Du erhältst 2 zusätzliche Fokuspunkte.

4 Mentale Magie

„Ich halte die hinter uns auf.“ Rivani sprach nicht laut, sondern flüsterte die Worte direkt in Estras Geist. Ohne eine Antwort abzuwarten, wirkte sie ihren Zauber. Steine zerplatzten in der Gewölbedecke und regneten auf ihre Verfolger herab.

„Hübsch, meine Liebe, sehr hübsch.“ Estra machte das Zeichen des Bösen Blickes und der Krieger, der vor ihr gerade noch seine Axt gehoben hatte, fiel auf ein Knie. Zu ihrer Linken verfestigte ihr Phantom seine geisterhaften Arme gerade hinreichend, um einen weiteren Duergar fortzuschleudern. „Überlass den Rest mir und Honair. Er hat sich immer gut um den Müll gekümmert…“

Mentale Magie

Magier studieren uralte Bücher, um arkane Geheimnisse des Universums zu enthüllen, und Kleriker beten zu fernen Gottheiten, dass diese ihnen göttliche Macht verleihen. Es gibt aber noch eine dritte, weitaus esoterischere Art von Magie, welche mit dem Wesen und der Natur jeder Kreatur verbunden ist und den bewussten Verstand, die tiefsten Wünsche, die Lebenskraft der Seele und das Herz des Kosmos selbst erreicht. Diese dritte Art der Magie ist die Mentale Magie.

Mentalmagische Zauber funktionieren weitestgehend wie andere Zauber. Es ist eine andere Art von Magie und doch der arkanen und der göttlichen Magie ähnlich – viele Anwender dieser Kunst werden häufig mit arkanen oder göttlichen Zauberkundigen verwechselt. Metamagische Talente und andere Regeln, welche Zauber verändern oder auslösen können in der Regel auch mit mentalmagischen Zaubern eingesetzt werden (beachte aber hinsichtlich Ausnahmen und Unterschieden vor allem den Abschnitt „Komponenten"). Mentalmagiekundige werden nicht von Effekten betroffen, welche nur arkane oder göttliche Zauberkundige zum Ziel haben. Im Gegenzug können sie aber keine arkanen oder göttlichen Schriftrollen oder andere Gegenstände oder Talente nutzen, die der Beschreibung nach nur von arkanen oder göttlichen Zauberkundigen verwendet werden können.

Komponenten

Mentale Magie entspringt den besonderen Eigenschaften der Gesamtheit des Zauberkundigen statt arkanen Formeln oder Gebeten an göttliche Wesen. Daher besitzen mentale Zauber niemals Gestik oder verbale Komponenten und weisen nur teure materielle Komponenten auf, wo solche erforderlich sind. Mentale Zauber erfordern ausschließlich mentale Aktionen zum Wirken und können daher sogar angewandt werden, wenn der Zauberkundige im Haltegriffe oder gelähmt ist. Fokuskomponenten arbeiten mit mentalen Zaubern auf dieselbe Weise zusammen wie mit anderen Zaubern.

Wenn ein Zauber eine teure Materialkomponente erfordert, kann ein Mentalmagiekundiger stattdessen einen Gegenstand von hoher Bedeutung und einem Wert entsprechend oder höher der Kosten der Komponente des Zaubers verwenden. So könnte z.B. eine Spiritistin, die ihren Ehemann mittels *Tote erwecken* ins Leben zurückholen will, ihren Ehering im Wert von 5.000 GM als Materialkomponente des Zaubers verwenden.

Anstelle von Gestik und verbalen Komponenten haben alle mentalmagischen Zauber Komponenten, die auf das innere Wesen des Zauberkundigen zurückgreifen. Die beiden mentalmagischen Komponenten werden als Emotions- und Gedankenkomponenten bezeichnet. Sollte ein Zauber im Eintrag Komponenten Gestik verlangen, erfordert er eine Emotionskomponente, wenn er von einem Mentalmagiekundigen gewirkt wird, sollte er eine verbale Komponente verlangen, benötigt er stattdessen eine Gedankenkomponente, wenn ein Mentalmagiekundiger ihn wirkt. Mentalmagische Zauber, welche von nichtmentalmagiekundigen arkanen und göttlichen Magiekundigen gewirkt werden, verwenden die aufgeführten Gestik- und verbalen Komponenten.

Emotionskomponenten: Emotionskomponents repräsentieren einen bestimmten Gefühlszustand, der zum Wirken des Zaubers erforderlich ist. Ein Mentalmagiekundiger kontrolliert sein Verlangen, um sich auf die Energie des Zaubers zu konzentrieren und diese freizusetzen. Es ist nicht möglich, einen Zauber mit einer Emotionskomponente zu wirken, während der Zauberkundige unter einem nichtharmlosen Effekt der Kategorie Furcht oder Gefühl steht (die Zauberkategorie Gefühl wurde erstmals in den *Ausbauregeln: Magie* eingeführt). Selbst wenn die durch den Effekt hervorgerufene Emotion der zum Wirken des mentalmagischen Zaubers erforderlichen Emotion entsprechen sollte, hat der Zauberkundige nicht die notwendige Kontrolle über seine eigenen Wünsche und animalischen Impulse, was aber erforderlich ist, um eine Emotionskomponente beizusteuern.

Gedankenkomponenten: Gedankenkomponenten repräsentieren mentale Konstrukte, die für die Funktion des Zaubers des Zaubers erforderlich sind – um sich z.B. mittels *Bestiengestalt* in einen Wolf zu verwandeln, muss der Mentalmagiekundige sich den Wolf lebendig und im Detail vorstellen bis hin zum Geifer, der aus seinem Maul tropft. Gedankenkomponenten sind derart mental anspruchsvoll, dass Unterbrechungen und Ablenkungen zu einer echten Herausforderung werden. Der SG jedes Konzentrationswurfes für einen Zauber mit einer Gedankenkomponente steigt um 10. Ein Mentalmagiekundiger, welcher einen Zauber mit einer Gedankenkomponente wirkt, kann vor dem Wirken des Zaubers eine Bewegungsaktion nutzen, um sich zu zentrieren und dann den Standard-SG anstelle des erhöhten SG zu nutzen.

So wie zauberähnliche Fähigkeiten niemals Gestik- oder verbale oder Materialkomponenten erfordern, benötigen sie auch keine Emotions- oder Gedankenkomponenten. Ein Mentalmagiekundiger kann nur bei den Zauberkomponenten selbst Gestik- und verbale Komponenten mit Emotions- und Gedankenkomponenten ersetzen, nicht aber bei anderen Regelelementen, die sich auf Gestik- und verbale Komponenten beziehen. Er kann z.B. nicht das Talent Lautlos zaubern nutzen, um die Gedankenkomponente eines Zaubers zu ignorieren. Die neuen Talente Intuitiver Zauber und Logischer Zauber erfüllen ähnliches Funktionen für diese Komponenten; du findest sie in Kapitel 3.

Schwächere Zauberversionen

Einige mentalmagische Zauber können in schwächeren Versionen gewirkt werden. Dies bedeutet, dass der Zauberkundige sie mit dem ihm bekannten Zaubergrad wirken kann oder als Version niedrigeren Zaubergrades, wobei er einen entsprechenden Zauberplatz aufwendet. Wenn ein Zauberkundiger einen Zauber als schwächere Version wirkt, wird dieser genau wie die Version des niedrigeren Grades behandelt bei der Bestimmung des Effektes, des SG des Rettungswurfes und anderer Variablen. Wenn z.B. ein Mentalmagiekundiger zur Liste ihm bekannter Zauber *Egopeitsche III* hinzufügt, kann er den Zauber als *Egopeitsche I, II* oder *III* wirken. Wirkt er ihn als *Egopeitsche I*, wird der Zauber exakt wie diese Version des Zaubers behandelt, nutzt den Text und den SG des Rettungswurfes von *Egopeitsche I* und erfordert zum Wirken einen Zauberplatz des 3. Grades.

Wenn ein spontaner Zauberkundiger einen Zauber zur Liste der ihm bekannten Zauber hinzufügt, der als schwächere Zauberversion gewirkt werden kann, kann er augenblicklich einen Zauber anstelle aller Versionen des Zaubers mit niedrigerem Grad erlernen, die ihm schon bekannt sind. Im Grunde tauscht er die früheren Versionen gegen Zauber des jeweils selben Grades von seiner Zauberliste aus.

Zauberlisten

Viele Zauber in diesem Band unterstützen nicht nur die neuen okkulten Klassen, sondern erscheinen auch auf den Zauberlisten bereits existenter Klassen. Diese Zauber werden von arkanen Zauberkundigen als arkane Zauber und von göttlichen Zauberkundigen als göttliche Zauber gewirkt. Die folgenden Listen fassen die neuen Zauber in diesem Buch nach Klassen und Zaubergraden zusammen. Ein hochgestelltes „F" oder „M" am Ende eines Namens verweist auf eine Fokus- oder Materialkomponente, die normalerweise nicht in einem Materialkomponentenbeutel enthalten ist.

Reihenfolge: Diese Listen stellen die Zauber namentlich in alphabetischer Reihenfolge vor. Eine Ausnahme besteht dabei, wenn der Name eines Zaubers mit „Schwächerer", „Mächtiger" oder „Massen-" beginnt oder auf andere Weise eng mit einem Zauber ähnlichen Namens verbunden ist. In diesem Fall wird er nach dem Zauberstammwort alphabetisiert.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel" bedeutet hinsichtlich Effekten, die eine bestimmte Anzahl an Trefferwürfeln an Kreaturen betreffen, dasselbe wie „Charakterstufe".

Zauberstufe: Macht und Effekt eines Zaubers hängen oft von der Zauberstufe ab. Dabei handelt es sich um die Klassenstufe des Zauberwirkenden. Das Wort „Stufe" in der Kurzbeschreibung bezieht sich immer auf die Zauberstufe.

Kreaturen und Charaktere: „Kreatur" und „Charakter" werden in den Kurzbeschreibungen austauschbar genutzt.

Alchemistenzauber

Alchemistenzauber des 2. Grades

Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.

Alchemistenzauber des 3. Grades

Schnelle Erinnerung: Erinnere dich schnell an alles, was du zu einem Thema weißt.

Antipaladinzauber

Antipaladinzauber des 1. Grades

Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.

Antipaladinzauber des 2. Grades

Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Antipaladinzauber des 4. Grades

Hass anfachen: Lässt Kreaturen eine Kreaturenart hassen.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.

Bardenzauber

Bardenzauber des 1. Grades

Déjà Vu: Lässt eine Kreatur ihre Handlungen wiederholen.
Quintessenz: Verschleiert alle Schäden oder Schwachstellen einer Kreatur oder eines Gegenstandes.
Wertloser Anschein: Lässt einen Gegenstand wertlos erscheinen.

Bardenzauber des 2. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Ansteckender Eifer: Verleiht Boni und temporäre Trefferpunkte, die sich von Kreatur zu Kreatur verbreiten.
Brabbeln: Das Ziel leidet unter Übelkeit und nahe Kreaturen werden fasziniert.
Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Mentaler Block: Hindert das Ziel am Einsatz seiner Fertigkeitsränge, Zauber, Talente und Fähigkeiten.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Paranoia: Das Ziel wird allen Kreaturen gegenüber feindselig.
Traumschrecken: Lenke das Ziel mit einer Kreatur aus seinen Albträumen ab und erschöpfe es.

Bardenzauber des 3. Grades

Schnelle Erinnerung: Erinnere dich schnell an alles, was du zu einem Thema weißt.

Bardenzauber des 4. Grades

Traumschrecken, Mächtiger: Wie *Traumschrecken* plus ST-Schaden.

Bardenzauber des 5. Grades

Erinnerung unterdrücken: Entferne eine Information aus deinem Gedächtnis.
Unerschütterlicher Eifer: Verleiht Vorteile auf neue Versuche nach misslungenen Würfen und schützt vor Furcht- und Gefühleffekten.

Bardenzauber des 6. Grades

Rat der Träumer: Kommuniziere mit mehreren schlafenden Kreaturen.
Träume lesen: Lies die Gedanken einer träumenden Kreatur.

Druidenzauber

Druidenzauber des 3. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.

Druidenzauber des 6. Grades

Urzeitliche Rückverwandlung: Macht eine Kreatur tierhaft und unintelligent.

Hexenzauber

Hexenzauber des 2. Grades

Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.
Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Paranoia: Das Ziel wird allen Kreaturen gegenüber feindselig.

Hexenzauber des 3. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Brabbeln: Das Ziel leidet unter Übelkeit und nahe Kreaturen werden fasziniert.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.

Hexenzauber des 4. Grades

Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Geist austreiben: Füge einer Spukerscheinung oder Geisterkreatur 1W6 Schadenspunkte pro Stufe zu und mache sie wankend.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren

Hexenzauber des 5. Grades

Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.

Hexenzauber des 6. Grades

Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Hexenzauber des 7. Grades

Gegenstand in Besitz nehmen, Mächtiges: Wie *Gegenstand in Besitz nehmen*, der Gegenstand ist aber mächtiger und du kannst ein Konstrukt in Besitz nehmen.
Leid entfernen: Entferne ein Leiden und verleihe es einer anderen Kreatur.
Schattengestalt: Verwandle deinen Körper in einen lebenden Schatten.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.
Urzeitliche Rückverwandlung: Macht eine Kreatur tierhaft und unintelligent.

Hexenzauber des 8. Grades

Besessenheit, Mächtige: Wie *Besessenheit*, aber dein Körper verschwindet.

Hexenmeister-/Magierzauber

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades

Déjà Vu: Lässt eine Kreatur ihre Handlungen wiederholen.
Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.
Quintessenz: Verschleiere alle Schäden oder Schwachstellen einer Kreatur oder eines Gegenstandes.
Wertloser Anschein: Lässt einen Gegenstand wertlos erscheinen.

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades

Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.
Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Paranoia: Das Ziel wird allen Kreaturen gegenüber feindselig.

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Ansteckender Eifer: Verleiht Boni und temporäre Trefferpunkte, die sich von Kreatur zu Kreatur verbreiten.
Brabbeln: Das Ziel leidet unter Übelkeit und nahe Kreaturen werden fasziniert.
Ektoplasmatische Schlinge: Ein Ektoplasmafaden ergreift eine Kreatur und fesselt sie an dich.
Geistebene aufspüren: Nimm die Gegenwart und Eigenschaften von Geistebenen wahr.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.
Traumschrecken: Lenke das Ziel mit einer Kreatur aus seinen Albträumen ab und erschöpfe es.

Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades

Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Geist austreiben: Füge einer Spukerscheinung oder Geisterkreatur 1W6 Schadenspunkte pro Stufe zu und mache sie wankend.
Geistebenenzugang: Erschaffe ein Portal, das es erlaubt, eine Geistebene zu betreten und zu verlassen.
Schnelle Erinnerung: Erinnere dich schnell an alles, was du zu einem Thema weißt.
Telekinetisches Kampfmanöver: Führe ein telekinetisches Kampfmanöver durch.
Thaumaturgischer Kreis: Wie *Schutzkreis*, betrifft aber ein Volk von Externaren oder eine nicht gesinnungsbezogene Unterart.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren
Verstand auslöschen: Lösche einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles und verleihe negative Stufen.

Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades

Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Ektoplasmawand: Eine Wand aus Geistern versperrt auf der Materiellen Ebene und auf der Ätherebene den Weg und verursacht Furcht.
Gedankengespür: Nimm automatisch nahe, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen wahr.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Geistebene erschaffen: Forme eine Geistebene.
Pergamentschwarm M: Pergamentfetzen verursachen 1W6 Schadenspunkte pro Stufe und übermitteln einen Zaubereffekt, solltest du eine Zauberschriftrolle zerreißen.
Sonde: Erlange Antworten aus den Erinnerungen des Zieles.
Traumschrecken, Mächtiger: Wie *Traumschrecken*, plus ST-Schaden.
Zäher Aether: Erschaffe eine Ebenenüberschneidung, welche die Bewegung verlangsamt, Mali auf RK und Reflexwürfe erzeugt und Fernkampfangriffen eine Fehlschlagschance verleiht.

Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades

Schädel sprengen: Lass den Kopf einer Kreatur mit 20 TP oder weniger explodieren und verursache Schaden in 3 m Radius um die Kreatur.
Schützende Geistebene: Vollziehe eine umfangreiche mentale Anstrengung in einer privaten Geistebene.
Telepathie: Kommuniziere mental mit Kreaturen innerhalb von 30 m.
Träume lesen: Lies die Gedanken einer träumenden Kreatur.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades

Gegenstand in Besitz nehmen, Mächtiges: Wie *Gegenstand in Besitz nehmen*, der Gegenstand ist aber mächtiger und du kannst ein Konstrukt in Besitz nehmen.
Geistebene erschaffen, Mächtiges: Wie *Geistebene erschaffen*, betrifft aber mehr Kreaturen, hat eine höhere Wirkungsdauer und gestattet magische Veränderungen.
Konstrukt erwecken M: Verleihe einem Konstrukt menschenähnliche Intelligenz.
Rat der Träumer: Kommuniziere mit mehreren schlafenden Kreaturen.
Retrokognition: Erlange mentale Eindrücke vergangener Ereignisse an einem Ort.
Schattengestalt: Verwandle deinen Körper in einen lebenden Schatten.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.

Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades

Besessenheit, Mächtige: Wie *Besessenheit*, aber dein Körper verschwindet.

Hexenmeister-/Magierzauber des 9. Grades

Bilokation: Existiere an zwei Orten zugleich.

Inquisitorenzauber

Inquisitorenzauber des 2. Grades

Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.
Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Inquisitorenzauber des 3. Grades

Ansteckender Eifer: Verleiht Boni und temporäre Trefferpunkte, die sich von Kreatur zu Kreatur verbreiten.

Inquisitorenzauber des 4. Grades

Thaumaturgischer Kreis: Wie *Schutzkreis*, betrifft aber ein Volk von Externaren oder eine nicht gesinnungsbezogene Unterart.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.

Inquisitorenzauber des 5. Grades

Hass anfachen: Lässt Kreaturen eine Kreaturenart hassen.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.

Inquisitorenzauber des 6. Grades

Unerschütterlicher Eifer: Verleiht Vorteile auf neue Versuche nach misslungenen Würfen und schützt vor Furcht- und Gefühleffekten.

Kampfmaguszauber

Kampfmaguszauber des 2. Grades

Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.

Kampfmaguszauber des 3. Grades

Ektoplasmatische Schlinge: Ein Ektoplasmafaden ergreift eine Kreatur und fesselt sie an dich.

Kampfmaguszauber des 4. Grades

Ätherische Fäuste: Deine Klauen, Waffenlosen Schläge und Berührungszauber betreffen ätherische Kreaturen.
Telekinetisches Kampfmanöver: Führe ein telekinetisches Kampfmanöver durch.

Kampfmaguszauber des 5. Grades

Pergamentschwarm[M]: Pergamentfetzen verursachen 1W6 Schadenspunkte pro Stufe und übermitteln einen Zaubereffekt, solltest du eine Zauberschriftrolle zerreißen.

Kampfmaguszauber des 6. Grades

Schädel sprengen: Lass den Kopf einer Kreatur mit 20 TP oder weniger explodieren und verursache Schaden in 3 m Radius um die Kreatur.

Klerikerzauber

Klerikerzauber des 2. Grades

Geist besänftigen: Verzögere feindselige Handlung einer Spukerscheinung oder eines körperlosen Untoten.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.

Klerikerzauber des 3. Grades

Ansteckender Eifer: Verleiht Boni und temporäre Trefferpunkte, die sich von Kreatur zu Kreatur verbreiten.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.

Klerikerzauber des 4. Grades

Thaumaturgischer Kreis: Wie *Schutzkreis*, betrifft aber ein Volk von Externaren oder eine nicht gesinnungsbezogene Unterart.

Klerikerzauber des 5. Grades

Ektoplasmawand: Eine Wand aus Geistern versperrt auf der Materiellen Ebene und auf der Ätherebene den Weg und verursacht Furcht.
Geist herbeirufen: Zwingt den Geist einer Kreatur zur Manifestation.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.

Klerikerzauber des 7. Grades

Konstrukt erwecken[M]: Verleihe einem Konstrukt menschenähnliche Intelligenz.

Mediumzauber

Mediumzauber des Grades 0

Plappernde Leiche: Lässt eine Leiche plappern.
Psychometrischen Gegenstand entdecken: Finde mentalmagisch aufgeladene Gegenstände.

Mediumzauber des 1. Grades

Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.
Gegenstand aufladen: Erfülle einen Gegenstand mit mentaler Energie und einer Geschichte seiner Besitzer.
Gegenstand lesen: Lies auf einem Gegenstand hinterlassene mentale Abdrücke.
Geist besänftigen: Verzögere feindselige Handlung einer Spukerscheinung oder eines körperlosen Untoten.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Paranoia: Das Ziel wird allen Kreaturen gegenüber feindselig.
Plötzliche Erkenntnis: Erhalte einen Bonus von +8 auf IN, WE oder CH für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang benommen.
Quintessenz: Verschleiere alle Schäden oder Schwachstellen einer Kreatur oder eines Gegenstandes.
Traumschrecken: Lenke das Ziel mit einer Kreatur aus seinen Albträumen ab und erschöpfe es.
Wertloser Anschein: Lässt einen Gegenstand wertlos erscheinen.

Mediumzauber des 2. Grades

Aura analysieren: Lies die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Geist austreiben: Füge einer Spukerscheinung oder Geisterkreatur 1W6 Schadenspunkte pro Stufe zu und mache sie wankend.
Geistebene aufspüren: Nimm die Gegenwart und Eigenschaften von Geistebenen wahr.
Geistesduell beginnen: Beginne ein Geistduell mit einer anderen Kreatur.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Kognitive Blockade: Addiere eine Gedankenkomponente zu allen Zaubern des Ziels.
Plazeboeffekt: Unterdrücke vorübergehend ein Leiden oder einen Zustand.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.
Schnelle Erinnerung: Erinnere dich schnell an alles, was du zu einem Thema weißt.

Traumschrecken, Mächtiger: Wie *Traumschrecken*, plus ST-Schaden.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren
Verschlossene Lebenskraft: Hindert eine Kreatur daran, Lebensenergie von oder zu anderen zu übertragen.

Mediumzauber des 3. Grades

Aura verändern: Maskiere die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Eindrücke tilgen: Lösche auf einem Gegenstand befindliche mentale Eindrücke.
Geist herbeirufen: Zwingt den Geist einer Kreatur zur Manifestation.
Geistebenenzugang: Erschaffe ein Portal, das es erlaubt, eine Geistebene zu betreten und zu verlassen.
Mentale Sprengfalle: Platziere eine Falle auf einem Gegenstand, die einer Kreatur bei Berührung geistigen Schaden zufügt.
Retrokognition: Erlange mentale Eindrücke vergangener Ereignisse an einem Ort.
Sonde: Erlange Antworten aus den Erinnerungen des Zieles.
Thaumaturgischer Kreis: Wie *Schutzkreis*, betrifft aber ein Volk von Externaren oder eine nicht gesinnungsbezogene Unterart.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Mediumzauber des 4. Grades

Emotionale Klinge: Verleihe einer Waffe *Geisterhafte Berührung* und eine andere emotionsgebundene Eigenschaft.
Fernsicht: Erlange mentale Eindrücke von einem fernen Ort.
Gedankengespür: Nimm automatisch nahe, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen wahr.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Geist einfangen: Setze eine körperlose Kreatur oder eine Spukerscheinung in einem Spiegel fest.
Geistebene erschaffen: Forme eine Geistebene.
Rat der Träumer: Kommuniziere mit mehreren schlafenden Kreaturen.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.
Telepathie: Kommuniziere mental mit Kreaturen innerhalb von 30 m.
Träume lesen: Lies die Gedanken einer träumenden Kreatur.
Verstand auslöschen: Lösche einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles und verleihe negative Stufen.

Mentalistenzauber

Mentalistenzauber des Grades 0

Plappernde Leiche: Lässt eine Leiche plappern.
Psychometrischen Gegenstand entdecken: Finde mentalmagisch aufgeladene Gegenstände.
Telekinetisches Geschoss: Schleudere einen Gegenstand telekinetisch und füge Ziel und Gegenstand je 1W6 Schadenspunkte zu.

Mentalistenzauber des 1. Grades

Adrenalinschub: Erhalte einen Bonus von +8 auf ST, DE oder KO für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang erschöpft.
Déjà Vu: Lässt eine Kreatur ihre Handlungen wiederholen.
Gedankenecho: Ersetze oberflächliche Gedanken mit einem mentalen Echo.
Gedankenstoß I: Füge 1W6 Schadenspunkte pro Stufe auf mentalem Wege zu.
Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.
Gegenstand aufladen: Erfülle einen Gegenstand mit mentaler Energie und einer Geschichte seiner Besitzer.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Plötzliche Erkenntnis: Erhalte einen Bonus von +8 auf IN, WE oder CH für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang benommen.
Quintessenz: Verschleiere alle Schäden oder Schwachstellen einer Kreatur oder eines Gegenstandes.
Teleempathische Projektion: Verändere die Einstellung des Zieles oder verleihe denen Boni, die mit ihm interagieren.
Wertloser Anschein: Lässt einen Gegenstand wertlos erscheinen.

Mentalistenzauber des 2. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Es-Aufstachelung I: Verwirre eine Kreatur für die Dauer deiner Konzentration +1 Runde.
Falsche Eindrücke erzeugen: Verankere falsche mentale Eindrücke in einem Gegenstand.
Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Gedankenschild I: Erlange als Augenblickliche Aktion einen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.
Gedankenstoß II: Wie *Gedankenstoß I*, aber verursache 1W8 Schadenspunkte pro Stufe (Maximum 5W8).
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Gegenstand lesen: Lies auf einem Gegenstand hinterlassene mentale Abdrücke.
Geistebene aufspüren: Nimm die Gegenwart und Eigenschaften von Geistebenen wahr.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.
Geistesduell beginnen: Beginne ein Geistduell mit einer anderen Kreatur.

Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Mentale Barriere I: Erhalte einen Schildbonus von +4 auf deine RK und widerstehe *Gedankenstoß* für 1 Runde als Augenblickliche Aktion.
Mentaler Block: Hindert das Ziel am Einsatz seiner Fertigkeitsränge, Zauber, Talente und Fähigkeiten.
Paranoia: Das Ziel wird allen Kreaturen gegenüber feindselig.
Plazeboeffekt: Unterdrücke vorübergehend ein Leiden oder einen Zustand.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.
Schnelle Erinnerung: Erinnere dich schnell an alles, was du zu einem Thema weißt.
Traumschrecken: Lenke das Ziel mit einer Kreatur aus seinen Albträumen ab und erschöpfe es.

Mentalistenzauber des 3. Grades

Ansteckender Eifer: Verleiht Boni und temporäre Trefferpunkte, die sich von Kreatur zu Kreatur verbreiten.
Aura analysieren: Lies die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Brabbeln: Das Ziel leidet unter Übelkeit und nahe Kreaturen werden fasziniert.
Egopeitsche I: Verleihe einer Kreatur einen Malus von -2 auf IN, WE oder CH und mache sie für 1 Runde wankend.
Ektoplasmatische Schlinge: Ein Ektoplasmafaden ergreift eine Kreatur und fesselt sie an dich.
Emotionsblockade: Füge allen Zaubern des Zieles eine Emotionskomponente hinzu.
Es-Aufstachelung II: Wie *Es-Aufstachelung I*, betrifft aber zwei Kreaturen und hat einen stärkeren Verwirrungseffekt.
Gedankenschild II: Wie *Gedankenschild I*, aber +6 auf Willenswürfe.
Gedankenstoß III: Wie *Gedankenstoß II*, aber verursacht maximal 10W8 Schadenspunkte.
Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Geist austreiben: Füge einer Spukerscheinung oder Geisterkreatur 1W6 Schadenspunkte pro Stufe zu und mache sie wankend.
Geistebenenzugang: Erschaffe ein Portal, das es erlaubt, eine Geistebene zu betreten und zu verlassen.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Kognitive Blockade: Addiere eine Gedankenkomponente zu allen Zaubern des Ziels.
Mentale Barriere II: Wie *Mentale Barriere I*, aber +6 auf RK.
Mentale Sprengfalle: Platziere eine Falle auf einem Gegenstand, die einer Kreatur bei Berührung geistigen Schaden zufügt.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.
Synaptischer Impuls: Betäube Kreaturen in einem 9 m-Radius.
Synästhesie: Kreatur bewegt sich mit 1/2 Bewegungsrate und hat Probleme beim Zauberwirken.
Telekinetisches Kampfmanöver: Führe ein telekinetisches Kampfmanöver durch.

Mentalistenzauber des 4. Grades

Aura verändern: Maskiere die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Egopeitsche II: Wie *Egopeitsche I*, aber mit einem Malus von –4 und für 1W4 Runden wankend.
Es-Aufstachelung III: Wie *Es-Aufstachelung I*, aber betrifft drei Kreaturen und hat einen stärkeren Verwirrungseffekt.
Gedankengespür: Nimm automatisch nahe, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen wahr.
Gedankenschild III: Wie *Gedankenschild I*, aber +8 auf Willenswürfe und betäubt Kreaturen für 1 Runde, die deine Gedanken lesen.
Gedankenstoß IV: Wie *Gedankenstoß II*, aber maximal 15W8 Schadenspunkte und Ziel 1 Runde erschöpft.
Geistebene erschaffen: Forme eine Geistebene.
Intellektfeste I: Unterdrücke Furcht- und Gefühlseffekte in einem 6 m-Radius als Augenblickliche Aktion.
Mentale Barriere III: Wie *Mentale Barriere I*, aber +8 auf RK.
Sonde: Erlange Antworten aus den Erinnerungen des Zieles.
Synaptisches Chaos: Hindere ein Ziel am Kommunizieren und lass es zufällig agieren.
Traumschrecken, Mächtiger: Wie *Traumschrecken*, plus ST-Schaden.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren
Verstand auslöschen: Lösche einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles und verleihe negative Stufen.
Zäher Aether: Erschaffe eine Ebenenüberschneidung, welche die Bewegung verlangsamt, Mali auf RK und Reflexwürfe erzeugt und Fernkampfangriffen eine Fehlschlagschance verleiht.

Mentalistenzauber des 5. Grades

Aetherische Splitter: Fülle einen Bereich mit unsichtbaren Scherben, welche die Bewegungsrate senken und Kreaturen Schaden zufügen.
Ätherkokon: Verhülle dein bewusstloses Selbst in einem Kokon auf der Ätherebene.
Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Egopeitsche III: Wie *Egopeitsche I*, aber mit einem Malus von –6 und Wankend für 1W6 Runden.
Eindrücke tilgen: Lösche auf einem Gegenstand befindliche mentale Eindrücke.
Ektoplasmawand: Eine Wand aus Geistern versperrt auf der Materiellen Ebene und auf der Ätherebene den Weg und verursacht Furcht.
Es-Aufstachelung IV: Wie *Es-Aufstachelung I*, betrifft aber vier Kreaturen und du wählst den Verwirrungseffekt.
Fernsicht: Erlange mentale Eindrücke von einem fernen Ort.
Gedankenschild IV: Wie *Gedankenschild III*, aber betäubt für 1W4 Runden und du widerstehst *Verstand zermalmen*-Zaubern.
Gedankenstoß V: Wie *Gedankenstoß IV*, aber Ziel ist für 1 Runde erschöpft oder entkräftet.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Geist einfangen: Setze eine körperlose Kreatur oder eine Spukerscheinung in einem Spiegel fest.

Intellektfeste II: Wie *Intellektfeste I*, plus reduziert den Schaden durch geistesbeeinflussende Zauber.
Mentale Barriere IV: Wie *Mentale Barriere III*, plus 25% Chance, Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe zu vereiteln.
Retrokognition: Erlange mentale Eindrücke vergangener Ereignisse an einem Ort.
Schädel sprengen: Lass den Kopf einer Kreatur mit 20 TP oder weniger explodieren und verursache Schaden in 3 m Radius um die Kreatur.
Schützende Geistebene: Vollziehe eine umfangreiche mentale Anstrengung in einer privaten Geistebene.
Synapsenüberladung: Verursache 1W6 Schadenspunkte pro Stufe und mache das Ziel für 1 Minute wankend.
Synaptischer Impuls, Mächtiger: Wie *Synaptischer Impuls*, aber für 1W4 Runden.
Telepathie: Kommuniziere geistig mit Kreaturen innerhalb von 30 m.
Träume lesen: Lies die Gedanken einer träumenden Kreatur.
Turm des Eisernen Willens I: Verleihe als Augenblickliche Aktion Kreaturen in einem 3 m-Radius Zauberresistenz gegen Mentalmagie und geistesbeeinflussende Effekte.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.
Verstand zermalmen I: Mach ein Ziel Kränkelnd und Sterbend oder füge ihm bei gelungenem Rettungswurf 3W6 +1 Schadenspunkt pro Stufe zu.

Mentalistenzauber des 6. Grades

Egopeitsche IV: Wie *Egopeitsche I*, aber mit einem Malus von –8 und für 1W8 Runden wankend.
Erinnerung unterdrücken: Entferne eine Information aus deinem Gedächtnis.
Gedankenschild V: Wie *Gedankenschild IV*, währt aber 1 Runde pro Stufe.
Gedankenstoß VI: Wie *Gedankenstoß IV*, aber maximal 20W8 Schadenspunkte und das Ziel ist für 1 Runde entkräftet und betäubt.
Gegenstand in Besitz nehmen, Mächtiges: Wie *Gegenstand in Besitz nehmen*, der Gegenstand ist aber mächtiger und du kannst ein Konstrukt in Besitz nehmen.
Geistebene erschaffen, Mächtiges: Wie *Geistebene erschaffen*, betrifft aber mehr Kreaturen, hat eine höhere Wirkungsdauer und gestattet magische Veränderungen.
Hass anfachen: Lässt Kreaturen eine Kreaturenart hassen.
Intellektfeste III: Wie *Intellektfeste II*, plus entferne Teile von Furcht- und Gefühlseffekten.
Konstrukt erwecken[M]: Verleihe einem Konstrukt menschenähnliche Intelligenz.
Körperlose Ketten: Verwickle körperlose Kreaturen in den Ringkampf und verursache 1W8 + IN-Modifikator an Schaden.
Leid entfernen: Entferne ein Leiden und verleihe es einer anderen Kreatur.
Mentale Barriere V: Wie *Mentale Barriere III*, plus 50% Chance, Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe zu vereiteln.
Psychische Chirurgie[M]: Heile sämtlichen IN-, WE- und CH-Entzug und -Schaden plus entferne andere geistige Leiden und Zustände.
Rat der Träumer: Kommuniziere mit mehreren schlafenden Kreaturen.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.
Traumreise: Reise in die Dimension der Träume, um die Träume einer bestimmten Kreatur zu betreten und sie in der Nähe des Schläfers wieder zu verlassen.
Turm des Eisernen Willens II: Wie *Turm des Eisernen Willens I*, währt aber 2 Runden.
Urzeitliche Rückverwandlung: Macht eine Kreatur tierhaft und unintelligent.
Verstand zermalmen II: Wie *Verstand zermalmen I*, verursacht bei gelungenem Rettungswurf aber 5W6 + 1 Schadenspunkt pro Stufe und ist schwerer zu widerstehen.

Mentalistenzauber des 7. Grades

Ätherfalle: Wie *Ätherkokon*, kann aber eine unwillige Kreatur betreffen.
Egopeitsche V: Wie *Egopeitsche I*, aber mit einem Malus von –10 und wankend für 1W10 Runden.
Ektoplasmatische Eruption: Verursache 6W6 Schadenspunkte und verstricke Kreaturen in einem 9 m-Radius und stoße ätherische und körperlose Kreaturen auf die Materielle Ebene.
Synästhesie, Massen-: Wie *Synästhesie*, betrifft aber mehrere Kreaturen.
Turm des Eisernen Willens III: Wie *Turm des Eisernen Willens I*, währt aber 3 Runden.
Unerschütterlicher Eifer: Verleiht Vorteile auf neue Versuche nach misslungenen Würfen und schützt vor Furcht- und Gefühleffekten.
Verstand zermalmen III: Wie *Verstand zermalmen I*, verursacht bei gelungenem Rettungswurf aber 7W6 + 1 Schadenspunkt pro Stufe und ist schwerer zu widerstehen.

Mentalistenzauber des 8. Grades

Besessenheit, Mächtige: Wie *Besessenheit*, aber dein Körper verschwindet.
Bilokation: Existiere an zwei Orten zugleich.
Turm des Eisernen Willens IV: Wie *Turm des Eisernen Willens I*, währt aber 4 Runden.
Verstand zermalmen IV: Wie *Verstand zermalmen I*, verursacht bei gelungenem Rettungswurf aber 9W6 + 1 Schadenspunkt pro Stufe und gewährt keinen Zähigkeitswurf bei Hälfte der TP oder weniger.

Mentalistenzauber des 9. Grades

Akasha-Vorlage: Speichere eine Kopie deines Körpers in der Akasha-Aufzeichnung und stelle dich im Falle deines Todes aus dieser Form wieder her.
Geistiges Abbild: Erschaffe eine perfekte Illusion deiner selbst, welche körperlos und imstande ist, mentalmagische Zauber wirken, und wechsle nach Belieben zwischen ihr und deinem Leib.
Geteilter Verstand: Teile deinen Verstand auf, so dass du Willens- und Intelligenzwürfe zwei Mal ablegen und zusätzliche mentale Handlungen ausführen kannst.
Mikrokosmos: Setze Kreaturen dauerhaft in einer verhüllten Geistebene fest, während ihre Leiber in der realen Welt langsam verfallen.

Telekinetischer Sturm: Verursache 1W6 Schadenspunkte pro Stufe plus Benommenheit und Betäubung in einem 12 m-Radius.
Traumgefährt: Wie *Traumreise*, aber mit höherer Flexibilität und imstande, mehr Kreaturen zu betreffen.
Turm des Eisernen Willens V: Wie *Turm des Eisernen Willens I*, aber währt 5 Runden.
Verstand tauschen, Mächtiges[M]: Tausche mit einer anderen Kreatur permanent den Verstand.
Verstand zermalmen V: Wie *Verstand zermalmen IV*, verursacht bei gelungenem Rettungswurf aber 11W6 + 1 Schadenspunkt pro Stufe.

Mesmeristenzauber

Mesmeristenzauber des Grades 0

Psychometrischen Gegenstand entdecken: Finde mentalmagisch aufgeladene Gegenstände.

Mesmeristenzauber des 1. Grades

Adrenalinschub: Erhalte einen Bonus von +8 auf ST, GE oder KO für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang erschöpft.
Déjà Vu: Lässt eine Kreatur ihre Handlungen wiederholen.
Gedankenecho: Ersetze oberflächliche Gedanken mit einem mentalen Echo.
Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.
Gegenstand aufladen: Erfülle einen Gegenstand mit mentaler Energie und einer Geschichte seiner Besitzer.
Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Mentaler Block: Hindert das Ziel am Einsatz seiner Fertigkeitsränge, Zauber, Talente und Fähigkeiten.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Paranoia: Das Ziel wird allen Kreaturen gegenüber feindselig.
Plötzliche Erkenntnis: Erhalte einen Bonus von +8 auf IN, WE oder CH für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang benommen.
Quintessenz: Verschleiere alle Schäden oder Schwachstellen einer Kreatur oder eines Gegenstandes.
Teleempathische Projektion: Verändere die Einstellung des Zieles oder verleihe denen Boni, die mit ihm interagieren.
Wertloser Anschein: Lässt einen Gegenstand wertlos erscheinen.

Mesmeristenzauber des 2. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Brabbeln: Das Ziel leidet unter Übelkeit und nahe Kreaturen werden fasziniert.
Emotionsblockade: Füge allen Zaubern des Zieles eine Emotionskomponente hinzu.
Falsche Eindrücke erzeugen: Verankere falsche mentale Eindrücke in einem Gegenstand.
Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Gedanken vorausahnen: Erhalte steigende Boni auf RK, Angriffs- und Schadenswürfe gegen eine Kreatur.
Gegenstand lesen: Lies auf einem Gegenstand hinterlassene mentale Abdrücke.
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Geistebene aufspüren: Nimm die Gegenwart und Eigenschaften von Geistebenen wahr.
Geistesduell beginnen: Beginne ein Geistduell mit einer anderen Kreatur.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Kognitive Blockade: Addiere eine Gedankenkomponente zu allen Zaubern des Ziels.
Plazeboeffekt: Unterdrücke vorübergehend ein Leiden oder einen Zustand.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.
Traumschrecken: Lenke das Ziel mit einer Kreatur aus seinen Albträumen ab und erschöpfe es.

Mesmeristenzauber des 3. Grades

Aura analysieren: Lies die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Aura verändern: Maskiere die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Geistebenenzugang: Erschaffe ein Portal, das es erlaubt, eine Geistebene zu betreten und zu verlassen.
Mentale Sprengfalle: Platziere eine Falle auf einem Gegenstand, die einer Kreatur bei Berührung geistigen Schaden zufügt.
Synaptischer Impuls: Betäube Kreaturen in einem 9 m-Radius.
Synaptisches Chaos: Hindere ein Ziel am Kommunizieren und lass es zufällig agieren.
Synästhesie: Kreatur bewegt sich mit 1/2 Bewegungsrate und hat Probleme beim Zauberwirken.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.
Traumschrecken, Mächtiger: Wie *Traumschrecken*, plus ST-Schaden.

Mesmeristenzauber des 4. Grades

Eindrücke tilgen: Lösche auf einem Gegenstand befindliche mentale Eindrücke.
Gedankengespür: Nimm automatisch nahe, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen wahr.
Geistebene erschaffen: Forme eine Geistebene.
Sonde: Erlange Antworten aus den Erinnerungen des Zieles.
Synapsenüberladung: Verursache 1W6 Schadenspunkte pro Stufe und mache das Ziel für 1 Minute wankend.
Synaptischer Impuls, Mächtiger: Wie *Synaptischer Impuls*, aber für 1W4 Runden.
Telepathie: Kommuniziere mental mit Kreaturen innerhalb von 30 m.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren
Verstand auslöschen: Lösche einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles und verleihe negative Stufen.

Mesmeristenzauber des 5. Grades

Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Erinnerung unterdrücken: Entferne eine Information aus deinem Gedächtnis.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Hass anfachen: Lässt Kreaturen eine Kreaturenart hassen.
Psychische Chirurgie[M]: Heile sämtlichen IN-, WE- und CH-Entzug und -Schaden plus entferne andere geistige Leiden und Zustände.
Rat der Träumer: Kommuniziere mit mehreren schlafenden Kreaturen.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.
Schützende Geistebene: Vollziehe eine umfangreiche mentale Anstrengung in einer privaten Geistebene.
Synästhesie, Massen-: Wie *Synästhesie*, betrifft aber mehrere Kreaturen.
Träume lesen: Lies die Gedanken einer träumenden Kreatur.
Urzeitliche Rückverwandlung: Macht eine Kreatur tierhaft und unintelligent.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Mesmeristenzauber des 6. Grades

Geistebene erschaffen, Mächtiges: Wie *Geistebene erschaffen*, betrifft aber mehr Kreaturen, hat eine höhere Wirkungsdauer und gestattet magische Veränderungen.
Traumreise: Reise in die Dimension der Träume, um die Träume einer bestimmten Kreatur zu betreten und sie in der Nähe des Schläfers wieder zu verlassen.

Okkultistenzauber

Okkultistenzauber des Grades 0

Plappernde Leiche: Lässt eine Leiche plappern.
Psychometrischen Gegenstand entdecken: Finde mentalmagisch aufgeladene Gegenstände.
Telekinetisches Geschoss: Schleudere einen Gegenstand telekinetisch und füge Ziel und Gegenstand je 1W6 Schadenspunkte zu.

Okkultistenzauber des 1. Grades

Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.
Gegenstand aufladen: Erfülle einen Gegenstand mit mentaler Energie und einer Geschichte seiner Besitzer.
Gegenstand lesen: Lies auf einem Gegenstand hinterlassene mentale Abdrücke.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Quintessenz: Verschleiere alle Schäden oder Schwachstellen einer Kreatur oder eines Gegenstandes.
Wertloser Anschein: Lässt einen Gegenstand wertlos erscheinen.

Okkultistenzauber des 2. Grades

Abneigung: Lässt das Ziel einen Gegenstand oder Ort meiden.
Aura analysieren: Lies die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Falsche Eindrücke erzeugen: Verankere falsche mentale Eindrücke in einem Gegenstand.
Gegenstand apportieren: Schicke oder empfange einen kleinen Gegenstand mittels Teleportation.
Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Geist austreiben: Füge einer Spukerscheinung oder Geisterkreatur 1W6 Schadenspunkte pro Stufe zu und mache sie wankend.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.
Geistesduell beginnen: Beginne ein Geistduell mit einer anderen Kreatur.
Geschenk fordern: Zwinge eine Kreatur, dir einen Gegenstand zu geben, den sie in Händen hält.
Mentale Sprengfalle: Platziere eine Falle auf einem Gegenstand, die einer Kreatur bei Berührung geistigen Schaden zufügt.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Okkultistenzauber des 3. Grades

Aura verändern: Maskiere die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Eindrücke tilgen: Lösche auf einem Gegenstand befindliche mentale Eindrücke.
Notfalltalisman: Wie *Notfall*, verankert einen Zauber aber in einer deiner Paraphernalien.
Retrokognition: Erlange mentale Eindrücke vergangener Ereignisse an einem Ort.
Thaumaturgischer Kreis: Wie *Schutzkreis*, betrifft aber ein Volk von Externaren oder eine nicht gesinnungsbezogene Unterart.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren

Okkultistenzauber des 4. Grades

Aetherische Splitter: Fülle einen Bereich mit unsichtbaren Scherben, welche die Bewegungsrate senken und Kreaturen Schaden zufügen.
Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Emotionale Klinge: Verleihe einer Waffe *Geisterhafte Berührung* und eine andere emotionsgebundene Eigenschaft.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Pergamentschwarm[M]: Pergamentfetzen verursachen 1W6 Schadenspunkte pro Stufe und übermitteln einen Zaubereffekt, solltest du eine Zauberschriftrolle zerreißen.
Sonde: Erlange Antworten aus den Erinnerungen des Zieles.
Verstand auslöschen: Lösche einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles und verleihe negative Stufen.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Okkultistenzauber des 5. Grades

Fernsicht: Erlange mentale Eindrücke von einem fernen Ort.
Gegenstand in Besitz nehmen, Mächtiges: Wie *Gegenstand in Besitz nehmen*, der Gegenstand ist aber mächtiger und du kannst ein Konstrukt in Besitz nehmen.
Geist einfangen: Setze eine körperlose Kreatur oder eine Spukerscheinung in einem Spiegel fest.
Konstrukt erwecken[M]: Verleihe einem Konstrukt menschenähnliche Intelligenz.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.

Okkultistenzauber des 6. Grades

Besessenheit, Mächtige: Wie *Besessenheit*, aber dein Körper verschwindet.

Paktmagierzauber

Paktmagierzauber des 3. Grades

Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.

Paktmagierzauber des 4. Grades

Thaumaturgischer Kreis: Wie *Schutzkreis*, betrifft aber ein Volk von Externaren oder eine nicht gesinnungsbezogene Unterart.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, aber du beobachtest, statt das Ziel zu kontrollieren

Paktmagierzauber des 5. Grades

Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Schamanenzauber

Schamanenzauber des 1. Grades

Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.

Schamanenzauber des 2. Grades

Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Geist besänftigen: Verzögere feindselige Handlung einer Spukerscheinung oder eines körperlosen Untoten.

Schamanenzauber des 3. Grades

Ektoplasmatische Schlinge: Ein Ektoplasmafaden ergreift eine Kreatur und fesselt sie an dich.

Schamanenzauber des 4. Grades

Emotionale Klinge: Verleihe einer Waffe *Geisterhafte Berührung* und eine andere emotionsgebundene Eigenschaft.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.

Schamanenzauber de 5. Grades

Geist herbeirufen: Zwingt den Geist einer Kreatur zur Manifestation.

Schamanenzauber des 6. Grades

Konstrukt erwecken[M]: Verleihe einem Konstrukt menschenähnliche Intelligenz.
Leid entfernen: Entferne ein Leiden und füge es einer anderen Kreatur zu.
Urzeitliche Rückverwandlung: Macht eine Kreatur tierhaft und unintelligent.

Spiritistenzauber

Spiritistenzauber des Grades 0

Plappernde Leiche: Lässt eine Leiche plappern.
Psychometrischen Gegenstand entdecken: Finde mentalmagisch aufgeladene Gegenstände.
Telekinetisches Geschoss: Schleudere einen Gegenstand telekinetisch und füge Ziel und Gegenstand je 1W6 Schadenspunkte zu.

Spiritistenzauber des 1. Grades

Adrenalinschub: Erhalte einen Bonus von +8 auf ST, DE oder KO für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang erschöpft.
Gedankenverbindung: Übermittle viele Informationen in einem Augenblick.
Gegenstand aufladen: Erfülle einen Gegenstand mit mentaler Energie und einer Geschichte seiner Besitzer.
Oberflächliche Gedanken lesen: Lies oberflächliche Gedanken, um Informationen zum Ziel des Zaubers zu erlangen.
Plötzliche Erkenntnis: Erhalte einen Bonus von +8 auf IN, WE oder CH für einen Wurf und sei dann 1 Runde lang benommen.
Teleempathische Projektion: Verändere die Einstellung des Zieles oder verleihe denen Boni, die mit ihm interagieren.

Spiritistenzauber des 2. Grades

Emotionsblockade: Füge allen Zaubern des Zieles eine Emotionskomponente hinzu.
Gegenstand lesen: Lies auf einem Gegenstand hinterlassene mentale Abdrücke.
Geist austreiben: Füge einer Spukerscheinung oder Geisterkreatur 1W6 Schadenspunkte pro Stufe zu und mache sie wankend.
Geist besänftigen: Verzögere feindselige Handlung einer Spukerscheinung oder eines körperlosen Untoten.
Geisterpeitsche: Erschaffe eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung*, welche durch Gegenstände hindurchfährt.
Geistesduell beginnen: Beginne ein Geistduell mit einer anderen Kreatur.
Katatonie: Lässt ein williges Ziel als tot erscheinen.
Schmerz verursachen: Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Spiritistenzauber des 3. Grades

Ansteckender Eifer: Verleiht Boni und temporäre Trefferpunkte, die sich von Kreatur zu Kreatur verbreiten.

Ätherische Fäuste: Deine Klauen, Waffenlosen Schläge und Berührungszauber betreffen ätherische Kreaturen.
Aura analysieren: Lies die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Ektoplasmatische Schlinge: Ein Ektoplasmafaden ergreift eine Kreatur und fesselt sie an dich.
Emotionale Klinge: Verleihe einer Waffe *Geisterhafte Berührung* und eine andere emotionsgebundene Eigenschaft.
Gegenstand in Besitz nehmen, Schwächeres: Projiziere deine Seele in einen Gegenstand, um ihn zu beleben.
Untätiger Geist: Versetze einen in einer Kreatur oder einem Gegenstand hausenden Geist in Schlaf.
Unterschwellige Besessenheit: Wie *Besessenheit*, du beobachtest aber, statt die Kreatur zu kontrollieren.
Verschlossene Lebenskraft: Hindert eine Kreatur daran, Lebensenergie von oder zu anderen zu übertragen.
Zäher Aether: Erschaffe eine Ebenenüberschneidung, welche die Bewegung verlangsamt, Mali auf RK und Reflexwürfe erzeugt und Fernkampfangriffen eine Fehlschlagschance verleiht.

Spiritistenzauber des 4. Grades

Aetherische Splitter: Fülle einen Bereich mit unsichtbaren Scherben, welche die Bewegungsrate senken und Kreaturen Schaden zufügen.
Ätherkokon: Verhülle dein bewusstloses Selbst in einem Kokon auf der Ätherebene.
Aura verändern: Maskiere die Gefühls-, Gesinnungs-, Gesundheits- und magische Aura eines Gegenstandes oder einer Kreatur.
Besessenheit: Projiziere deine Seele in den Körper einer Kreatur.
Eindrücke tilgen: Lösche auf einem Gegenstand befindliche mentale Eindrücke.
Gedankengespür: Nimm automatisch nahe, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen wahr.
Geist einfangen: Setze eine körperlose Kreatur oder eine Spukerscheinung in einem Spiegel fest.
Telekinetisches Kampfmanöver: Führe ein telekinetisches Kampfmanöver durch.
Verstand auslöschen: Lösche einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles und verleihe negative Stufen.
Verstand tauschen: Tausche den Verstand mit einer anderen Kreatur für 1 Stufe pro Stufe.

Spiritistenzauber des 5. Grades

Ätherfalle: Wie *Ätherkokon*, kann aber eine unwillige Kreatur betreffen.
Ektoplasmawand: Eine Wand aus Geistern versperrt auf der Materiellen Ebene und auf der Ätherebene den Weg und verursacht Furcht.
Fernsicht: Erlange mentale Eindrücke von einem fernen Ort.
Gegenstand in Besitz nehmen: Wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen*, aber mit einem größeren Gegenstand.
Geist herbeirufen: Zwingt den Geist einer Kreatur zur Manifestation.
Hass anfachen: Lässt Kreaturen eine Kreaturenart hassen.
Körperlose Ketten: Verwickle körperlose Kreaturen in den Ringkampf und verursache 1W8 + WE-Modifikator an Schaden.
Leid entfernen: Entferne ein Leiden und verleihe es einer anderen Kreatur.
Schattengestalt: Verwandle deinen Körper in einen lebenden Schatten.
Schmerz verursachen, Massen-: Wie *Schmerz verursachen*, betrifft aber eine Kreatur pro Stufe.

Spiritistenzauber des 6. Grades

Besessenheit, Mächtige: Wie *Besessenheit*, aber dein Körper verschwindet.
Ektoplasmatische Eruption: Verursache 6W6 Schadenspunkte und verstricke Kreaturen in einem 9 m-Radius und stoße ätherische und körperlose Kreaturen auf die Materielle Ebene.
Gegenstand in Besitz nehmen, Mächtiges: Wie *Gegenstand in Besitz nehmen*, der Gegenstand ist aber mächtiger und du kannst ein Konstrukt in Besitz nehmen.
Telepathie: Kommuniziere mental mit Kreaturen innerhalb von 30 m.
Unerschütterlicher Eifer: Verleiht Vorteile auf neue Versuche nach misslungenen Würfen und schützt vor Furcht- und Gefühleffekten.
Verschlossene Lebenskraft, Mächtige: Wie *Verschlossene Lebenskraft*, plus *Todesschutz* und Immunität gegen Seelenübertragungen.

Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 3. Grades

Gedanken verhüllen: Schütze dich gegen Gedankenwahrnehmung und Gedächtnismanipulation.
Tier apportieren: Sende oder empfange ein winziges oder sehr kleines Tier mittels Teleportation.

Zauber

Abneigung

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, MEN 2, MES 2, OKK 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf WIL, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du pflanzt im Geist des Zieles Ekel gegenüber einem Gegenstand oder Ort ein, so dass er diesen meidet. Du musst beim Zaubern einen bestimmten Gegenstand oder Ort bestimmten. Ein Ort kann dabei maximal ein Würfel mit 15 m Seitenlänge sein. Die Abneigung besteht völlig im Verstand des Zieles, daher liegen auf dem gewählten Gegenstand oder Ort keine magischen Effekte aufgrund dieses Zaubers. Sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, kann es sich dem Gegenstand oder Ort maximal auf 18 m Entfernung nähern; es unternimmt alle nachvollziehbaren Bemühungen, dem Objekt der Abneigung aus dem Weg zu gehen, wird sich dabei aber keiner Gefahr aussetzen – sollte z.B. das Objekt der Abneigung eine Brücke sein, die den einzigen Ausweg aus einer Todesgefahr darstellt, kann das Ziel seine Abneigung ignorieren und die Brücke überqueren, um sich zu retten. Sollte das Ziel derart die Bedingungen der Abneigung ignorieren müssen, erhält es den Zustand Übelkeit, bis es wieder die erforderliche Entfernung zum Objekt der Abneigung hat.

Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, erhält es stattdessen den Zustand Kränkelnd, während es sich innerhalb von 18 m Entfernung zum Gegenstand oder Ort aufhält, spürt aber nicht den Drang, auf Abstand zu gehen.

Adrenalinschub

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** MEN 1, MES 1, SPI 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du greifst auf die inneren Kraftreserven deines Körpers zurück, was dich letztendlich erschöpft. Du kannst diesen Zauber unmittelbar vor einem stärke-, geschicklichkeits- oder konstitutionsbasierenden W20-Wurf wirken, um einen Verbesserungsbonus von +8 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution für diesen Wurf zu erhalten, danach erhältst du für 1 Runde den Zustand Erschöpft.

Aetherische Splitter

Schule Hervorrufungsmagie [Energie]; **Grad** OKK 4, MEN 5, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, M (zerbrochenes Glas)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ein Würfel mit 3 m Seitenlänge/Stufe
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf REF, teilweise, oder REF, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du verhärtest in die Materielle Ebene hereinreichendes ätherisches Material zu gefährlichen transdimensionalen Klingen, die für das normale Auge unsichtbar sind. Die Bewegungsrate wird im Wirkungsbereich halbiert (auch für ätherische Kreaturen) und Kreaturen, die einen mit *Aetherischen Splittern* gefüllten Würfel betreten, erleiden 1W8 Punkte Hieb- und Stichschaden und müssen eine Reflexwurf bestehen, um nicht 1 Punkt Blutungsschaden zu erleiden. Dieser Blutungsschaden ist mit sich selbst und Blutungsschaden aus anderen Quellen kumulativ. Eine Kreatur, welche sich im Wirkungsbereich der Splitter befindet, erleidet keinen Schaden, solange sie völlig bewegungslos bleibt, muss aber schon bei der geringsten Angriffs- oder Verteidigungsbewegung einen Reflexwurf ablegen – sollte ihr dieser gelingen, erleidet sie in dieser Runde gar keinen Schaden, andernfalls erleidet sie Trefferpunkte- und Blutungsschaden, als hätte sie sich in das Feld hineinbewegt.

Eine Kreatur, die gewaltsam ins Wirkungsgebiet dieses Zaubers befördert wird (z.B. mit einem Kampfmanöver für Ansturm oder Zerren), erleidet einen Malus von -4 auf diesen Rettungswurf. Eine Kreatur, welche unsichtbare oder ätherische Gegenstände sehen kann, erhält einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf und bei Erfolg gar keinen Schaden.

Aetherische Splitter wird als eine magische Falle behandelt; Kreaturen mit der Fähigkeit Fallen finden können sie daher mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 25 + Zaubergrad entdecken. Der Effekt kann aber nicht mittels Mechanismus ausschalten beseitigt werden.

Akasha-Vorlage

Schule Nekromantie; **Grad** MEN 9
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du erzeugst eine perfekte Aufzeichnung deines körperlichen Leibes zum Zeitpunkt des Wirkens dieses Zaubers in den Akasha-Aufzeichnungen (siehe Seite 244). Diese Aufzeichnung umfasst deine aktuellen Gesamttrefferpunkte, körperlichen Attributswerte (ST, GE und KO) und alle Modifikatoren aufgrund von Zuständen, sowie Attributsschaden an den körperlichen Attributswerten, Gift, Krankheit und negative Stufen. Solltest du während der Wirkungsdauer dieses Zaubers unter 0 Trefferpunkte reduziert oder durch einen nicht-geistesbeeinflussenden Todeseffekt getötet werden, kann du augenblicklich deinen gegenwärtigen Körper verlassen und zu deinem nächsten Zug die Aufzeichnung zu deinem neuen Körper machen. In diesem Fall verschwindet dein alter Körper und du kannst mit deinem neuen Körper entweder den Platz des alten Körpers einnehmen (du trägst dann die Kleidung, welche die Leiche getragen hat) oder innerhalb von 150 m zu dem Punkt erscheinen, an dem du gefallen bist (bei dieser Option erscheinst du ohne deine Ausrüstung). Du behältst deinen Verstand zum Zeitpunkt des Auslösens des Effektes bei, daher erlangst du keine Zauber zurück. Du stehst immer noch unter eventuellen mentalen Einflüssen und Effekten von Lebenskraftentzug, aber nicht unter körperlichen Effekten wie Blutungsschaden oder Gift, außer du hast schon bei Erschaffung der Aufzeichnung in den Akasha-Aufzeichnungen unter solchen Effekten gelitten. Sollte beim Ablegen der Aufzeichnung

ein Zauber auf dich wirken, folgt dieser seiner normalen Wirkungsdauer. Solltest du z.B. bei Erschaffung der Aufzeichnung unter der Wirkung von *Katzenhafte Anmut* stehen und nach 1 Stunde auf die Aufzeichnung zurückgreifen, wenn der Effekt bei dir mittlerweile abgelaufen ist, lebt er nicht wieder auf. Dieser Zauber verhindert auch nicht, dass du an Altersschwäche stirbst. Du kannst stets nur eine Kopie deiner selbst in den Akasha-Aufzeichnungen ablegen, wirkst du diesen Zauber erneut, überschreibt die neue Kopie die bestehende.

ANSTECKENDER EIFER

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3, MEN 3, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Das Ziel erhält einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe, 1W6 temporäre Trefferpunkte und einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte und den SG von Fertigkeitswürfen für Einschüchtern gegen es. Das Ziel kann ein Mal pro Runde eine andere Kreatur auswählen, die ebenfalls diesen Bonus erhält, aber nicht weiter entfernt sein darf als 7,50 m + 1,50 m pro 2 Zauberstufen, über die du verfügst; ferner kann jede Kreatur nur ein Mal als Empfänger ausgewählt werden. Diese Verbündeten erhalten nur die Boni und temporären Trefferpunkte, verbreiten sie aber nicht weiter. Die Boni und temporären Trefferpunkte dieser zusätzlichen Kreaturen unterliegen der Wirkungsdauer des ursprünglichen Zaubers ab Wirken, so dass mit Ende der Wirkungsdauer alle betroffenen Kreaturen ihre Boni und eventuell noch verbleibende temporäre Trefferpunkte verlieren, die ihnen dieser Zauber verliehen hat.

ÄTHERFALLE

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** MEN 7, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, M (leeres Kristallkästchen)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber ähnelt *Ätherkokon,* erlaubt dir aber, eine dazu nicht bereite Kreatur auf die Ätherebene zu befördern und dort in einem Kokon aus ätherischen Nebelfäden zu versiegeln. Sollte der Rettungswurf des Zieles scheitern, wird es in einen kataleptisch-meditativen Zustand gezwungen, als wäre es bewusstlos. Der Kreatur steht zum Ende jedes Zuges ein Willenswurf zu, um sich selbst zu wecken. Sobald sie erwacht, wird sie als im Haltegriff befindlich behandelt (nutze deine Zauberstufe als KMB und die Summe aus deiner Zauberstufe + deines Attributsmodifikators für dein magisches Schlüsselattribut + 10 als KMV). Ein erfolgreicher Kampfmanöverwurf für Ringkampf oder ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst befreit die Kreatur aus dem Haltegriff, sie ist dann nur noch im Zustand Ringend, was ihr noch nicht die Flucht erlaubt. Die Kreatur kann aber die Innenseite des Kokon angreifen (Spielwerte siehe unter *Ätherkokon**). Sollte die Kreatur den Kokon aufbrechen oder solltest du den Zauber aufheben, kehrt sie an ihren Ausgangspunkt auf der Materiellen Ebene zurück; da die Kreatur dies bei Bewusstsein erlebt, erleidet sie nicht den Zustand Schlafend oder Wankend.

ÄTHERISCHE FÄUSTE

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** KAM 4, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Deine Hände greifen gleichzeitig in die Äther- und die Materielle Ebene, so dass du mit Klauen, Waffenlosen Schlägen und Berührungszaubern und -effekten ätherischen Kreaturen normalen Schaden zufügen kannst. Es gibt keine Chance, ein Ziel aufgrund

von ätherischer Konsistenz (z.B. aufgrund von *Flimmern*) zu verfehlen, während z.B. Tarnung immer noch zu einem Fehlschlag führen kann.

ÄTHERKOKON

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** MEN 5, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, M (leeres Kristallkästchen)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Du versetzt dich selbst in einen kataleptisch-meditativen Zustand und verschiebst dich auf die Ätherebene, wo dein Körper in einer Falte des nebligen Raumes in einem Kokon verschwindet. Dies verleiht dir völlige Deckung gegenüber Kreaturen auf der Ätherebene. Im Inneren deines Kokons wirst du hinsichtlich der meisten Fragen als schlafend behandelt. Du kannst einen Zeitraum innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers festlegen, nach dessen Verstreichen du den Effekt automatisch aufhebst.

Der Kokon zählt als Gegenstand deiner Größenkategorie mit RK 10, Härte 5 und Trefferpunkte in Höhe deiner doppelten Stufe, ferner ist er gegen Wuchtschaden immun. Um deinen Kokon wahrzunehmen, muss sich ein Angreifer auf der Ätherebene befinden oder imstande sein, ätherische Gegenstände wahrzunehmen. Der Kokon kann zudem mit einem Stärkewurf gegen SG 15 + deine Zauberstufe (Maximal-SG 30) aufgebrochen werden. Sollte er zerstört werden, endet der Zauber augenblicklich.

Wenn der Zauber endet, schläfst du noch 1 Runde lang ohne den Schutz des Kokons und wirst am Ende dieser Runde auf die Materielle Ebene an den Ort zurückbefördert, wo du den Zauber gewirkt hast. Da du dich neu orientieren musst, erhältst du für 1 Runde den Zustand Wankend. Du kannst diesen Zauber nicht nutzen, um auf die Ätherebene zu reisen. Sollte deine frühere Position mittlerweile von einer Kreatur oder einem Gegenstand belegt sein, wirst du auf die nächste freie Fläche gestoßen und erleidest 1W10 Schadenspunkte.

AURA ANALYSIEREN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MED 2, MEN 3, MES 3, OKK 2, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du spähst in die Aura einer Zielkreatur oder eines Gegenstandes und erlangst so wertvolle Informationen zu ihrem oder seinem Zustand und Wesen. Wähle jede Runde eine der vier Auren des Zieles. Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen (siehe Seite 194), erfordert aber keine Fertigkeitswürfe und liefert zu allen Auren des Zieles augenblicklich Informationen.

Gefühlsaura: Die Färbungen der Aura des Zieles verraten seinen emotionalen Zustand und verleihen wertvolle Einsichten in seine Psyche. Du erfährst eine generelle Zusammenfassung des aktuellen Gefühlszustandes des Zieles und seine Einstellung zu allen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel. Für die Wirkungsdauer des Zaubers plus 1 Stunde erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen das Ziel. Gegenstände besitzen mit Ausnahme intelligenter Waffen und ähnlicher Seltsamkeiten keine Gefühlsauren.

Gesinnungsaura: Du studierst das spirituelle Wesen des Zieles, um seine Gesinnung zu bestimmen. Du erkennst zudem die Art und Stärke seiner Gesinnungsaura (siehe auch *Böses entdecken*).

Gesundheitsaura: Der Fluss der Lebenskraft, der das Ziel belebt, wird für dich klar sichtbar, so dass du einen Einblick in seinen körperlichen Zustand erlangst. Du erfährst, ob das Ziel verletzt oder unbeschadet ist, krank oder vergiftet ist oder unter einem der folgenden Zustände leidet: Betäubt, Bewusstlos, Kampfunfähig, Panisch, Sterbend, Übelkeit, Verwirrt und Wankend. Schlussendlich erfährst du dank deiner Einblicke in die Stärke der Lebenskraft des Zieles die Maximalgröße seines *Ki*-Vorrates, seiner Schneidpunkte oder ähnlicher Ressourcen. Gegenstände und die meisten Untoten haben keine Gesundheitsauren.

Magische Aura: Du erkennst Anzahl und Stärke aller magischen Auren auf dem Ziel, als würdest du *Magie entdecken* einsetzen, sowie die Schule der Magie, welcher jede Aura zuzuordnen ist. Du kannst Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde ablegen, um die Schule oder die Eigenschaften eines magischen Gegenstandes zu bestimmen. Sollte dieser Zauber auf einen Gegenstand gewirkt werden, durchdringt er die Täuschung des Zaubers *Magische Aura*.

AURA VERÄNDERN

Schule Illusionsmagie; **Grad** MED 3, MEN 4, MES 3, OKK 3, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein Gegenstand oder eine willige Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja

Du maskierst und manipulierst die Aura der Zielkreatur oder eines Gegenstandes, um jene zu verwirren, die versuchen, mittels der

Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen (siehe Seite 194) oder des Zauber *Aura analysieren* hilfreiche Informationen aus dem Gegenstand zu gewinnen. Du kannst mit einer Anwendung dieses Zaubers jeweils eine der folgenden Auren verändern:

Gefühlsaura: Deine Manipulationen maskieren die wahren Emotionen des Zieles, so dass die Aura jede von dir gewünschte Farbkombination des emotionalen Spektrums wiedergibt. Kreaturen, welche Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Motiv erkennen gegen das Ziel ablegen, erhalten keine Boni auf ihre Würfe basierend auf Informationen, die sie aus der Aura des Zieles erlangt haben.

Gesinnungsaura: Du kannst die scheinbare Gesinnung des Zieles verändern, um Zauber zu täuschen, welche Gesinnungen wahrnehmen, z.B. *Böses entdecken*. Du kannst die Gesinnung auf jeder Achse um maximal einen Schritt verändern, der Kreatur aber keine komplett entgegengesetzte Gesinnung verleihen; so könntest du keine rechtschaffen böse Kreatur als chaotisch oder gut erscheinen lassen. Du kannst ferner die Stärke der Gesinnungsaura um eine maximale Anzahl von Schritten in Höhe deiner ½ Stufe verringern oder verstärken.

Gesundheitsaura: Du verzerrst die Aura des Zieles, um den Zustand ihres Körpers zu maskieren und stattdessen es aussehen zu lassen, als sei das Ziel verwundet, krank oder vergiftet, zudem kannst es aussehen lassen, als unterläge es Zuständen deiner Wahl. Ebenso kannst du die dem Ziel verfügbaren *Ki*-Punkte und ähnliche Ressourcen verbergen und die Aura so manipulieren, dass sie auf einen beliebigen Wert hindeutet, der für das Ziel möglich wäre..

Magische Aura: Du veränderst die magische Aura einer Kreatur oder eines Gegenstandes, so dass sie unter *Magie entdecken* und ähnlichen Zaubern (z.B. *Aura analysieren*) als nichtmagisch erscheint oder als von dir bestimmte Art magischer Gegenstand oder als unter einem bestimmten Zauber stehend. Eine Anwendung von *Aura verändern* genügt, um die magischen Auren auf einem Ziel allesamt zu verhüllen. Sollte auf einen von *Aura verändern* betroffenen Gegenstand *Identifizieren* gewirkt oder er auf ähnliche Weise untersucht werden, kann der Untersuchende die Aura als falsch und die echten Eigenschaften des Gegenstandes erkennen, wenn ihm ein Willenswurf gelingt. Sollte die Aura des Zielgegenstandes Überwältigend sein, kann sie mit diesem Zauber nicht verändert werden.

Besessenheit

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, MED 3, MEN 5, MES 5, OKK 4, PKM 5, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du versuchst, von einer Kreatur Besitz zu ergreifen, indem du deine Seele in ihren Körper projizierst. Die Zielkreatur muss sich innerhalb der Reichweite dieses Zaubers befinden und du musst ihren Aufenthaltsort kennen, benötigst aber weder freie Sicht- noch Schusslinie. Wenn du beim Wirken dieses Zaubers deine Seele transferierst, wirkt dein Körper wie eine Leiche. Gelingt es dir nicht, einen Wirtskörper zu übernehmen, endet der Zauber. Gelingt dir die Übernahme, belegt deine Lebenskraft den Wirtskörper. Dessen Seele wird in deinem Ich eingekerkert und kann immer noch auf seine Sinneseindrücke zurückgreifen, ist aber unfähig, Einfluss auszuüben oder auch nur rein mentale Fähigkeiten einzusetzen. Auf deinen Wunsch kommuniziert ihr telepathisch miteinander, als würdet ihr eine gemeinsame Sprache sprechen. Du behältst deine Intelligenz, deine Weisheit und dein Charisma, deine Stufe und Klasse, deinen Grundangriffsbonus, deine Grundrettungswurfboni, deine Gesinnung und mentalen Fähigkeiten. Der Körper behält seine Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Trefferpunkte, natürlichen Fähigkeiten und automatischen Fähigkeiten. Ein Körper mit zusätzlichen Gliedmaßen erlaubt dir nicht, mehr Angriffe oder bessere Angriffe mit zwei Waffen auszuführen, als dies normal der Fall ist. Du kannst nicht auf die außergewöhnlichen oder übernatürlichen Fähigkeiten des Körpers zurückgreifen und auch nicht auf die Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten des Wirtes.

Du kannst frei als Standard-Aktion unabhängig von der Entfernung in deinen eigenen Körper zurückkehren, solange er sich auf derselben Ebene befindet. Sollte der Wirtskörper getötet werden, kehrst du in deinen eigenen Körper zurück und zieht die Lebenskraft des Wirts ins Jenseits ein (er ist tot). Sollte dein Körper getötet werden, wirst du getötet, sobald die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder dein Wirtskörper während dieser Zeit getötet werden. Es ist möglich, diesen Zauber vom Körper einer anderen Kreatur aus zu wirken, dies setzt die Wirkungsdauer zurück. Du kehrst immer noch in deinen Originalkörper (und in keinen zwischenzeitlich besessenen Körper) zurück, wenn du die dazu nötige Standard-Aktion nutzt oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Kehrst du in deinen Körper zurück, endet der Zauber. Kreaturen, deren Seelen ihre Körper sind, z.B. körperlose Untote und nichteinheimische Externare, verwenden stattdessen die Effekte von *Mächtige Besessenheit*.

Besessenheit, Mächtige

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 8, HXM/MAG 8, MEN 8, OKK 6, SPI 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Besessenheit*, allerdings verschwindet dein physischer Leib, wenn du von einem Wirt Besitz ergreifst. Sollte die Wirkungsdauer des Zaubers enden oder der Wirt sterben, wirst du auf das ihm nächste freie Feld ausgestoßen.

Besessenheit und Magisches Gefäs

Der alte Zauber *Magisches Gefäß* ist insbesondere dann unhandlich, wenn es um Geister und Schattendämonen oder andere Kreaturen geht, die nicht wirklich auf magische Gefäße zurückgreifen. Ziehe daher in Erwägung, bei Zauberkundigen und Monstern durch die Bank weg *Magisches Gefäß* durch die neuen Zauber der *Besessenheit*-Reihe zu ersetzen. Ziehe ferner in Erwägung, Zauber auf *Besessenheit* zu basieren statt auf *Magisches Gefäß*.

BILOKATION

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 9, MEN 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein Duplikat
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erschafft eine identische Kopie von dir samt Kleidung und Ausrüstung an einem von dir bestimmten Punkt innerhalb der Reichweite. Du existierst bis zu Ende des Zaubers an zwei Orten zugleich. Du und das Duplikat nutzen dieselben Spielwerte und greifen auf dieselben Ressourcen zurück, sollte z.B. das Duplikat Schaden erleiden, nimmst auch du diesen Schaden und ziehst ihn von deinen Trefferpunkten ab. Ebenso greift ihr z.B. auf einen gemeinsamen Vorrat an *Ki*, Schneid oder anderen Punkten und täglichen Anwendungen an Fähigkeiten zurück und haben auch duplizierte Gegenstände einen gemeinsamen Vorrat an Ladungen. Solltest du oder das Duplikat einen duplizierten Gegenstand verlieren oder weggeben, verschwindet er auch beim jeweils anderen. Dieser Zauber dupliziert keine Artefakte, solltest du ein Artefakt bei dir führen, verbleibt es bei dir.

Du nimmst die Sinneseindrücke deines Körpers und die deines Duplikates gleichzeitig auf, kannst diese dank des Zaubers aber verarbeiten, ohne desorientiert zu sein.

Wenn du eine Aktion ausführst, wählst du aus, welcher deiner Körper diese Aktion ausführt, wobei ihr auf einen gemeinsamen Vorrat an Aktionen zurückgreift. Wenn du z.B. eine Standard-Aktion nutzt, um einen Zauber zu wirken, kann dein Körper oder das Duplikat der Ausgangspunkt des Zaubers sein, kann der jeweils andere Körper aber in derselben Runde nicht ebenfalls eine Standard-Aktion ausführen. Genauso kannst du keine Standard- oder Bewegungsaktion ausführen, sollte dein Duplikat eine Volle Aktion ausführen. Beiden Körper ist wie üblich eine beliebige Anzahl an Freien Aktionen möglich, so dass jeder etwas sagen oder unterschiedliche Dinge fallen lassen könnte. Sofern ein Körper sich während der Runde nicht anderweitig bewegt hat, kann er sich als Freie Aktion ein Mal entweder um bis zu deiner vollen Bewegungsrate fortbewegen oder einen 1,50 m-Schritt ausführen.

Die beiden Körper sind von Angriffen, Zaubern und Effekten betroffen, als wären sie eine Person, und erleiden den schlechteren Effekt, sollten beide von einem Effekt in unterschiedlicher Stärke betroffen sein (z.B. aufgrund unterschiedlicher Entfernung). Sollten beide Körper im Wirkungsbereich desselben *Feuerballs* sein, legst du nur einen Rettungswurf ab und erleidest den Schaden nur ein Mal. Sollte ein Körper Ziel von *Person festhalten* sein, werden beide gelähmt, sollte sein Rettungswurf misslingen. Hinsichtlich Effekten, die eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zum Ziel haben, zählen beide Körper als eine Kreatur und können daher für solche Effekte nur ein Mal ausgewählt werden.

Hinsichtlich der meisten Kampfeffekte, z.B. Deckung oder In-die-Zange-nehmen, gilt dein anderer Körper als eine andere Kreatur, ihr zählt aber nicht als zwei eigenständige Kreaturen hinsichtlich Gemeinschaftstalenten oder Effekten, die du nutzt und welche nur andere Kreaturen zum Ziel haben können.

Die Wirkungsdauer jedes auf dir liegenden, magischen Effektes mit einer Wirkungsdauer wird während der Wirkungsdauer von *Bilokation* halbiert. Der oben erwähnte Zauber *Person festhalten* würde z.B. pro Runde zwei Runden seiner Wirkungsdauer verbrauchen, solange dein Duplikat existiert. Solltest du unter dem Effekt von z.B. *Pracht des Adlers* stehen mit 1 Minute verbleibender Wirkungsdauer und dann *Bilokation* wirken, würde der Effekt nach 5 Runden enden statt nach 10 Runden. Ein auf diese Weise verkürzter Effekt währt mindestens 1 Runde lang, sollte ein Effekt mit einer ungeraden Anzahl verbleibender Runden nach 1 Runde ablaufen, wirkt er während dieser Runde auf beide Körper uneingeschränkt.

Wenn der Zauber endet, entscheidest du, welcher der beiden Körper verschwindet. Solltest du dich für deinen Originalkörper entscheiden, wirst du zu deinem Duplikat. Solltest du in diesem Fall Artefakte mit dir führen, wechseln sie zusammen mit deinem Bewusstsein in den anderen Körper hinüber.

BRABBELN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend];
Grad BAR 2, HEX 3, HXM/MAG 3, MEN 3, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Der Zauber lässt das Ziel in bizarres, unkontrollierbares Brabbeln verfallen. Es erhält ferner den Zustand Übelkeit. Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, endet der Effekt, ansonsten plappert es weiter und leidet für die gesamte Wirkungsdauer unter Übelkeit.

Kreaturen innerhalb von 9 m zum Ziel, welche sein Brabbeln hören können, müssen einen Willenswurf ablegen, bei dessen Misslingen sie den Zustand Fasziniert erhalten, solange das Brabbeln andauert. Sobald die Faszination einer Kreatur endet, kann sie durch dieselbe Anwendung von *Plappern* nicht erneut fasziniert werden.

Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 2 oder niedriger werden von diesem Zauber nicht betroffen.

DÉJÀ VU

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, MEN 1, MES 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 2 Runden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du greifst in den Verstand des Zieles und versetzt seine Denkprozesse vorübergehend in eine sich wiederholende Schleife. Egal welche Volle Aktion, Standard- oder Bewegungsaktion die Kreatur in ihrem nächsten Zug nutzt, nachdem du diesen Zauber gewirkt hast, sie muss diese Aktion in ihrem dann darauffolgenden Zug wiederholen. Die Kreatur muss dieselben Arten von Aktionen in derselben Reihenfolge (z.B. einen Vollen Angriff ausführen, einen bestimmten Zauber wirken, Rückzug, ein Kampfmanöver für Ansturm oder einen magischen Gegenstand aktivieren) gegen dasselbe Ziel oder dieselben Ziele ausführen. Es muss diese Aktionen aber nicht auf die exakte selbe Weise ausführen, so muss es z.B. nicht jedes Mal Heftiger Angriff einsetzen, sich genau 4,50 m weit bewegen oder beim Zauber *Befehl* jedes Mal „Fallen lassen" wählen. Sollten die Umstände das Ziel daran hindern eine Aktion zu wiederholen, z.B. weil das Ziel seines Angriffes tot ist oder es denselben Zauber nicht mehr wirken kann, erhält es bis zum Ende der Wirkungsdauer den Zustand Verwirrt. Eine Kreatur unter Wirkung dieses Zaubers ist gegen weitere Anwendungen von *Déjà vu* immun. Sie kann nicht verzögern und sollte sie während ihres ersten Zuges eine Aktion vorbereiten, muss sie dieselbe Aktion auch während des zweiten Zuges vorbereiten.

EGOPEITSCHE I

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du kannst deine übersinnlichen Kräfte nutzen, um das Ego des Zieles zu überwältigen und es hoffnungslos und seiner selbst unsicher zurücklassen. Wähle Intelligenz, Weisheit oder Charisma; das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf diesen Attributswert und zudem in der ersten Runde den Zustand Wankend. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt den Zustand Wankend auf und reduziert die Wirkungsdauer des Malus auf 1 Runde.

EGOPEITSCHE II

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 4

Dies funktioniert wie *Egopeitsche I*, das Ziel erleidet aber einen Malus von -4 auf den gewählten Attributswert und den Zustand Wankend für 1W4 Runden bei einem misslungenen Willenswurf. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

EGOPEITSCHE III

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 5

Dies funktioniert wie *Egopeitsche I*, das Ziel erleidet aber einen Malus von -6 auf den gewählten Attributswert und den Zustand Wankend für 1W6 Runden bei einem misslungen Willenswurf. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

EGOPEITSCHE IV

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 6

Dies funktioniert wie *Egopeitsche I*, das Ziel erleidet aber einen Malus von -8 auf den gewählten Attributswert und den Zustand Wankend für 1W8 Runden bei einem misslungen Willenswurf. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

EGOPEITSCHE V

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 7

Dies funktioniert wie *Egopeitsche I*, das Ziel erleidet aber einen Malus von -10 auf den gewählten Attributswert und den Zustand Wankend für 1W10 Runden bei einem misslungen Willenswurf. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

EINDRÜCKE TILGEN

Schule Bannmagie; **Grad** MED 3, MEN 5, MES 4, OKK 3, SPI 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter Gegenstand
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (ein Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (ein Gegenstand)

Du löschst die in einem von dir berührten Gegenstand vorhandenen mentalen Eindrücken und beraubst ihn so seiner jüngsten Geschichte. Du entscheidest, wieviel Zeit du löschen möchtest (maximal 1 Tag pro Zauberstufe). Dabei gehst du von der Gegenwart her rückwärts vor und kannst keine Ereignisse auslassen. Auf diese Weise gelöschte Eindrücke können nicht mittels *Gegenstand lesen, Sagenkunde oder* ähnlichen Mitteln wiederhergestellt werden.

Wirkst du diesen Zauber auf eine Leiche, löschst du die jüngsten mentalen Eindrücke aus der Zeit, zu welcher die Kreatur noch lebendig gewesen ist, so dass man mittels *Mit Toten sprechen* nicht mehr auf diese Erinnerungen zurückgreifen kann. Ein Zauberkundiger der 5. Stufe könnte z.B. diesen Zauber auf eine zwei Tage alte Leiche wirken und so die zwei Tage zurück bis zum Zeitpunkt des Todes und dann die Eindrücke der letzten drei Tage im Leben der Kreatur löschen.

EKTOPLASMATISCHE ERUPTION

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** MEN 7, SPI 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Explosion mit 9 m-Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, halbiert, und WIL, teilweise; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite des Zaubers bricht ein Erdrutsch aus bleicher, umherwirbelnder ektoplasmatischer Materie hervor. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Wuchtschaden und erhalten den Zustand Verstrickt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Zauberstufe. Dieser Zauber überwindet die Grenzen von Ebenen und betrifft daher auch ätherische und körperlose Kreaturen normal.

Ferner muss jeder ätherischen oder körperlosen Kreatur im Wirkungsbereich ein Willenswurf gelingen, um nicht teilweise für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Zauberstufe auf die Materielle Ebene gestoßen zu werden. Dieser Willenswurf ist unabhängig vom Reflexwurf fällig. Eine teilweise auf die Materielle Ebene gestoßene körperlose Kreatur kann feste Gegenstände nicht passieren oder betreten, erleidet ½ Schaden durch nichtmagische Angriffe und vollen Schaden durch magische Waffen, Zauber, zauberähnliche Effekte und übernatürliche Effekte. Körperliche Zauber und Effekte, die keinen Schaden verursachen, betreffen die Kreatur normal und haben keine Chance von 50% zu versagen. Die Kreatur erhält aber immer noch die übrigen Vorteile des Zustandes Körperlos und behält ihre Angriffsboni und Rüstungsklasse bei.

EKTOPLASMATISCHE SCHLINGE

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** HXM/MAG 3, KAM 3, MEN 3, SHA 3, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Verstrickendes Netz aus Ektoplasma
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf REF, teilweise; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst einen zuckenden Tentakelfaden aus Ektoplasma, um eine Zielkreatur zu ergreifen oder in den Ringkampf zu verstricken. Dir muss ein Berührungsangriff im Fernkampf gelingen, um ein Ziel zu treffen. Solltest du treffen, steht dem Ziel ein Reflexwurf zu. Gelingt dieser, erhält das Ziel den Zustand Verstrickt für die Wirkungsdauer des Zauber und erleidet keine weiteren Effekte. Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, wird es durch den Tentakel stärker eingeschränkt, erhält den Zustand Ringend und erleidet 1W6 +4 Punkte Wuchtschaden. In jeder Runde, während du dich auf das Aufrechterhalten des Zaubers konzentrierst, versucht die Schlinge einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf, um den Ringkampf aufrechtzuerhalten. Wie normal erhält die Schlinge auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf gegen Gegner, die sie bereits in den Ringkampf verstrickt hat, einen Bonus von +5. Der KMB der Schlinge ist 6 + deine Zauberstufe, ihre KMV ist 16 + deine Zauberstufe. Da das Ektoplasma zwischen den Ebenen wechselt, betrifft dieser Zauber körperlose und ätherische Kreaturen normal.

Für die Dauer des Zaubers bleibst du mit dem Ziel verbunden. Du kannst die Schlinge zusammenziehen oder ihr Leine lassen, sie verschwindet aber, wenn die Entfernung zwischen dir und dem Ziel die Reichweite des Zaubers übersteigt. Der ektoplasmatische Tentakel besitzt Härte 10 und eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe von 10 + deine Zauberstufe + dein KO-Modifikator und kann überall beschädigt oder Ziel von Gegenstand zerschmettern werden. Du wirst nicht behandelt, als wärst du ringend, während du mit dem Ziel verbunden bist. Du kannst bei einem erfolgreich in den Ringkampf verwickelten Ziel die Aktion Bewegen oder Schaden zufügen ausführen, um es bis zu deiner ½ Bewegungsrate weit fortzubewegen oder ihm zusätzliche 1W6 + 4 Punkte Wuchtschaden bei einem erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Ringkampf zufügen. Du kannst dein Ziel nicht in den Haltegriff nehmen.

EKTOPLASMAWAND

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** HXM/MAG 5, KLE 5, MEN 5, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Stückchen Gaze)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Undurchsichtige Fläche aus Ektoplasma von bis zu 3 m x 3 m/Stufe oder eine Kugel oder Halbkugel mit bis zu 0,30 m Radius/Stufe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Keiner, und WIL, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst einen mächtigen Schleier aus Ektoplasma, in welchem die rastlosen Geister toben. Sobald die *Ektoplasmawand* gebildet wurde, ist sie unbeweglich, besitzt eine Dicke von 2,5 cm pro Zauberstufe und bedeckt einen Bereich von bis zu 3 m x 3 m pro Zauberstufe (ein Magier der 10. Stufe könnte z.B. eine 30 m und 3 m hohe Wand erzeugen, eine 7,50 m lange und 12 m hohe Wand oder eine beliebige andere Kombination von maximal 90m² Fläche). Diese „Ektoplasmascheibe" kann beliebig ausgerichtet werden. Sie benötigt keinen Ankerpunkt, muss aber durchgehend sein ohne Unterbrechungen. Die Wand kann nicht durch Felder verlaufen, auf denen sich zum Zeitpunkt ihrer Erschaffung Kreaturen befinden, selbst wenn diese sich auf der Ätherebene befinden sollten. Die Wand existiert auf der Materielle Ebene und der Ätherebene und verhindert, dass ätherische und körperlose Kreaturen sie passieren.

Eine Seite der Wand – wähle welche – strahlt eine finstere, bedrohliche Aura dank der in ihr zuckenden Geister aus. Dieser geistesbeeinflussende Furchteffekt hat eine Reichweite von 3 m ab Wandoberfläche. Kreaturen innerhalb dieser Reichweite bei Erschaffung der Wand oder die sich später der Wand entsprechend nähern, müssen einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser erhalten sie für 1 Runde pro Zauberstufe den Zustand Erschüttert (oder Panisch, sollten sie über weniger als 5 Trefferwürfel verfügen).

Jedes 9 m²-Feld der Wand besitzt 2 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Wird ein Abschnitt der Wand auf 0 TP reduziert, entsteht ein Durchbruch, den das restliche Ektoplasma der Wand augenblicklich auffüllt; dies verringert die Gesamtgröße der Wandfläche um 9 m², hält aber die durchgehende Barriere aufrecht. Die Wand kann alternativ als Kugel oder Halbkugel ausgeformt werden mit einem Maximalradius von 0,30 m pro Zauberstufe, Dicke, TP usw. entsprechend dabei der Wandform.

EMOTIONALE KLINGE

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** MED 4, OKK 4, SHA 4, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Waffe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, ein Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein

Du fokussierst emotionale Energie und webst sie um eine von dir berührte Waffe zu einem Schleier aus gehärtetem Ektoplasma. Damit verleihst du der Waffe ein geisterhaftes Leuchten und große Macht. Die Waffe wird zu einer *Waffe der Geisterhaften Berührung* und erlangt einen der folgenden Vorteile in Abhängigkeit von der Emotion, die du genutzt hast, um sie aufzuladen. Sollte eine besondere Waffeneigenschaft der gewählten Waffe nicht verliehen werden können (z.B. *Rückschlag* bei einer Fernkampfwaffe), erlangt die Waffe diesen Vorteil nicht.

Eifer: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Schärfe*.
Furcht: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Bedrohlich* ARK.
Hass: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Listig* ARK.
Neid: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Nachahmend* ARK.
Treue: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.
Verzweiflung: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Grausam* ARK.
Zorn: Die Waffe erhält zudem die besondere Waffeneigenschaft *Rückschlag*.

Solltest du Stufen als Spiritist besitzen und die Art der emotionellen Energie mit dem Emotionalen Fokus deines Phantoms übereinstimmen, verleiht die Waffe ihrem Träger einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für die beiden Fertigkeiten, für welche der Emotionale Fokus deines Phantoms dir Fertigkeitsfokus verleiht.

EMOTIONSBLOCKADE

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 3, MES 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst im Verstand des Zieles eine emotionale Blockade, die seine geistigen Kapazitäten zum Wirken von Zaubern behindert und es zwingt, eine Emotionskomponente bei jedem Zauber und jeder zauberähnlichen Fähigkeit zu verwenden, den oder die er einsetzt. Diese Komponente ist zusätzlich zu bereits vorhandenen erforderlich und ersetzt die Komponente Gestik nicht. Selbst zauberähnliche Fähigkeiten, die normalerweise keine Komponenten besitzen, erfordern eine.

Wie bei Zaubern mit Emotionskomponenten üblich, kann das Ziel keine Zauber (und in diesem Fall auch eine zauberähnlichen Fähigkeiten) einsetzen, während es unter nichtharmlosen Furcht- oder Gefühlseffekten steht.

ERINNERUNG UNTERDRÜCKEN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 5, MEN 6, MES 5
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Sofort

Dieser Zauber gestattet dir, wichtiges Wissen zu schützen – sogar vor dir selbst. Wenn du diesen Zauber wirkst, rufst du dir parallel eine maximal aus 50 Worten bestehende Information ins Gedächtnis, welche sodann völlig aus deiner Erinnerung verschwindet, so dass dir vielleicht nicht einmal bewusst wird, dass du etwas vergessen hast. Die Magie des Zauber füllt entstehende Gedächtnislücken mit nebligen Übergängen.

Erinnerung unterdrücken schützt vor *Gedanken wahrnehmen, Lügen erkennen, Zone der Wahrheit* und ähnlichen Zaubern, allerdings kann eine sorgsame Befragung möglicherweise deine Gedächtnislücken offenbaren oder dass deine Erinnerung von diesem Zauber betroffen wurde.

Eine unterdrückte Erinnerung kann nur mittels *Verzauberung brechen, Psychische Chirurgie, Begrenzter Wunsch, Wunder* oder *Wunsch* wiederhergestellt werden. Solltest diesen Zauber nutzen, um die Erinnerung an einen magischen Zwang zu löschen, entfernt dies nicht den Zwangseffekt oder daraus resultierende

Erinnerungen, die sich auf deine Fertigkeiten oder Klassenfähigkeiten auswirken können.
Der SL kann erlauben, dass mehrere Anwendungen dieses Zaubers die Erinnerungen an längere Ereignisse oder alle Erinnerungen an einen Ort oder ein Individuum aus deiner Erinnerung entfernen.

ES-AUFSTACHELUNG I

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Indem du mit deiner mentalen Präsenz in den Verstand einer Kreatur eindringst, kannst du Teile ihres Verstandes isolieren und das Ziel so daran hindern, auf vernünftige Weise zu funktionieren. Das Ziel erhält den Zustand Verwirrt, solange du dich konzentrierst plus 1 weitere Runde (WIL, keine Wirkung).

ES-AUFSTACHELUNG II

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 3
Zieles Zwei Kreaturen
Dies funktioniert wie *Es-Aufstachelung I* mit den oben genannten Ausnahmen. Ferner müssen die Ziele dieses Zaubers in der ersten Runde des Effektes zwei Mal würfeln, um das Ergebnis des Zustandes Verwirrung zu bestimmen, wobei du wählst, welches zum Tragen kommt. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

ES-AUFSTACHELUNG III

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 4
Zieles Drei Kreaturen
Dies funktioniert wie *Es-Aufstachelung I* mit den oben genannten Ausnahmen. Ferner müssen die Ziele dieses Zaubers in den ersten beiden Runden des Effektes zwei Mal würfeln, um das Ergebnis des Zustandes Verwirrung zu bestimmen, wobei du wählst, welches zum Tragen kommt. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

ES-AUFSTACHELUNG IV

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 5
Zieles Vier Kreaturen
Dies funktioniert wie *Es-Aufstachelung I* mit den oben genannten Ausnahmen. Ferner kannst du in der ersten Runde des Effektes das Ergebnis der Verwirrung bei jeder Kreatur ohne zu Würfeln bestimmen, allerdings nicht, wie es sich dann auswirkt. In den folgenden Runden des Effektes müssen die Zieles dieses Zaubers jeweils zwei Mal würfeln, um den Effekt ihrer Verwirrung zu bestimmen, wobei du wählst, welcher Wurf zum Tragen kommt. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

FALSCHE EINDRÜCKE ERZEUGEN

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** MEN 2, MES 2, OKK 2
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du pflanzt einem Gegenstand falsche psychometrische Eindrücke ein und erfüllst ihn mit irreführenden Informationen, wie sie mittels des Zaubers *Gegenstand lesen* oder der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie (siehe Seite 196) erlangt

werden können. Die Information mag Gegner täuschen, eine falsche Geschichtsschreibung erzeugen oder Geheimbotschaften mittels Gegenständen zu übersinnlich begabten Verbündeten weitergeben. Du kannst jede Informationen ablegen, die auch mittels *Gegenstand aufladen* implantiert werden könnte, sowie bis zu einer Information pro 3 Stufen, welche mittels Psychometrie oder *Gegenstand lesen* erlangt werden kann. Du kannst diese Informationen so detailreich anlegen, wie du willst – du kannst einen Vorbesitzer und Umstände, in die der Gegenstand verwickelt war, völlig erfinden oder versuchen, die biographischen Informationen und angeblichen Taten eines bestimmten Individuums zum Teil des Gegenstandes zu machen.
Während der Wirkungsdauer des Zaubers erhalten Kreaturen, die den Gegenstand mittels *Gegenstand lesen* oder Psychometrie lesen, diese falschen Informationen anstelle der wahren Geschichte des Gegenstandes (WIL, keine Wirkung). Kreaturen, deren Rettungswürfe gelingen, erlangen zwar immer noch die falschen Informationen, durchschauen die Fälschung aber und können sie problemlos von der wahren Geschichte des Gegenstandes trennen.
Dieser Zauber maskiert seine eigene magische Aura, so dass das Ziel nicht als magisch erkannt wird. Dies betrifft aber keine anderen magischen Auren des Gegenstandes und kann auf dieselbe Weise überwunden werden wie *Magische Aura.*

FERNSICHT

Schule Erkenntnismagie (Ausspähung); **Grad** MED 4, MEN 5, OKK 5, SPI 5
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, M (Weihrauch)
Reichweite siehe Text
Ziel Du
Wirkungsdauer Sofort
Dein Körper verfällt in Trance, während du deine übersinnlichen Sinne an einen fernen Ort entsendest, um psychometrische Eindrücke von diesem zu erlangen. Du musst die Entfernung und die Richtung bestimmen, in welcher sich der Ort befinden soll, den du aus der Ferne betrachten willst. Dieser Zauber verleiht dir kein visuelles Bild der Oberfläche des Ortes, weshalb du auf diese Weise keine Informationen erlangst, die etwa für Zauber wie *Teleportieren* nützlich wären. Du erlangst aber psychometrische Eindrücke, die dir zu tieferem Wissen verhelfen können. Ein Wald, in dem eine engverbundene Feengemeinschaft lebt, könnte dir z.B. als Stadt in den Bäumen erscheinen, während ein wunderschöner Palast, in dem jedoch ein böser König herrscht und der mittels *Zutritt verwehren* geschützt ist, als dunkle Festung erscheinen kann, die von geisterhaften Ketten umrahmt wird.
Während des einstündigen Zeitaufwandes zum Wirken dieses Zauber ist dein realer Körper bewusstlos und hilflos und bist du dir deiner Umgebung nicht bewusst.

GEDANKEN VERHÜLLEN

Schule Bannmagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** ALC 2, BAR 2, HEX 2, INQ 2, MED 2, MEN 2, MES 2, SHA 2, WLD 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du schützt dich vor den neugierigen mentalen Blicken anderer, dies schließt auch die Effekte von Zaubern der Schule der Erkenntnismagie ein wie z.B. *Gedanken wahrnehmen* und *Gedanken suchen* EXP, sowie Zauber der Schule der Verzauberungsmagie wie *Erinnerung verändern* und *Gedächtnislücke* EXP ein. Sollte eine andere Kreatur dich zum Ziel eines geistesbeeinflussenden Zaubers machen, der deine Gedanken oder Erinnerungen wahrnimmt oder verändert, muss ihr ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + deine Zauberstufe gelingen, andernfalls scheitert der Zauber. Nur Zauber, die deine Gedanken oder Erinnerungen wahrnehmen oder verändern, werden durch diesen Zauber blockiert, während Effekte wie *Böses entdecken, Hellhören/Hellsehen* und *Kreatur aufspüren* dich normal betreffen.

GEDANKEN VORAUSAHNEN

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, MEN 2, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber greift auf den Verstand des Zieles zurück, indem er dir einen Eindruck der Handlungen verleiht, die es ergreifen wird. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf deine RK gegen die Angriffe des Zieles. Sollte dem Ziel der Willenswurf misslingen, erkennst du auch, wie es auf deine Angriffe reagieren wird, so dass der Bonus ebenfalls auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen das Ziel Anwendung findet. Dies Boni gelten nur, während das Ziel innerhalb der Reichweite des Zieles ist (sie werden inaktiv, sollte die Entfernung zwischen dir und dem Ziel die Reichweite überschreiten, leben dann aber wieder auf, wenn die Reichweite wieder eingehalten wird; die Wirkungsdauer läuft aber weiter). Wenn das Ziel dich mit einem Angriff verfehlt, steigen die Boni des Zaubers um 1 bis zum Ende der Wirkungsdauer (Maximalbonus +5).

GEDANKENECHO

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** MEN 1, MES 1
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Eine lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Wenn du diesen Zauber wirkst, legst du ein mentales Echo von bis zu 25 Worten an. Jeder Versuch, die oberflächlichen Gedanken der Zielkreatur zu lesen, enthüllt nur dieses Gedankenecho, bis dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + deine Zauberstufe gelingt. Solltest du diesen Zauber auf dich selbst wirken, ist der SG 15 + deine Zauberstufe. Ferner kannst du in diesem Fall das Gedankenecho verändern, indem du eine Standard-Aktion aufwendest und dich konzentrierst; eine Veränderung verkürzt aber jeweils die Wirkungsdauer des Zaubers um 1 Minute.

Gedankenecho stört weder Telepathie noch gedankenlesende Effekte, welche tiefer zugreifen als nur auf oberflächliche Gedanken.

GEDANKENGESPÜR

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 5, MED 4, MEN 4, MES 4, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, M (etwas getrocknete Hirnmasse)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Du bemerkst automatisch bei Bewusstsein befindliche Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung und erkennst ihre Position, als ob du über die Fähigkeit Blindsicht verfügen würdest. *Gedankenleere, Unauffindbarkeit* und ähnliche Effekte können diesen Zaubereffekt blockieren. Du kannst zwischen intelligenten (Intelligenz 3+) und unintelligenten (Intelligenz 1-2) Kreaturen unterscheiden, erlangst ansonsten aber keine Informationen über die wahrgenommenen Kreaturen.

GEDANKENSCHILD I

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 2
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde
Wenn du einen mentalen Eindringling wahrnimmst, errichtest du eine Verteidigung zum Schutz deines Verstandes vor Angriff oder Analyse. Dies verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Solange dieser Zauber andauert, liefern Zauber und Effekte, die einer Kreatur erlauben würden, deine Gedanken zu lesen, keine Informationen.

GEDANKENSCHILD II

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 3
Dies funktioniert wie *Gedankenschild I*, der Situationsbonus auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte steigt aber auf +6. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSCHILD III

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 4
Dies funktioniert wie *Gedankenschild I*, der Situationsbonus auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte steigt aber auf +8. Ferner muss einer Kreatur, die versucht, deine Gedanken zu lesen, während dieser Zauber andauert, ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Betäubt zu erhalten. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSCHILD IV

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 5
Dies funktioniert wie *Gedankenschild III*, einer Kreatur, die deine Gedanken lesen will, muss aber ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Betäubt zu erhalten. Sollte dir ferner der Rettungswurf gegen den Zauber *Verstand zermalmen* gelingen, während du von diesem Zauber geschützt bist, erleidest du keinen Schaden. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSCHILD V

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 6
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe; siehe Text
Dies funktioniert wie *Gedankenschild IV* mit den aufgeführten Abweichungen. Dieser Zauber endet augenblicklich, sollte dir ein Willenswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslingen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSTOSS I

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, halbiert; **Zauberresistenz** Ja
Du kundschaftest die empfindlichsten Bereiche des Verstandes deines Gegners aus und überlädst sie mit einer Flut mentaler Informationen. Dieser Angriff verursacht 1W6 Schadenspunkte

pro Zauberstufe (maximal 5W6; WIL, halbiert). Dieser Angriff hat keinen Effekt auf Kreaturen ohne einen Intelligenzwert.

GEDANKENSTOSS II

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MEN 2
Dies funktioniert wie *Gedankenstoß I*, das Ziel erleidet aber 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 5W8). Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSTOSS III

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MEN 3
Dies funktioniert wie *Gedankenstoß I*, das Ziel erleidet aber 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W8). Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSTOSS IV

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MEN 4
Dies funktioniert wie *Gedankenstoß I*, das Ziel erleidet aber 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 15W8) und erhält für 1 Runde den Zustand Erschöpft, sollte sein Rettungswurf scheitern. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSTOSS V

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MEN 5
Dies funktioniert wie *Gedankenstoß IV*, das Ziel erhält aber zudem für 1 Runde den Zustand Entkräftet, sollte sein Rettungswurf scheitern, und für 1 Runde den Zustand Erschöpft, sollte sein Rettungswurf gelingen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENSTOSS VI

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MEN 6
Dies funktioniert wie *Gedankenstoß IV*, das Ziel erleidet aber 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W8) und erhält die Zustände Betäubt und Entkräftet für 1 Runde, sollte sein Rettungswurf scheitern. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

GEDANKENVERBINDUNG

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 1, MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1, SHA 1, SPI 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja
Du verbindest deinen Verstand mit dem einer berührten Kreatur, um eine große Menge vielschichtiger Informationen in einem Augenblick zu übermitteln. Du entscheidest, was das Ziel erfährt, und bist dabei hinsichtlich der Menge an Informationen nur dahingehend eingeschränkt, dass diese andernfalls binnen 10 Minuten kommunizierbar sein müssen. Diese Informationen bestehen aus einer Reihe von Bildern und Gefühlswahrnehmungen und sind nicht sprachenabhängig.

GEGENSTAND APPORTIEREN

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, MED 2, MEN 2, MES 2, OKK 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter Gegenstand von bis zu 1 Pfd. und 0,30 m Seitenlänge
Wirkungsdauer Sofort oder 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber erlaubt dir, augenblicklich einen kleinen, nichtlebenden Gegenstand von einem Ort an einen anderen zu transportieren. Der Zauber hat zwei Einsatzmöglichkeiten: Du kannst einen in Händen gehaltenen Gegenstand ohne Zeitverlust an einen nahen Ort schicken oder den Zauber im Voraus auf einen Gegenstand wirken und diesen später an deinen Aufenthaltsorts zaubern.
Senden: Solltest du dich entscheiden, einen Gegenstand an einen anderen Ort zu schicken, funktioniert dies wie *Gegenstand teleportieren*, wobei der Gegenstand in der Größe beschränkt ist und er maximal 7,50 m + 1,50 m pro 2 Stufen weit geschickt werden kann. Du kannst einen Gegenstand nicht auf die Ätherebene schicken. Du kannst ihn auf jedes Feld innerhalb der Reichweite schicken und benötigst keine Sichtlinie dorthin. Du kannst ihn innerhalb oder außerhalb eines Behälters, einer Tasche und sogar in den Händen eines anderen platzieren. Sollte am von dir gewählten Ort nicht ausreichend Platz sein oder er bereits belegt sein oder die Person keinen Gegenstand erwarten oder in Händen haben wollen, erscheint er stattdessen auf dem Boden des Zielfeldes. Du kannst den Gegenstand auch in der Luft erscheinen lassen, sofern der Zielpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers liegt.
Empfangen: Du kannst im Vorfeld einen Gegenstand vorbereiten, um ihn später zu dir zu apportieren, indem du den Zauber auf den Gegenstand wirkst und einen mentalen Auslöser zur Vollendung des Zaubers festlegst. Du musst keine Sichtlinie zum Gegenstand besitzen, um ihn zu dir zu holen, die Entfernung darf aber maximal 7,50 m + 1,50 m pro 2 Stufen betragen. Um den Zauber zu vollenden, ist eine Schnelle Aktion mit denselben Einschränkungen wie eine Gedankenkomponente erforderlich. Du kannst einen Gegenstand auf diese Weise sogar aus den Händen einer Kreatur heraus apportieren, welche ihn nicht loslassen möchte. Sobald du den Gegenstand apportierst, endet der Zauber.
Du kannst einen Gegenstand nicht aus einem Feld apportieren oder in ein Feld schicken, welches von einem *Antimagischen Feld*, einer *Kugel der Unverwundbarkeit* oder einem ähnlichen, magische Effekte fernhaltenden Effekt geschützt wird; solltest du es dennoch versuchen, verpufft der Zauber.

GEGENSTAND AUFLADEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1, SPI 1
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter Gegenstand
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du lädst einen Gegenstand schwach mentalmagisch auf. Dieser Gegenstand kann sodann mittels *Psychometrischen Gegenstand entdecken* entdeckt werden. Solltest du dies wünschen, kannst du deinen persönlichen Abdruck hinterlassen, der dich als einen der bisherigen Besitzer des Gegenstandes kennzeichnet. Zauber wie *Gegenstand lesen* und Anwendungen der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie (siehe Seite 196) können jene Informationen über dich enthüllen, die du mit diesem Abdruck auf dem Gegenstand hinterlässt, darunter deinen Namen, deinen Beruf und eine Zusammenfassung deiner Erfahrungen mit dem Gegenstand. Du kannst keine falschen Informationen hinterlassen, wohl aber Informationen auslassen. Sollte der Zielgegenstand bereits mentalmagisch psychometrisch aufgeladen sein, kannst du ihm weitere Informationen hinzufügen, aber mit diesem Zauber keine bestehenden psychometrischen Informationen löschen.

GEGENSTAND IN BESITZ NEHMEN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, MED 4, MEN 5, MES 5, OKK 4, SPI 5
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Von niemanden in Händen oder am Leib getragener Gegenstand (maximal Größenkategorie Groß, minimal Sehr klein)
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächeres Gegenstand in Besitz nehmen* mit den aufgeführten Abweichungen. Der besessene belebte Gegenstand hat eine seiner Größenkategorie entsprechende Anzahl an Konstruktionspunkten (maximal 3 KP bei einem großen Gegenstand).

Du kannst als Standard-Aktion dein Bewusstsein in deinen Körper zurückführen und während deines nächsten Zuges als Standard-Aktion einen anderen Gegenstand in Besitz nehmen, statt den Zauber zu beenden.

GEGENSTAND IN BESITZ NEHMEN, MÄCHTIGES

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7, MEN 6, OKK 5, SPI 6
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Von niemanden in Händen oder am Leib getragener Gegenstand (maximal Größenkategorie Gigantisch, minimal Sehr klein) oder Konstrukt
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Dieser Zauber funktioniert wie *Gegenstand in Besitz nehmen* mit den aufgeführten Abweichungen. Der besessene belebte Gegenstand hat eine seiner Größenkategorie entsprechende Anzahl an Konstruktionspunkten (maximal 5 KP bei einem gigantischen Gegenstand). Deine Silberschnur hat mittlere Reichweite (30 m + 3 m/Stufe).

Du kannst versuchen, als erstes mit diesem Zauber ein Konstrukt in Besitz zu nehmen anstelle eines Gegenstandes; in diesem Fall verhält sich der Zauber wie *Konstrukt kontrollieren* ABR mit den obigen Parametern.

GEGENSTAND IN BESITZ NEHMEN, SCHWÄCHERES

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, MED 2, MEN 3, MES 3, OKK 2, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Von niemanden in Händen oder am Leib getragener Gegenstand (maximal Größenkategorie Klein, minimal Sehr klein)
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Besessenheit*, du ergreifst aber von einem Gegenstand statt einer Kreatur Besitz.

Ein besessener Gegenstand kann sich bewegen und erhält die Spielwerte eines Belebten Gegenstandes seiner Größenkategorie (dies schließt 1 Konstruktionspunkt für Fähigkeiten ein; siehe *Monsterhandbuch*, S. 31). Während du von einem Gegenstand Besitz ergriffen hast, kannst du keine Zauber oder anderen Fähigkeiten nutzen.

Dein Körper ist mit dem besessenen Gegenstand über eine spirituelle Ankerleine ähnlich einer Silberschnur (siehe Seite 234) verbunden. Sollte die Entfernung zwischen dir und dem von dir besessenen Gegenstand die Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen) überschreiten, reißt diese Verbindung und kehrt dein Bewusstsein in deinen Körper zurück.

GEGENSTAND LESEN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MED 1, MEN 2, MES 2, OKK 1, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter Gegenstand
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde pro Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du liest die psychometrischen Eindrücke, welche auf einem emotional oder psychometrisch aufgeladenen Gegenstand aufgrund der Ereignisse in seiner Geschichte oder mittels Zauber wie *Gegenstand aufladen* und *Falsche Eindrücke erzeugen* hinterlassen wurden. Dieser Zauber liefert dieselben Informationen wie die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie (siehe Seite 196), liefert aber 1 Information, wenn er gewirkt wird und erfordert 1 Runde an Konzentration pro weiterer Information statt 1 Minute. Du musst immer noch einen Fertigkeitswurf für Schätzen ablegen, um zu sehen, wie viele Informationen du erlangst. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +10 auf diesen Wurf.

GEIST AUSTREIBEN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, MED 2, MEN 3, OKK 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur oder Spukerscheinung
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Geist austreiben zerreißt die spirituelle Substanz des Zieles, verstreut sie über einen weiten Bereich und behindert die Fähigkeit des Zieles, sich neu zu bilden. Das Ziel erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W6) und erhält für 1 Runde den Zustand Wankend. Gelingt ihm der Rettungswurf, erleidet das Ziel nur ½ Schaden und nicht den Zustand Wankend. Dieser Zauber betrifft astral projizierte Kreaturen, ätherische Kreaturen, Spukerscheinungen, körperlose Kreaturen, Medien mit aufgenommenen Geistern, sowie Phantome. Der SL kann bestimmen, dass noch andere Geister oder aus Ektoplasma bestehende Kreaturen betroffen werden. Körperlose Kreaturen erleiden durch diesen Zauber den vollen Schaden.

GEIST BESÄNFTIGEN

Schule Nekromantie; **Grad** KLE 2, MED 1, SHA 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine körperlose untote Kreatur oder Spukerscheinung
Wirkungsdauer 1 Minute oder 1 Runde/Stufe; siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung oder Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber beruhigt aufgebrachte Spukerscheinungen und körperlose Untote (z.B. Geister) vorübergehend. Du erlangst keine Kontrolle über die betroffenen Kreaturen, der Zauber verzögert aber feindselige Handlungen der betroffenen Geister bis zum Ende seiner Wirkungsdauer. Derart betroffene Wesenheiten können keine gewalttätigen Handlungen oder zerstörerisches Dinge unternehmen (dies schließt auch das Auslösen der Fähigkeiten anhaltender Spukerscheinungen an), sie können sich aber verteidigen. Eine aggressive Aktion gegen einen besänftigten Geist oder eine Spukerscheinung oder das Zufügen von Schaden beendet diesen Effekt augenblicklich.

Spukerscheinungen erhalten keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber, allerdings muss dem Zauberwirker ein Wurf auf die Zauberstufe gelingen, dessen SG wenigstens 10 + HG der Spukerscheinung ist, um die zornige Wesenheit vorübergehend zu besänftigen. Die Wirkungsdauer des Zaubers beim Besänftigen einer Spukerscheinung ist Konzentration (maximal 1 Runde/Stufe).

GEIST EINFANGEN

Schule Nekromantie; **Grad** MED 4, MEN 5, OKK 5, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (ein kleiner Silberspiegel)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine körperlose Kreatur oder Spukerscheinung
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du setzt das Ziel in dem als Fokus des Zaubers verwendeten Spiegel gefangen. Das Ziel kann innerhalb des Spiegels von nichts betroffen werden. Sollte der Spiegel zerstört werden, wird eine darin befindliche körperlose Kreatur augenblicklich freigesetzt und kehrt eine Spukerscheinung an ihren ursprünglichen Ort zurück. Kreaturen, welche mittels Zaubern oder anderen Mitteln den Zustand Körperlos angenommen haben, verbleiben im gefangenen Zustand körperlos, selbst wenn die Wirkungsdauer des körperlosmachenden Effektes mittlerweile ausgelaufen sein sollte. Sollte der als Fokus genutzte Spiegel dem Ziel gehören, erleidet das Ziel einen Malus -2 auf den Rettungswurf.

GEIST HERBEIRUFEN

Schule Beschwörungsmagie (Herbeirufung); **Grad** KLE 5, MED 3, SHA 5, SPI 5
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite 3 m
Effekt Rufe den Geist einer verstorbenen humanoiden Kreatur
Wirkungsdauer Konzentration
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du versuchst, den Geist eines bestimmten Individuums zu rufen, so dass er sich vom Ort seiner letzten Ruhe manifestiert. Hierbei musst du den Namen des Geistes aussprechen.

Unwilligen Geistern steht ein Willenswurf gegen diesen Ruf zu; sollte der ausgewählte Geist deinem Ruf widerstehen, nimmt fast immer ein anderer Geist mit böswilligen Absichten seinen Platz ein, der dich täuschen will. Die Schwierigkeit des Rettungswurfes hängt davon ab, wie gut du die Person gekannt hast und über welche Art körperlicher Verbindung du eventuell zu der Kreatur verfügst, deren Geist du rufen willst.

Wissen	Willenswurf-Modifikator
Nur Name bekannt†	+15
Wissen aus zweiter Hand (Du hast von der Person gehört)	+10
Wissen aus erster Hand (Du hast die Person zu Lebzeiten getroffen)	+5
Vertraut (Du kanntest die Person gut)	+0

† Dir muss wenigstens ein Name bekannt sein, unter dem die Kreatur zu Lebzeiten gerufen wurde.

Verbindung	Willenswurf-Modifikator
Abbildung oder ähnliches	–2
Besitztümer oder Kleidung	-4
Körperteil, Haarlocke, Fingernägel usw.	–10
Unterschiedliche Gesinnung	+4

Ein erfolgreich gerufener Geist manifestiert sich in nebliger Gestalt, welche vage dem Verstorbenen zu Lebzeiten ähnelt. Er besitzt die körperlichen Attribute eines *Unauffälligen Dieners* und ist zu geringeren körperlichen Manipulationen imstande, ferner kann er leise und geisterhaft in jeder Sprache flüstern, die ihm zu Lebzeiten bekannt gewesen ist. Hierbei handelt es um keinen Untoten und der Geist muss dem Beschwörer auch nicht gehorchen. Egal ob du den beabsichtigten Geist rufen kannst oder ein betrügerischer Ersatz erscheint, der Geist kann sich weigern, auf deine Fragen zu antworten oder versuchen, dich mittels Bluffen zu täuschen; in jedem Fall kann er nur auf das Wissen zurückgreifen, das er zu Lebzeiten besessen hat, und besitzt kein Wissen über Geschehnisse nach seinem Tod. Bösartige Geister können ihre begrenzten körperlichen Manipulationsmöglichkeiten nutzen, um ein furchtbares Spektakel zu verursachen und dem Zauberkundigen Angst einzujagen.

Du musst dich als Standard-Aktion auf die Aufrechterhaltung des Zaubers konzentrieren, um Fragen mit einer Geschwindigkeit von einer Frage pro Runde zu stellen. Du kannst maximal eine Frage pro Zauberstufe stellen, die vom Geist während derselben Runde beantwortet wird. Mit dem Ende des Zaubers verblasst die ektoplasmatische Gestalt des Geistes und kehrt die Seele ins Jenseits zurück. Dieser Zauber kann nicht die Geister gegenwärtig untoter Kreaturen herbeirufen.

GEISTEBENE AUFSPÜREN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** HXM/MAG 3, MED 2, MEN 2, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie *Gedanken wahrnehmen*; er erlaubt dir wahrzunehmen, wenn sich das Bewusstsein einer oder mehrerer Kreaturen innerhalb einer Geistebene (siehe Seite 234) befinden. Wie viele Informationen du erlangst, hängt davon ab, wie lange du ein bestimmtes Ziel studierst.

Erste Runde: Du spürst die Gegenwart (oder das Fehlen) einer Geistebene. Wenigstens eine der Kreaturen innerhalb der Geistebene muss sich auch innerhalb des kegelförmigen Wirkungsbereiches befinden, um die Geistebene aufzuspüren.

Zweite Runde: Du kannst spüren, wie viele Bewusstseine sich auf der Geistebene befinden. Nicht alle diese Kreaturen müssen sich dabei im kegelförmigen Wirkungsbereich befinden, um sie zu zählen – eine genügt. Du kannst den physischen Aufenthaltsort dieser Kreaturen aber nicht bestimmen, wenn du sie nicht sehen kannst, du nimmst ihre Gegenwart nur auf abstrakte Weise wahr.

Dritte Runde: Du erlangst einen Eindruck, was auf der Geistebene vor sich geht. Die Kreatur, welche die Geistebene kontrolliert, kann deine Bemühungen spüren, sollte sie dir den Einblick auf ihre Geistebene verehren wollen, steht ihr in diesem Fall ein Willenswurf zu, um dich aufzuhalten. Andernfalls nimmst du die Geschehnisse aus der Ferne wahr, als würdest du durch ein Fenster blicken. Sollte eine Kreatur sich verkleidet haben, nimmst du nur ihre mentale Maske wahr und nicht ihre wahre Gestalt.

Du kannst den Wirkungsbereich dieses Zaubers jede Runde in einen neuen Bereich ausrichten. Der Zauber kann viele Barrieren durchdringen, wird aber von 0,30 m Stein, 2,5 cm gewöhnlichem Metall, einer dünnen Bleischicht oder 1 m Holz oder Erde blockiert.

Solltest du diesen Zauber auf einer Geistebene wirken, erkennst du, dass du dich auf einer Geistebene befindest. In der zweiten Runde kannst du immer noch wahrnehmen, wie viele Bewusstseine sich in der Ebene befinden, allerdings erlangst du keine Eindrücke während der dritten Runde.

GEISTEBENE ERSCHAFFEN

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 5, MED 4, MEN 4, MES 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Weit (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf WIL, anzweifeln; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst eine umfassende Geistebene (siehe Seite 235), welche dein Verstand und der einer anderen Kreatur gemeinsam betreten. Du entscheidest, ob die Geistebene offenliegt oder verhüllt ist und ob sie harmlos oder schädlich ist, Du kannst jede Form und Größe wählen und die Schwerkraft festlegen (die Schwerkraft kann aber nicht so stark sein, dass sie Kreaturen auf der Geistebene Schaden zufügt). Auf der Geistebene verläuft die Zeit normal, sie besitzt keine Gesinnungswesenszüge und Magie funktioniert normal.

Du bestimmst, wo du und die andere Kreatur erscheinen. Um sie auf deine Geistebene zu ziehen, benötigst du keine Sichtlinie, musst dir aber ihrer Präsenz innerhalb der Reichweite bewusst sein. Solltest du einen Bereich mit mehr als einer intelligenten Kreatur anvisieren, welche du zuvor nicht gesehen hast (z.B. eine Gruppe Soldaten in einer Unterkunft, die du durch die Tür nicht sehen kannst), wird der andere Beteiligte zufällig gewählt. Solltest du die Kreatur bereits gesehen haben, die du zum Ziel machen willst (z.B. wenn du den Unteroffizier beim Betreten der Unterkunft gesehen hast), kannst du diese fehlerfrei von den anderen Kreaturen unterscheiden. Du musst irgendwo auf deiner Geistebene erscheinen, kannst dich aber recht leicht vor den Blicken anderer Kreaturen dort schützen, die nicht erkennen, dass sie sich auf einer Geistebene befinden. Du musst zudem einen Ausgang von der Geistebene anlegen, wenn du diesen Zauber wirkst, welcher unter Berücksichtigung der Eigenschaften der

Geistebene erreichbar sein muss, selbst wenn er verborgen oder schwierig ist. Der SL entscheidet, ob die von dir bestimmte Möglichkeit zum Verlassen der Geistebene nachvollziehbar ist (alles, was eine nachvollziehbare Methode zum Erwachen aus einem Traum ist, könnte auch aus einer Geistebene führen).

Neben dir und deinem Ziel können z.B. mittels *Geistebenenzugang* noch weitere Kreaturen die Geistebene betreten. Du kannst auf der Geistebene illusionäre Kreaturen erschaffen, allerdings dich stets nur auf eine konzentrieren und diese lenken. Nur diese Kreatur wirkt glaubwürdig, während die anderen schweigen oder ständig dieselben Phrasen äußern.

Wie es bei Geistebenen der Fall ist sind du und alle anderen Kreaturen dort nicht in der Lage, auf der realen Welt zu handeln, und verlieren eure Körper ihre GE-Boni auf RK.

Sollte du eine verhüllte Geistebene erschaffen, kann eine Kreatur, die sie erstmals betritt, einen Willenswurf ablegen, um den Effekt anzuzweifeln. Gelingt dies, erkennt die Kreatur, dass sie sich auf einer Geistebene befindet, und erfährt sie, wie sie diese verlassen kann, kann aber nicht automatisch fliehen. Erzeugst du beispielsweise eine Geistebene in Form eines Salons eines stattlichen Herrenhauses und gelingt deinem Ziel der Willenswurf; erfährt es, dass es in seinen Körper zurückkehrt, wenn es aus der Vordertür das Gebäude verlässt, muss sich dazu aber durch das Gebäude zu besagter Tür bewegen. Sollte die Geistebene nicht verhüllt sein, erkennt die Kreatur automatisch, wie sie die Geistebene verlassen kann, wenn sie dies wissen möchte.

Dieser Zauber endet, wenn du die Geistebene verlässt; dies setzt auch das Ziel frei. Eine Kreatur, die unter 0 Trefferpunkte reduziert wird, während sie sich auf der Geistebene befindet, kehrt ebenfalls in ihren Körper zurück – sollte dies dir passieren, beendet dies den Zauber und befreit jeden auf der Geistebene.

Geistebene erschaffen kann mittels *Dauerhaftigkeit* von einem Zauberkundigen der 12. Stufe oder höher permanent gemacht werden, die Kosten betragen 10.000 GM. Du und andere Kreaturen, die von der Geistebene wissen, können sie mittels *Geistebenenzugang* betreten und verlassen.

GEISTEBENE ERSCHAFFEN, MÄCHTIGES

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 7, MEN 6, MES 6
Ziel Eine Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Geistebene erschaffen*, betrifft aber mehr Kreaturen, erzeugt eine länger bestehende Geistebene und erlaubt dir, die magischen Eigenschaften der Geistebene zu bestimmen. Du kannst ferner eine Anzahl glaubwürdiger Kreaturen zugleich in Höhe deiner Zauberstufe lenken.

Mächtiges Geistebene erschaffen kann mittels *Dauerhaftigkeit* von einem Zauberkundigen der 15. Stufe oder höher permanent gemacht werden, die Kosten betragen 17.500 GM. Du und andere Kreaturen, die von einer permanenten Geistebene wissen, können sie mittels *Geistebenenzugang* betreten und verlassen.

GEISTEBENENZUGANG

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 4, MED 3, MEN 3, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein illusionäres Portal
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du oder andere Kreaturen betreten oder verlassen eine Geistebene (siehe Seite 234) durch ein imaginäres Portal. Dieser Durchgang kann jede Gestalt besitzen, die du ihm verleihst, kann nicht größer als ein Würfel mit 1,50 m Seitenlänge sein. Solltest du dich beim Wirken dieses Zaubers in einer Geistebene befinden, hat er andere Effekte.

Wirkst du diesen Zauber außerhalb einer Geistebene, führt der Zugang auf eine Geistebene, die von einer Kreatur deiner Wahl innerhalb der Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m pro 2 Stufen) bewohnt wird. Diese Kreatur wird zum Mittler der Tür, kann aber mit einem Willenswurf den Zugang zur Geistebene verweigern. Du musst von der Existenz der Geistebene wissen, um einen Zugang zu ihr zu öffnen. Wenn du dies tust, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen bestimmen, welche in der Lage sind, die Tür zu sehen und zu nutzen, als handle es sich um einen normalen Durchgang. Du kannst bestimmte Kreaturen oder Kreaturenarten wählen oder allen den Durchgang erlauben. Von dir nicht bestimmte Kreaturen können die Tür nicht sehen oder nutzen, dies gilt auch für geistlose Kreaturen und Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind. Sobald jemand die Geistebene durch die Tür betritt, entsteht in der Geistebene ein Duplikat der Tür neben der Kreatur, die du als Mittler genutzt hast. Innerhalb einer Geistebene ist jeder imstande, einen *Geistebenenzugang* zu sehen und zu nutzen. Wer die Geistebene betritt, unterliegt ihren Gesetzmäßigkeiten, weiß aber, dass er sich auf einer Geistebene befindet, sofern du ihn informiert hast, wohin das Portal führt.

Falls du diesen Zauber in einer Geistebene wirkst, erscheint ein Duplikat der Tür neben deinem Körper in der wahren Welt. Der Erschaffer der Geistebene kann dich mit einem Willenswurf am Erschaffen der Tür hindern, sofern er sich ebenfalls in der Geistebene aufhält. Die beiden Türen funktionieren, als hättest du den Zauber außerhalb einer Geistebene gewirkt. Du bestimmst immer noch, wer aus der wahren Welt in die Geistebene überwechseln kann, kannst aber niemanden daran hindern, aus der Geistebene durch die Tür in die wahre Welt zu treten.

Ein *Geistebenenzugang* ist in der Regel in beide Richtungen nutzbar, du kannst aber auch wählen, eine Einbahnstraße zu schaffen. Im Gegensatz zu anderen Zaubern kannst diesen Zauber als Volle Aktion im Rahmen eines Geistesduells wirken. Man kann mittels dieses Zauber aus einer binären Geistebene entkommen, sie aber nicht betreten. Solltest du diesen Zauber in einer verhüllten Geistebene wirken, erfährst du, dass du dich in einer Geistebene befindest. Dies gilt nicht automatisch für andere Kreaturen, welche die Tür sehen.

Geisterpeitsche

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, KLE 2, MEN 2, OKK 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 0 m
Effekt Peitsche aus flexiblem Ektoplasma
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Eine weiße, 4,50 m lange Peitsche aus geisterhafter Materie erscheint in deiner Hand. Diese Waffe wird wie eine *Peitsche der Geisterhaften Berührung* ohne Verbesserungsbonus behandelt. Du kannst die Peitsche führen, als wärst du im Umgang mit dieser Waffe geübt. Angriffe mit ihr werden als körperlose Berührungsangriffe behandelt und betreffen nur Kreaturen, die du angreifst. Die Peitsche fährt durch alle anderen Gegenstände und Kreaturen hindurch, so dass du eventuelle Deckung zwischen dir und deinem Ziel ignorieren kannst. Sollte die Peitsche Vollständige Deckung passieren, wird das Ziel dahinter behandelt, als hätte es Vollständige Tarnung (Chance von 50%, dass du es verfehlst). Gegen körperlose und untote Kreaturen verursacht die Peitsche tödlichen Schaden und kann für Kampfmanöver zum Zerren und Versetzen neben den üblichen Manövern zum Entwaffnen und Zu-Fall-bringen genutzt werden. Eine *Geisterpeitsche* kann nicht entwaffnet oder zerschmettert werden.

Geistesduell beginnen

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MED 2, MEN 2, MES 2, OKK 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Targets Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du beginnst ein Geistesduell (siehe Seite 204) mit einer Kreatur. Dieses Duell findet auf einer binären Geistebene (siehe Seite 235) statt, die nur deinen Verstand und den deines Zieles enthält. Dieser Zauber endet, sollte einer von euch unter 0 Trefferpunkte fallen oder ihr euch darauf einigen, das Duell zu beenden (letzteres ist eine Freie Aktion, die du sogar außerhalb deines Zuges anwenden kannst); endet der Zauber, kehrt ihr in eure Körper zurück.

Selbst wenn du den Zauber gewirkt hast, muss dir ein Willenswurf gelingen, um aus deiner eigenen Geistebene zu entkommen, sollte dein Gegner dir nicht gestatten zu gehen. Auch Zauber wie *Geistebenenzugang* (einer der wenigen Zauber, die

du auf einer Geistebene wirken kannst) gestatten dir, die Geistebene zu verlassen. Eine binäre Geistebene ist klar als Illusion erkennbar, diese Illusion anzuzweifeln wirkt sich nicht auf die Funktionsweise der Geistebene aus.

GEISTIGES ABBILD

Schule Illusionsmagie (Schatten); **Grad** MEN 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Weit (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Ein Schattenduplikat
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, anzweifeln (bei Interaktion); **Zauberresistenz** Ja

Du hüllst dein Bewusstsein in ein quasireales Abbild von deiner selbst. Dein *Geistiges Abbild* sieht aus, klingt und riecht wie du, besitzt aber keine Substanz. Während dein Verstand dieses Abbild ausfüllt, kontrollierst du es, als wäre es dein eigener Körper, du kannst aber nicht auf körperliche Gegenstände einwirken. Dein Abbild bewegt sich mit einer Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt). Deine Sinne nehmen nur wahr, was dein Abbild sehen und hören kann, während du es kontrollierst; dein eigener Körper ist derweil blind, taub und hilflos. Du kannst als Schnelle Aktion zwischen deinem Körper und dem Abbild wechseln. Während dein Verstand sich im eigenen Körper befindet, ist das Abbild ähnlich hilflos.

Dein Abbild kann sich durch feste Gegenstände bewegen, als wärst du körperlos. Dabei kann es maximal um deine Angriffsfläche (1,50 m bei einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur) in einen Gegenstand eintauchen. Es erleidet keinen Schaden durch die meisten Angriffe oder Effekte, egal ob diese körperlose Kreaturen betreffen oder nicht. Auf das Abbild gewirkte oder dieses betreffende geistesbeeinflussende Effekte haben ihren vollen Effekt auf dich, während dein Verstand das Abbild kontrolliert.

So du dies wünschst, kannst du jeden mentalmagischen Zauber und jede mentalmagische zauberähnliche Fähigkeit mit einer Reichweite von wenigstens Berührung einsetzen, während dein Verstand das Abbild kontrolliert. Du kannst durch das Abbild keine nichtmentalmagischen Zauber wirken, selbst wenn du über solche verfügen solltest. Das *Geistige Abbild* kann auf sich selbst nur mentalmagische Illusionszauber wirken. Die Zauber betreffen andere Ziele normal, auch wenn sie vom *Geistigen Abbild* ausgehen.

Gegenstände sind von diesem Zauber betroffen, als wären ihnen die Willenswürfe gelungen. Du benötigst keine freie Schusslinie zu deinem Abbild, der Zauber endet aber, wenn du auf eine andere Ebene wechselst (und sei dies nur kurz, z.B. mittels *Blinken, Dimensionstür* oder ähnlichen Zaubern).

GESCHENK FORDERN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** ANP 1, BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, MEN 2, MES 1, OKK 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 1,50 m
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Sofort oder 1 Runde
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, nutzt eine Augenblickliche Aktion, um dir einen Gegenstand zu übergeben, den sie gegenwärtig in Händen hält. Sollte dem Ziel keine Augenblickliche Aktion verfügbar sein, verwendet sie eine Bewegungsaktion zu Beginn seines nächsten Zuges, um dir den Gegenstand zu übergeben. Sollte es gegenwärtig mehr als einen Gegenstand in Händen haben, dann bestimme zufällig, welchen du erhältst. Solltest du zum Zeitpunkt der Übergabe nicht mehr zum Ziel angrenzend sein, endet der Zauber ohne Effekt. Eine Kreatur, die keinen Gegenstand hält, wenn du diesen Zauber wirkst, ist nicht betroffen.

GETEILTER VERSTAND

Schule Verzauberungsmagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du teilst deinen Verstand auf, um deine Geisteskräfte zu maximieren. Bis zum Ende des Zaubers würfelst du bei allen Willenswürfen, Intelligenzwürfen und intelligenzbasierenden Fertigkeitswürfen zwei Mal. Ferner kann dein zweiter Verstand als Schnelle Aktion eine rein mentale Aktion vollziehen, die normalerweise eine Standard- oder Bewegungsaktion erfordert. Dies umfasst das Wirken mentalmagischer Zauber, den Einsatz zauberähnlicher Fähigkeiten und die Konzentration auf Zauber. Dein zweiter Verstand kann aber maximal Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten des 5. Grades einsetzen.

HASS ANFACHEN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl]; **Grad** ANP 4, INQ 5, MEN 6, MES 5, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine beliebige Anzahl lebender Kreaturen, von denen aber keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf.
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du baust auf den Vorurteilen deiner Ziele auf und lässt aus reinem Schubladendenken blanken Hass auflodern. Wähle eine Kreaturenart (bei Humanoiden und Externaren musst du zudem eine Unterart wählen); Ziele, die der Kreaturenart gegenüber nicht negativ eingestellt sind, sondern über eine völlig positive Meinung zu ihnen verfügen, bestehen ihre Rettungswürfe automatisch. Ziele, welche die gewählte Kreaturenart besonders hassen (z.B. aufgrund des zwergischen Volksmerkmales Hass), erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe. Ziele, deren

Rettungswürfe scheitern, werden für die Wirkungsdauer dieses Zaubers gegenüber allen Kreaturen der gewählten Art feindselig und behandeln sie niemals als Verbündete. Betroffene Kreaturen sehen alles, was Angehörige der gewählten Kreaturenart tun, im schlechtmöglichsten Licht.
Da die meisten Kreaturen ihrem eigenen Volk gegenüber nicht bösartig eingestellt sind, kannst du *Hass anfachen* hier auf eine kleinere Untergruppe der gewählten Kreaturenart anwenden, z.B. Schelyngläubige, auf welche du den Hass der Ziele lenkst.

IMPROVISIERTE WAFFE AUSBALANCIEREN

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Eine improvisierte Waffe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verwandelst eine improvisierte Waffe in eine entsprechende Einfache Waffe oder Kriegswaffe von Meisterarbeitsqualität. Dieser Effekt verändert weder Form noch Aussehen der Waffe. Beispiel: Wird dieser Zauber auf ein Stuhlbein, ein Buttermesser oder eine Mistgabel gewirkt, funktioniert der Gegenstand wie ein Dolch [Meisterarbeit], Dreizack [Meisterarbeit] oder Knüppel [Meisterarbeit], verändert sein Aussehen aber nicht.

INTELLEKTFESTE I

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 4
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Von dir ausgehende Ausstrahlung mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Mit der Macht der reinen Logik unterbrichst du mentale Angriffe. *Intellektfeste I* unterdrückt während seiner Wirkungsdauer alle Effekte der Kategorien Furcht und Gefühl.

INTELLEKTFESTE II

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 5
Dieser Zauber funktioniert wie *Intellektfeste I*, ferner wird der Schaden aller schadensverursachenden geistesbeeinflussenden Effekte halbiert (dies erfolgt vor eventuellen weiteren Reduzierungen, etwa aufgrund eines gelungenen Rettungswurfes oder anderen Effektes). Dies gilt für Trefferpunkte und Attributswertschaden. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

INTELLEKTFESTE III

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 6
Dieser Zauber funktioniert wie *Intellektfeste II*, allerdings erleiden Kreaturen im Wirkungsbereich, denen ein Rettungswurf gegen einen Furcht- oder Gefühlseffekt gelingt, keine Effekte, selbst wenn bei einem gelungenen Rettungswurf in der Regel ein verminderter Effekt eintritt. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

IN TIERGESTALT SPRECHEN

Schule Erkenntnis; **Grad** DRU 2, HEX 2, SHA 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Wenn du Tiergestalt innehast (z.B. mittels der Fähigkeit Tiergestalt oder aufgrund eines Verwandlungseffektes), kannst du normal sprechen und auch Zauber mit verbalen Komponenten wirken. Zudem klingst du wie in deiner normalen Gestalt, wenn du sprichst. Du kannst diesen Zauber in Tiergestalt wirken, wobei du zu deiner Tiergestalt passende Gesten ausübst.

KATATONIE

Schule Nekromantie; **Grad** ALC 2, BAR 2, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3, MED 2, MEN 3, MES 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Berührung
Ziel Willige berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du berührst das Ziel und versetzt es für die Wirkungsdauer des Zaubers in einen todesähnlichen Zustand. Das Ziel scheint tot, jeder Kreatur, die mit ihm interagiert, muss einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 ablegen, um zu bemerken, dass es noch lebt.
Das Ziel wird während der Wirkungsdauer des Zaubers hinsichtlich aller Effekte, die lediglich auf lebende Kreaturen wirken oder diese nur zum Ziel haben können, wie ein Toter behandelt, zählt aber nicht als Untoter. Das Ziel ist hilflos und kann normal getötet werden.
Alle Effekte, welche die Kreatur ins Leben zurückholen oder als Untoten beleben würden, scheitern, beenden aber auch *Katatonie*. Das Ziel kann von Zaubern betroffen werden, die nur Gegenstände betreffen, darunter auch *Gegenstand beleben* (im Falle einer kleinen Kreatur) und *Gegenstand teleportieren*. Jeder Effekt, der auf die Form der Leiche verändernd einwirken würde, z.B. *Gegenstand verkleinern*, scheitert und beendet die *Katatonie*. Dies vereitelt keine Effekte oder Zauber, welche nur Schaden verursachen oder anderweitig Gegenstände zerstören.

KOGNITIVE BLOCKADE

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MED 2, MEN 3, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst im Verstand des Zieles eine mentale Blockade, die seine geistigen Kapazitäten zum Wirken von Zaubern behindert und es zwingt, eine Gedankenkomponente bei jedem Zauber und jeder zauberähnlichen Fähigkeit zu verwenden, den oder die er einsetzt. Diese Komponente ist zusätzlich zu bereits vorhandenen erforderlich und ersetzt die Verbale Komponente nicht. Selbst zauberähnliche Fähigkeiten, die normalerweise keine Komponente besitzen, erfordern diese Gedankenkomponente.

Wie bei Zaubern mit Gedankenkomponenten üblich, erhöht dies den SG aller Konzentrationswürfe, die das Ziel ablegt, um 10, außer es wendet eine Bewegungsaktion auf, um sich zu zentrieren und die Gedankenkomponente des Zaubers zu erfüllen.

KONSTRUKT ERWECKEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 7, KLE 7, MEN 6, OKK 5, SHA 6
Zeitaufwand 24 Stunden
Komponenten V, G, M (Kräuter und Öle im Wert von 2.000 GM pro TW des Zieles), GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührtes geistloses Konstrukt
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Du verstärkst die belebende Kraft in einem Konstrukt derart, dass sie einer wahren Seele zu ähneln beginnt und dem Konstrukt menschenähnliche Intelligenz verleiht. Hierzu muss dir ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 + TW des Konstruktes gelingen. Sollte der Meister des Konstruktes (sofern vorhanden) zugegen sein, ist dies ein konkurrierender Fertigkeitswurf. Du besitzt keine besondere Bindung oder Empathie gegenüber dem von dir erweckten Konstrukt – es ist eine Kreatur mit freiem Willen. Bisher unter der Kontrolle einer anderen Kreatur stehende Golems (z.B. Schildwächter oder die Schöpfungen eines Golembauers) brechen alle Verbindungen zu dieser Kreatur ab Bestimme den Intelligenzwert des erwachten Konstruktes mit 3W6 und erhöhe ihren Charismawert um 2W6. Es erhält Talente und Fertigkeitspunkte passend zu seinem neuen Intelligenzwert; die Fertigkeitspunkte werden nach Maßgabe des SL passend zu seinen Funktionen verteilt.

Ein erwachtes Konstrukt spricht eine der Sprachen seines Erschaffers plus eine weitere seinem Erschaffer bekannte Sprache pro Punkt an Intelligenzbonus (sofern vorhanden). Seine Gesinnung wird vom SL bestimmt, ist meist aber maximal einen Schritt von der seines Schöpfers entfernt. Dieser Zauber funktioniert nicht bei Konstrukten mit einem Intelligenzwert.

KÖRPERLOSE KETTEN

Schule Hervorrufungsmagie [Energie]; **Grad** MEN 6, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine körperlose Kreatur/Stufe, keine Zielkreatur darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein
Wirkungsdauer Konzentration
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du beschwörst geisterhafte Ketten, um körperlose Kreaturen zu fesseln. Der KMB der Ketten entspricht deiner Zauberstufe + deinem IN-Modifikator. Würfle nur ein Mal für den gesamten Zaubereffekt und wende das Ergebnis auf alle ins Ziel genommenen körperlosen Kreaturen an.

Sollten die Ketten eine körperlose Kreatur erfolgreich ergreifen, erleidet diese Schaden in Höhe von 1W8 + deinem magischen Schlüsselattributsmodifikator und erhält den Zustand Ringend. Ringende Gegner können sich nicht fortbewegen, ohne zuerst den Ringkampf zu brechen. Der Zauber verhindert alle Fortbewegung, wobei dimensionale Magie und dergleichen normal funktioniert. Die Ketten halten ihre Ziele in jeder Runde, die du dich konzentrierst, im Ringkampf, suchen sich aber keine neuen Zielen. Die *Körperlosen Ketten* erhalten einen Bonus von +5 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf gegen bereits von ihnen in den Ringkampf verstrickte Gegner, können Gegner aber weder bewegen noch in den Haltegriff nehmen. Jede Runde, in der die *Körperlosen Ketten* einen erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Ringkampf ablegen, verursachen sie zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W8 + deinem magischen Schlüsselattributsmodifikator. Die KMV der Ketten hinsichtlich dem Entkommen aus dem Ringkampf ist 10 + ihr KMB. Solltest du dich soweit von einer ringenden Kreatur entfernen, dass du die Reichweite des Zaubers überschreitest, lassen die Ketten diese Kreatur frei.

Leid entfernen

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 7, MEN 6, SHA 6, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Eine betroffene Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du stößt deine Hand in das Ziel und entziehst ihm ein greifbar gemachtes Leiden. Dieses Leiden manifestiert sich als schleimige Fleischmasse. Das Ziel wird geheilt, als wäre *Fluch brechen, Gift neutralisieren* oder *Krankheit kurieren* auf es gewirkt worden.
Du kannst die schleimige Masse mittels eines Berührungsangriffes weitergeben, als würdest du die Ladung eines Berührungszaubers halten. Dies erzeugt beim Ziel deines Angriffes denselben Effekt wie das entzogene Leiden mit demselben Rettungswurf und demselben SG dieses Rettungswurfes.

Mentale Barriere I

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 2
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde
Du errichtest eine Barriere aus mentaler Energie, die dich vor Schaden beschützt. Diese Barriere verleiht dir einen Schildbonus auf die RK von +4. Ferner erleidest du nur ½ Schaden durch *Gedankenstoß I* und *II* (dieser Schaden wird bei erfolgreichem Rettungswurf auf ein Viertel reduziert).

Mentale Barriere II

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 3
Dieser Zauber funktioniert wie *Mentale Barriere I*, der Schildbonus auf die RK steigt aber auf +6. Ferner erleidest du nur ½ Schaden durch *Gedankenstoß I, II* und *III* (dieser Schaden wird bei erfolgreichem Rettungswurf auf ein Viertel reduziert). Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

Mentale Barriere III

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 4
Dieser Zauber funktioniert wie *Mentale Barriere I*, der Schildbonus auf die RK steigt aber auf +8. Ferner bist du immun gegen *Gedankenstoß I* und erleidest du nur ½ Schaden durch *Gedankenstoß II, III* und *IV* (dieser Schaden wird bei erfolgreichem Rettungswurf auf ein Viertel reduziert). Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

Mentale Barriere IV

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 5
Dieser Zauber funktioniert wie *Mentale Barriere III*, solltest du aber von einem Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff getroffen werden, besteht eine Chance von 25%, dass der zusätzliche Schaden abgewendet wird (wie *Leichtes Bollwerk*). Dieser Effekt ist nicht mit ähnlichen Effekten kumulativ, welche den zusätzlichen Schaden eines Kritischen Treffers oder Hinterhältigen Angriffes vereiteln. Ferner bist du immun gegen *Gedankenstoß I* und *II* und erleidest du nur ½ Schaden durch *Gedankenstoß III, IV* und *V* (dieser Schaden wird bei erfolgreichem Rettungswurf auf ein Viertel reduziert). Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

Mentale Barriere V

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 6
Dies funktioniert wie *Mentale Barriere III*, solltest du aber von einem Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff getroffen werden, besteht eine Chance von 50%, dass der zusätzliche Schaden abgewendet wird (wie *Mittelschweres Bollwerk*). Dieser Effekt ist nicht mit ähnlichen Effekten kumulativ, welche den zusätzlichen Schaden eines Kritischen Treffers oder Hinterhältigen Angriffes vereiteln. Ferner bist du immun gegen *Gedankenstoß I, II* und *III* und erleidest du nur ½ Schaden durch *Gedankenstoß IV, V* und *VI* (dieser Schaden wird bei erfolgreichem Rettungswurf auf ein Viertel reduziert). Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

Mentale Sprengfalle

Schule Bannmagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MED 3, MEN 3, MES 3, OKK 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter Gegenstand von maximal 10 Pfd. Gewicht
Wirkungsdauer Permanent bis zur Entladung (A)
Rettungswurf WIL, teilweise; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du lädst einen Gegenstand mit mentaler Energie auf. Diese *Mentale Sprengfalle* entfesselt eine mentale Explosion, wenn eine nichtgeistlose Kreatur den Gegenstand berührt, und fügt der berührenden Kreatur 6W6 Schadenspunkte zu, ferner verleiht sie ihr für 1 Minute den Zustand Wankend. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Wankend.
Magische Fallen wie *Mentale Sprengfalle* sind schwer zu finden und zu entschärfen. Ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Fallen finden kann eine *Mentale Sprengfalle* mittels Mechanismus ausschalten entschärfen. Der SG für Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten, um sie zu entdecken und zu entschärfen ist 25 + Zaubergrad. Eine Kreatur mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen (siehe Seite 194) ist ebenfalls imstande, diese Falle mittels eines Wurfes für Wahrnehmung zu entdecken.

Mentaler Block

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, MEN 2, MES 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du nimmst dem Ziel den Zugang zu den Verarbeitungskapazitäten seines Geistes, so dass es nicht auf seine Erfahrungen und Expertise zurückgreifen kann. Das Ziel verliert alle Fertigkeitsränge, bekannten Zauber, vorbereiteten Zauber und zu aktivierende Talente, sowie seine außergewöhnlichen, übernatürlichen und zauberartigen Fähigkeiten. Dem Ziel steht zum Ende seines Zuges jeweils ein neuer Willenswurf zu, um diesen Effekt zu beenden.

MIKROKOSMOS

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine oder mehr Kreaturen
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf WIL, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du stößt das Bewusstsein der Ziele in eine verhüllte, überzeugende Geistebene (siehe Seite 235), die du erschaffst. Du kannst auf eine Anzahl an Kreaturen einwirken, deren Gesamtanzahl an Trefferwürfeln 30 nicht überschreiten darf. Einer Kreatur mit 10 TW oder weniger steht kein Rettungswurf zu, eine mit 11-15 TW entkommt bei einem erfolgreichen Rettungswurf nach 10 Minuten pro Stufen, während auf eine Kreatur mit 16 TW oder mehr bei einem erfolgreichen Rettungswurf der Effekt keine Wirkung besitzt. Mit der Zeit können die Körper jener Kreaturen, deren Verstand im *Mikrokosmos* gefangen sind, verhungern und verdursten, wenn sich niemand um sie kümmert. Kreaturen können nicht einmal mittels *Geistebenenzugang* einen *Mikrokosmos* betreten oder verlassen, der Effekt kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* beendet werden.

Kreaturen in einem *Mikrokosmos* können Ziel geistesbeeinflussender Effekte werden, die auf ihre wahren Körper gewirkt werden. Sie nehmen dies aber als natürliche Ereignisse auf ihrer eigenen Geistebene wahr. Sollten mehrere Kreaturen vom selben *Mikrokosmos* betroffen sein, können sie miteinander auf der Geistebene interagieren.

NOTFALLTALISMAN

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** OKK 3
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A) oder bis zur Entladung

Dieser Zauber funktioniert wie *Notfall*, du speicherst aber einen Zauber, dessen Grad maximal ¼ deiner Stufe betragen darf (abgerundet, maximal 3. Zaubergrad) in einem deiner Paraphernalien, das 2 oder mehr Fokuspunkte enthält. Die Schule des Zaubers muss der des Paraphernums entsprechen und der Zauber darf nur dich betreffen. Das Wirken von *Notfalltalisman* reduziert die in das Paraphernum investierten Fokuspunkte um 2 (berechne ausnahmsweise die Effekte der Nachhallenden Schulenfähigkeiten neu). Die Wirkungsdauer des Zaubers endet automatisch, wenn du deine Fokuspunkte erneuerst, selbst wenn sie vielleicht noch nicht ausgelaufen sein sollte. Im Gegensatz zu *Notfall* kannst du über mehrere *Notfalltalismane* gleichzeitig verfügen, allerdings kann ein einzelnes Paraphernum nur einen *Notfalltalisman*-Zauber fassen und kannst du nicht eine andere Version von *Notfall* wirksam haben.

OBERFLÄCHLICHE GEDANKEN LESEN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1, SPI 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du bist imstande, die oberflächlichen Gedanken einer Person zu lesen und aus dem Aussehen, der Körpersprache und der Ausdrucksweise einer Person Hinweise erlangen, die dir Informationen zu dieser Person verschaffen, selbst wenn sie verkleidet sein oder unter Gestaltwechseleffekten stehen sollte. Wenn du diesen Zauber wirkst, legst du einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 mit einem Bonus in Höhe deiner Zauberstufe ab. Ein erfolgreicher Wurf enthüllt dir eine der folgenden Informationen plus eine weitere Information pro 5 Punkte, um die dein Ergebnis 20 übertrifft; du bestimmst, welche Informationen du erhalten willst: Alter, Ausbildung in einer Auftreten-, Berufs- oder Handwerksfertigkeit, Ethnizität, Geschlecht, Gesinnung, Herkunft, Klasse†, Muttersprache, Religion, sexuelle Orientierung, Talente†, Volksmerkmale† oder Volkszugehörigkeit. Sollte bei den mit Kreuz (†) markierten Punkten das Ziel über mehr als ein Merkmal verfügen, zählt jedes als eine Information.

Die Wahrscheinlichkeit, dass alle erlangten Informationen korrekt sind, liegt bei 70%. Dieser Wurf wird verborgen abgelegt. Bei einem Ergebnis von 71-80 erhältst du eine falsche Information, bei 81-90 zwei falsche Informationen, bei 91-100 drei falsche Informationen. Du kannst nicht mehr falsche Informationen erhalten, als du überhaupt an Informationen erlangst.

PARANOIA

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, MED 1, MEN 2, MES 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Das Ziel hält jeden in Sichtweite für einen Feind. Es wird gegenüber allen Kreaturen Feindselig, behandelt sie als Feinde und nur sich selbst als Verbündeten. Das Ziel muss einen Gelegenheitsangriff ausführen, wann immer eine Kreatur dies provoziert. Sollte es sich angrenzend zu zwei oder mehr Kreaturen befinden, wird es von seiner Paranoia überwältigt und erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe.

PERGAMENTSCHWARM

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 5, KAM 5, OKK 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, M (leeres Pergament oder magische Schriftrolle; siehe Text)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Reflex, halbiert; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Wenn du diesen Zauber wirkst, zerreißt du dabei ein Pergament rasch in Fetzen und lässt diese als Schwarm auf die Zielkreatur los, um ihr viele winzige Papierschnittwunden zuzufügen. Nutzt du ein normales Pergament, verursacht dieser Zauber 1W6 Punkte magischen Hiebschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6).
Nutzt du eine magische Schriftrolle als Materialkomponente, dann wähle einen der darauf befindlichen Zauber. Sollte es sich um einen Zauber des 1. Grades handeln, kannst du wählen, dass der *Pergamentschwarm* den Effekt dem Ziel zufügt, sollte diesem ein Reflexwurf misslingen (sofern der Zauber selbst einen Rettungswurf gestattet, legt das Ziel diesen sodann gegen den Effekt ab). Sollte es sich um einen Zauber des 2. Grades oder höher handeln, kannst du stattdessen den Wirkungsbereich des *Pergamentschwarmes* von 1 Ziel zu einer Ausbreitung mit 6 m Radius ändern.

PLAPPERNDE LEICHE

Schule Nekromantie [sprachenabhängig]; **Grad** MED 0, MEN 0, OKK 0, SPI 0
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten G
Reichweite Berührung
Ziel Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Mit diesem Zauber und einer Berührung kannst du eine Leiche zwingen, zu dir zu sprechen. Du kannst ihr aber keine bestimmten Fragen stellen oder mit ihr kommunizieren. Stattdessen beginnt die Leiche 1 Runde lang zu plappern und zufällige Sätze von sich zu geben. Es besteht eine Chance von 10%, dass eine nützliche Information darunter ist, allerdings ist sie schwer vom Rest zu unterscheiden (der SL legt den Prozentwurf verdeckt ab). Nützliche Informationen mögen Warnungen vor Gefahren in den Tiefen eines Gewölbes sein, das Befehlswort eines magischen Gegenstandes oder auch vage und unheimliche Warnungen hinsichtlich deiner Zukunft oder der eines deiner Begleiter. Der SL bestimmt, welche Informationen (egal ob nützlich oder nicht) die Leiche ausplappert.
Eine Leiche kann nur ein einziges Mal Ziel dieses Zaubers sein, jede weitere Anwendung scheitert bei ihr. Es ist egal, wie lange sie schon tot ist, solange der Kopf noch über einen Mund zum Sprechen verfügt. Dieser Zauber wirkt nicht bei Leichen, die in untote Kreaturen verwandelt wurden.

PLAZEBOEFFEKT

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MED 2, MEN 2, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, M (ein Zuckerwürfel)
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, anzweifeln (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Das Ziel spürt vorübergehend nicht länger die negativen Effekte eines anhaltenden Leidens oder Zustandes von der folgenden Liste: Benommen, Betäubt, Blind, Erschöpft, Erschüttert, Gelähmt, Krank, Kränkelnd, Panisch, Taub, Übelkeit, Verängstigt, Verflucht, Vergiftet oder Wankend. Sollte das Leiden oder der Zustand eine Wirkungsdauer aufweisen, so wird diese angehalten, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Sollte das Ziel unter mehreren Versionen desselben Zustandes (z.B. mehreren Krankheiten) leiden, betrifft eine Anwendung dieses Zaubers nur eine davon. *Plazeboeffekt* entfernt weder durch das Leiden bereits angefallenen Schaden, noch hebt der Zauber diesen auf oder gibt einen Schutz gegen den erneuten Erhalt dieses Leidens oder Zustandes.

PLÖTZLICHE ERKENNTNIS

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** MED 1, MEN 1, MES 1, SPI 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du durchstöberst die Tiefen deines Verstandes nach Einsichten, was dich vorübergehend stark ablenkt. Du kannst diesen Zauber unmittelbar vor einem intelligenz-, weisheits- oder charismabasierenden W20-Wurf wirken, um einen Verbesserungsbonus von +8 auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma für diesen Wurf zu erhalten, danach erhältst du für 1 Runde den Zustand Benommen.

PSYCHISCHE CHIRURGIE

Schule Verzauberungsmagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 6, MES 5
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, M (Diamantstaub im Wert von 250 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Eine willige, lebende Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Psychische Chirurgie heilt das Ziel von sämtlichen Intelligenz-, Weisheits- und Charismaschaden und stellt alle über Attributsentzug permanent verlorene Intelligenz-, Weisheits- und Charismapunkte wieder her. Dieser Zauber beendet zudem alle andauernden Furcht-, Verwirrungs- und Wahnsinnseffekte. *Psychische Chirurgie* kann ferner andere mentale Leiden beenden, darunter Zauber und Fähigkeiten der Schule der Verzauberungsmagie und selbst Augenblickliche Effekte; hierbei gilt folgende Einschränkung: Sollte *Magie bannen* den Effekt nicht aufheben können, dann wirkt *Psychische Chirurgie* nur, wenn der Zaubergrad oder äquivalente Zaubergrad des Effektes nicht höher als der 6. Grad ist. *Psychische Chirurgie* entfernt alle Effekte, welche die Erinnerung des Zieles magisch verändern, dies schließt auch Augenblickliche Effekte ein, und kann eine Erinnerung zu perfekter Klarheit wiederherstellen wie im Falle der zweiten Anwendung von *Erinnerung verändern*.

PSYCHOMETRISCHEN GEGENSTAND ENTDECKEN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** MED 0, MEN 0, MES 0, OKK 0, SPI 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 12 m
Wirkungsbereich Explosion mit 12 m Radius um dich herum
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du nimmst die Anwesenheit psychometrischer Gegenstände in deiner Nähe wahr. Dabei handelt es sich um Gegenstände mit bedeutsamen psychometrischen Abdrücken oder einer Geschichte, die mittels der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie gelesen werden können (siehe Seite 196), oder um Gegenstände unter der Wirkung von *Falsche Eindrücke erzeugen* oder *Gegenstand aufladen*. Entsprechende Gegenstände innerhalb der Reichweite des Zaubers werden von dir erkannt, du erlangst aber keine weiteren Informationen. Dieser Zauber entdeckt nicht automatisch magische Gegenstände oder Gegenstände mit starken Gesinnungsauren, allerdings besitzen solche Gegenstände meistens eine umfangreiche Geschichte und könnten mit übersinnlichen Fähigkeiten ausgestattete Vorbesitzer gehabt haben.

QUINTESSENZ

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Eine Kreatur oder ein berührter Gegenstand
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos) und WIL, anzweifeln; siehe Text; **Zauberresistenz** siehe Text
Du erzeugst ein idealisiertes Abbild der Zielkreatur oder eines Gegenstandes und verbirgst dabei alle Schwachstellen, Makel und Schäden. Eine verletzte oder kranke Kreatur erscheint gesund, während ein beschädigter Gegenstand oder ein Gegenstand mit dem Zustand Beschädigt intakt erscheint. Eine Leiche ist aber immer noch offenkundig tot und ein zerstörter Gegenstand kann nicht als heil erscheinen. Diese Illusion besitzt eine visuelle und eine auf den Tastsinn abstellende Komponente. Wer das Ziel sorgsam untersucht oder damit hantiert, dem steht ein Rettungswurf zum Anzweifeln zu, oberflächliche Betrachtung genügt aber nicht. Wird ein Gegenstand mit dem Zustand Beschädigt für seinen beabsichtigten Zweck benutzt, enthüllt dies automatisch die Täuschung. Fertigkeitswürfe für Schätzen zum bestimmen des Wertes eines betroffenen Gegenstandes richten sich nach dem durch den Zauber vermittelten Eindruck, so dass der Wert sich an einem Gegenstand in perfektem Zustand orientiert, solange der Schätzende die Illusion nicht anzweifelt.
Unwillige Ziele können den auf ihnen liegenden Effekt dieses Zaubers mit einem Willenswurf oder Zauberresistenz aufheben. Wer mit dem Ziel interagiert, dem steht ein Willenswurf zu, um die Täuschung zu durchschauen, Zauberresistenz kommt in diesem Fall nicht zur Anwendung. *Quintessenz* bannt *Wertloser Anschein*.

RAT DER TRÄUMER

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 6, HXM/MAG 7, MED 4, MEN 6, MES 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Unbeschränkt
Ziel Eine oder mehr lebende Kreaturen
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber funktioniert wie *Traum*, du und das Ziel können aber begrenzt innerhalb des Traumes kommunizieren, solange der andere Teilnehmer ebenfalls schläft. Du kannst eine Reihe von Traumbotschaften in Höhe deiner Zauberstufe senden oder empfangen. Jede Nachricht kann bis zu 25 Worte lang sein oder ein einzelnes, vages Bild umfassen, welches keine feinen Details wie z.B. Worte enthalten kann. Du kannst diese Traumbotschaften an ein Ziel oder mehrere Ziele senden und auch von mehreren empfangen, allerdings zählt jede gesendete oder empfangene Nachricht gegen dein Limit an möglichen Nachrichten. Eine Nachricht zu senden erfordert 1 Runde. Der Zauber endet und lässt dich aufwachen, wenn dir die Nachrichten ausgehen.

Solltest du *Rat der Träumer* nutzen, um einer schlafenden Kreatur, welche *Traum* oder *Rat der Träumer* vorbereitet hat oder spontan oder als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen kann, eine Nachricht zu schicken, kann der Empfänger einen deiner Nachrichtenplätze verwenden, um diesen Zauber im Schlaf zu wirken. Dies verbraucht auf Seiten der Kreatur den vorbereiteten Zauber, Zauberplatz oder tägliche Anwendung wie üblich. Statt aber auf deine Botschaft zu antworten, kann dieser Charakter deine Traumebene betreten. Sollte der Schläfer über das Talent Traumkontrolle verfolgen, muss er dazu nicht ein Mal einen dieser Zauber wirken. In der Traumebene können die Beteiligten des Rates miteinander und mit der Traumebene für 10 Minuten pro verbleibendem Nachrichtenplatz interagieren. Wenn dieser Zeitraum endet, endet auch der Zauber.

RETROKOGNITION

Schule Erkenntnismagie; **Grad** HXM/MAG 7, MED 3, MEN 5, OKK 3
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe

Dieser Zauber erlaubt dir, psychometrische Eindrücke vergangener Ereignisse zu erlangen, die an deinem aktuellen Standort geschehen sind. Pro Minute, die du dich konzentrierst, erlangst du Eindrücke der Ereignisse, die sich während einer Stunde abgespielt haben, während der ersten Minute erlangst du rückwärtsverlaufend die Eindrücke der letzten Stunde, während der zweiten Minute die Eindrücke der davorliegenden Stunde usw. Sollten dabei mental traumatische oder turbulente Geschehnisse eingetreten sein, muss dir abhängig vom Umfang der mentalen Unruhe ein Konzentrationswurf gegen SG 20, 30 oder 40 gelingen, um dich weiter auf den Zauber konzentrieren zu können. Mit Zauberstufe 13 oder höher kannst du das Intervall erhöhen, in dem dieser Zauber arbeitet und pro Minute 1 Woche an Informationen erlangen. Dieses Intervall kannst du später noch weiter erhöhen (siehe Tabelle); allerdings geht dies zu Lasten der Einzelheiten und erschwert es, Eindrücke voneinander zu unterscheiden, so dass bei höchstem Intervall nur noch die allerwichtigsten Ereignisse herausragen.

Zauberstufe	Zeitintervall
13–15	1 Woche pro Minute
16–18	1 Jahr pro Minute
19+	1 Jahrhundert pro Minute

SCHÄDEL SPRENGEN

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** HXM/MAG 6, KAM 6, MEN 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende körperliche Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Speziell; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du sorgst dafür, dass sich im Kopf des Zieles unglaublicher Druck aufbaut; dieser Zauber wirkt nur bei Kreaturen, die über einen Kopf verfügen und am Verlust eines Kopfes sterben würden. Der Zauber tötet das Ziel, sofern es über maximal 20 Trefferpunkte verfügt; sein Kopf explodiert mit einem Radius von 3 m. Jede Kreatur in diesem Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf ablegen, um nicht 2W6 Punkte Hiebschaden durch umherfliegende Knochensplitter zu erleiden.

Ein Ziel mit mehr als 20 Trefferpunkten erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W6; ZÄH, halbiert). Sollte dieser Schaden das Ziel in den Zustand Kampfunfähig oder Sterbend versetzen, stirbt es und sein Kopf explodiert wie oben beschrieben.

Schattengestalt

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Du tauschst die plumpe Masse deines materiellen Leibes gegen die substanzlose Essenz der Schattenebene und wirst zu einem lebenden Schatten. Bei hellem oder normalem Licht bist du als körperloser Schatten zu erkennen, doch in Dämmerlicht oder Dunkelheit erlangst du Völlige Tarnung. Gegen Kreaturen mit Dunkelsicht erhältst du nur einfache Tarnung. Du bist weitestgehend körperlos, kannst aber nicht fliegen oder dich durch feste Gegenstände oder Kreaturen bewegen. Du kannst dich aber mit deiner normalen Bewegungsrate auf jeder Oberfläche entlang bewegen, dies umfasst auch horizontale und vertikale Oberflächen, sowie Flüssigkeiten. Schwieriges Gelände verlangsamt dich niemals. Deine Größenkategorie verändert sich nicht.
Du kannst sprechen und Zauber wirken, sowie mentale Handlungen vollziehen, mangels körperlicher Masse aber keine Gegenstände manipulieren oder körperlich angreifen. Du kannst Berührungszauber und Effekte überbringen, als würdest du körperlose Berührungsangriffe ausführen. Deine Ausrüstung verschmilzt mit deiner *Schattengestalt*, daher kannst du Zauber mit Materialkomponenten nur wirken, wenn diese mittels Materialkomponentenlos zaubern vorbereitet wurden.

Schmerz verursachen

Schule Verzauberungsmagie [Geistesbeeinflussend, Schmerz ABR]; **Grad** ANP 2, HXM/MAG 3, INQ 2, MED 2, MEN 2, MES 2, OKK 2, SPI 2, HEX 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, teilweise; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Du quälst telepathisch das Ziel an Körper und Geist mittels entsetzlicher Schmerzen, die einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe verleihen. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde.

Schmerz verursachen, Massen-

Schule Verzauberungsmagie [Geistesbeeinflussend, Schmerz ABR]; **Grad** ANP 4, HEX 7, HXM/MAG 7, INQ 5, MED 4, MEN 6, MES 5, OKK 5, SPI 5
Ziel Eine Kreatur/Stufe, keine Zielkreatur darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein.
Dieser Zauber funktioniert wie *Schmerz verursachen* mit den obigen Ausnahmen.

Schnelle Erinnerung

Schule Erkenntnismagie; **Grad** ALC 3, BAR 3, HXM/MAG 4, MED 2, MEN 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer siehe Text
Du katalogisierst eilig alle dir verfügbaren Daten zu einer Person, einem Ort, einer Sache oder einem Ereignis, indem du dir Erinnerungsfetzen ins Gedächtnis rufst und diese Hinweise auf logische und systematische Weise anordnest. Unmittelbar nach Wirken des Zaubers kannst du die notwendige Zeit für einen Intelligenzwurf, einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde zum Entdecken einer Fälschung oder Entschlüsseln einer versteckten Nachricht oder einen Fertigkeitswurf für eine Wissensfertigkeit aufwenden. Sollte der Wurf wenigstens 3 Runden erfordern, kannst du ihn drei Mal so schnell ablegen (Minimum 1 Runde). Erfordert er weniger als 3 Runden, kannst du ihn augenblicklich ablegen. In beiden Fällen erhältst du einen Verständnisbonus in Höhe deiner Zauberstufe (maximal +10) auf den Wurf, allerdings kann der Bonus dein Ergebnis nicht über den Wert heben, den du erzielen könntest, indem du eine Natürliche 20 würfelst.

Schützende Geistebene

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 6, MEN 5, MES 5
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Sofort; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du ziehst dich auf eine eigene Geistebene (siehe Seite 234) zurück, auf welcher du ein langwieriges mentales Vorhaben in nur einem Augenblick ausführen kannst. Du erzeugst eine mentale Landschaft, welche dir Ruhe und Frieden verschafft, z.B. eine Bibliothek, ein Wohnzimmer, einen Garten oder das Baumhaus deiner Kindheit. Du kannst dort bis zu 15 Minuten verbringen. Während du dich auf deiner Geistebene befindest, vergeht für deinen Körper keine Zeit, so dass du bei Verlassen der Geistebene deinen Zug fortsetzen kannst. Die Geistebene ist als solche erkennbar, endlich und die Zeit vergeht auf ihr rasend.
Während du dich in der Geistebene aufhältst, kannst du dich klar und perfekt an jeden Text, an jedes Gespräch oder jedes Bild und jeden Eindruck erinnern, den du gelesen, das du geführt, das du gesehen oder den du erlebt hast, als besäßest du ein eidetisches Gedächtnis. Die Erinnerung darf dabei nicht älter als 1 Woche pro Stufe sein. Beispielsweise mag es sein, dass du eine Textpassage eines uralten Manuskriptes noch einmal durchgehen willst, welches du 2 Wochen zuvor in einer Bibliothek nur überfliegen konntest. Während du dich auf deiner *Schützenden Geistebene* befindest, kannst du dich perfekt an den Aufbau des Textes erinnern und ihn Wort für Wort lesen. Sobald du die Geistebene verlässt, kannst du dich klar an die Einzelheiten erinnern, als hättest du sie gerade erst studiert, besitzt aber nicht länger die perfekte Erinnerung an das Material.

Solltest du imstande sein, Zauber vorzubereiten, kannst du die Zeit nutzen, um einen einzelnen Zauber vorzubereiten. Wenn du z.B. vergiftet wurdest, könntest du *Schützende Geistebene* als Schnelle Aktion wirken, die vollen 15 Minuten beten und meditieren, um *Gift neutralisieren* zu erhalten, die Geistebene wieder verlassen und den Zauber augenblicklich als deine Standard-Aktion auf dich selbst wirken.
Geistesbeeinflussende Zauber, die auf dich einwirken, ehe du diesen Zauber wirkst, wirken auch weiter, während du dich auf deiner *Schützenden Geistebene* befindest. Du kannst daher dort die Effekte eines Zustandes aussitzen. Effekte, welche gegenwärtig auf deinen Körper einwirken, wirken nicht weiter, während du dich auf deiner *Schützenden Geistebene* befindest, du leidest während der dort subjektiv erlebten Zeit aber nicht unter ihren Effekten.

SONDE

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 5, MED 3, MEN 4, MES 4, OKK 4
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erlangst Zugang zu den Erinnerungen und dem Wissen des Zieles. Du kannst versuchen, jede Runde die Antwort zu einer Frage zu finden. Ein erfolgreicher Willenswurf beendet den Zauber. Alternativ kann die Kreatur einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 11 + deinen Modifikator für Motiv erkennen ablegen. Misslingt dieser Wurf für Bluffen, erlangst du die gesuchte Antwort, andernfalls erhältst du keine Antwort. Sollte dem Ziel der Wurf um 5 oder mehr gelingen, antwortet es nach eigenem Ermessen, wobei du die falsche Antwort für wahr erachtest. Deine Fragen erfolgen auf rein telepathischem Wege und die Antworten gelangen direkt in deinen Verstand. Du und das Ziel müssen nicht dieselbe Sprache sprechen, allerdings mag es sein, dass weniger intelligente Kreaturen als Antwort auf deine Fragen nur Bilder und Sinneseindrücke liefern.

SYNAPSENÜBERLADUNG

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 5, MES 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf ZÄH, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du veranlasst den Verstand des Zieles, eine Flut an Informationen zu entfesseln, wodurch sich die Synapsen des Zieles überladen. Das Ziel erleidet 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6) und erhält für 1 Minute den Zustand Wankend. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf hebt den Zustand Wankend auf.

SYNAPTISCHER IMPULS

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 3, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Um dich entstehende Ausbreitung mit 9 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst einen explosiven mentalen Impuls, der allen Kreaturen innerhalb der Reichweite für 1 Runde den Zustand Betäubt verleiht.

Synaptischer Impuls, Mächtiger

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 5, MES 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Um dich entstehende Ausbreitung mit 9 m Radius
Wirkungsdauer 1W4 Runden; siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst einen explosiven mentalen Impuls, der allen Kreaturen innerhalb der Reichweite für 1W4 Runde den Zustand Betäubt verleiht. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, erhält stattdessen für 1 Runde den Zustand Kränkelnd.

Synaptisches Chaos

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 4, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verzerrst die Synapsenverbindungen deines Zieles, so dass es Fähigkeit zu verständlicher Kommunikation verliert und ungewollte Aktionen ausführt, obwohl es eigentlich andere unternehmen wollte. Das Ziel kann unter dem Einfluss dieses Zaubers im Grunde nicht mit anderen kommunizieren und daher Handlungen wie Sprechen, Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Weitergeben geheimer Nachrichten, Schreiben oder den Einsatz von Telepathie nicht ausführen. Der Zauber unterbindet aber keine Lautäußerung zu anderen Zwecken als der Kommunikation, z.B. in Form von Befehlsworten oder als verbale Komponente beim Wirken von Zaubern.
Der Verstand des Zieles ist zu sehr durcheinander, als dass es Volle Aktionen oder noch zeitraubendere Handlungen ausführen könnte, da seine Aufmerksamkeit sich unweigerlich abwendet, ehe es fertig ist. Wenn das Ziel eine Bewegungs- oder Standard-Aktion versucht, dann würfle stattdessen auf der folgenden Tabelle. Sollte das Ergebnis eine Aktion sein, die das Ziel nicht ausführen kann, führt es stattdessen keine Aktion aus.

W%	Aktion
1–20	Bewegungsaktion (muss Bewegungsaktion zur Fortbewegung nutzen)
21–40	Andere Bewegungsaktion (muss Bewegungsaktion zu etwas anderem als zur Fortbewegung nutzen)
41–60	Angriffsaktion (wendet eine Standard-Aktion für die Aktion Angriff auf und greift ein Mal mit einer Waffe an)
61–80	Andere Standard-Aktion (wendet eine Standard-Aktion für etwas anderes als einen Angriff auf)
81–100	Gewünschte Aktion (führt die Standard- oder Bewegungsaktion aus, die die Kreatur ausführen wollte)

Synästhesie

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 3, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Targets Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du überstimulierst die Sinne der betroffenen Kreatur, so dass sie einander ins Gehege kommen. Während eine Kreatur unter den Effekten dieses Zaubers steht, werden Sinneseindrücke mit den falschen Sinnen wahrgenommen, so dass z.B. Lärm Farbexplosionen auslöst, Gerüche hörbar werden usw. Die betroffene Kreatur bewegt sich nur mit ½ Bewegungsrate, verfehlt mit Angriffen mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% ihre Ziele und erleidet einen Malus von -4 auf RK, Fertigkeits- und Reflexwürfe. Um einen Zauber wirken zu können, muss das Ziel einen Konzentrationswurf gegen einen SG in Höhe des SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber plus den Zaubergrad des Zaubers, den es wirken will, ablegen.
Hinsichtlich Würfen für Wahrnehmung gilt die betroffene Kreatur als abgelenkt. Effekte, welche Tarnung aufheben oder reduzieren, haben keinen Einfluss auf die 20%-Chance, ein Ziel zu verfehlen, die dieser Zauber verleiht.

Synästhesie, Massen-

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 7, MES 5
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Targets Eine oder mehr lebende Kreaturen, von denen keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf.
Dieser Zauber funktioniert wie *Synästhesie* mit den aufgeführten Ausnahmen.

Telekinetischer Sturm

Schule Hervorrufungsmagie [Energie]; **Grad** MEN 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Wirkungsbereich Von dir ausgehende Explosion mit 12 m Radius
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf ZÄH, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst einen Sturm von dir ausgehender telekinetischer Energie, der mit verheerender Macht durch den Wirkungsbereich des Zauber fegt. Jede Kreatur im Radius des Zaubers erleidet 1W6 Schadenspunkt pro Zauberstufe (maximal 20W6) und erhält für 1 Runde die Zustände Benommen und Betäubt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und vereitelt die beiden Zustände.
Der *Telekinetische Sturm* fügt Gegenständen im Wirkungsbereich Schaden zu. Der Effekt wird von Barrieren aufgehalten, außer er fügt ihnen genug Schaden zu, um sie zu zerbersten oder durchzubrechen, in diesem Fall dehnt er sich auch in dahinterliegende Bereiche innerhalb des Radius' aus.
Du kannst eine beliebige Anzahl an Kreaturen bestimmen, welche gegen den Zaubereffekt immun sind, sofern du zu ihnen freie Schusslinie besitzt.

TELEKINETISCHES GESCHOSS

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** MEN 0, OKK 0, SPI 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du schleuderst einen Gegenstand von maximal 5 Pfd. Gewicht nach dem Ziel. Um zu treffen, muss dir ein Fernkampfangriff (kein Berührungsangriff im Fernkampf) gelingen; triffst du, fügst du dem Ziel und dem Gegenstand jeweils 1W6 Punkte Wuchtschaden zu. Die Art des geworfenen Gegenstandes wirkt sich nicht auf die Schadensart oder andere Eigenschaften des Angriffes aus, selbst wenn du eine Waffe oder einen magischen Gegenstand benutzt.

TELEKINETISCHES KAMPFMANÖVER

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 4, KAM 4, MEN 3, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Konzentration (bis zu 1 Runde/Stufe)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber funktioniert wie *Telekinese,* kann aber nur für die folgenden Arten an Kampfmanövern genutzt werden: Ansturm, Entreißen [EXP], Entwaffnen, Ringkampf (Haltegriff eingeschlossen), Versetzen [EXP], Zerren oder Zu-Fall-bringen.

TELEEMPATHISCHE PROJEKTION

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 1, MES 1, SPI 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du veränderst die Stimmung des Zieles und passt seine Einstellung dir oder einer von dir bestimmten Kreatur gegenüber um einen Schritt zum Positiven oder zum Negativen an (siehe *Grundregelwerk*, Kapitel 4, „Diplomatie"). Alternativ kannst du diesen Zauber einsetzen, um dich oder einen Verbündeten bei einem Fertigkeitswurf für Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Motiv erkennen zu unterstützen; dies verleiht dir einen Verständnisbonus von +5 auf diesen Wurf gegen das

Ziel des Zaubers, ohne dass diesem ein Rettungswurf zusteht. In diesem Fall endet die Wirkungsdauer des Zaubers, sobald der Fertigkeitswurf ausgeführt wurde.

TELEPATHIE

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 6, MED 4, MEN 5, MES 4, SPI 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du kannst auf geistigem Wege mit einer anderen, maximal 30 m weit entfernten Kreatur kommunizieren, die über eine Sprache verfügt. Du kannst mehrere Kreaturen gleichzeitig telepathisch ansprechen, ein telepathisches Gespräch mit mehr als einer Kreatur gleichzeitig ist aber ebenso schwierig und anstrengend, wie sich normal gleichzeitig mit mehreren Leute zu unterhalten.

THAUMATURGISCHER KREIS

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4, MED 3, OKK 3, PKM 4
Komponenten V, G, M (0,90 m durchmessender Kreis aus Silberstaub), GF

Dieser Zauber funktioniert wie *Schutzkreis gegen Böses/Chaotisches/Gutes/Rechtschaffenes*, anstelle einer Gesinnung kannst du aber eine nichtgesinnungsbezogene Unterart von Externaren (Erde, Feuer, Luft oder Wasser eingeschlossen) oder ein Völker von Externaren (z.B. Engel oder Teufel) festlegen.

TIER APPORTIEREN

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3,MED 3, MEN 3, MES 3, PKM 3, WLD 3
Ziel Ein berührtes Tier der Größenkategorie Sehr klein oder kleiner
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Gegenstand apportieren,* nur dass das Ziel ein Tier ist. Nur normale, nichtmagische Kreaturen der Kreaturenart Tiere können teleportiert werden.

TRÄUME LESEN

Schule Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 6, HXM/MAG 6, MED 4, MEN 5, MES 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Unbeschränkt
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Traum*, doch statt einem schlafenden Ziel eine Nachricht zu schicken, kannst du seine Gedanken lesen. Das Ziel muss schlafen, damit du diesen Zauber wirken kannst, sollte es nicht schlafen, kannst du in einer Trance warten, bis es einschläft und sodann dich konzentrieren, um seine oberflächen Gedanken wie mittels *Gedanken wahrnehmen* zu lesen. Du kannst dich maximal 1 Minute pro Zauberstufe konzentrieren.

Statt der oberflächlichen Gedanken kannst du auch die Träume und das Unterbewusstsein des Zieles nach Antworten auf deine Fragen durchsuchen. Pro Minute, die du dich konzentrierst, kannst du die Antwort auf eine Frage erlangen, allerdings mag diese Antwort kurz, kryptisch oder sich wiederholend sein. Dem Ziel steht jedes Mal, wenn du eine Frage stellst, ein Willenswurf zu, um den Zaubereffekt zu beenden. Alternativ kann es einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 11 + deinen Modifikator für Motiv erkennen ablegen; bei einem Misserfolg erlangst du die Information, bei einem Erfolg nicht. Sollte der Wurf sogar um

5 oder mehr gelingen, interpretierst du die Träume des Zieles falsch und ziehst falsche Schlussfolgerungen nach Wahl des Zieles, so dass du diese falsche Antwort für wahr erachtest.
Im Gegensatz zu *Traum,* kannst du diesen Zauber nicht auf eine andere Kreatur wirken, die sodann als dein Bote fungiert.

TRAUMGEFÄHRT

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 9
Dieser Zauber funktioniert wie *Traumreise*, du und deine Mitreisenden nutzen dabei aber ein phantastisches Gefährt nach deinen Vorstellungen, welches die Reisezeit durch die Dimension der Träume halbiert. Nur du kannst dieses Gefährt steuern, musst dich dafür aber nicht an Bord befinden. Es schützt die mit ihm Reisenden gegen die heftigen emotionalen Gezeiten der Dimension der Träume, so dass sie immun gegen schädliche Furcht- und Gefühlseffekte sind. Im Gegensatz zur *Traumreise* kann das Gefährt nicht zielfern ankommen. Zudem musst du die Zielkreatur nicht getroffen haben, sondern nur eine verlässliche Beschreibung besitzen. Solltest du aber mittels unvollständiger oder falscher Informationen dein Ziel ansteuern, musst du würfeln und die Zeile „Falsche Identität" verwenden (siehe *Traumreise*).
Aus deinem Gefährt aussteigende Kreaturen können entweder die Traumebene betreten oder sie auf der Ebene des Träumers innerhalb von 1,5 km zu dessen Körper verlassen. Alle Kreaturen, welche das Gefährt zugleich verlassen, kommen am selben Ort an. Der Träumer kann nicht vereiteln, dass Reisende seinen Traum betreten, sie aber mit einem Willenswurf daran hindern, auf die Ebene überzuwechseln, auf der er ruht.
Das Gefährt verbleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers im Zieltraum, selbst wenn es verlassen wurde. Eine zum Träumer angrenzende Kreatur kann das Traumgefährt als Volle Aktion durch ein illusionäres Portal wieder besteigen, welches nur diesem Zauber unterliegende Wesen erkennen können. Du kannst das Gefährt zum Ausgangspunkt der Reise zurückbringen, um eine beliebige Anzahl von Reisenden heimzubringen, und dann in den Traum zurückkehren. Egal in welche Richtung, eine solche Reise dauert ebenso lange wie die ursprüngliche Reise und kann beliebig oft innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers erfolgen.
Sollte das Gefährt eine Traumebene verlassen, können zurückbleibende Gefährten nicht an Bord zurückkehren, indem sie sich in der Nähe des Träumers aufhalten. Sollte ein Mitreisender getötet werden, kehrt seine Leiche nicht von selbst an Bord zurück, sondern muss wie ein Gegenstand mitgenommen werden.
Sollte der Träumer erwachen, während das Gefährt sich noch in seinem Traum befindet, kann er den Traumreisenden gestatten, auf seine Ebene überzuwechseln (wie bei *Traumreise*). Das Gefährt verbleibt in der Dimension der Träume, selbst wenn es nicht in einer Traumebene ankert, solange der Zauber währt. Es treibt dann durch die Träume und lässt sich von dir nicht zu einem anderen Traum steuern, auch nicht zu einem neuen Traum des ursprünglichen Träumers, sollte dieser wieder zu träumen beginnen. Solltest du den Zauber aufheben, kehren du und alle Mitreisenden an Bord des Gefährts zum Ausgangspunkt auf der Materiellen Ebene zurück.
Du kannst die Maximalanzahl an Mitreisenden, die du an Bord deines Gefährtes nehmen kannst, auf 10 Kreaturen pro Zauberstufe anheben, musst dann aber den Zeitaufwand erhöhen, deine Konzentration aufrechterhalten und als Volle Aktion bis zu 6 Kreaturen pro Runde berühren. Sollte deine Konzentration gestört werden, ehe du alle Ziele berühren konntest, verpufft der Zauber ohne Wirkung. Sobald du aber alle deine Mitreisenden berührt hast, beginnt die Reise mit deinem Traumgefährt. Die Wirkungsdauer des Zaubers ist in diesem Fall aber auf eine Stunde reduziert.

TRAUMREISE

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 6, MES 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Du und eine Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du und die anderen Ziele dieses Zaubers werden körperlich von der Materiellen Ebene in die Dimension der Träume gezogen, um sich auf die Reise in die Träume einer von dir bestimmten Kreatur zu begeben. In der Dimension der Träume bewegt ihr euch durch eine wirbelnde See aus Gedanken, Wünschen und Emotionen, welche von Träumern im gesamten Multiversum erzeugt wird, um die Ziel-Traumebene zu erreichen. Die Reise dauert 1 Stunde. Du kannst den Zauber während seiner Wirkungsdauer zu jeder Zeit beenden, um an deinen Ausgangspunkt auf der Materiellen Ebene zurückzukehren. Die Verbindung zwischen Träumen und Realität ist sehr wankelmütig und anstrengend, weshalb es sehr auf deine Vertrautheit zum Träumer ankommt, um präzise dessen Traumebene zu erreichen. Würfle mit W% auf der folgenden Tabelle, um festzustellen, wie zielsicher deine *Traumreise* verläuft:

Vertrautheit	Ziel-genau	Ziel-fern	Andere Traumebene	Missgeschick
Sehr vertraut	1–97	98–99	100	—
Etwas vertraut	1–94	95–97	98–99	100
Bekannte Kreatur	1–88	89–94	95–98	99–100
Kaum bekannt	1–76	77–88	89–96	97–100
Falsche Identität	—	—	81–92	93–100

Vertrautheit: „Sehr vertraut" bedeutet, dass du mit der Kreatur, deren Traumebene du anvisiert hast, in den letzten 24 Stunden über *Rat der Träumer, Traum, Träume lesen* oder einen ähnlichen Zauber Kontakt hattest. „Etwas vertraut" bedeutet, dass du über einen der genannten Zauber in der Vergangenheit wenigstens ein Mal Kontakt hattest. „Bekannte Kreatur" heißt, dass du die Kreatur, deren Traumebene dein Ziel ist, zwar kennst, mit ihren Träumen aber noch nie Kontakt hattest. „Kaum bekannt" heißt, dass du von der Kreatur gehört hast, ihren Namen und ihre wahre Identität kennst, sie aber noch nie getroffen hast. „Falsche Identität" bedeutet, dass du die Kreatur nur unter einem falschen Namen kennst, egal ob du ihr bereits begegnet bist oder nicht. Wenn du versuchst, die Traumebene einer dir nur unter einer falschen Identität bekannten Kreatur zu betreten, würfle 1W20 + 80 auf der Tabelle statt W%, um das Ergebnis zu erhalten, da du unter keinen Umständen genau die richtige Traumebene anvisieren kannst.
Zielgenau: Du reist zur aktuellen Traumebene der korrekten Kreatur.
Zielfern: Du reist an einen Ort nahe der Ziel-Traumebene auf der Ätherebene.

Andere Traumebene: Ihr reist zur Traumebene einer ähnlichen Kreatur in der Dimension der Träume.

Missgeschick: Dir und deinen Mitreisenden geschieht unterwegs ein Missgeschick – jeder Charakter erleidet 1W10 Schadenspunkte und muss erneut auf der Tabelle würfeln, um zu sehen, wohin es ihn verschlägt. Würfle dies mit 1W20 + 80 aus. Jedes Mal, wenn es wieder zu einem „Missgeschick" kommt, erleidet der jeweilige Reisende neuen Schaden und muss einen weiteren Wurf ablegen, wo er landet.

Außer im Falle eines Missgeschicks landen alle Reisenden letztendlich am selben Punkt, egal wie genau deine *Traumreise* verläuft. Geistlose Kreaturen und Kreaturen, die nicht träumen, können nicht mittels dieses Zaubers reisen.

Du bist möglicherweise imstande, den Traum nahe der Kreatur auf ihrer Heimatebene zu verlassen: Sollten du und die anderen Mitreisenden bei Erwachen des Träumers immer noch in dessen Traum sein, kann der Träumer wählen, euch innerhalb von 1W10 x 1,5 km Entfernung zu sich auf seine Ebene zu holen. Andernfalls werdet ihr in eine andere Traumebene oder auf die Ätherebene gestoßen. Der Zauber endet mit dem Erwachen des Träumers, so dass du keine Möglichkeit mehr hast, ihn zu beenden und heimzukehren. Du hast aber hinreichend Vorwarnung, dass der Zauber gleich endet, um zu entscheiden, ob du heimkehrst oder das Weitere in die Hände des erwachenden Träumers legst.

Du kannst mittels *Traumreise* zum Traum einer Kreatur auf einer anderen Ebene reisen, allerdings erfordert dies eine Tour durch die Träume von Externaren; diese Reise dauert 1W4+1 Stunden ohne Unterbrechung; jedem Reisenden muss pro Stunde ein Willenswurf gegen SG 10 + 5 pro weiterer Stunde nach der ersten gelingen. Misslingt der Rettungswurf, erhält der jeweilige Reisende für den Rest der Reise plus dieselbe Anzahl an Stunden im Anschluss, wie er unterwegs gewesen ist, den Zustand Erschüttert. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur zum ersten Mal misslingt, tritt einer der folgenden Effekte ein; neben allen anderen Kategorien werden diese Effekte zudem als Gefühlseffekte betrachtet.

W6	Ergebnis
1	Die Kreatur steckt sich mit Fieberwahn oder Hirnbrand (Chance von jeweils 50%) an; siehe Seite 557 im *Grundregelwerk*.
2	Die Kreatur wird verflucht (wie *Fluch*); sollte es sich um einen Zauberkundigen handeln, steckt dieser sich stattdessen mit einer zufällig bestimmten Niederen Zauberplage an (siehe *Ausbauregeln: Magie*).
3	Die Kreatur wird von einem *Tödlichen Phantom* angegriffen und dabei behandelt, als wäre ihre der erste Rettungswurf zum Anzweifeln misslungen. Der SG des Zähigkeitswurfes entspricht dem SG des Willenswurfes, der der Kreatur misslungen ist.
4	Die Kreatur wird zum Ziel von *Besessenheit** durch einen Externaren; mit einer Wahrscheinlichkeit stammt dieser von der Zielebene, andernfalls ist es ein zufällig bestimmter, feindseliger Externar.
5	Die Kreatur unterliegt *Schwachsinn*.
6	Die Kreatur unterliegt *Wahnsinn*.

Die Reise zu einer anderen Ebene ist ungenau. Wenn du den Traum einer Kreatur auf einer anderen Ebene als deiner Ausgangsebene verlässt, landest du an einem zufällig bestimmten Punkt auf der Zielebene.

Sollte das Ziel der *Traumreise* gerade nicht träumen, können du und deine Mitreisenden in der Dimension der Träume warten, bis diese Kreatur einschläft. Pro Stunde Wartezeit muss jeder Traumreisende einen Willenswurf ablegen, als würde er zu einer anderen Ebene reisen.

TRAUMSCHRECKEN

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 3, MED 1, MEN 2, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lässt das Ziel glauben, es würde von einer Kreatur aus seinen Albträumen angegriffen. Das Ziel führt jede Runde einen Vollen Angriff gegen die Kreatur aus. Ein fliegendes Ziel kann dabei immer noch Fertigkeitswürfe für Fliegen ablegen, um zu schweben. Dem Ziel steht jede Runde nach dem Vollen Angriff ein neuer Rettungswurf zu, um den Effekt zu beenden. Nach Ende des Zaubers erhält das Ziel für 1 Minute den Zustand Erschöpft.

TRAUMSCHRECKEN, MÄCHTIGER

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 5, MED 2, MEN 4, MES 3
Rettungswurf WIL, keine Wirkung, ZÄH, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Traumschrecken,* allerdings erleidet das Ziel jede Runde 1 Punkte ST-Schaden, so ihm der Rettungswurf misslingt. Wenn der Zauber endet, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht den Zustand Erschöpft für dieselbe Anzahl an Minuten zu erhalten, wie es Runden unter dem Zaubereffekt gestanden hat.

TURM DES EISERNEN WILLENS I

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 5
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite 3 m
Wirkungsbereich Von dir ausgehende Ausstrahlung mit 3 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du projizierst eine Festung mentaler Kraft, welche die mentale Energie anderer fernhält und allen im Wirkungsbereich geistige Stärke und Widerstandskraft verleiht. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten Zauberresistenz 10 + doppelten Zaubergrad gegen mentalmagisch und geistesbeeinflussende Effekte. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches erhalten keinen Schutz gegen deine Zauber oder besonderen Fähigkeiten.

TURM DES EISERNEN WILLENS II

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 6
Wirkungsdauer 2 Runden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dies funktioniert wie *Turm des Eisernen Willens I* mit den aufgeführten Änderungen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

TURM DES EISERNEN WILLENS III

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 7
Wirkungsdauer 3 Runden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dies funktioniert wie *Turm des Eisernen Willens I* mit den aufgeführten Änderungen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

TURM DES EISERNEN WILLENS IV

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 8
Wirkungsdauer 4 Runden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dies funktioniert wie *Turm des Eisernen Willens I* mit den aufgeführten Änderungen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

TURM DES EISERNEN WILLENS V

Schule Bannmagie; **Grad** MEN 9
Wirkungsdauer 5 Runden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dies funktioniert wie *Turm des Eisernen Willens I* mit den aufgeführten Änderungen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

UNERSCHÜTTERLICHER EIFER

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 5, INQ 6, MEN 7, SPI 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, F (ein silberner Stirnreif)
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du erfüllst das Ziel mit endlosem Enthusiasmus und Vertrauen an seinen ultimativen Triumph. Sollte dem Ziel ein Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits-, Konzentrations- oder Attributswurf misslingen, erhält es einen Moralbonus von +4 auf den nächsten Versuch für diesen Wurf innerhalb der nächsten Runde (dies umfasst Angriffswürfe gegen denselben Gegner, Rettungswürfe gegen dieselbe Fähigkeit desselben Gegners usw.). Sollte das Ziel von einem Furcht- oder Gefühlseffekt betroffen werden, kann es *Unerschütterlicher Eifer* aufheben, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden, um den Effekt bei sich selbst wirkungslos zu beenden.

UNTÄTIGER GEIST

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 5, INQ 4, KLE 5, MED 2, OKK 3, SHA 4, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur oder ein Gegenstand (siehe Text)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja
Du greifst nach der Zielkreatur und lässt die in ihr befindlichen Geister untätig werden. Sollte es sich um ein Medium mit einem aufgenommenen Geist oder einen Spiritisten mit einem in seinem Bewusstsein befindlichen Phantom handeln (oder einen Angehörigen einer anderen Klasse, der das Klassenmerkmal Geist aufnehmen oder Phantom besitzt), wird im Falle eines gescheiterten Rettungswurfes dieser Geist oder dieses Phantom machtlos und werden alle Vorteile, die der Geist oder das Phantom normalerweise ihren Wirten verleihen, unterdrückt, dies schließt auch Talente und bekannte Zauber ein. Sollte ein Geist im Ziel sich eines Besessenheitseffekts bedienen (*Besessenheit, Gegenstand kontrollieren* oder die Böswilligkeit eines Geistes eingeschlossen), hat der Zauber die besitzergreifende Kreatur statt des Wirtes zum Ziel; misslingt dem Geist der Rettungswurf, wird er nicht ausgetrieben, sondern erhält für die Wirkungsdauer dieses Zaubers den Zustand Benommen.

UNTERSCHWELLIGE BESESSENHEIT

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, MED 2, MEN 4, MES 4, OKK 3, PKM 4, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A); siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du projizierst voller Heimlichkeit deine Seele als Beobachter in den Wirtskörper, wobei du nur über eingeschränkte Möglichkeiten verfügst, das Ziel zu beeinflussen. Dies funktioniert wie *Besessenheit,* nur dass der Wirt volle Kontrolle über seinen Körper und keine Kenntnis deiner Anwesenheit besitzt. Du kannst mit dem Wirt nicht direkt kommunizieren, wohl aber auch ihn geistesbeeinflussende Zauber oder *Unterschwellige Besessenheit* wirken, solange du diese Zauber als rein mentale Aktionen wirken kannst. Dabei wirkt ein Zauber ausschließlich auf den Wirt, selbst wenn er normalerweise auf mehrere Ziele oder einen Bereich wirken würde. Sollte dem Wirt ein Rettungswurf gegen einen deiner auf diese Weise gewirkten Zauber gelingen, erkennt er sofort deine Gegenwart in seinem Körper. Sollte er sich dieser bereits bewusst sein, erhält er einen weiteren Rettungswurf gegen *Unterschwellige Besessenheit. Schutz vor Bösem* und ähnliche Effekte werfen dich nicht aus dem Wirtskörper, hindern dich aber daran, weitere Zauber in deinem Wirtskörper zu wirken, bis die Wirkungsdauer dieser Schutzeffekte ausläuft.

URZEITLICHE RÜCKVERWANDLUNG

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** DRU 6, HEX 7, MEN 6, MES 5, SHA 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur/2 Stufen; keine Zielkreatur darf mehr als 9 m von den anderen entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber behindert die höheren Denkprozesse der Ziele, so dass ihre dunkleren Triebe Gewalt über sie erlangen. Ein betroffenes Ziel wird zu einem wilden, blutdürstigen, primitiven Monster. Bis zum Ende des Zaubers unterliegen die Ziele den folgenden Vor- und Nachteilen:

- Intelligenz- und Charismawerte fallen auf 3 (sofern sie ursprünglich höher sind) und die Ziele können keine intelligenz- und charismabasierenden Fähigkeiten einsetzen, Zauber wirken, Sprachen verstehen oder verständlich kommunizieren.
- Die Ziele erleiden einen Malus von -4 auf Willenswürfe.
- Die Ziele erhalten einen Verbesserungsbonus von +6 auf Stärke, einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf ihre RK und

2W8 temporäre Trefferpunkte. Diese temporären Trefferpunkte verschwinden mit dem Ende der Wirkungsdauer des Zaubers. Wenn der Zauber endet muss jede betroffene Kreatur einen Willenswurf ablegen, bei dessen Misslingen sie 1W4 Punkte Intelligenzentzug und 1W4 Punkte Charismaentzug erleidet.

VERSCHLOSSENE LEBENSKRAFT

Schule Bannmagie; **Grad** MED 2, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du versiegelst die Lebenskraft des Zieles, so dass es seine Gesundheit nicht mit anderen teilen kann. Betroffene Kreaturen können keinen Schaden von anderen übernehmen oder auf andere übertragen (z.B. mittels *Anderen schützen*, das Lebensband des Spiritisten oder den Lebensbund eines Paktmagiers). Effekte wie *Vampirgriff*, die anderen die Gesundheit rauben, verursachen den normalen Schaden, verschaffen aber keine Vorteile.

VERSCHLOSSENE LEBENSKRAFT, MÄCHTIGE

Schule Bannmagie; **Grad** SPI 6
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Dieser Zauber funktioniert wie *Verschlossene Lebenskraft*, verleiht zusätzlich aber die Vorteile von *Todesschutz* und macht die Ziele immun gegen Effekte, welche die Seele entziehen oder transferieren (z.B. *Besessenheit* und *Seelenfalle*). Dieser Zauber verhindert, dass eine ins Jenseits übergewechselte Seele in ihren Körper zurückkehren kann, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

VERSTAND AUSLÖSCHEN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 4, MED 4, MEN 4, MES 4, OKK 4, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Sofort; siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du löschst einen Teil des Verstandes und der Erfahrungen des Zieles; dies fügt dem Ziel 2 temporäre negative Stufen für 1 Tag pro Zauberstufe zu. Sollte das Ziel ein Zauberkundiger sein, der seine Zauber im Vorfeld wählen und vorbereiten muss, verliert er pro negativer Stufe einen vorbereiteten Zauber des höchsten Zaubergrades jeder seiner zaubervorbereitenden Klassen. Diese verlorenen Zauber gelten als ihm nicht länger bekannt, bis die entsprechenden negativen Stufen entfernt werden.
Sollte das Ziel ein spontaner Zauberkundiger sein, verliert er pro negativer Stufe einen Zauberplatz des höchsten Zaubergrades jeder seiner spontane Magie wirkenden Klassen, ferner verliert er das Wissen um einen zufällig gewählten Zauber dieses Grades (oder des nächstniedrigeren Grades, sollte er bereits alle ihm bekannten Zauber des höchsten Grades verloren haben usw.). Das Ziel kann die verlorenen Zauberplätze und bekannten Zauber nicht nutzen, so lange es unter den entsprechenden negativen Stufen leidet. Verlorene bekannte Zauber bleiben zwar auf der jeweiligen Zauberliste seiner Klasse, können aber nicht vorbereitet, bzw. gewirkt werden.
Sollten die durch diesen Zauber verliehenen negativen Stufen die Charakterstufe des Zieles erreichen oder übertreffen, stirbt es nicht, sondern verfällt in einen katatonischen Zustand, bis die Anzahl dieser negativen Stufen geringer ist als seine Charakterstufe.

VERSTAND TAUSCHEN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6, MED 3, MEN 5, MES 5, OKK 4, PKM 5, SPI 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber ähnelt *Besessenheit*, du tauschst aber den Verstand mit dem Ziel. Da die Seele des Zieles ihren Leib nicht mit dir teilt und unfähig ist zu handeln, wandert der Verstand des Zieles in deinen Körper und kann diesen kontrollieren, als hättet ihr *Besessenheit* auf einander gewirkt.

VERSTAND TAUSCHEN, MÄCHTIGES

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 9
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (Diamanten im Wert von 10.000 GM)
Ziel Eine Kreatur deines Volkes
Wirkungsdauer Sofort
Dieser Zauber funktioniert wie *Geisttausch*, sieht man von den obigen Abweichungen ab. Ferner nutzt ihr nach 24 Stunden nicht länger die Trefferpunkte des jeweils anderen, sondern erlangt eure jeweils ursprünglichen Trefferpunkte zurück (modifiziert um die neuen KO-Modifikatoren). Dieser Zauber kann nur mittels *Wunder, Wunsch* oder einem weiteren *Mächtigen Geisttausch* rückgängig gemacht werden.

VERSTAND ZERMALMEN I

Schule Nekromantie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, teilweise, und ZÄH, teilweise; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Mittels deiner mentalen Kräfte dringst du in den Verstand des Zieles ein und reißt ihn in Stücke, was ihm an Körper und Geist gewaltigen inneren Schaden zufügt. Sollte dem Ziel der erste Willenswurf gelingen, erhält es für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Sollte ihm der Willenswurf aber misslingen, muss es einen Zähigkeitswurf ablegen, auf diesen Rettungswurf erhält es einen Situationsbonus von +4, sofern es über mehr als 50% seiner Gesamttrefferpunkte verfügt. Sollte auch dieser Zähigkeitswurf misslingen, wird das Ziel auf -1 TP reduziert und erhält es den Zustand Sterbend. Gelingt der Zähigkeitswurf, erleidet das Ziel stattdessen 3W6 Schadenspunkte +1 Schadenspunkt pro Zauberstufe (dies kann das Ziel nicht unter -1 TP reduzieren), ferner erhält es den Zustand Kränkelnd für 1 Runde. Dieser Angriff hat keinen Effekt auf Kreaturen ohne Intelligenzwert.

VERSTAND ZERMALMEN II

Schule Nekromantie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 6
Dies funktioniert wie *Verstand zermalmen I*, das Ziel erleidet bei gelungenem Zähigkeitswurf aber 5W6 Schadenspunkte +1 Schadenspunkt pro Zauberstufe. Ferner erhält es den Situationsbonus von +4 auf den Zähigkeitswurf nur, wenn es über 100% seiner Gesamttrefferpunkt verfügt, und stattdessen einen Bonus von +2, wenn es über mehr als 50% seiner Gesamttrefferpunkte verfügt. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

VERSTAND ZERMALMEN III

Schule Nekromantie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 7
Dies funktioniert wie *Verstand zermalmen I*, das Ziel erleidet bei gelungenem Zähigkeitswurf aber 7W6 Schadenspunkte +1 Schadenspunkt pro Zauberstufe. Ferner erhält es nur dann einen Situationsbonus von +2 auf den Zähigkeitswurf, wenn es über 100% seiner Gesamttrefferpunkt verfügt, und keinen Bonus, wenn es Schaden erlitten hat. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

VERSTAND ZERMALMEN IV

Schule Nekromantie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 8
Dies funktioniert wie *Verstand zermalmen I*, das Ziel erleidet bei gelungenem Willens- oder Zähigkeitswurf aber 9W6 Schadenspunkte +1 Schadenspunkt pro Zauberstufe. Ferner erhält es keinen Bonus auf den Zähigkeitswurf aufgrund seiner Trefferpunkte; sollte es weniger als 50% seiner Gesamttrefferpunkte besitzen, erhält es keinen Zähigkeitswurf, um dem Zauber zu widerstehen, sondern wird stattdessen behandelt, als wäre ihm der Zähigkeitswurf automatisch misslungen. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

VERSTAND ZERMALMEN V

Schule Nekromantie [Geistesbeeinflussend]; **Grad** MEN 9
Dies funktioniert wie *Verstand zermalmen IV*, das Ziel erleidet bei gelungenem Willens- oder Zähigkeitswurf aber 11W6 Schadenspunkte +1 Schadenspunkt pro Zauberstufe. Sollte es über weniger als 50% seiner Gesamttrefferpunkte verfügen, erleidet das Ziel einen Malus von -2 auf den Willenswurf gegen diesen Zauber. Dieser Zauber kann als schwächere Version gewirkt werden.

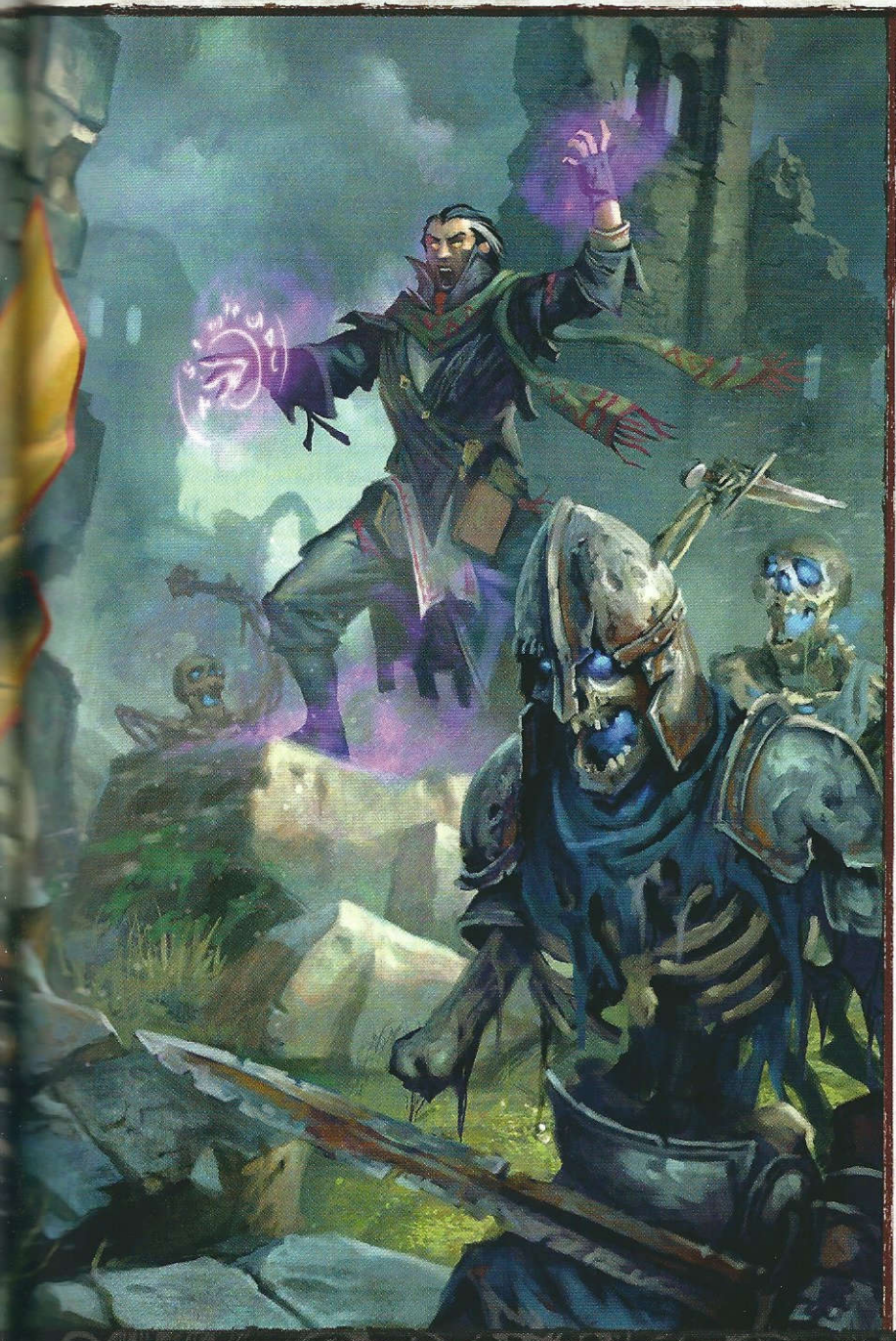
WERTLOSER ANSCHEIN

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)
Ziel Ein Gegenstand von maximal 2,2 m Seitenlänge/Stufe
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Keiner (ein Gegenstand) oder WIL, anzweifeln (bei Interaktion); **Zauberresistenz** Nein
Du lässt einen Gegenstand wie eine wertlose Version dieses Gegenstandes erscheinen. Ein magisches Schwert oder eine Meisterarbeit könnte als nutzlose, rostige, ausrangierte Klinge erscheinen und ein luxuriöser Thron wie ein wackliger, alter Holzschemel. Sollte jemand den Gegenstand am Leib oder in Händen tragen, kann der Besitzer augenblicklich einen Willenswurf ablegen, um den Effekt anzuzweifeln. *Wertlosigkeit* kontert und bannt *Quintessenz*. *Wertlosigkeit* kann mittels *Dauerhaftigkeit* von einem Zauberkundigen der mindestens 9. Stufe zum Preis von 500 GM permanent gemacht werden.

ZÄHER AETHER

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 5, MEN 4, SPI 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (zerbröselter Bernstein)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Ausbreitung mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du verdichtest die Substanz der Ätherebene, die in die Materielle Ebene hineinragt. Dieses verdickte Material verlangsamt die Bewegung durch den Wirkungsbereich zu einem Kriechen. Kreaturen im Wirkungsbereich (körperlose Kreaturen eingeschlossen) bewegen sich nur mit ½ Bewegungsrate und können keine 1,50 m-Schritte ausführen. Diese Verlangsamung ist nicht mit *Fester Nebel* und ähnlichen Effekten kumulativ. Betroffene Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf RK und Reflexwürfe, ferner sind ihnen keine effektiven Fernkampfangriffe mit Waffen möglich und unterliegen sogar magische Strahlen und ähnliche Fernkampfangriffe einer Chance von 20%, ihr Ziel zu verfehlen, wenn sie in oder durch den Wirkungsbereich dieses Zaubers gewirkt werden. Diese Chance basiert nicht auf Tarnung, weshalb sie durch Blind kämpfen, *Wahrer Blick* und ähnliche Effekte nicht reduziert wird.

5 Okkulte Regeln



„Tu ihr nicht weh!“ rief Erasmus. „Sie schuldet mir noch Geld!“

Sajan konnte Jirellas Angriff gerade so parieren, während in ihren Augen unheimliche blaue Flammen tanzten. Ehe er sie hätte ergreifen können, war sie schon wieder außerhalb seiner Reichweite mit erhobenem Schwert in perfekter Balance. „Um sie mache ich mir keine Sorgen.“

„Halt noch einen Moment durch, Saj.“ Erasmus hob seine von leuchtenden, purpurnen Runen umwirbelten Hände. „Ich weiß das eine oder andere über Geister, die andere übernehmen.“

Sajan duckte sich unter einem weiteren Angriff hinweg. „Und die Skelette?“

„Oh, das sind nur Skelette – nichts als Matsch im Kopf. Bei denen bist du leider auf dich gestellt.“

Okkulte Regeln

Zu den grundlegenden Elementen eines okkulten Spiels gehört die Vorstellung, dass jene, die sich mit dem Übernatürlichen auskennen, auf fremdartige, verborgene Kräfte zurückgreifen können, die anderen nicht zugänglich sind. Dieses Kapitel enthält eine Reihe okkulter Kräfte und Fähigkeiten, welche Charaktere in deiner Kampagne einsetzen könnten:

Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen

Charaktere, die über das Talent Okkulte Sensibilität verfügen oder mentale Magie wirken können, können lernen manche geübte Fertigkeiten auf ungewöhnliche Weise einsetzen. – Egal ob sie psychometrische Eindrücke auf Gegenständen mittels Schätzen lesen oder Überlebenskunst nutzen, um mit einer Wünschelrute nach Wasser und anderen Dingen zu suchen, Fertigkeiten werden niemals wieder belanglos und gewöhnlich wirken.

Auren

Dieser Abschnitt erweitert Auren über die bisher bekannten magischen und Gesinnungsauren hinaus um Gefühls- und Gesundheitsauren. Ein Meister der Kunst des Aurenlesens kann erkennen, unter welchen Zuständen eine Kreatur leidet und welche Emotionen bei ihr vorherrschend sind.

Besessenheit

Dieser Abschnitt enthält Regeln für magische Besessenheit im Hinblick auf alte Zauber und Regelelemente, sowie die neuen in diesem Band. Er behandelt auch Sonderfälle wie die Frage, was passiert, wenn man versucht, von jemandem Besitz zu ergreifen, der bereits besessen ist.

Chakras

Ki-Benutzer mit übersinnlichen Kräften können Kundalini-Schlangenfeuerenergie nutzen, um ihre Chakras zur Erzeugung fremdartiger und mächtiger Effekte zu erschließen. Dabei beginnen sie mit dem bescheidenen Wurzelchakra und arbeiten sich hin bin zum mächtigen Kronenchakra.

Geistduelle

Kundige des Okkulten können einander in furchtbaren Geistduellen Verstand-gegen-Verstand bekämpfen. Solche Geistduellanten betreten eine Geistebene, auf der sie ihren Vorstellungen Form verleihen, um anzugreifen, sich zu verteidigen oder sogar Verbündete der Kategorie Gedankenkreatur zu manifestieren.

Okkulte Rituale

Okkulte Rituale sind seltene und machtvolle Riten, die jeder Kundige dieser Geheimnisse ausführen kann. Rituale sind langwierig und schwierig auszuführen und haben stets einen Preis…

Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen

Charaktere, welche mentalmagische Zauber wirken können oder über das Talent Okkulte Sensibilität verfügen, erhalten Zugang zu Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen – einem wahren Schatz esoterischer Fertigkeitsanwendungen, die anderen SC nicht offenstehen. Dies sind keine gänzlich neuen Fertigkeiten, sondern eher neue Anwendungsmöglichkeiten für existente Fertigkeiten für diejenigen, die in den okkulten Künsten geübt sind. Ein Charakter muss in der passenden Fertigkeit geübt sein, um die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung zu nutzen, selbst wenn die Fertigkeit normalerweise ungeübt eingesetzt werden kann. Es ist nicht möglich, im Rahmen einer Okkulten Fertigkeitsspezialisierung 10 zu nehmen. Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen erfordern intensive Konzentration und äußerste Anstrengung, so dass ein Charaktere jede dieser Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen nur ein Mal pro Tag oder Woche einsetzen kann (siehe die einzelnen Beschreibungen). Diese Obergrenze gilt für alle Anwendungen einer Okkulten Fertigkeitsspezialisierung; sollte ein Charakter also z.B. mittels Hypnose eine Einflüsterung im Geist seines Zieles verankern, kann er sich am selben Tag nicht zudem noch Erinnerungen ins Gedächtnis rufen.

Dieser Abschnitt beschreibt die neuen Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen und führt die typischen SG und Modifikatoren für anfallende Würfe auf. Eine der neuen Ausrüstungsgegenstände in diesem Band (siehe Kapitel 7) verleihen Boni auf bestimmte Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen.

Aura lesen (Wahrnehmung)

Deine Sensibilität für Übersinnliches ermöglicht es dir, die mentalen und magischen Auren von Kreaturen und Gegenständen zu lesen.

Fertigkeitswurf: Du kannst ein Mal am Tag die natürliche Aura einer Kreatur oder eines Gegenstandes untersuchen, um die Gesinnung, Gefühle, Gesundheit oder Magie des Zieles zu bestimmten. Dies erfordert 10 Minuten an Konzentration und im Anschluss einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung. Wähle, welche der vier Auren du lesen willst: Gefühle, Gesinnung, Gesundheit oder Magie. Das Würfelergebnis zählt nur hinsichtlich der gewählten Aura. Du darfst dich während des Lesens der Aura nicht weiter als 9 m vom Ziel entfernen. Gegenstände verfügen in der Regel nur über magische Auren, manche besitzen zudem Gesinnungsauren und intelligente Gegenstände verfügen zudem über Gefühlsauren. Du kannst versuchen, eine

Art von Aura zu lesen, über welche ein Gegenstand nicht verfügt, erlangst dann aber keine Ergebnisse. Der SG des Fertigkeitswurfes hängt von der analysierten Aura ab – siehe auch die Tabelle.

Gefühlsaura lesen: Die Farben in der Aura des Zieles enthüllen seinen Gefühlszustand. Bei Erfolg erfährst du Ansicht und Einstellung des Zieles gegenüber allen Kreaturen innerhalb von 9 m um das Ziel herum. Für eines Anzahl von Runden entsprechend des Wertes, um den dein Wurf den SG übertrifft, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen das Ziel.

Gesinnungsaura lesen: Du versuchst, die Gesinnungsaura zu lesen und die Gesinnung des Zieles und ihres Stärke zu erfassen. Die Stärke der Gesinnungsaura hängt von den TW der Kreatur, bzw. der Zauberstufe des Gegenstandes ab; siehe auch *Böses entdecken*.

Gesundheitsaura lesen: Du kannst den Strom der Lebensenergie analysieren und so den körperlichen Zustand einer Kreatur bestimmen. Du erfährst, ob die Kreatur unverletzt oder verwundet ist, ob sie krank oder vergiftet ist oder ob sie unter einem der folgenden Zustände leidet: Betäubt, Bewusstlos, Kampfunfähig, Panisch, Sterbend, Übelkeit, Verwirrt, Wankend. Du erfährst zudem, wie viele Punkte die Kreatur in ihrem *Ki*-, Schneid- oder ähnlichen Vorrat besitzt.

Magische Aura lesen: Du versuchst, Anzahl und Stärke aller magischen Auren auf der Zielkreatur oder dem Zielgegenstand zu bestimmen (siehe auch *Magie entdecken* zum Bestimmen der Stärke einer magischen Aura). Gelingt der Wurf, kannst du einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde ablegen, um die Schule oder Eigenschaften eines magischen Gegenstandes wie gewöhnlich zu bestimmen. Sollte der Gegenstand von *Magische Aura* oder einem ähnlichen Zauber betroffen sein, kannst du dies erkennen und die tatsächlichen Eigenschaften des Gegenstandes bestimmen, sofern dein Wurf den SG um 5 oder mehr übertrifft. Sollte der Zauber einen höheren Grad besitzen (z.B. *Aura verändern*), dann erhöhe diesen Schwellen-SG um 2 pro Zaubergrad jenseits des 1. Grades.

Vorhaben	SG
Gefühlsaura lesen	20 + TW der Kreatur oder Zauberstufe des Gegenstandes†
Gesinnungsaura lesen	15 + TW der Kreatur oder Zauberstufe des Gegenstandes
Gesundheitsaura lesen	15 + TW der Kreatur
Magische Aura lesen	20 + TW der Kreatur oder Zauberstufe des Gegenstandes

† nur bei intelligenten Gegenstände

Handlung: Das Lesen einer Aura erfordert 10 Minuten konzentrierten Studiums.

Neuer Versuch: Ja. Du kannst die Aura einer Kreatur oder eines Gegenstandes mehrfach lesen, egal ob du dieselbe Aura oder eine andere analysierst. Du kannst aber nur einen Fertigkeitswurf zum Lesen einer Aura am Tag ablegen.

Glaubensheilung (Heilkunde)

Du wendest esoterische Prinzipien an, um vorübergehend Flüche, Krankheiten und Attributsschaden zu unterdrücken oder aufzuheben.

Fertigkeitswurf: Du kannst Glaubensheilung ein Mal am Tag benutzen. Der SG und der Effekt des Wurfes hängen davon ab, was du erreichen willst. Du kannst Glaubensheilung nicht auf dich selbst anwenden.

Gesundheit wiederherstellen: Du unterdrückst Attributsschaden. Du führst eine einstündige Zeremonie durch, an derem Ende du einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen den SG des Effektes ablegst, welcher den Attributsschaden verursacht hat. Solltest du Erfolg haben, unterdrückst du vorübergehend 1 Punkt an Attributsschaden für 1 Stunde plus einen weiteren Punkt und Stunde pro 5 Punkte, um die dein Wurf den SG übertrifft. Eine Kreatur kann nur ein Mal am Tag von dieser Behandlung profitieren.

Leiden unterdrücken: Du behandelst einen Fluch, eine Krankheit oder eine Vergiftung bei einer Kreatur. Du versetzt dich während der Behandlung in einer einstündige tiefe Trance, an deren Ende du einen Fertigkeitswurf für Heilkunde ablegst. Bei Erfolg unterdrückst du das Leiden für 1 Stunde plus 1 Stunde pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst. Diese Zeit zählt nicht gegen die Wirkungsdauer des Effektes (sofern das Leiden eine Dauer besitzt). Das Leiden kann auch im unterdrückten Zustand durch andere Mittel geheilt werden.

Leiden entfernen: Du kannst versuchen, im Rahmen einer achtstündigen Zeremonie, an deren Ende ein Fertigkeitswurf für Heilkunde erfolgt, ein Leiden dauerhaft zu beenden. Erreichst du mit deinem Wurf wenigstens das Doppelte des SG des ursprünglichen Leiden, erlangt der Leidende einen weiteren Rettungswurf gegen den ursprünglichen SG, um den Effekt dauerhaft abzuschütteln.

Vorhaben	SG
Gesundheit wiederherstellen	SG des RW gegen den Effekt
Leiden unterdrücken	SG des RW gegen das Leiden
Leiden beenden	2x SG des RW gegen das Leiden

Handlungen: Wiederherstellen von Gesundheit und Unterdrücken von Leiden erfordern jeweils 1 Stunde in ruhiger Umgebung. Dauerhaftes Beenden von Leiden erfordert 8 Stunden hoher Aktivität.

Neuer Versuch: Variiert. Eine Kreatur kann nur ein Mal pro Tag Ziel einer Glaubensheilung sein. Du kannst das Beenden eines Leidens nicht erneut versuchen.

Hypnose (Diplomatie)

Du nutzt die Kraft der Einflüsterung und subtilen geistigen Beeinflussung, um den Verstand des Zieles zu verändern und unterdrückte Erinnerungen freizulegen.

Fertigkeitswurf: Du kannst Hypnose ein Mal am Tag einsetzen. Der SG eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie zum Hypnotisieren ist 20 + der Willenswurfmodifikator des Zieles gegen geistesbeeinflussende Verzauberungen der Unterschule des Zwanges. Alle Anwendung von Hypnose sind geistesbeeinflussende Verzauberungseffekte der Unterschule des Zwanges.

Einflüsterung implantieren: Du kannst einer willigen Kreatur einen Vorschlag für eine nachvollziehbare Handlung zusammen mit einem von dir definierten Auslöser implantieren. Hierzu musst du 1 Minute aufwenden, um das Ziel in einen tranceartigen Zustand zu versetzen, und sodann den Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen. Bei Erfolg implantierst du eine Handlungsanweisung mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten plus weiteren 10 Minuten pro Punkt, um welchen du den SG übertriffst (siehe *Einflüsterung*). Sollte das Ziel nicht mehr willig mitarbeiten, kann es jede Runde einen Willenswurf ablegen, um den Effekt abzuschütteln; der SG des Rettungswurfes ist 10 + deine ½ Charakterstufe + dein CH-Modifikator. Du kannst versuchen, eine Einflüsterung bei einer unwilligen Kreatur zu implantieren, welche dir gegenüber

Gleichgültig oder besser eingestellt ist; hierzu musst du 1 Minute lang mit ihr ruhig interagieren, allerdings ist der SG um 10 höher.

Erinnerung zurückrufen: Du kann einem willigen Ziel vergessene Erinnerungen entlocken. Hierzu musst du 1 Minute aufwenden, um das Ziel in einen tranceartigen, beruhigenden Zustand zu versetzen, und sodann den Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen. Bei Erfolg kann die hypnotisierte Kreatur einen zuvor gescheiterten Intelligenzwurf oder Fertigkeitswurf für Wissen mit einem Bonus von +4 wiederholen, um sich an die vergessene Information zu erinnern. Natürlich muss es sich um eine Information handeln, die dem Ziel früher bekannt gewesen ist oder der es ausgesetzt gewesen ist.

Handlung: Hypnose erfordert 1 Minute ruhiger Interaktion.

Neuer Versuch: Ja. Du kannst mehrfach versuchen, dasselbe Ziel zu hypnotisieren, dasselbe Ziel aber maximal ein Mal am Tag versuchen zu hypnotisieren.

Phrenologie (Wissen [Arkanes])

Du untersuchst die Schädel intelligenter Kreaturen, um die psychologischen Attribute der Ziele zu analysieren, da die Form des Gehirns die Form des Schädels beeinflusst.

Fertigkeitswurf: Du kannst ein Mal am Tag mit den Fingerspitzen die Schädelform einer Kreatur untersuchen. Dies erfordert 1 Minute konzentrierter Untersuchungen, während du den Schädel bewegst. Diese Technik kann bei einer willigen, hilflosen oder gelähmten Kreatur angewendet werden, aber auch bei verwesten Überresten, solange der Schädel intakt ist oder zusammengesetzt werden kann. Diese Fertigkeit kann nicht bei Kreaturen ohne erkennbare Schädel eingesetzt werden (z.B. Elementare, Konstrukte, Pflanzen oder Schlicke). Nach Ende der Minute führt der SL einen verdeckten Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) aus, welcher in der Regel vom Trefferwürfel des Zieles modifiziert wird. Du erlangst alle Informationen, welche man mit dem erreichten SG erhalten kann. Wenn du z.B. eine Kreatur mit 2 TW untersuchst und eine 22 erzielst, erfährst du Volkszugehörigkeit, Alter (und Alterskategorie), Geschlecht, Gesinnung und Klasse der Kreatur, nicht aber ihre Stufe oder TW.

Vorhaben	SG
Volkszugehörigkeit und Alter bestimmen	10
Geschlecht bestimmen	15
Gesinnung bestimmen	15 + TW der Kreatur†
Klasse bestimmen	20 + TW der Kreatur†
Stufe oder TW bestimmen	25 + TW der Kreatur†

† Beim Schädel einer toten Kreatur gilt der TW der Kreatur zu Lebzeiten.

Handlung: Das Lesen des Schädels einer Kreatur erfordert 1 Minute ununterbrochener Studien.

Neuer Versuch: Ja. Eine Neuuntersuchung eines Schädels mag neue Erkenntnisse liefern. Du kannst aber nur einen solchen Fertigkeitswurf am Tag ablegen.

Psychometrie (Schätzen)

Du kannst die mentalen Eindrücke an Gegenständen oder Orten lesen, die von früheren Besitzern und Ereignissen hinterlassen wurden.

Fertigkeitswurf: Du kannst dich ein Mal am Tag 1 Minute lang konzentrieren, während du Körperkontakt zu einem Gegenstand oder Ort hast. In dieser Zeit erhältst du blitzartige Eindrücke hinsichtlich der Natur des Gegenstandes oder Ortes und seines Besitzers. Nach 1 Minute kannst du einen Fertigkeitswurf gegen SG 15 für Schätzen ablegen, um die Visionen zu entschlüsseln. Du erlangst eine einzelne Information zur historischen Bedeutung der Sache oder zu ihrem letzten Besitzer, z.B. einen Blick auf dessen Äußeres oder seinen emotionalen Zustand bei seiner letzten Benutzung des Gegenstandes, nach Maßgabe des SL. Du erlangst eine weitere Information pro 10 Punkte, um die dein Wurf den SG übertrifft, sofern du dich pro weiterer Information auch 1 weitere Minute konzentrierst. Sollte dir der Wurf um weniger als 5 misslingen oder der Gegenstand keine signifikanten psychometrischen Eindrücke enthalten, erfährst du keine Informationen. Sollte dir der Wurf um 5 oder mehr misslingen, erscheint dir der Gegenstand von psychometrischer Bedeutung, selbst wenn dem nicht der Fall sein sollte, und erlangst du sehr genaue, aber unzutreffende Informationen.

Solltest du Psychometrie bei einem Gegenstand anwenden, der von *Falsche Eindrücke erzeugen* oder *Gegenstand aufladen* betroffen ist, erlangst du automatisch alle Informationen, die der Zauber ihm aufgedrückt hat. Lege ferner einen Willenswurf ab; gelingt dieser, erkennst du im Fall von *Falsche Eindrücke erzeugen* die falschen Informationen und kannst sie von der Wahrheit unterscheiden. Misslingt dir der Rettungswurf oder falls der Gegenstand von *Gegenstand aufladen* betroffen sein sollte, hältst du alle Informationen für wahr.

Handlung: Zum Lesen eines Gegenstandes ist wenigstens 1 Minute ununterbrochener Konzentration erforderlich.

Neuer Versuch: Ja. Mehrere Untersuchungen desselben Gegenstandes oder Ortes liefern stets dieselben Ergebnisse, außer die Umstände oder der Besitzer wechseln zwischenzeitlich. Zusätzliche Würfe könnten aber weiter in die Vergangenheit des Gegenstandes reichen. Du wiederholst den Rettungswurf zum Bestimmen falscher Eindrücke nicht. Du kannst Psychometrie ein Mal am Tag einsetzen.

Tranceschrift (Sprachenkunde)

Du kannst geheimnisvolle Schriften generieren, welche sich auf die unmittelbare Zukunft beziehen. Dies geschieht unter dem Einfluss rätselhafter anleitender Geister oder indem du deiner unbewussten Intuition freien Lauf lässt.

Fertigkeitswurf: Du kannst ein Mal pro Woche 1 Stunde damit verbringen, Fragen zu stellen, während deine Hand unbewusst Nachrichten unterschiedlicher Lesbarkeit und Genauigkeit dahinkritzelt. Am Ende der Stunde legst du einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde ab, um die Bedeutung der Botschaften zu entschlüsseln. Bei Erfolg erlangst du Informationen, als hättest du *Vorahnung* gewirkt. Solltest du über wenigstens 10 Fertigkeitsränge in Sprachenkunde verfügen, kannst du einen Wurf gegen einen höheren SG ablegen, um Informationen zu erlangen, als hättest du *Weissagung* gewirkt. Die Wahrscheinlichkeit, verständliche oder bedeutsame Schrift zu produzieren, beträgt 60% plus 5% pro 1 Punkt, um den du den SG übertriffst (maximal 90%). Du musst vor dem Wurf wählen, gegen welchen SG du würfelst. Der SG legt den Wurf verborgen ab und würfelt auch den %-Wurf im Verborgenen, so dass du nicht weißt, ob die Nachrichten zutreffend und genau sind.

Tranceschriftergebnisse	Benötigte Fertigkeitsränge	SG
Wie *Vorahnung*	1	20
Wie *Weissagung*	10	30

Handlung: Tranceschrift erfordert 1 Stunde.

Neuer Versuch: Ja. Du kannst versuchen, mehr zu einem Thema zu erfahren, kannst aber dennoch nur einen Wurf pro Woche ablegen.

Wahrsagen (Motiv erkennen)

Du beherrschst die Kunst des Wahrsagens. Am häufigsten wird dabei Chirosophie (Handlesen), Extispizie (Eingeweideschau), Horoskopie (Sterndeutung), Kartomantie (Kartenlegen), Kristallomantie (Kristallschau), Oneiromantie (Traumdeutung), Osteomantie (Knochenschau) und Pyromantie (Flammenschau) genutzt.

Fertigkeitswurf: Du kannst ein Mal am Tag die nahe Zukunft einer Kreatur vorhersagen. Du verbringst 10 Minuten damit, die Wahrsagemethode deiner Wahl einzusetzen und zu interpretieren, dann legt der SL einen verdeckten Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ab, dessen SG nach den TW der Zielkreatur modifiziert wird (siehe anschließende Tabelle). Das Wurfergebnis kann dir grundlegende Einblicke in das Wesen des Zieles verleihen und seine Gesinnung, Klasse, Stufen oder Trefferwürfel verraten und sogar Hinweise auf die unmittelbare Zukunft der Kreatur geben. Wenn du Wahrsagen wie *Vorahnung* nutzt, besteht eine Chance von 60% plus 5% pro Punkt, um den du den SG übertriffst, bedeutungsvolle Schlüsse zu ziehen (maximal 90%). Mit dem Fertigkeitswurf bestimmst du zugleich, welche Informationen du erlangst, indem du ihn mit dem erreichten SG vergleichst. Solltest du z.B. eine 22 erzielen, wenn du die Zukunft einer Kreatur mit 2 TW vorhersagst, würdest du ihre Gesinnung und Klasse erfahren, nicht aber ihre Stufe, ihren TW oder ihr Schicksal.

Vorhaben	SG
Gesinnung bestimmen	15 + TW der Kreatur
Klasse bestimmen	20 + TW der Kreatur
Stufe oder TW bestimmen	25 + TW der Kreatur
Schicksal bestimmen (wie *Vorahnung*)	25 + TW der Kreatur

Handlung: Das Deuten der Zukunft einer Kreatur erfordert 10 Minuten ununterbrochener Überlegungen, ferner muss die Zielkreatur anwesend sein.

Neuer Versuch: Ja. Du kannst einer bestimmten Kreatur wiederholt die Zukunft deuten, aber nur einen Wurf pro Tag ablegen.

Speziell: Speziell hergestellte und ausschließlich für diese Fertigkeit erworbene und genutzte Gegenstände verleihen einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen zum Wahrsagen.

Wünschelrutengehen (Überlebenskunst)

Du fokussierst die rätselhaften Kräfte der nahen Umgebung, um verborgene Ressourcen zu finden.

Fertigkeitswurf: Du kannst ein Mal am Tag den Bewegungen einer Wünschelrute folgen, um eine bestimmte Art von Ort zu lokalisieren. Jeder Versuch erfordert 10 Minuten intensiver Konzentration und im Anschluss einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen den in der folgenden Tabelle aufgeführten SG. Die maximale Reichweite, um etwas mit dieser Methode aufzuspüren, beträgt 120 m + 12 m pro Fertigkeitsrang in Überlebenskunst. Die Wünschelrute weist dir maximal 10 Minuten lang die Richtung. Du wählst im Rahmen deiner Konzentration jedes Mal ein bestimmtes Ziel und erlangst die folgenden Informationen bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf:

Wasser finden: Die Wünschelrute deutet in Richtung der größten Süßwasserquelle innerhalb der Reichweite. Dies schließt Quellen, Teiche, Seen und Wasserläufe ein.

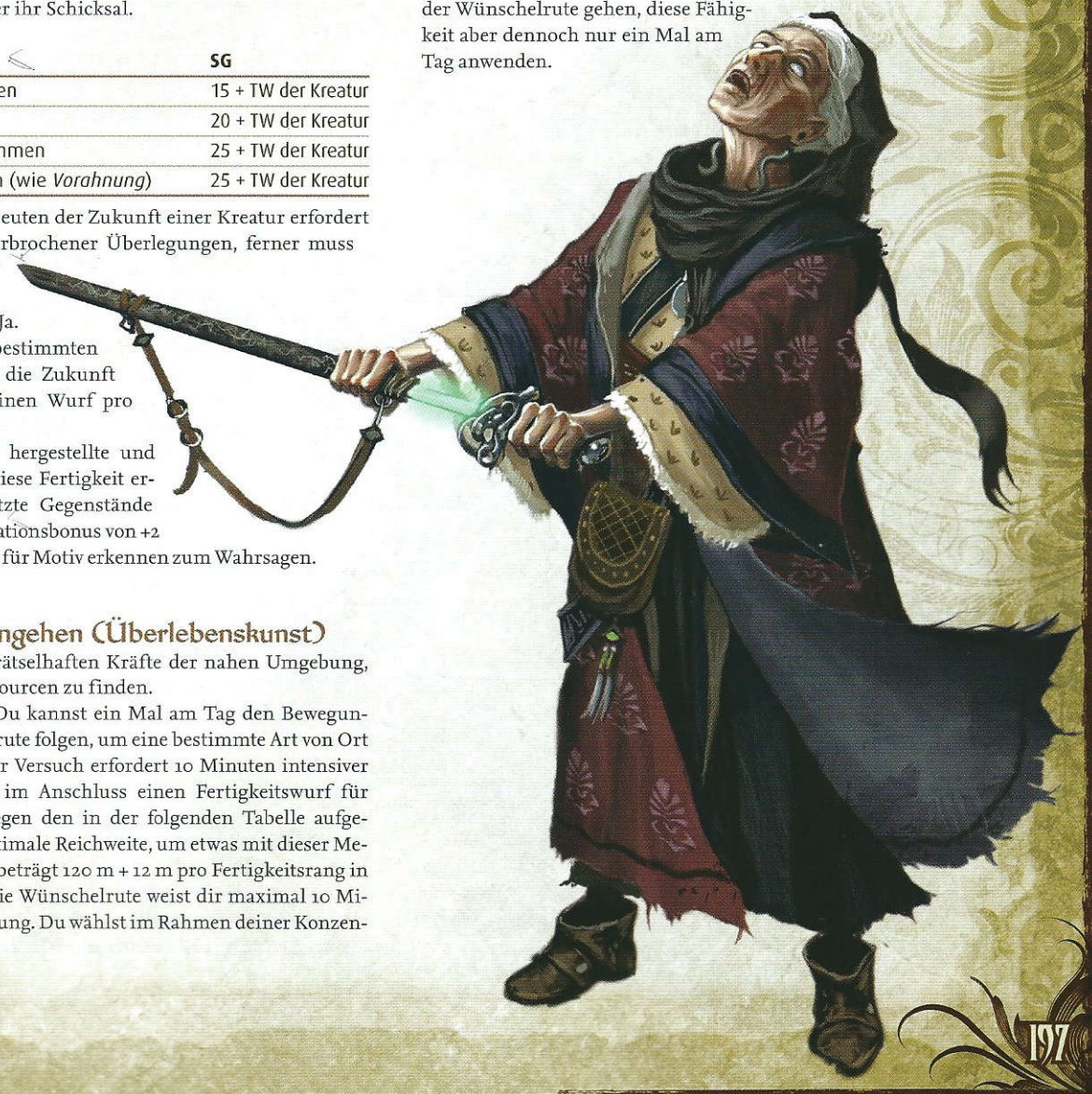
Grab finden: Die Wünschelrute deutet in die Richtung der größten Begräbnisstätte, Gruft oder des größten Grabhügels innerhalb der Reichweite.

Metalle und Edelsteine finden: Du konzentrierst dich auf ein bestimmtes Metall oder Mineral. Bei erfolgreichem Fertigkeitswurf deutet die Wünschelrute auf das größte Vorkommen des gewählten Stoffes innerhalb der Reichweite.

Vorhaben	SG
Wasser finden	15
Grab finden	20
Metall/Mineral finden	25

Handlung: Wünschelrutengehen erfordert 10 Minuten, um sich einzustimmen. Das Ergebnis des Fertigkeitswurfes hält die folgenden 10 Minuten an.

Neuer Versuch: Ja. Du kannst am selben Ort mehrfach mit der Wünschelrute gehen, diese Fähigkeit aber dennoch nur ein Mal am Tag anwenden.



Auren

Alle Lebewesen tragen in sich einen Funken des kosmischen Feuers, welches im Herzen des Multiversums lodert. Dieses allem zugrunde liegende Prinzip verleiht belebende Kraft und gestattet es Kreaturen, mittels ihres Verstandes die unhandliche weltliche Gestalt zu lenken. Mit etwas Übung kann ein Kundiger der okkulten Künste diese Kraft manipulieren, um phantastische Manifestationen übersinnlicher Phänomene zu erzeugen. Unterschiedliche Traditionen haben dieser Lebenskraft verschiedene Namen gegeben – Prana, Odische Kraft, Orgon-Energie – doch am ehesten ist sie noch als *Ki* bekannt, die Quelle innerer Kraft, welche einem Mönch seine unglaublichen Fähigkeiten verleiht.

Geübte Kundige können erlernen, den Schleier zwischen der Materiellen Ebene und der Ätherebene zu durchdringen, um die Interaktion des *Ki* mit dem Körper einer Kreatur zu beobachten. Die Energie konzentriert sich in sieben Kreiswirbeln innerhalb des Leibes, die als Chakras bezeichnet werden. Von dort aus fließt sie durch den Leib und strahlt sogar noch bis zu einem ganzen Meter weit aus, indem sie einen ovalen Nimbus rund um die Kreatur erzeugt – die Aura.

Die Energie der Aura durchdringt Körper und Geist einer lebenden Kreatur und beeinflusst ihre Gesundheit und Vitalität, während sie im Gegenzug vom Selbstwertgefühl, der Einstellung anderen gegenüber und den Gefühlswallungen der Kreatur beeinflusst wird. Die Aura einer Kreatur besteht daher im Grunde aus einer Mischung unterschiedlicher Auren, die zusammen das Ganze ergeben. Ausstrahlungen des *Ki* bilden die Gesundheitsaura und Ausstrahlungen von Gedanken und Ansichten verleihen der Gesundheitsaura ein Muster, das man als die Gesinnungsaura interpretieren kann. Durch das Ganze zuckende Farbblitze enthüllen die Einstellung und den Gemütszustand der Kreatur und sind als Gefühlsaura bekannt. Schlussendlich mag eine Aura noch Ausstrahlungen enthalten, die magischen Ursprungs sind – dies ist meist eine Folge äußerer Einflüsse, die auf die Kreatur einwirken.

Diverse Zauber können Aspekte der Aura einer Kreatur oder eines Gegenstandes wahrnehmen: Der Zauber *Aura analysieren** und die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen stellen die umfangreichsten und verständlichsten Methoden dar, die Gesamtaura einer Kreatur zu interpretieren.

Gefühlsaura

Die Gefühlsaura einer Kreatur enthüllt seine gegenwärtige Einstellung und Gefühlslage. Diese Faktoren sorgen für Verfärbungen der Aura mit funkelnden Farbtönen, welche auch als das Emotionale Spektrum bezeichnet werden. Jede Kombination der im Kasten auf der nächsten Seite aufgeführten Farben kann den Gefühlszustand einer Kreatur definieren. In der Regel enthüllen Methoden zum Erkennen der Gefühlsaura die Gefühle selbst samt der assoziierten Farben. Die Geheimnisse des Emotionalen Spektrums sind für den Eingeweihten klar erkennbar und sollten für den Spieler eines solchen Charakters daher auch kein Rätsel bleiben.

Da Gefühlsauren innerhalb der Gesundheitsaura existieren, treten sie nur selten bei Gegenständen oder Untoten auf, welche technisch betrachtet nicht am Leben sind. Intelligente magische Gegenstände weisen zuweilen eine Gefühlsaura auf, während Untote – insbesondere jene, denen auf der Ätherebene der Weg ins Jenseits aufgrund emotionalen Stresses oder unvollendeter Angelegenheiten verwehrt wird – vielleicht einen zerfetzten Rest ihrer Auraenergien an ihren Spukerscheinungen anhaften haben, selbst wenn die Lebensenergie, die diese Auren einst erschaffen hat, schon lange verloschen ist.

Gesinnungsaura

Die Gesinnungsaura einer Kreatur spiegelt das wahre Wesen ihrer Ansichten und ihres seelischen Zustandes wieder. Diese Aura ähnelt einem wirbelnden Nebel, der die Gesundheitsaura durchdringt. Mittels näherer Betrachtung dieser seltsamen Strömungen kann man die Gesinnung der Kreatur erkennen. Gegenstände oder Orte, die mit mächtiger, auf eine bestimmte Gesinnung eingestimmte Magie erfüllt sind (z.B. der blutbespritzte Altar, auf dem ein finsterer Kult seine noch finsteren Riten vollzieht, oder eine vergoldete Tasse, welche die Tränen eines längst verstorbenen Heiligen enthält), besitzen manchmal auch Gesinnungsauren.

Das Emotionale Spektrum

Ein Charakter, der im Wahrnehmen von Auren trainiert ist, sieht innerhalb der Aura einer Kreatur ein Zusammenspiel von Farben. Versteht man die Farben des Emotionalen Spektrums, kann dies vieles über die beobachtete Kreatur verraten. Die Farben verschmelzen, trennen und verändern sich ständig, so wie sich die Überlegungen, Gefühle und die Umgebung der Kreatur verändern, auf die sie reagiert. Ein Blick auf die Aura einer Kreatur ist daher eine Momentaufnahme ihrer gegenwärtigen Gefühle und ihres allgemeinen Charakters und könnte schon Minuten später nicht mehr zutreffen.

Flexibilität (Smaragdgrün): Eine vielseitige, flexible, anpassungsfähige Kreatur, welche gefallen möchte, strahlt eine smaragdgrüne Aura aus. Obwohl Grün meist mit Täuschung assoziiert wird, geht es hier um Kompromissfähigkeit und schwache Täuschung, da die Kreatur im Interesse des Allgemeinwohls handelt trotz persönlicher Unzufriedenheit oder anderer Wünsche.

Furcht (Fahles Grau): Die Farben der Aura einer Kreatur, die Furcht und Schrecken erleidet, verblassen und weichen einer pulsierenden grauen Wolke. Manche überwältigend böse Kreaturen – meist Untote – strahlen eine Furchtaura aus, deren Ranken teilweise noch meterweit reichen und so nahe Kreaturen erfassen und mit ihrem erdrückenden Bösen umhüllen.

Gier (Rotbraun): Eine stumpfe rotbraune, fast schon rostfarbene Aura deutet auf Gier und Neid hin. Meist manifestiert sie sich in parallelen Linien auf dem Leib einer Kreatur. Grünliches Braun mit roten Blitzen steht für Neid.

Glauben (Blau): Eine blaue Aura steht für religiöse Gedanken, Gefühle und Ansichten. Der Farbton variiert mit der Art der Überlegungen und ob diese auf Toleranz oder Vorurteilen basieren. Je heller der Farbton, umso altruistischer und wohlwollender sind die Gefühle. Ein tiefes, dunkles Violett dagegen weist auf religiöse Ansichten hin, die zu egoistischen oder bösartigen Zwecken verdreht wurden.

Hass (Schwarz): Dichte schwarze Wolken innerhalb der Aura verweisen auf Hass und Böswilligkeit. Wenn eine Person von leidenschaftlicher Wut übermannt wird, tauchen dunkle, sich windende Bilder in der wolkigen Aura auf, die wie geisterhafte Schlangen wirken, welche durch Rauch schwimmen.

Heimtücke (Öliggrün): Eine ölig grüne Aura weist auf List, Täuschung und Heimtücke hin, weshalb Zauber wie *Aura analysieren* bei Verhören sehr hilfreich sind.

Intellekt (Golden): Gold verweist auf den Intellekt einer Person. Wenn es um niedere, persönliche Ambitionen geht, ist der Farbton eher stumpf und dunkler, während eine Vermischung von Intelligenz und spiritueller Erleuchtung zu einem strahlenden Gold führt.

Leidenschaft (Blutrot): Ein blutiges Rot deutet auf tierhafte Leidenschaft und unterbewusste Instinkte hin. Wenn eine Kreatur schläft, wird ihre Aura oft von dieser Färbung ergriffen, da das Unterbewusstsein übernimmt, während der Verstand durch die Dimension der Träume wandert (siehe Seite 241).

Liebe (Scharlachrot): Zu den schönsten Färbungen einer Aura gehört das Scharlachrot einer verliebten Kreatur. Die damit assoziierten Farbtöne reichen vom kräftigen Rosenrot der selbstlosen Liebe zu einem anderen Wesen bis zu einem stumpfen, dunklen Blutrot, welches mit gierigem Braun vermischt ist im Falle einer egoistischen Liebe, welche darauf bedacht ist, wenigstens ebenso viel zu bekommen, wie sie gibt. Ein strahlendes Rosé, das mit lila vermischt ist, deutet auf spirituelle Liebe zu allen Kreaturen hin.

Melancholie (Graue Linien): Eine bedrückende Reihe dunkelgrauer, parallel vertikal verlaufender Linien spricht von Depressionen oder tiefer Melancholie. Wie die braunen Linien der Gier deuten auch die grauen Gitter der Melancholie auf ein emotionales Gefängnis hin.

Stolz (Orange): Orange impliziert Stolz und Ambition. Die Färbung variiert stark – grüne Einschüsse deuten auf neidischen Wettstreit hin, blass graue auf die Angst, im Nachteil zu sein, und stumpfes Scharlachrot sogar auf Selbstverliebtheit.

Zorn (Hellrot): Hellrote Blitze, meist auf schwarzem Untergrund, verweisen auf Wut. Je mehr ich-bezogen diese Wut ist, umso mehr kippt das Rot ins Bräunliche. Rechtschaffener Zorn oder Wut hinsichtlich etwas, dass die Kreatur als gerechte Sache empfindet, manifestiert sich als Blitze in strahlendem Zinnoberrot.

Die Stärke einer Gesinnungsaura basiert auf den Trefferwürfeln der jeweiligen Kreatur oder der Zauberstufe des magischen Gegenstandes (siehe auch *Böses entdecken*).

Gesundheitsaura

Die Gesundheitsaura einer Kreatur ist eine direkte Repräsentation der durch ihren Körper fließenden Lebenskraft oder Vitalenergie. *Ki* entspringt verschiedenen externen Quellen und fließt in und durch das Nervensystem mittels einer Reihe von Wirbeln, die als Chakras bezeichnet werden. Innerhalb des Leibes besitzt Lebenskraft einen schwach rosigen Farbton, welcher nach außen hin zu einer weißen Dampfwolke verblasst. Diese Aura ist von Linien durchzogen, welche an Stacheln erinnern – ist eine Kreatur gesund, sind diese Stacheln starr aufgerichtet, ist die Kreatur aber krank, hängen sich herab wie die Schnurrhaare eines müden Tieres.

Mittels Interpretation des Flusses der Lebenskraft zwischen den Chakras und den feinen Linien, die die größere Aura durchziehen, kann man erkennen, ob die Kreatur unverletzt oder verwundet ist, ob sie krank oder vergiftet ist und ob sie unter einem der folgenden Zustände leidet: Betäubt, Bewusstlos, Kampfunfähig, Panisch, Sterbend, Übelkeit, Verwirrt oder Wankend.

Magische Aura

Magische Auren sind in der Regel das Ergebnis externer Kräfte, die auf eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Ort einwirken. Jeder magische Effekt wirbelt in der Gesamtaura umher, vermischt sich dabei aber nicht mit anderen Effekten. Man kann daher bestimmte Effekte in der Aura anvisieren, etwa um einen Effekt zu bannen und die anderen unberührt zu lassen.

Andere magische Auren resultieren aus angeborenen übernatürlichen Kräften der Kreatur und können sich auf jene auswirken, die der Kreatur zu nahe kommen. Solche Auren, z.B. die Unheimliche Ausstrahlung eines Drachen, zwingen Kreaturen häufig zu Rettungswürfen, um ihren Effekten zu widerstehen (siehe auch *Magie bannen*).

Besessenheit

Statt neue Regeln vorzustellen, befasst sich dieser Abschnitt mit den Feinheiten der Besessenheitsmagie, wie sie im Rahmen diverser Monsterfähigkeiten, des Zaubers *Besessenheit** und anderen Zaubern zur Anwendung kommt.

Was ist Besessenheit?

Wahre Besessenheit liegt vor, wenn eine Kreatur das Bewusstsein des Zieles durch das eigene ersetzt oder verdrängt und so direkte Kontrolle über den Körper des Zieles erlangt. Das Pathfinder-Rollenspiel enthält mehrere Effekte, die oft mit Besessenheit in Verbindung gebracht oder gar verwechselt werden. Der folgende Abschnitt beschreibt mehrere Besessenheits- und besessenheitsähnliche Effekte sowie die Unterschiede zwischen ihnen.

Beherrschung: Beherrschungszauber werden oft mit Besessenheit verwechselt, da sie nach außen hin dasselbe erreichen. Allerdings sind Beherrschung und Besessenheit nicht dasselbe. Beherrschung ist Geisteskontrolle, mit der der Verstand des Zieles versklavt und das Ziel gezwungen wird, den Willen des Zauberkundigen auszuführen; der Zauberkundige übernimmt aber nicht die direkte Kontrolle über den Körper des Zieles. Der beherrschte Verstand des Zieles führt lediglich einen vom Zauberkundigen erteilten Auftrag aus, bei dem das Ziel die ihm verfügbaren Mittel, Kenntnisse und Erfahrungen nutzt.

Magische Besessenheit: Bis zum Erscheinen dieses Bandes war der Zauber *Magisches Gefäß* die Hauptquelle für Besessenheitsmechanismen im Pathfinder-Rollenspiel. *Magisches Gefäß* gestattet dem Zauberkundigen, seine Seele aus seinem Leib zu lösen und im Körper einer anderen Kreatur zu platzieren, was die Seele des Wirtskörpers verdrängt und den Leib des Zauberkundigen quasi „leer" zurücklässt. Wie *Besessenheit* gehören auch diese Effekte zur Schule der Nekromantie, wie fast alle Magie, welche Lebensenergie und Seelen manipuliert. Hierbei handelt es sich um wahre Besessenheit, da letztendlich der Körper des Wirtes anstelle dessen Geistes kontrolliert wird. Der Zauber *Puppenspieler*[ABR] nutzt dasselbe Prinzip, verdrängt aber die Seele des Zieles nicht, da das Ziel die Kontrolle über seinen Körper freiwillig an den Zauberkundigen abtritt.

Diese Formen der Besessenheit bergen ein großes Risiko für den Zauberkundigen: Findet seine Seele keinen Körper, in den sie einfahren kann, stirbt er augenblicklich – z.B. sollte seine Seele aus dem Wirtskörper geworfen werden und sein eigener Leib sich nicht innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden.

Der Zauber *Besessenheit** in diesem Band folgt ähnlichen Regeln wie *Magisches Gefäß* und *Puppenspieler*[ABR], es gibt aber wichtige Unterschiede. *Besessenheit* verdrängt die Seele des Wirtes nicht, wenn der Zauberkundige die Kontrolle über dessen Körper übernimmt. Ferner stirbt der Zauberkundige nicht sofort, sollte er den Wirtskörper außerhalb der Reichweite des Zaubers verlassen müssen, da die Reichweite von *Besessenheit* nur Wirken des Zaubers von Bedeutung ist. Solange Wirts- und Originalkörper sich auf derselben Ebene befinden, zieht es die Seele des Zauberkundigen über beliebige Entfernungen in seinen Leib zurück.

Körperlose Besessenheit: Geister, Schattendämonen und ähnliche Kreaturen besitzen keine physischen Körper, sondern sind im Grunde körperlose Seelen. Sie verwenden die folgenden Regeln hinsichtlich der Interaktion zwischen ihren mentalen Charakteristika und den Körpern ihrer Wirte. Solche Kreaturen verschmelzen mit den Körpern ihrer Wirte und erleiden keinen Schaden, sollten sie hinausgeworfen werden. Kreaturen, welche bisher *Magisches Gefäß* genutzt haben, greifen stattdessen nun oft auf den neuen Zauber *Besessenheit* zurück.

Kernmechanismus und Klarstellungen

Der Zauber *Besessenheit* führt die Kernmechanismen für Besessenheit auf. Die Beschreibung des Zaubers *Magisches Gefäß* erklärt, dass die besitzergreifende Kreatur ihre „geistigen Fähigkeiten" nutzen kann. *Besessenheit* funktioniert ähnlich. Da der Begriff aber bislang nicht definiert wurde, hat er oft für Verwirrung gesorgt. Unter „Geistige Fähigkeiten" versteht man das Folgende:

- Der Besitzergreifende nutzt seine Fertigkeitsränge und jene Talente, deren Voraussetzungen er im Wirtskörper immer noch erfüllt. Er erhält keinen Zugriff auf die Talente oder Fertigkeitsränge des Wirtskörpers, wohl aber alle Boni und Mali, die mit dem Wirtskörper in Verbindung stehen. Wenn ein Charakter Besitz von einem Vogel ergreift und fliegen will, verwendet er seine eigenen Fertigkeitsränge in Fliegen, aber GE-Modifikator, Volks- und Größenboni des Vogels, sowie dessen Manövrierfähigkeit.
- Der Besitzergreifende kann seine Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen, benötigt aber immer noch die erforderlichen Zauberkomponenten und Foki. Manche zauberähnlichen Fähigkeiten resultieren aus Volkszugehörigkeit, allerdings vermittelt die Essenz der Seele vorübergehend die quintessentielle Natur der besitzergreifenden Kreatur auf den Wirtskörper. Wenn z.B. ein Schattendämon von einem Paladin Besitz ergreift, hat er derweil immer noch Zugriff auf seine zauberähnlichen Volksfähigkeiten.
- Der Besitzergreifende kann nichtmagische und magische Klassenfähigkeiten wie Domänen, Hexereien, Kampfrausch und Schulenfähigkeiten einsetzen. Übernatürliche Fähigkeiten, die keine Klassenfähigkeiten sind, zählen nicht als geistige Fähigkeiten, da sie in der Regel vom Körper einer Kreatur abhängig sind. Wenn z.B. ein Roter Drache von einem menschlichen Kleriker der Iomedae Besitz ergreift, kann er in dessen Leib nicht von seiner Fähigkeit Odemwaffe Gebrauch machen, um Feuer zu speien, da dem Kleriker die körperlichen Voraussetzungen dazu fehlen. Der SL kann hierbei Ausnahmen machen, wenn er glaubt, dass eine Fähigkeit rein mentaler Natur ist oder der übernommene Körper über die nötigen Eigenschaften verfügt.

Regelinteraktionen

Es gibt mehrere verschiedene Mechanismen, die es einer Kreatur erlauben, eine andere Kreatur zu beeinflussen oder zu kontrollieren. Manchmal ist es nicht klar, wie diese im Wettstreit liegenden Effekte letztendlich greifen, wenn es Besessenheit gegen Zwang oder auch Besessenheit gegen Besessenheit heißt. Dabei kommen folgende Regeln zum Einsatz:

Besessenheit gegen Bezauberung und Zwang: Besessenheit überschreibt Bezauberungen und Zwänge, welche eine andere Kreatur kontrollieren. Keiner dieser Effekt verhindert, dass die anderen funktionieren, Besessenheit umgeht aber den Verstand und übernimmt direkte Kontrolle über den Körper, so dass der Besitzergreifende möglicherweise ein Intelligenzwesen versklavt, dass im Grunde wegen über seinen Verstand herrschenden Zwängen schon hilflos ist. Bezauberungs- und Zwangseffekte reisen mit dem Verstand oder der Seele der Kreatur, die ihr ursprüngliches Ziel gewesen ist. Wenn du z.B. *Verstand tauschen** auf eine beherrschte Kreatur wirkst, bleibt der Beherrschungseffekt aktiv, wandert aber mit dem beherrschten Verstand in dessen neuen Wirtskörper, zudem könnte eine beherrschte Kreatur immer noch in der Lage sein, von einer anderen Kreatur Besitz zu ergreifen, wobei dies nichts an der Beherrschung ändert.

Sollte der Verstand oder die Seele des Wirtes nicht aus dessen Körper verdrängt werden, kann eine beherrschende Kreatur immer noch telepathisch mit dem nun besessenen Ziel interagieren, auch wenn das Ziel im eigenen Körper hilflos ist. Der Beherrscher kann dem Ziel sogar befehlen, ihm zu erklären, was der Wirtskörper tut, sofern der Wirt noch Zugriff auf seine Sinneswahrnehmung hat.

Ein Zauberkundiger kann entsprechend auch eine besitzergreifende Kreatur zum Ziel eines Bezauberungs- oder Zwangseffektes machen. Sollte sich neben der besitzergreifenden Kreatur kein anderer Verstand, bzw. keine andere Seele im Wirtskörper befinden, wirkt der Bezauberungs- oder Zwangseffekt normal auf die besitzergreifende Kreatur. Sollte die besitzergreifende Kreatur später aus dem Wirtskörper hinausgeworfen werden, bleibt der Bezauberungs- oder Zwangseffekt aktiv und wechselt mit ihr auf den ursprünglichen Körper der besitzergreifenden Kreatur über. Wenn z.B. ein Mesmerist *Verstand tauschen** bei einem Barden einsetzt und eine Sukkubus sodann gegen den besessenen Barden ihre zauberähnliche Fähigkeit *Monster beherrschen* nutzt, muss der Mesmerist den Rettungswurf gegen den Zauber ablegen. Sollte er dabei scheitern, wird der Mesmerist vom Sukkubus beherrscht; sollte die Beherrschung noch andauern, wenn seine Besessenheit endet und er in seinen Körper zurückkehrt, ist er weiterhin der Gnade seiner neuen Herrin ausgeliefert.

Wenn Wirtskreatur und besitzergreifende Kreatur einen Körper zur selben Zeit bewohnen, kann ein Bezauberungs- oder Zwangseffekt gegen jeden beliebigen der beiden gerichtet werden. Dem Zauberkundigen muss aber dabei bekannt sein, dass im Wirtskörper ein weiteres Bewusstsein anwesend ist, um auf dieses einen Zauber zu wirken. Ansonsten hat der Effekt immer den Wirt als Ziel und besitzt dann eingeschränkte Wirkung.

Besessenheit gegen Effekte der Erkenntnismagie: Besessenheit stört oder blockiert die meisten Zauber der Schule der Erkenntnismagie nicht. Wenn z.B. ein böser Mesmerist von einem Paladin Besitz ergreift, wird er im Körper des Paladins von *Böses entdecken* wahrgenommen, sobald der Paladin sich im Wirkungsbereich des Effektes befindet. Das Talent Verborgene Präsenz kann einer besitzergreifenden Kreatur helfen, Erkenntniszauber zu täuschen. Sollten Körper und Seele einer Kreatur an unterschiedlichen Orten sein, z.B. im Falle eines Zauberkundigen, der *Magisches Gefäß* wirkt, bringen Zauber, welche ortsabhängig sind (z.B. *Ausspähung* oder *Kreatur aufspüren*), keine Ergebnisse. Eine Ausnahme hiervon ist *Aufspüren*, da dieser mächtige Zauber beide Örtlichkeiten benennt, außer Körper und Seele werden von *Gedankenleere* oder einer Gottheit beschützt.

Besessenheit gegen Besessenheit: Solltest du versuchen, von einer bereits besessenen Kreatur Besitz zu ergreifen, muss der aktuell im Besitz des Körpers befindlichen Kreatur der Rettungswurf gegen *Besessenheit* gelingen, um nicht hinausgeworfen zu werden, während du den Wirtskörper übernimmst. Sollte sie den Rettungswurf absichtlich scheitern lassen, wird sie automatisch hinausgeworfen und der Wirt legt stattdessen den Rettungswurf ab. Ein Besessenheitseffekt, der keinen Rettungswurf gestattet, führt automatisch dazu, dass die bis dahin vom Körper Besitz ergreifende Kreatur hinausgeworfen wird.

Chakren

Gemäß esoterischer Traditionen und Überlieferungen entspringt die Lebenskraft des *Ki* der Ebene der Positiven Energie und fließt über die Strahlen der Sonne in die Eingeweihten. Für Schüler des Okkulten ist jeder Stern ein Tor ins Reich der positiven Energie; und durch diese Tore fließt die Kraft des Lebens selbst in Gestalt des *Ki*. *Ki* sammelt sich in sieben mystischen Wirbeln innerhalb des Körpers, die als Chakren bezeichnet werden. Beobachtet man den ätherischen Doppelgänger einer lebenden Kreatur (ihre Manifestation auf der Ätherebene), so erscheinen die Chakren als kleine, wirbelnde Scheiben voller strahlender, vielfarbiger Energie. Die Chakren verteilen diese Energie durch den Körper der Kreatur und verleihen ihm so die belebende Kraft und ordnen die Moleküle, aus denen er besteht.

Erleuchtete Eingeweihte, die in den Mysterien des *Ki* besonders bewandert sind, können ihre Chakren erwecken, um Zugriff auf märchenhafte mystische Kräfte zu erhalten. Dabei nutzen sie aber eine weitaus gefährlichere und esoterischere Variante der Lebenskraft als lediglich *Ki* – sie greifen auf das machtvolle und uralte Kundalini zurück, welches auch als Schlangenfeuer bezeichnet wird.

Im Gegensatz zum *Ki* fließt Kundalini nicht vom Himmel herab, sondern strömt aus dem Boden herauf. Manche Mysterienkundler behaupten, der seltsame Name entspringe dem Umstand, dass diese Kraft erstmals vom uralten Schlangenvolk gemeistert wurde, welches vor Jahrtausenden die Welt beherrscht hätte. Eine andere Erklärung des Namens liegt in dem Umstand, dass Kundalini-Energie in gewundener, schlangenartiger Weise durch die sieben Chakren fließt. Der Kundalinistrom erweckt nach und nach jedes Chakra. Während das Schlangenfeuer vom Wurzelchakra am unteren Ende der Wirbelsäule zum Kronenchakra unter der Schädeldecke strömt, eröffnet es dem Eingeweihte neue Zugänge zu persönlicher Macht und verleiht ihm einzigartige übernatürliche Fähigkeiten.

Chakren aktivieren

Um die Chakren zu erwecken, muss man die Grundlagen der *Ki*-Energietechniken gemeistert haben. Entsprechend muss man über einen *Ki*-Vorrat verfügen, wie ihn Mönche als Klassenmerkmal erlangen, oder auf andere Weise zum Einsatz von *Ki* imstande sein (z.B. dank des Schurkentricks *Ki*-Vorrat in den *Ausbauregeln II: Kampf*). Der Eingeweihte muss zudem über das Talent Okkulte Sensibilität* verfügen oder Stufe in einer der Okkulten Klassen besitzen, die in diesem Band vorgestellt werden.

Das Erwecken oder Aufrechterhalten erwachter Chakren ist eine Schnelle Aktion und kostet 1 *Ki*-Punkt. In der ersten Runde öffnet dies das Wurzelchakra. In jeder weiteren Runde wird ein weiteres Chakra in der vorgegebenen Reihenfolge geöffnet, bis in der siebten Runde das Kronenchakra erweckt wird. Wenn der Eingeweihte erst einmal mit dem Erwecken seiner Chakren begonnen hat, muss er jede Runde mit dem Öffnen des jeweils nächsten Chakras, bzw. dem Aufrechterhalten seiner erwachten Chakren fortfahren, andernfalls schließen sich alle Chakren wieder und muss er von vorn mit dem Wurzelchakra beginnen. Sollte er beim Öffnen seiner Chakren eine Pause einlegen wollen, kann er jederzeit später wieder fortfahren, sofern er zwischenzeitlich jede Runde 1 *Ki*-Punkt aufwendet, um bereits erweckte Chakren aufrechtzuerhalten. Solange er diesen jede Runde anfallenden *Ki*-Punkt aufwendet, kann er zugleich den Vorteil eines seiner bis zu diesem Zeitpunkt erweckten Chakren wählen. Beispiel: Nach 4 Runden hat der Eingeweihte drei Chakren erweckt und kann die Fähigkeit eines dieser drei erlangen. Um ein Chakra zu öffnen, muss die Charakterstufe (oder Gesamt-TW) des Eingeweihten wenigstens dem Doppelten des Rangwertes des Chakras entsprechen – um z.B. das Kronenchakra erwecken zu können, muss der Eingeweihte die 14. Stufe erreicht haben.

Die Manipulation des Schlangenfeuers birgt erhebliche Risiken. Einem Charakter mit einem oder mehr erweckten Chakren muss jede Runde ein Willens- und ein Zähigkeitswurf gelingen – wobei er auf jeden Wurf seinen CH-Modifikator hinzuaddiert – um den Gefahren zu widerstehen, die entstehen, wenn der Kundalinistrom den Körper mit spirituellem Feuer erfüllt. Die SG der Rettungswürfe entsprechen jeweils 10 + Summe der Ränge an erweckten Chakren. Erweckt man beispielsweise Wurzel-, Sakral- und Nabelchakra, liegt der SG bei 16 (10 + 1+ 2 +3), erweckt man alle sieben Chakren liegt der SG bei 38. Der Gesamt-SG ist im Folgenden nach dem Rang und Namen jedes Chakras aufgeführt. Sollte der Zähigkeitswurf des Eingeweihten misslingen, erleidet er 1W6 Schadenspunkte pro erwecktem Chakra. Sollte ihm der Willenswurf misslingen, wird er von Visionen überwältigt, die mit den Emotionen und Konzepten zusammenhängen, welche mit den erweckten Chakren assoziiert werden, worauf er für 1 Runde den Zustand Benommen erhält und sich alle seine Chakren schließen.

1. Wurzelchakra (SG 11): Das Wurzelchakra wird mit Instinkt, Sicherheit, Überlebenskunst und dem Potential für Größeres assoziiert. Es treibt das Verlangen des Fleisches voran und verteilt *Ki* ins Blut, um Wärme durch den Körper zu führen. Kundalini-Energie wird zuweilen als Schlange dargestellt, die sich um das Wurzelchakra windet und bereit ist, ihren Weg von den niederen Gelüsten des Körpers und den Instinkten zum disziplinierten, erleuchteten Verstand zu finden.

Indem der Eingeweihte sein Wurzelchakra erweckt, öffnet er sich selbst dem Zustrom der Schlangenfeuer-Energie. Das Erwachen der okkulten Kraft stärkt seine Aura und verleiht ihm 1 Runde DR/- in Höhe der Anzahl der in dieser Runde geöffneten Chakren. Der Eingeweihte muss wenigsten die 2. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

2. Sakralchakra (SG 13): Das Sakralchakra steht in enger Verbindung mit der schöpferischen Macht des Fortpflanzungszyklus', aber auch mit Freude, Sucht, Kreativität, emotionalen Bedürfnissen und Beziehungen zu anderen. Wenn das Sakralchakra erweckt wird, erinnert sich der Eingeweihte an Momente sinnlicher oder kreativer Ekstase, wenn das Bewusstsein den Körper verlässt und in astrale Reiche schwereloser Freuden vorstößt. Wird das Sakralchakra geöffnet, erstrahlt es mit dem Licht einer Sonne.

Indem der Eingeweihte sein Sakralchakra öffnet, erhält er für 1 Runde eine Bewegungsrate für Fliegen gleich seiner Bewegungsrate am Boden (durchschnittlich). Seine Bewegung muss auf einer festen Oberfläche beginnen und enden. Der Eingeweihte muss wenigsten die 4. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

3. Nabelchakra (SG 16): Das Nabelchakra wird zuweilen auch als Kraftchakra bezeichnet, da es mit Feuer, Verbrennung, Ver-

dauung, Zorn, Freude, Furcht, Anspannung und Lachen assoziiert wird. Hier wirbelt das Schlangenfeuer und schwillt vor Hitze und Lebenskraft an, es ist der Ursprung des geflügelten Wortes, man spüre „Feuer im Bauch".

Indem der Eingeweihte sein Nabelchakra öffnet, kann er das Schlangenfeuer als Odemangriff nutzen, der 2W8 Schadenspunkte in einem 9 m-Kegel verursacht. Dieser strahlende Stoß orange-roter, flüssiger Flammen ähnelt zuweilen Feuer, umgeht aber alle Arten von Energieresistenz, -schutz und -immunität. Mit jedem weiteren geöffneten Chakra jenseits des dritten steigt der Schaden um 1W8 (maximal 6W8 bei sieben erweckten Chakren). Der Eingeweihte muss wenigsten die 6. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

4. Herzchakra (SG 20): Das Herzchakra ist der Sitz höherer Gefühle und Emotionen, es ist das innere Reich des Mitgefühls, der Freundlichkeit, Liebe und Ablehnung. Wird es mit der Substanz der Aura einer Kreatur aufgeladen, können die Energien des Herzchakras machtvolle heilende Kräfte entwickeln.

Sobald das Herzchakra erweckt wird, kann der Eingeweihte sein Schlangenfeuer zu einem Wirbel heilender Energie fokussieren. Er kann diese Fähigkeit bei sich selbst anwenden oder eine angrenzende lebende Kreatur mit diesem Feuer berühren, um Schaden in Höhe von 1W8 + der doppelten Anzahl an erweckten Chakren zu heilen. Ferner kann er die geheilte Kreatur von einem der folgenden Zustände befreien: Betäubt, Kränkelnd, Übelkeit, Verwirrt oder Wankend. Dieses Feuer hat keine Wirkung auf Konstrukte, Untote oder andere Kreaturen, die nicht lebendig sind. Der Eingeweihte muss wenigsten die 8. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

5. Kehlenchakra (SG 25): Sprechen und Hören sind nicht mehr als Vibrationen und das Kehlenchakra hallt mit den okkulten Vibrationen wieder, welche seine Existenz lenken. Hier weichen die Bedürfnisse und Emotionen der niederen Chakren den höheren zerebralen Merkmalen und machen das Kehlenchakra zur Verbindung zwischen Fühlen und Denken.

Indem der Eingeweihte sein Kehlenchakra erweckt, kann er auf die mystische Ur-Sprache zurückgreifen, die alle Dinge durchdringt – die rohe Sprache des Multiversums, welche Atome bewegt, Planeten in der Unendlichkeit auf Kreisbahnen hält und die Stellung der Gestirne ordnet. Wenn der Eingeweihte dieses Chakra nutzt, verfällt er in eine Art Trance. Er kann normal Aktionen ausführen, murmelt dabei aber ständig unzusammenhängende Worte und stößt oft beunruhigende, urzeitliche Laute hervor. Er kann jede Runde einen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung wählen; diesem Gegner muss ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Eingeweihten + CH-Modifikator gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Wankend zu erhalten. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der Eingeweihte muss wenigsten die 10. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

6. Stirnchakra (SG 31): Dieses Machtzentrum wird auch als das Intuitionschakra bezeichnet und kontrolliert die okkulte Wahrnehmung im wortwörtlichen und metaphorischen Sinn. Sobald das Stirnchakra geöffnet wird, erlangt der Eingeweihte für 1 Runde die Vorteile von *Wahrer Blick*. Dies öffnet zugleich ein glänzendes drittes Auge aus mentaler Energie auf der Stirn des Eingeweihten, welches jeder leicht sehen kann, der ihn anblickt, und das besteht, solange er das Stirnchakra aufrechterhält. Der Eingeweihte muss wenigsten die 12. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

7. Kronenchakra (SG 38): Wenn der Eingeweihte Schlangenfeuer durch alle sieben Chakren zugleich leitet, erlangt seine Lebensenergie ihr absolutes Potential und badet seine Aura in schimmernde Goldtöne, welche seinen Kopf wie ein Heiligenschein erhellen. Für den Bruchteil eines Augenblicks lässt er die Sterblichkeit hinter sich und wird zu einem Wesen von vorübergehender Göttlichkeit. Diese Einheit mit der kosmischen Harmonie des Multiversums verleiht ihm große Macht über Wahrscheinlichkeiten.

Sobald das Kronenchakra geöffnet wird, ist der Eingeweihte eins mit den Kräften des Multiversums, so dass er die Vorteile von zwei unterschiedlichen Chakren jede Runde gleichzeitig nutzen kann. Er erhält diese Vorteile, ohne dabei das Kronenchakra wählen zu müssen. Sollte er das Kronenchakra wählen, kann er bei jedem Wurf mit dem W20 während dieses Zuges (z.B. bei Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswürfen) zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten. Der Eingeweihte muss wenigsten die 14. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Chakra öffnen kann.

Geistesduelle

Geistesduelle werden auf einer binären Gedankenebene zwischen den verknüpften Geistern der Beteiligten ausgetragen (siehe auch Seite 235). Mentalmagische Zauberkundige verfügen in solchen Kämpfen über gewaltige Macht, aber auch andere Kreaturen können mentale Kräfte mit überraschender Macht einsetzen.

Ein Geistduell beginnen

Ein mentalmagiekundiger Zauberkundiger erschafft eine binäre Geistebene, wenn einem Ziel der Rettungswurf gegen *Geistesduell beginnen** misslingt. Der Verstand des Zauberkundigen und seines Zieles verschmelzen sodann in einem Geistesduell auf einer Geistebene bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers, sofern das Geistesduell vorher nicht entschieden wurde. Sollte das Duell während eines Kampfes beginnen, behält jeder der Duellanten seine Position in der Initiativereihenfolge und führt seine geistigen Duellkampfhandlungen im Rahmen des ursprünglichen Kampfes rundenweise aus.

Sollte das Duell außerhalb eines Kampfes beginnen, kann der Initiator eine Schnelle Aktion aufwenden, um einen übernatürlichen Effekt in Form einer mentalen Manifestation (siehe unten) beim Betreten der binären Geistebene zu erzeugen, ehe sein Gegner erstmals am Zug ist.

Die Körper der Duellanten reagieren nicht, während sie sich auf mentaler Ebene ein Duell liefern; sie behalten ihre Haltung und Position bei, können aber keine Aktionen ausführen und verlieren für die Dauer des Duells die GE-Boni auf RK.

Der Ablauf eines Geistesduells

Jeder Beteiligte eines Geistesduells greift seinen Gegner mit der Macht seiner Vorstellungskraft und Kraft seiner Persönlichkeit an und verteidigt sich auf dieselbe Weise. Solche Duellanten erscheinen auf der binären Geistebene nahezu exakt so, wie sie in der Realität aussehen (außer sie nutzen eine Mentale Maske, siehe Seite 236), allerdings sind ihre Fähigkeiten und Angriffe auf manche Weise verstärkt und auf andere Weise von den seltsamen Gesetzen der binären Geistebene begrenzt.

In der binären Geistebene existiert zwar die Illusion körperlicher Bewegung, allerdings sind Dinge wie Geschwindigkeit oder Position kaum von Bedeutung in Geistesduellen. Die Duellanten sind auf rein mentale Handlungen, Sprache und das Erschaffen mentaler Manifestationen (siehe unten) beschränkt. Mit wenigen Ausnahmen können keine Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten benutzt werden (siehe auch „Beendigung eines Geistesduells“ auf Seite 207).

Wenn ein Charakter eine binäre Geistebene betritt, nutzt er die folgenden Spielwerte wie zum Zeitpunkt unmittelbar vor Beginn des Duells: seine aktuellen Trefferpunkte, Attributswerte, RK und Berührungs-RK, Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe, seinen höchsten Nahkampf- und seinen höchsten Fernkampfangriffswurf. Diese Angriffsboni werden entsprechend bei offensiven Nah- und Fernkampfmanifestationen genutzt (siehe Seite 205). Regeneration und Schnelle Heilung sind die einzigen besonderen Fähigkeiten, die in Geistesduellen Anwendung finden; Reflexbewegung und Schadensreduzierung finden z.B. keine Anwendung.

Boni und Mali, die von Gegenständen verliehen werden, sowie Zauber und Effekte, die vor Betreten auf der Geistebene auf einem Duellanten aktiv sind, erhalten mentale Äquivalente, wenn die Kreatur die Geistebene betritt. Während der Verstand allerdings mit einem Geistesduell beschäftigt ist, besitzen nur Heil- und Schadenszauber, die auf den Körper eines Duellanten gewirkt werden, einen Effekt auf das Duell.

Manifestationen behalten viele Kampffähigkeiten des Manifestierenden. Die Natur einer binären Geistebene. Das Wesen der binären Geistebene übersetzt Kampfkraft in mentale Gegenstücke, schließlich entspringt kämpferisches Können Training, Muskelgedächtnis und anderen unterbewussten Komponenten des Verstandes. Dies bedeutet, dass kriegerisch veranlagte Charaktere in Geistesduellen über weniger Ressourcen verfügen, aber dennoch machtvolle Angriffe mit hoher Genauigkeit führen können.

Während eines Geistesduells erlangte Zustände reichen nur selten bis in die reale Welt, allerdings wird dem physischen Körper eines Duellanten Schaden zugefügt, so dass Duellanten durchaus sterben können. Ebenso betreffen Schäden und Heilung, welche der Körper eines Duellanten in der realen Welt erleidet, seine Manifestation auf der Geistebene.

Mentale Manifestationen

Duellanten in einem Geistesduell greifen weder normal an, noch wirken sie ihre Zauber normal. Stattdessen erschaffen sie mentale Manifestationen, was ihnen nur auf binären Geistebenen möglich ist; diese Fähigkeiten verändern die Geistebene (siehe „Geistebenen“, Seite 234).

Manifestationspunkte generieren

Mentale Manifestationen werden mittels mentaler Energie angetrieben, welche in Form von Manifestationspunkten (MP) dargestellt wird. Jeder Duellant verfügt über eine Manifestationsstufe in Höhe seiner höchsten Zauberstufe oder in Höhe der Hälfte seiner Trefferwürfel, sofern dieser Wert höher ist. Die maximale Anzahl an Manifestationspunkten, welche ein Duellant beim Erschaffen einer Manifestation verwenden kann, entspricht dem höchsten ihm zugänglichen Zaubergrad oder ¼ seiner TW (minimal 1, maximal 5), so dieser Wert höher ist.

Um eine mentale Manifestation zu erzeugen, muss ein Duellant MP auf einem der folgenden vier Wege erzeugen: aus Attributswerten, aus Klassenmerkmalen, indem er Zauber opfert oder indem er zauberähnliche Fähigkeiten opfert. Er kann jede dieser Methoden pro Manifestation nur ein Mal verwenden. Beispiel: Ein Magier 8/Schütze 1 könnte 1 MP aus seinen Attributswerten generieren, 1 MP aus seinem Schneid und 2 MP, indem er einen Zauber des 2. Grades opfert und so seine Obergrenze von 4 MP pro Manifestation erreichen, er könnte aber nicht stattdessen vier unterschiedliche Zauber des 1. Grades opfern. Sollte ein Duellant in alle generierten Manifestationspunkte augenblicklich einsetzen, gehen die ungenutzten MP verloren.

Das Generieren von MP aus Attributswerten senkt den jeweiligen Attributswert nicht, hat aber nach Beendigung des Geistesduells andere Konsequenzen für den Duellanten (siehe

unten). Alle anderen MP-Quellen verbrauchen die aufgewandten Ressourcen auch in der realen Welt.

MP aus Attributswerten generieren: Jeder Duellant beginnt ein Geistesduell mit einem MP-Vorrat in Höhe seiner TW + des Durchschnittswertes aus Intelligenz, Weisheit und Charisma. Als Freie Aktion kann er auf diesen Vorrat zurückgreifen, um MP zu generieren. Sollte er auf diesen Vorrat zurückgreifen, erhält er bei Verlassen der Geistebene den Zustand Erschöpft. Sollte er die Hälfte oder mehr dieses Vorrates nutzen, erhält er bei Verlassen der binären Geistebene den Zustand Entkräftet und einen Malus von -4 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma für 24 Stunden. Sollte er sogar den gesamten Vorrat aufbrauchen, wird er nach Verlassen der Geistebene bewusstlos. Die Zustände Erschöpft, Entkräftet und Bewusstlos, sowie der Malus von -4 ignorieren alle Immunitäten und währen 24 Stunden; sie können vor dieser Zeit nur durch *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden.

MP aus Klassenmerkmalen generieren: Als Freie Aktion kann ein Duellant mit einem Arkanen, Schneid-, *Ki*-, Elan-, Mentalmagie- oder ähnlichem Vorrat nach Maßgabe des SL Punkte aus diesem Vorrat im Verhältnis 1:1 in MP umwandeln.

MP durch Opfern von Zaubern generieren: Als Freie Aktion kann ein Duellant einen einzelnen Zauberplatz bzw. vorbereiteten Zauber opfern, um MP in Höhe des Grades des Zauberplatzes oder Zaubers zu generieren. Alchemisten und Ermittler können Extraktplätze wie Zauberplätze opfern, sofern diese noch nicht für die Erschaffung von Extrakten genutzt wurden.

MP durch Opfern zauberähnlicher Fähigkeiten generieren: Ein Duellant kann eine Anwendung einer zauberähnlichen Fähigkeit auf dieselbe Weise opfern, als würde er Zauber opfern, um MP zu generieren. Eine beliebig oft einsetzbare zauberähnliche Fähigkeit kann auf diese Weise während eines Geistesduells nur ein Mal geopfert werden und ist keine Quelle unendlicher MP.

Mentale Manifestationen erschaffen

Mentale Manifestationen gehören einer von drei Hauptarten an: offensive Manifestationen, defensive Manifestationen und Gedankenkreaturen. Hinsichtlich Konzentrationswürfen wird das Erschaffen einer Manifestation behandelt wie das Wirken eines Zaubers mit einem Grad in Höhe der aufgewandten Anzahl an MP. Der Duellant, welcher die Manifestation erschafft, behandelt für solche Würfe seine Manifestationsstufe als seine effektive Zauberstufe.

Offensive Manifestation (Volle Aktion)

Diese Art von Manifestation ist ein direkter Angriff auf einen Gegner und/oder eine Gedankenkreatur. Eine offensive Mani-

festation kann eine Vielzahl an Verteidigungen angreifen, ihre Stärke hängt aber von der Anzahl genutzter MP und den Wünschen ihres Erschaffers ab.

Das Erschaffen einer offensiven Manifestation erfordert drei Schritte:

Schritt 1 — Sensorische Effekte erzeugen: Duellanten sind bei der Erschaffung mentaler Manifestationen nur durch ihre Vorstellungskraft beschränkt, wie sie aussehen, klingen, riechen und sich anfühlen sollen; diese sensorischen Effekte bestimmen die späteren Optionen, die den Duellanten zur Verfügung stehen. Sollte z.B. ein Duellant sich eine offensive Manifestation als riesige Lavakugel vorstellen, die er nach seinem Gegner schleudert, könnte dies bedeuten, dass der Angriff eher einen Reflexwurf erzwingt, als die RK des Gegners zum Ziel zu haben. Unabhängig von der Form des Effektes gehört von Manifestationen zugefügter Schaden stets keiner Kategorie an und kann nur durch defensive Manifestationen abgeschwächt werden.

Schritt 2 — Angriffsart bestimmen: Eine offensive Manifestation ist nach Wahl ihres Erschaffers entweder ein Nah- oder ein Fernkampfangriff, der gegen die RK eines einzelnen Zieles erfolgt. Der Erschaffer kann alternativ die Kosten um 2 MP erhöhen und den Angriff gegen die Berührungs-RK erfolgen lassen.

Ebenso alternativ kann er stattdessen seinen Gegner und dessen Gedankenkreaturen zu einem Rettungswurf gegen den Effekt zwingen, was die Kosten um 1 MP erhöht. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Gesamtmenge der aufgewendeten MP + höchster mentaler Attributsbonus des Erschaffers (IN-, WE- oder CH-Bonus). Der Erschaffer wählt zudem die Art des Rettungswurfes (REF, WIL oder ZÄH). Ein erfolgreicher Rettungswurf hebt den Schaden der Manifestation auf, allerdings kann der Erschaffer 1 weiteren MP investieren, um die Manifestation bei erfolgreichem Rettungswurf halben Schaden verursachen zu lassen.

Sollten die Effekte einer offensiven Manifestation durch einen Rettungswurf aufgehoben oder reduziert werden können, kann der Erschaffer die Kosten erhöhen, um die Manifestation einen Zustand verursachen zu lassen (siehe Schritt 3).

Schritt 3 — Schaden und Zustände bestimmen: Nach Bestimmung der Angriffsart der Manifestation bestimmt der Erschaffer die Anzahl der Schadenswürfel. Er muss wenigstens 1 MP für den Schaden aufwenden, um der Manifestation 1 Schadenswürfel zu verleihen, kann aber mehr aufwenden, um die Anzahl der Würfel gemäß der folgenden Tabelle zu erhöhen:

Für Schaden genutzte MP	Anzahl der Schadenswürfel
1 MP	1 Würfel
2 MP	4 Würfel
3 MP	6 Würfel
4 MP	8 Würfel
5 MP	10 Würfel
6 MP	12 Würfel
7 MP	14 Würfel
8 MP	16 Würfel
9 MP	1 Würfel pro Manifestationsstufe des Schöpfers (maximal 20 Würfel)

Die Art des Schadenswürfels der Manifestation hängt von der Quelle der benutzten MP ab: Geopferte mentalmagische Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten verleihen W8, geopferte arkane Zauber und andere zauberähnliche Fähigkeiten W6. Alle anderen Methoden zur Generierung von MP (gemischte Methoden eingeschlossen) verleihen W4. Sollte der Angriff der Manifestation gegen die RK oder Berührungs-RK erfolgen, ist eine Natürliche 20 eine Kritische Bedrohung, der Kritische Schadensmultiplikator ist x2.

Sollte die Manifestation einen Rettungswurf erlauben, kann der Erschaffer weitere MP aufwenden, um ihr einen der Zustände von der folgenden Liste hinzuzufügen (er muss aber immer noch wenigstens 1 MP für den Grundschaden aufwenden). Ein erfolgreicher Rettungswurf vereitelt immer den Zustand. Während eines Geistesduells erlangte Zustände enden mit dem Duell, sofern die Wirkungsdauer des Zustandes nicht vorher ausläuft. Ansonsten gelten für diese Zustände die normalen Regeln mit den folgenden Ausnahmen und Zusätzen:

Benommen (4 MP): Betroffene Kreaturen erhalten für 1 Runde den Zustand Benommen. Ein benommener Duellant kann sich weiterhin auf Gedankenkreaturen konzentrieren und defensive Manifestationen erschaffen, aber keine Gedankenkreaturen oder offensive Manifestationen erschaffen. Dieser Zustand kann nur mittels Manifestationen verliehen werden, die Willenswürfe erzwingen.

Blind (3 MP): Betroffene Kreaturen erhalten für 1 Runde den Zustand Blind und können keine offensive Manifestationen einsetzen, die Rettungswürfe erfordern.

Erschüttert (1 MP): Betroffene Kreaturen erhalten für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert. Dieser Zustand kann nur mittels Manifestationen verliehen werden, die Willenswürfe erzwingen.

Übelkeit (4 MP): Betroffene Kreaturen erhalten für 1 Runde den Zustand Übelkeit. Eine unter Übelkeit leidende Kreatur kann nur defensive Manifestationen erschaffen. Dieser Zustand kann nur mittels Manifestationen verliehen werden, die Zähigkeitswürfe erzwingen.

Verstrickt (2 MP): Betroffene Kreaturen erhalten den Zustand Verstrickt, bis sie sich mit einer Vollen Aktion befreien. Dieser Zustand kann nur mittels Manifestationen verliehen werden, die Reflexwürfe erzwingen.

Verwirrt (3 MP): Betroffene Kreaturen erhalten für 1 Runde den Zustand Verwirrt, dies bricht automatisch ihre Konzentration. Sollte eine betroffene Kreatur gezwungen sein, die ihr nächste Kreatur anzugreifen, greift sie eine vorhandene Gedankenkreatur des Gegners an und den Gegner selbst, sollte dieser über keine Gedankenkreatur verfügen. Ein verwirrter Gegner greift niemals eine eigene Gedankenkreatur an (und umgekehrt). Dieser Zustand kann nur mittels Manifestationen verliehen werden, die Willenswürfe erzwingen.

Defensive Manifestation (Aktion variiert)

Defensive Manifestationen beschützen einen Duellanten vor den Manifestationen seines Gegners. Geistesduellanten können die folgenden defensiven Fähigkeiten manifestieren:

Behänder Verstand (2 MP; Augenblickliche Aktion): Wenn der Duellant mit einer offensiven Manifestation angegriffen wird, die auf seine Berührungs-RK zielt, geht der Angriff dank dieser Fähigkeit gegen seine volle RK.

Entrinnender Verstand (1 oder mehr MP; Schnelle Aktion): Der Duellant erhält einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe und erhält für eine Anzahl an Runden gleich der MP, die er für diese Manifestation aufwendet, die Fähigkeit Entrinnen.

Gedankenbarriere (1 oder mehr MP; Schnelle Aktion): Eine Gedankenbarriere reduziert Schaden, den der Duellant durch offensive Manifestationen und Gedankenkreaturen erleidet, um 5 Punkte. Diese Manifestation besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe der MP, die der Duellant aufwendet.

Gehärteter Verstand (1 bis 4 MP; Schnelle Aktion): Für 1 Runde steigt die RK des Duellanten um die Anzahl an MP, die er die Manifestation aufwendet. Seine Berührungs-RK steigt um den ½ Betrag (abgerundet, Minimum +0).

Mentale Umleitung (1 MP; Augenblickliche Aktion): Wenn der Duellant Schaden erleiden würde, während er über eine aktive Gedankenkreatur verfügt, kann er diese Fähigkeit nutzen, um den Schaden stattdessen auf seine Gedankenkreatur abzulenken. Sollte der Angriff den Duellanten und seine Gedankenkreatur zum Ziel haben, erleidet die Gedankenkreatur den Schaden für beide und erhält auch eventuelle übermittelte Zustände, während der Duellant keine Effekte erleidet.

Störender Konter (variable MP; Augenblickliche Aktion): Wenn der Gegner des Duellanten eine Manifestation erschafft, kann der Duellant MP in Höhe der Kosten dieser Manifestation +2 aufwenden, um diese Manifestation zu bannen. In diesem Fall werden aber auch alle seine defensiven Manifestationen und aktiven Gedankenkreaturen beendet.

Gedankenkreatur (1 Runde)

Eine Gedankenkreatur ist ein mentaler Konstruktknecht, welcher jede Form annimmt, die sein Erschaffer wünscht. Zum Erschaffen einer Gedankenkreatur ist eine Volle Runde erforderlich (als würde der Erschaffer einen Zauber mit Zeitaufwand 1 Runde wirken); eine Gedankenkreatur besteht so lange, wie der Erschaffer sich als Volle Aktion auf sie konzentriert. Ein Duellant kann stets nur eine Gedankenkreatur manifestieren und kontrollieren. Eine Gedankenkreatur muss stets eine andere Gedankenkreatur angreifen, sollte keine andere manifestiert sein, muss sie den Gegner ihres Erschaffers angreifen. Die Kreatur führt ihre Angriffe aus, während ihr Erschaffer sich als Volle Aktion auf sie konzentriert. Sollte eine Gedankenkreatur auf 0 TP oder weniger reduziert werden, verschwindet sie und ihr Erschaffer erleidet Schaden in Höhe des Mentalen Rückstoßes der Gedankenkreatur (siehe unten in den Spielwerten von Gedankenkreaturen). Der Erschaffer kann die Existenz seiner Gedankenkreatur als Freie Aktion beenden.

Das Erschaffen einer einfachen Gedankenkreatur kostet 1 MP, diese besitzt die folgenden Spielwerte:

Spielwerte einer Gedankenkreatur: **RK** RK des Erschaffers; **Berührungs-RK** Berührungs-RK des Erschaffers; **TP** 1/2 der aktuellen TP des Erschaffers; **Angriffsbonus** Manifestationsstufe des Erschaffers + IN-, WE- oder CH-Modifikator (nutze den höchsten Modifikator); **Schaden** 1W6 + IN-, WE- oder CH-Modifikator des Erschaffers (nutzt den höchsten Modifikator); **Rettungswürfe** RW-Boni des Erschaffers; **Mentaler Rückstoß** 1W10 + MP-Kosten der Gedankenkreatur.

Gedankenkreatur-Verbesserungen: Bei der Erschaffung einer Gedankenkreatur kann der Erschaffer die folgenden Verbesserungen verwenden, sofern er über die erforderlichen MP verfügt:

Beschützer: Erhöhe die Kosten um 1 MP, um dem Erschaffer einen Bonus von +4 auf normale RK und Berührungs-RK, einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe und die Fähigkeit Entrinnen zu verleihen, solange die Gedankenkreatur existiert. Erhöhe die Kosten um weitere 2 MP, um dem Erschaffer Immunität gegen Angriffe gegen seine RK oder Berührungs-RK zu verleihen, solange die Gedankenkreatur existiert.

Erhöhte Rüstungsklasse: Erhöhe die Kosten um bis zu 4 MP, um die RK der Gedankenkreatur um denselben Betrag und die Berührungs-RK um den halben Betrag zu erhöhen.

Erhöhter Angriffsbonus: Erhöhe die Kosten um bis zu 4 MP, um den Angriffsbonus der Gedankenkreatur um denselben Betrag zu erhöhen.

Erhöhter Schaden: Erhöhe die Kosten um 1 MP, um den Schadenswürfel der Gedankenkreatur bei allen Angriffen auf W8 zu erhöhen, oder um 2 MP, um den Schadenswürfel auf W10 zu erhöhen. Sollte die Gedankenkreatur über nur einen Angriff verfügen, steigt ihr Schadensbonus für diesen Angriff auf das 1 ½ fache des IN-, WE- oder CH-Bonus des Erschaffers (wähle den höchsten Modifikator).

Verbesserte Rettungswürfe: Erhöhe die Kosten um 2 oder 4 MP, um die Boni aller Rettungswürfe der Gedankenkreatur um die Hälfte dieses Betrages zu erhöhen.

Zusätzliche Angriffe: Erhöhe die Kosten um 2 MP und verleihe der Gedankenkreatur einen zweiten Angriff pro Runde. Wenn du weitere 2 MP aufwendest, erhält die Gedankenkreatur einen dritten Angriff pro Runde, der allerdings mit einem Malus von -5 ausgeführt wird.

Zusätzliche Trefferpunkte: Erhöhe die Kosten um bis zu 4 MP, um der Gedankenkreatur zusätzliche TP in Höhe des zehnfachen Betrages zu verleihen.

Beendigung eines Geistesduells

Es gibt einige mögliche Ausgänge eines Geistesduells neben dem Ablauf des Zaubers *Geistesduell beginnen*, der den Kampf begonnen hat. Das Duell endet augenblicklich, wenn einer der Duellanten auf 0 TP oder weniger reduziert wird oder beide Duellanten sich einigen, das Duell zu beenden (jeder Duellant kann dem Beenden des Duells als Freie Aktion sogar außerhalb seines Zuges zustimmen). In seltenen Fällen erlauben Zauber oder Fähigkeiten einem Duellanten, das Geistesduell und die binäre Geistebene zu verlassen; so kann z.B. *Geistebenenzugang** auch während eines Geistesduells gewirkt werden, so dass der Duellant die Geistebene verlassen und das Duell beenden kann. Schlussendlich kann eine zum Körper eines Duellanten angrenzende Kreatur versuchen, diesen als Standard-Aktion „wach zu schütteln"; dies zählt als Berührungsangriff im Nahkampf, der keinen Schaden verursacht, dem Duellanten aber einen neuen Rettungswurf gegen den Effekt ermöglicht, welcher das Geistesduell eingeleitet hat. Gelingt dieser Rettungswurf, kehrt der Verstand der wachgerüttelten Kreatur in seinen Körper zurück und endet das Duell. Jeder Geistesduellant kann pro Runde auf diese Weise nur einen weiteren Rettungswurf erlangen.

Okkulte Rituale

Es ist eine weitverbreitete Ansicht, dass nur diejenigen arkane, göttliche oder mentale Zauber wirken können, welche in die Riten und Praktiken der jeweiligen Spielart der Magie eingeweiht sind, was aber nicht unbedingt der Wahrheit entspricht. In staubigen Bibliotheken und dem wirren Gerede von Wahnsinnigen verborgen liegen die Geheimnisse einer anderen Form des Wirkens von Magie, dies sind die Mysterien der Okkulten Ritualmagie. Diese Zauber sind selten und begehrt bei denen, die ihre Macht erlangen oder sie gänzlich verbergen wollen. Die meisten traditionellen Zauberkundigen erachten diese Rituale als gefährlich und unkontrollierbar, weshalb man sie meiden oder nur als letztes Mittel nutzen sollte. Sie fürchten die Macht, welche diese Zeremonien dem Uneingeweihten verleihen könne, da die Rituale selbst jenem mit nur einem winzigen Funken an Verständnis die Gabe verleihen, mit dem allgegenwärtigen Geflecht der Magie zu interagieren.

Zwar kann jeder versuchen, okkulte Rituale durchzuführen, allerdings ist der Vorgang voller Gefahr. Die fremdartigen und komplexen Anrufungen stellen meist eine Herausforderung dar, sie genau auszuführen, und schon ein winziger Fehler kann die Durchführenden schwächen oder sogar unsäglichen Schrecken auf die Welt loslassen. Selbst erfolgreich durchgeführte okkulte Rituale haben einen Preis, einen Rückschlag, welcher zumindest den Ritualführer und oft auch die anderen Ritualteilnehmer betrifft.

Okkulte Rituale ausführen

Ehe ein Okkultes Ritual durchgeführt wird, müssen Ritualleiter und die anderen Ritualteilnehmer alle erforderlichen Komponenten zusammentragen und vorbereiten. Manche okkulte Rituale müssen zu bestimmten Zeiten oder an bestimmten Orten abgehalten werden, davon abzuweichen macht das Ritual dann fast unmöglich.

Das Durchführen eines Okkulten Rituales erfordert wenigstens 10 Minuten pro Ritualgrad und zuweilen in manchen Fällen 1 Stunde pro Ritualgrad. Einer der Durchführenden, entweder der Ritualleiter oder ein von ihm bestimmter Ritualteilnehmer, muss alle 1 Minuten einen der vom Ritual geforderten Fertigkeitswürfe ablegen, außer das Ritual dauert 1 Stunde pro Ritualgrad – in diesem Fall wird der Fertigkeitswurf jede Stunde fällig. Bei diesen Fertigkeitswürfen kann die Aktion Jemand anderem helfen nicht genutzt werden, ebenso kann der ausführende Ritualteilnehmer weder 10 noch 20 nehmen, selbst wenn er über eine Fähigkeit verfügt, die ihm dies im bedrohten oder abgelenkten Zustand erlaubt. Ferner liefern nichtmagische Ausrüstungsgegenstände, die normalerweise auf Fertigkeitswürfe Boni verleihen, diese aufgrund des besonderen Prozedere eines Rituales in der Regel nur dann ihre Boni auf Fertigkeitswürfe im Rahmen von Ritualen, wenn der SL es gestattet. Boni auf Fertigkeitswürfe aufgrund von Talenten, Wesenszügen, magischen Gegenständen und Zaubern, deren Wirkungsdauer die Dauer des Rituales umfasst, kommen in der Regel zur Anwendung, aber auch hier hat der SL das letzte Wort. Der Ritualleiter bestimmt die Reihenfolge, in welcher die verschiedenen Fertigkeitswürfe abgelegt werden, aber der SL führt die Würfe im Verborgenen aus und führt im Geheimen Buch über den Fortgang des Rituales. Sobald mit der Ausführung eines Rituales begonnen wird, muss es auch vollendet werden, außer es wird durch äußere Einflüsse gestört oder scheitert.

Der Ritualleiter leitet die Durchführung des Rituales. Oft hat er dabei die Hilfe weiterer Ritualteilnehmer. Es mag sein, dass weitere Ritualteilnehmer für die Durchführung des Rituales erforderlich sind, selbst wenn sie keine aktive Rolle einnehmen. Sofern die Beschreibung eines Rituales nichts anderes besagt, darf kein Ritualteilnehmer (der Ritualleiter eingeschlossen) während des gesamten Rituales weiter als 30 m von den anderen entfernt sein, zudem müssen alle zueinander freie Schusslinie besitzen.

Sofern ein Ritual die Beteiligung der anderen Ritualteilnehmer zulässt, ist dies im Eintrag „Komponenten" durch das Kürzel „RT" (für „Ritualteilnehmer") gekennzeichnet, gefolgt von Klammern mit Zahlenangaben hinsichtlich der Mindest- oder Maximalanzahl an Teilnehmern, die für das Ritual erforderlich ist. Sollte die Beschreibung eines Rituales keinen Eintrag für Ritualteilnehmer aufweisen, dann können andere Ritualteilnehmer keine Fertigkeitswürfe für den Ritualleiter ablegen. Wenn Ritualteilnehmer aber Fertigkeitswürfe zur Unterstützung des Ritualleiters ablegen können, dann unterstützen sie in erster Linie die Durchführung des Rituales. Sollten wenigstens vier Ritualteilnehmer auf diese Weise bei der Ausführung helfen, erhalten alle Ritualteilnehmer einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe im Rahmen der Durchführung des Okkulten Rituales. Der Bonus steigt um 1 pro weitere vier Ritualteilnehmer (maximal +5 bei 20 oder mehr Ritualteilnehmern).

Um ein Okkultes Ritual durchzuführen, muss der Ritualleiter die Geheimnisse des Rituales erlernen (siehe „Okkulte Rituale entdecken" auf der nächsten Seite). Ritualteilnehmer können ihren Anteil erbringen, ohne die Komplexitäten des Rituales vollständig verstehen zu müssen.

Da auch jene Rituale durchführen können, die nicht zum Wirken arkaner, göttlicher oder mentaler Magie imstande sind, dient beim Ritualleiter die Charakterstufe oder Gesamt-TW als effektive Zauberstufe hinsichtlich Variablen, die die Zauberstufe nutzen. Dies gilt sogar für einen Ritualleiter, der Zauber wirken kann. Charakter mit einer Zauberstufe erhalten einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe beim Ausführen von Ritualen, dieser Bonus steigt pro 5 Zauberstufen um 1 (maximal +5 mit Zauberstufe 20), da sie über ein zunehmendes Verständnis für die Grundlagen der Magie verfügen.

Es ist schwierig, ein Ritual zu unterbrechen. Die Durchführung eines Rituales provoziert keine Gelegenheitsangriffe und die Ritualteilnehmer können das Ritual pausieren, um Kampfhandlungen und andere Handlungen auszuführen – was aber dennoch Konsequenzen hat. Pro Runde, die ein Ritual pausiert, steigt der SG aller noch ausstehender ritueller Fertigkeitswürfe um 1. Aus praktischen Gründen gilt ein Ritual als unterbrochen, wenn es länger als 1 Minute pausiert oder erforderliche Ritualbeteiligte getötet oder kampfunfähig werden oder sich von den übrigen Teilnehmern weiter als 30 m oder aus der Schusslinie entfernen.

Sollte mehr als die Hälfte der Fertigkeitswürfe eines Okkulten Rituales gelingen, gelingt auch das Ritual und der Ritualleiter (und jene ggfs. von diesem bestimmte Ritualteilnehmer, die für ihn Fertigkeitswürfe ausgeführt haben) erfahren den

Rückstoß des Rituales, ehe die Effekte des Rituales eintreten. Der SG des Rettungswurfes gegen die Effekte des Rituales (sofern möglich) ist 10 + Ritualgrad + IN-, WE- oder CH-Bonus (wähle den höchsten Modifikator) des Ritualleiters.

Scheitert dagegen die Hälfte der erforderlichen Fertigkeitswürfe (abgerundet), erleiden Ritualleiter und seine ausgewählten Beteiligten ebenfalls den Rückstoß und es treten die Konsequenzen des Fehlschlages ein; letztere sind in jedem Ritualeintrag beschrieben.

Okkulte Rituale entdecken

Die Geheimnisse Okkulter Rituale werden eifersüchtig gehütet. Die Erfinder eines Rituales oder andere, die über die obskuren Beschreibungen eines Rituales stolpern bemühen sich oft nach Kräften, die einzelnen Schritte und überhaupt alles zu verschleiern und hinter Rätseln zu verbergen. Entsprechend sind Okkulte Rituale in verschlüsselten Büchern verborgen, in Rätseln versteckt oder es wird nur in Form von Allegorien in esoterischen Geschichten auf sie Bezug genommen. Daher kann bereits das Aufdecken der Durchführungsmethode eines Okkulten Rituales ein Abenteuer für sich sein. Vielleicht erfährt man sie im Rahmen halluzinierter Visionen, ringt sie einem Eingeweihten des Okkulten ab oder sie werden von einem im Sterben liegenden Kundigen weitergegeben, der auf diese Weise unvergessen bleiben will.

Sollte ein Okkultes Ritual gelehrt oder sollten seine Geheimnisse direkt erklärt werden, so benötigt man zum Erlernen der Methodik der Durchführung 1 Tag pro Ritualgrad. Das Erlernen anhand verborgener Hinweise oder gänzlich ohne Anleitung erfordert eine Woche oder einen Monat pro Ritualgrad nach Maßgabe des SL. Am Ende dieser Zeit der Studien und Überlegungen muss derjenige, der das Ritual erlernen will, einen Intelligenzwurf gegen SG 15 + Ritualgrad ablegen, sofern er aus Hinweisen oder einem eher unwilligen Lehrer lernt, bzw. gegen SG 10 + Ritualgrad, so der Lehrer ihm das Ritual bereitwillig beibringt. Misslingt der Wurf, entzieht sich das Verständnis für die Geheimnisse des Rituales dem Lernenden; er kann aber den Lernprozess unter denselben Bedingungen von vorn beginnen.

Okkulte Beispielrituale

Im Folgenden stellen wir eine Auswahl Okkulter Rituale vor. Die Beschreibungen sind ähnlich wie Zauber ausgebaut, enthalten aber zudem jeweils einen Eintrag für Rückstoß und Fehlschlag.

Ätherspalt

Schule Hervorrufung; **Grad** 5
Zeitaufwand 50 Minuten
Komponenten V, G, M (ein Klumpen aus Ektoplasma und der Paste aus zerstoßener Lotuswurzel im Wert von 500 GM), F (ein Obsidiandolch mit einem Verbesserungsbonus von +2 oder besser und der besonderen Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung* im Wert von wenigstens 18.301 GM)
Fertigkeitswürfe Wissen (Die Ebenen) SG 29, 3 Erfolge; Wissen (Geographie) SG 29, 2 Erfolge
Reichweite Berührung
Effekt Ein Riss zwischen der Materiellen Ebene und der Ätherebene

Auf Leylinien zugreifen

Ein Ritualleiter mit der Fähigkeit, Zauber wirken oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen zu können, kann auf eine maximal 9 m entfernte Leylinie (siehe Seite 232) zurückgreifen, indem er ein einfaches Ritual durchführt. Dieses Ritual dauert 1 Stunde pro 2 Zauberstufen der Leylinie. Am Ende des Rituales muss der Ritualleiter einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 + ZS der Leylinie ablegen, um sich auf die Leylinie einzustimmen. Misslingt der Wurf, kann er das Einstimmungsritual erneut versuchen. Gelingt der Fertigkeitswurf, erhalten der Ritualleiter und die Ritualbeteiligten einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe, um ein Ritual durchzuführen während sie die Leylinie nutzen, solange sie sich nicht weiter als 9 m von der Leylinie entfernen. Dieser Bonus steigt um 1 pro 5 Zauberstufen der Leylinie (maximal +5).

Diese Form der Einstimmung kann mit den normalen Methoden unterbrochen werden; siehe Seite 234.

Wirkungsdauer 1 Stunde/Charakterstufe des Ritualleiters und Sofort; siehe Text
Rettungswurf REF, keine Wirkung; **ZR** Nein
Rückstoß Der Durchführende erleidet 4W6 Schadenspunkte
Fehlschlag Der Durchführende erhält die Unterart Körperlos und den Zustand Verwirrt für 24 Stunden.

Effekt

Bei Vollendung dieses Rituales erlangt der Fokusdolch die Macht, einen vorübergehenden Spalt zwischen der Materiellen Ebene und der Ätherebene zu öffnen, sofern der Durchführende sich an die Beschränkungen des Rituales hält.

Zu Beginn des Rituales muss der Durchführende den perfekten Ort für einen solchen Riss finden – einen Platz, an dem die Merkmale der Materiellen Ebene und der Ätherebene möglichst übereinstimmen (der SL legt diesen Ort fest). Nachdem er eine Anrufung zum Schwächen der Grenze zwischen den Ebenen an diesem Ort gemurmelt hat, muss der Durchführende die gesamte Fokusklinge gleichmäßig mit einer Mixtur aus den Materialkomponenten überziehen. Ist er damit fertig, ist das Ritual ein Erfolg und der Rückstoß tritt ein, allerdings kann der wahre Effekt des Rituales verzögert werden. Solange der Durchführende sich nicht von seinem Platz fortbewegt und den Fokusdolch festhält, kann er ihn als Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert, benutzen, um die geschwächte Barriere zwischen den Ebenen zu öffnen; er muss dies aber binnen 1 Stunde pro Charakterstufe nach erfolgreicher Beendigung des Rituales und Erleidens des Rückstoßes tun. Dies hat sodann einen sofortigen, dramatischen Effekt: Der Riss versucht, alle Kreaturen und Gegenstände, die niemand am Leib oder in Händen trägt, von maximal 200 Pfund Gewicht innerhalb von 9 m Entfernung zum Feld des Durchführenden auf die andere Seite zu saugen (d.h. von der Materiellen Ebene auf die Ätherebene oder umgekehrt). Eine Kreatur kann dem mit einem erfolgreichen Reflexwurf entgehen. Durch den Riss gesogene Kreaturen und Gegenstände landen an dem korrespondierenden Ort auf der anderen Ebene. Der Ritualleiter kann entscheiden, ob er durch den Riss gesogen oder auf der Ebene verbleiben will, auf der er das Ritual durchgeführt hat.

EINS MIT DEN GEISTERN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** 6
Zeitaufwand 60 Minuten
Komponenten V, G, M (eine Anzahl von Kerzen aus reinem Bienenwachs entsprechend der Zahl der Wandersterne in Konjunktion, wenn das Ritual durchgeführt wird), F (eine Mithralkette im Wert von 5.000 GM), RT (maximal 8)
Fertigkeitswürfe Wissen (Arkanes) SG 31, 3 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 31, 3 Erfolge
Reichweite Ritualleiter
Wirkungsdauer 1 Stunde/Charakterstufe des Ritualleiters
Rückstoß Der Ritualleiter ist 1 Woche lang nicht imstande zu sprechen (sollte das Ritual scheitern, beginnt die Wirkungsdauer mit Ende des *Schwachsinn*-Effektes).
Fehlschlag Intelligenz- und Charismawerte des Ritualleiters fallen auf 1 und er erhält die anderen Effekte des Zaubers *Schwachsinn* für 24 Stunden.

EFFEKT

Dieses Ritual kann nur zur Mitternacht in einer Nacht durchgeführt werden, wenn wenigstens drei Wandersterne (Planeten) in Konjunktion stehen und sich in Sichtweite der Ritualteilnehmer befinden. Das Ritual muss auf einer Hügel- oder Bergspitze oder anderen natürlichen Erhebung durchgeführt werden. Der Ritualleiter wird in die Fokusketten gewickelt und die Kerzen werden passend zum Muster der in Konjunktion stehenden Sterne entzündet. Der Ritualleiter muss in völliger Stille sitzend sich auf das Licht der Kerzen konzentrieren, während die Ritualteilnehmer die okkulte Anrufung singen. Wird das Ritual erfolgreich durchgeführt, kann der Verstand des Ritualleiters ungehindert über die Astralebene wandern und pro Stunde der Wanderung eine Frage stellen. Die Geister der Astralebene beantworten die Fragen wahrheitsgetreu, kennen die Antwort auf eine Frage des Ritualleiters aber nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% (der SL kann je nach Art der Frage diese Wahrscheinlichkeit heben oder senken). Sollten die Geister die Antwort nicht kennen, gestehen sie, dass sie nicht über das gesuchte Wissen verfügen, statt den Ritualleiter zu täuschen zu versuchen.

EINS MIT DER SPUKERSCHEINUNG

Schule Nekromantie; **Grad** 7
Zeitaufwand 70 Minuten
Komponenten V, G, M (spezielle Farben und eine kleine, salzgebackene Pastete), F (Silberglocke im Wert von 500 GM), RT (maximal 18)
Fertigkeitswürfe Sprachenkunde SG 31, 1 Erfolg; Wissen (Arkanes) SG 31, 3 Erfolge; Wissen (Religion) SG 31, 3 Erfolge
Reichweite Berührung
Ziel Eine Spukerscheinung innerhalb von 18 m

Wirkungsdauer 1 Stunde und 10 Runden (A); siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **ZR** Ja
Rückstoß Der Ritualleiter erhält den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Der Durchführende erleidet 1 permanente negative Stufe und einen Malus von -4 auf alle Fertigkeits- und Attributswürfe, solange diese negative Stufe besteht.

EFFEKT

Dieses Ritual muss innerhalb von 18 m Entfernung zu einer Spukerscheinung durchgeführt werden. Der Ritualleiter läutet die Silberglocke mit Hilfe eines Gegenstandes, der mit dem Ursprung oder der Machtquelle der Spukerscheinung assoziiert wird. Im Anschluss zeichnet er einen komplexen Kreis voller okkulter Symbole um einen Teller, auf dem eine kleine, mit Salz gebackene Pastete liegt.
Sollte die Anrufung erfolgreich sein, fährt der Geist der Spukerscheinung in die Pastete ein, so dass die Spukerscheinung für die Wirkungsdauer des Rituales ruht. Vor Ablauf der nächsten Stunde oder dem Ende des Rituales muss einer der Ritualteilnehmer die Pastete verspeisen, geschieht dies nicht, wird der Spuk wieder freigesetzt und steigt der SG der Rettungswürfe gegen seine Effekte für die nächsten 24 Stunden um 4, zudem erhält er einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe in dieser Zeit. Wird die Pastete verspeist, spricht der Geist der Spukerscheinung durch den entsprechenden Ritualteilnehmer und muss 10 Fragen (1 Frage pro Runde) wahrheitsgemäß beantworten, ehe er wieder freigesetzt wird. Da die Spukerscheinung ein emotionales Echo ist, könnten die Antworten kurz oder kryptisch sein oder sich wiederholen (wie *Mit Toten sprechen*). Sobald die 10 Fragen beantwortet wurden oder der Zaubereffekt aufgehoben wird, kann sich die Spukerscheinung wieder normal manifestieren.

FESSELNDER BANNKREIS

Schule Bannmagie [variiert; siehe Text]; **Grad** 4
Zeitaufwand 40 Minuten
Komponenten V, G, M (Silberstaub), F (ein Stift aus Mithral und Diamant im Wert von 5.000 GM), RT (maximal 8)
Fertigkeitswürfe Sprachenkunde SG 30, 1 Erfolg; Wissen (Die Ebenen) SG 30, 2 Erfolge; Wissen (Religion) SG 30, 1 Erfolg
Reichweite 3 m
Effekt Schutzkreis mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 1 Tag/Charakterstufe des Ritualleiters
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **ZR** Nein, siehe Text
Rückstoß Der Ritualleiter erleidet 2W6 Schadenspunkte
Fehlschlag Die Ritualteilnehmer glauben, sie hätten Erfolg gehabt, doch wenn sie den Kreis benutzen wollen, passiert nicht.

EFFEKT

Für dieses Ritual müssen die Ritualteilnehmer einen großen Schutzkreis mit Hilfe des Silberpulvers und des Stiftes ziehen. Der Kreis muss genau auf die anvisierte Gesinnung (Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen) ausgerichtet sein, welche während der Erschaffung festgelegt wird. Das Ritual erhält die gewählte Gesinnung als Kategorie. Sobald der Kreis vervollständigt ist, wird er für jeden unsichtbar, der nicht am Ritual mitgewirkt hat oder nicht über *Unsichtbares sehen, Wahrer Blick* oder andere Methoden verfügt, unsichtbare Gegenstände zu sehen.
Der fertiggestellte Schutzkreis kann genutzt werden, um einen Externaren einzufangen, dessen Unterart der gewählten Gesinnung entspricht, als wäre es ein nach innen gerichteter Schutzkreis der passenden Art (d.h. ein auf böse Taten eingestimmter Fesselnder Bannkreis funktioniert wie ein nach innen gerichteter *Schutzkreis gegen Böses*). Damit ein Externar auf diese Weise eingefangen werden kann, muss er sich mit seiner gesamten Angriffsfläche innerhalb des Kreises befinden und der Ritualleiter sodann den Kreis als Augenblickliche Aktion aktivieren. Hierzu muss sich der Ritualleiter innerhalb von 30 m Entfernung zum Kreis befinden und diesen sowie den Externaren sehen können. Es ist möglich, mehrere Externare der gewählten Unterart im Kreis einzufangen, sofern diese sich bei der Aktivierung in seinem Inneren befinden. Sollte sich einer der Externaren aber nicht vollständig im Kreis befinden, ist er von diesem nicht betroffen und kann ihn unterbrechen (siehe *Schutzkreis gegen Böses*).
Wie im Falle eines magischen Schutzkreises kann der gefangene Externar den Kreis nicht überschreiten und die Kreislinie weder berühren, noch über diese hinweggreifen. Ebenso kann er den Kreis nicht direkt oder indirekt unterbrechen, er kann aber Fernkampfangriffe über die Kreislinie hinweg ausführen. Falls der Externare über Zauberresistenz verfügt, kann er ein Mal am Tag versuchen auszubrechen. Sollte der Ritualleiter die Zauberresistenz des Externaren nicht überwinden, wird der Kreis unterbrochen und kommt der Externare frei. Ein Externare, der zu Dimensionsreise fähig ist, kann den Kreis auch einfach auf diese Weise verlassen.
Im Gegensatz zu einem magischen Schutzkreis kannst du kein besonderes Diagramm beim Zeichnen des Kreises erschaffen, um den Fesselnden Bannkreis sicherer zu gestalten.

GEBÄUDE VERSCHLEIERN

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** 8
Zeitaufwand 80 Minuten
Komponenten V, G, M (2 l frisches Quellwasser und ein *Trank: Unsichtbarkeit*), F (zwei Mithralwasserkaraffen und zwei goldene Wassersprengel im Gesamtwert von 25.000 GM), RT (wenigstens 4 und maximal 12)
Fertigkeitswürfe Fingerfertigkeit SG 32, 2 Erfolge; Wissen (Natur oder Lokales; siehe unten) SG 32, 4 Erfolge; Zauberkunde SG 32, 2 Erfolge
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)
Wirkungsbereich Ein Würfel mit 6 m Seitenlänge/Charakterstufe des Ritualleiters
Wirkungsdauer Permanent (A)
Rettungswurf WIL, zweifelt an (bei Interaktion); **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter erhält 1 permanente negative Stufe.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer können für 1 Jahr nicht zum Ziel vorteilhafter Effekte der Unterart Fehlgefühl (z.B. *Unsichtbarkeit*) werden; dies ist ein Flucheffekt und kann mittels *Fluch brechen* und ähnlichen Effekten entfernt werden.

EFFEKT

Der Ritualleiter beginnt dieses Ritual, indem er das frische Quellwasser in eine der Mithralkaraffen gießt und den Zaubertrank in die andere. Der Durchführende vermischt sodann die Komponenten der beiden Karaffen, indem er das Wasser zum Trank gießt und die Mischung dann in die Wasserkaraffe zurückgießt. Dies wiederholt er sechs Mal, ehe er eine Karaffe einem anderen Ritualteilnehmer übergibt. In völliger Stille nutzen der Ritualleiter und der ausgewählte Ritualteilnehmer sodann die Wassersprengel um die Mischung über ein Gebäude oder eine Struktur zu verteilen, das oder die sie verhüllen wollen, dieses darf nicht größer sein als der Wirkungsbereich des Rituales. Sollte das Gebäude oder die

Struktur sich in einer natürlichen Umgebung befinden, müssen die Ritualteilnehmer Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur) ablegen, sollte es oder sie sich in einer Ortschaft befinden, erfolgen Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales) im Rahmen des Rituales.
Bei erfolgreicher Vollendung des Rituales wird das Gebäude verhüllt und es scheint, als gäbe es diese Gebäude gar nicht. Die Ritualteilnehmer sind imstande, die Umrisse des Gebäudes schwach zu sehen und mit ihm normal zu interagieren. Der Ritualleiter erlangt zudem die Fähigkeit, bis zu 10 Kreaturen am Tag, welche er berühren, die Fähigkeit zu verleihen, die Umrisse des Gebäudes für einen Zeitraum von 24 Stunden sehen zu können.

KREATURENART DEN EINLASS VERWEHREN

Schule Verzauberung (Zwang); **Grad** 4
Zeitaufwand 40 Minuten
Komponenten V, M (ein Stück Eberesche-Holzkohle), F (ein kleiner Silberspiegel im Wert von 50 GM)
Fertigkeitswürfe Wissen (Gewölbe) SG 30, 3 Erfolge; Zauberkunde SG 30, 1 Erfolg
Reichweite Berührung
Ziel Eine Gewölbetür
Wirkungsdauer 8 Stunden
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (Gegenstand, harmlos); **ZR** Ja (Gegenstand, harmlos)
Rückstoß Der Durchführende erleidet 4W6 Schadenspunkte.
Fehlschlag Die Zieltür schwingt auf und kann durch den Durchführenden die nächsten 24 Stunden durch keinen Effekt geschlossen werden, der schwächer ist als *Begrenzter Wunsch*.

EFFEKT

Der Durchführende beginnt das Ritual, indem er einen Spiegel auf einer Seite einer Tür platziert und auf die andere Seite dieser Tür okkulte Symbole schreibt, welche sich auf eine Kreaturenart oder -unterart von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers (siehe *Grundregelwerk*) beziehen. Mit Vollendung des Rituales können Kreaturen der gewählten Art oder Unterart die Tür nicht öffnen, berühren oder magisch manipulieren (solchen Kreaturen steht auch kein Rettungswurf gegen den Effekt zu und Zauberresistenz kommt ebenfalls nicht zur Anwendung). Eine Gewölbetür kann stets nur einer Kreaturenart den Zutritt verwehren.

MENTALMAGISCHER SCHUTZ

Schule Bannmagie; **Grad** 6
Zeitaufwand 60 Minuten
Komponenten V, G, M (Diamantstaub im Wert von 500 GM), F (Mithralspiegel im Gesamtwert von 10.000 GM und eine entzündete Laterne)
Fertigkeitswürfe Wissen (Arkanes) SG 33, 3 Erfolge; Zauberkunde SG 33, 3 Erfolge
Reichweite Berührung
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Charakterstufe des Durchführenden
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **ZR** Ja (harmlos)
Rückstoß Der Durchführende erleidet 2W6 Schadenspunkte und den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Der Durchführende erleidet 1 permanente negative Stufe.

EFFEKT

Der Durchführende muss diese Anrufung mit der Morgen- oder der Abenddämmerung beginnen. Er muss sich in einem fensterlosen Raum mit dem Ziel befinden, so er dies nicht selbst ist. Dabei müssen sie von nach innen gerichteten Mithralspiegeln umringt sein. Am Ende des Rituales bläst der Durchführende eine Laterne mit dem Diamantstaub aus, so dass er und das Ziel im dunklen Raum verbleiben. In der Dunkelheit muss der Durchführende das Ziel des Rituales berühren und dann den Raum verlassen. Das Ziel erhält für eine Anzahl an Tagen in Höhe der Charakterstufe des Durchführenden einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen mentalmagische Zauber und Fähigkeiten, kann aber keine mentalmagischen Zauber wirken oder Mentale Magie einsetzen, ferner kann es keine Geistesduelle eröffnen oder daran teilhaben.

PORTAL INS REICH DER TRÄUME

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** 6
Zeitaufwand 60 Minuten
Komponenten V, G, M (Weihrauch, welcher in einer mit Graberde gefüllten Schale verbrannt wird, eine Flasche Wermut pro Ritualteilnehmer), F (ein verzierter Schlüssel aus Silber und Mithral im Wert von 5.000 GM), RT (maximal entsprechend dem IN-Modifikator des Ritualleiters)
Fertigkeitswürfe Wissen (Arkanes) SG 32, 3 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 32, 3 Erfolge
Reichweite Berührung
Wirkungsdauer Sofort; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter erleidet 2W6 Schadenspunkte und erhält den Zustand Erschöpft.
Fehlschlag Ein Belebter Traum [MHB II] erscheint am Ort des Rituals und greift die Teilnehmer an. Der SL kann bestimmen, dass der Belebte Traum die Schablone für Verbesserte Kreaturen besitzt und/oder von anderen Belebten Träumen begleitet wird.

EFFEKT

Dieses Ritual muss um nachts auf der Materiellen Ebene durchgeführt werden. Die Ritualteilnehmer trinken den Wermut und beginnen mit Sprechgesängen, während der Weihrauch brennt. Die Teilnehmer vermischen die Asche mit der Graberde und verwenden die Mixtur, um eine Schwelle mit einem Schlüsselloch zu zeichnen. In diese Tür stecken sie am Ende des Rituales den Schlüssel. Gelingt das Ritual, passieren die Teilnehmer das Portal und betreten die Dimension der Träume an einem zufällig bestimmten Punkt.
Sollten die Teilnehmer wieder zur Materiellen Ebene zurückkehren wollen, muss jedem ein als Volle Aktion ein Konzentrationswurf gegen SG 35 gelingen; dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der SG dieses Wurfes wird jeweils um 1 pro 2W6 Schadenspunkte gesenkt, die der Reisende freiwillig als Teil der Vollen Aktion an seelischem und körperlichem Trauma auf sich nimmt (dieser Schaden kann auf keine Weise reduziert werden). Gelingt der Konzentrationswurf, kehrt der Ritualteilnehmer an den Ort des Rituals auf der Materiellen Ebene zurück. Sollte sein Konzentrationswurf scheitern, kann der Teilnehmer ihn wiederholen. Ein Teilnehmer kann seine Charakterstufe + seinen CH-Modifikator als Bonus auf den Konzentrationswurf addieren, so er kein Zauberkundiger ist oder dieser Wert höher ist als sein normaler Konzentrationsbonus.

Ritueller Exorzismus

Schule Bannmagie; **Grad** 4
Zeitaufwand 40 Minuten
Komponenten V, G, M (Phiole mit Heiligem Wasser), F (silbernes Heiliges Symbol), RT (maximal 12)
Fertigkeitswürfe Wissen (Religion) SG 28, 2 Erfolge; Zauberkunde SG 28, 2 Erfolge
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)
Ziel Eine hilflose besessene Kreatur oder ein gefesselter besessener Gegenstand
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **ZR** Ja
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erhalten den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 1 temporäre negative Stufe (SG 16 + Charismabonus des Ritualleiters, um die negative Stufe nach dem ersten Tag zu entfernen). Der Ritualleiter erleidet 4W6 Schadenspunkte.

Effekt

Du zwingst die Lebenskraft einer besitzergreifenden Kreatur dazu, ihren Wirtskörper zu verlassen. Bei Vollendung dieses Rituales legt die besitzergreifende Kreatur einen Willenswurf ab. Sollte dieser misslingen, wird der Besitzergreifende hinausgeworfen, als wäre die Wirkungsdauer des Zaubers oder Effektes abgelaufen, mit dem er vom Ziel Besitz ergriffen hat. Gelingt der Rettungswurf, verbleibt die besitzergreifende Kreatur im Wirtskörper; das Ritual kann erneut ausgeführt werden, solange die besessene Kreatur hilflos, bzw. der Gegenstand gefesselt bleibt.

Übersinnliche Begabung wecken

Schule Verwandlung; **Grad** 5
Zeitaufwand 50 Minuten
Komponenten V, G, M (Weihrauch), RT (maximal 12)
Fertigkeitswürfe Wahrnehmung SG 34, 1 Erfolg; Wissen (Arkanes) SG 34, 3 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 34, 1 Erfolg
Reichweite Berührung
Ziel Ritualleiter und Ritualteilnehmer
Wirkungsdauer 1 Tag (A)
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **ZR** Ja (harmlos)
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erleiden 2W6 Schadenspunkte.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 1 temporäre negative Stufe (SG 16 + CH-Bonus des Ritualleiters, um diese negative Stufe nach dem ersten Tag zu entfernen), der Ritualleiter wird mit einer mächtigeren Version der Krankheit Hirnbrand infiziert (SG 17; 2 Rettungswürfe; 1W4 IN; 1/Tag).

Effekt

Im Rahmen einer Zeremonie aus Meditation und Rezitationen werden die Ritualteilnehmer übersinnlich eingestimmt. Ritual-

teilnehmer, die keine Stufen in einer Okkulten Klasse besitzen, erlangen die folgenden Vorteile:

- Jeder Ritualteilnehmer kann einen Magischen Kniff von der Zauberliste des Mentalisten wählen plus einen weiteren Kniff pro 5 Charakterstufen, über die der Ritualteilnehmer verfügt (maximal 5 Magische Kniffe mit der 20. Stufe). Der Ritualteilnehmer kann diese Kniffe beliebig oft einsetzen.+
- Sollte ein Ritualteilnehmer in einer Fertigkeit geübt sein, zu der es eine Okkulte Fertigkeitsspezialisierung gibt, kann er die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung einsetzen.

Ritualteilnehmer, die Stufen in einer Okkulten Basisklasse besitzen, erhalten die folgenden Vorteile:

- Sollte ein Ritualteilnehmer in einer Fertigkeit geübt sein, zu der es eine Okkulte Fertigkeitsspezialisierung gibt, erhält er einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeiten bei Nutzung einer Okkulten Fertigkeitsspezialisierung.
- Sollte ein Ritualteilnehmer in einer Fertigkeit ungeübt sein, zu der es eine Okkulte Fertigkeitsspezialisierung gibt, so kann er diese Okkulte Fertigkeitsspezialisierung dennoch einsetzen.

Jeder der Ritualbeteiligten kann für sich selbst entscheiden, die Effekte dieses Rituales aufzuheben.

WESEN AUS DEM JENSEITS RUFEN

Schule Beschwörung (Herbeirufung); **Grad** 6

Zeitaufwand 60 Minuten

Komponenten V, G, F (entweder ein Gegenstand, den der Geist oder das Wesen früher besessen hat, oder der Name des gerufenen Geistes oder Wesens), RT (maximal 8)

Fertigkeitswürfe Diplomatie SG 31, 2 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 33, 1 Erfolg; Wissen (Religion) SG 33, 3 Erfolge

Reichweite Ritualleiter

Effekt Rufe den Geist einer verstorbenen Kreatur oder mentalen Wesenheit herbei

Wirkungsdauer Konzentration des Ritualleiters

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **ZR** Nein

Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erhalten den Zustand Erschöpft und erleiden 1 temporäre negative Stufe (SG 16 + Charismabonus des Ritualleiters zum Entfernen nach dem ersten Tag).

Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 1 permanente negative Stufe und den Zustand Entkräftet, bis diese negative Stufe entfernt wird.

EFFEKT

Der Ritualleiter versucht, den Geist eines bestimmten Individuums oder eine Mentale Wesenheit zu zwingen, sich von seiner letzten Ruhe oder seinem extraplanaren Aufenthaltsort zu manifestieren. Unwillige Geister und Wesenheiten können dieser Beschwörung mit einem Willenswurf widerstehen. Sollte einem Geist oder einer Wesenheit dieser Rettungswurf gelingen, manifestiert er oder sie sich nicht, wird das Ritual aber dennoch als Erfolg gewertet. Misslingt der Rettungswurf oder verzichtet das Ziel darauf, wird es in den Körper des Ritualleiters beschworen und kann dann mit dessen Stimme sprechen, welche eine außerweltliche Tonlage annimmt. Auch wenn der Geist oder das Wesen durch den Ritualleiter spricht, besitzt er oder es keine weitere Kontrolle über dessen Verstand oder Körper und kann keine Zauber, zauberähnlichen oder auch rein mentalen übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen. Zudem muss er oder es den Körper des Ritualleiters verlassen, wenn dieser sich nicht länger konzentriert. Während der Geist durch den Ritualleiter spricht, können die anderen Ritualteilnehmer ihm Fragen stellen (maximal 1 Frage pro Runde, egal wie viele Beteiligte es sind). Der Geist, bzw. das Wesen spricht in einer ihm bekannten, bzw. zu Lebzeiten von ihm beherrschten Sprache und kann Antworten verweigern oder versuchen, die Fragesteller und den Ritualleiter mittels Bluffen zu täuschen. Die Ritualteilnehmer besitzen ansonsten keine Macht über die beschworene Kreatur.

OKKULTE RITUALE ERSCHAFFEN

Die in diesem Band vorgestellten Okkulten Rituale geben dir zahlreiche Optionen an die Hand, mit denen du herumspielen kannst. Möglicherweise möchtest du aber auch eigene Rituale entwickeln. Hierzu befolgst du fünf Hauptschritte:

Schritt 1 — Konzept: Wie bei der Erschaffung jeder Regelkomponente solltest du damit beginnen, was das Ritual bezwecken soll. Rituale sind interessante Wege, um ungewöhnlich mächtige magische Effekte in begrenzter oder kontrollierter Weise in eine Kampagne einzuführen. Sie können zudem diese Effekte auf eine Weise vorstellen, die weitaus spezifischer ist als ähnliche höherstufige Zaubereffekte. Der Zweck des Rituales sollte die nachfolgenden Designentscheidungen beeinflussen.

Schritt 2 — Schule: Wenn du dir ein Konzept für dein Ritual überlegt hast, dann bestimme als nächstes, welche Schule der Magie am besten zum Effekt des Rituales passt, ganz als handle es sich dabei um einen neuen Zauber. Solltest du dir hinsichtlich der Schule nicht sicher sein, dann vergleiche die Effekte mit bestehenden Zaubern. Sollte das Rituale mehreren möglichen Schulen zugeordnet werden können, dann bestimme, welche davon am ehesten relevant ist und verwende diese.

Schritt 3 — Ritualgrad: Bei diesem Schritt gilt es, den Grad des Okkulten Rituales zu bestimmen. Okkulte Rituale entsprechen wenigstens Zaubern des 4. Grades. Oft kann man den Ritualgrad bestimmen, indem man das Ritual mit anderen Zaubern im Spiel vergleicht oder sich an den Richtlinien der Zauberwerkstatt in den *Ausbauregeln: Magie* orientiert. Der Ritualgrad bestimmt, wie viele Erfolge zum Ausführen des Rituales benötigt werden, legt die SG der Fertigkeitswürfe fest sowie den SG des Rettungswurfes gegen den Effekte des Rituales (sofern erforderlich) und bestimmt zudem indirekt Reichweite und Wirkungsdauer des Rituales.

Die Anzahl der für das Ritual erforderlichen Fertigkeitswürfe entspricht dem Grad des Rituales und der Ausgangs-SG der Fertigkeitswürfe, die zum Vollenden des Rituales nötig sind, ist 28 + Ritualgrad.

Die SG aller Rettungswürfe, die im Rahmen des Rituales anfallen, der SG zum Entfernen temporärer negativer Stufen, die durch den Rückstoß oder das Scheitern des Rituales anfallen, eingeschlossen, entsprechen 10 + Ritualgrad + IN-, WE- oder CH-Bonus des Ritualleiters (wähle den höchsten Modifikator).

Im Allgemeinen dient der Zauber, auf dem ein Ritual basiert, als Richtlinie hinsichtlich Reichweite, Ziele, Wirkungsbereich, Effekt, Wirkungsdauer und ob (und welche) Rettungswürfe anfallen oder ob Zauberresistenz zum Tragen kommt. Solltest du dir nicht sicher sein oder einen neuen Effekt für dein Ritual entwickeln, dann nutze die Vorschläge im Kasten auf Seite 215).

Die Schule, welcher der Effekt des Rituales zuzuordnen ist, oder der Zauber, auf dem das Ritual basiert, geben dir einen Ausgangspunkt hinsichtlich der Einzelheiten des Rituales. Allerdings willst du möglicherweise bei den Details von der

Vorlage abweichen. Je nach Umfang kann und sollte diese die SG der Fertigkeitswürfe beeinflussen, welche im Verlauf des Rituales erforderlich sind. Es kann ferner den Zeitaufwand des Rituales beeinflussen. Die folgende Tabelle 5-1 führt einige Beispiele auf, wie du SG und Zeitaufwand modifizieren kannst.

Tabelle 5-1: Okkulte Rituale modifizieren

Zeitaufwand	Modifikation des Fertigkeitswurf-SG
Zeitaufwand ist eingeschränkt (z.B. „nur bei Vollmond")	–4
Zeitaufwand ist stark eingeschränkt (z.B. "nur bei einer Mondfinsternis")	–8
Fokus und Materialkomponenten	
Teure Materialkomponente (500 GM)	–1
Ziemliche teure Materialkomponente (5.000 GM)	–2
Sehr teure Materialkomponente (25.000 GM)	–4
Teurer Fokus (5.000 GM)	–1
Sehr teuer Fokus (25.000 GM)	–2
Reichweite	
Höher als normal	+1 bis +6
Kürzer als normal	–1 bis –4
Wirkungsbereich	
Größer als normal	+1 bis +6
Kleiner als normal	–1 bis –4
Ziel	
Unwilliges Ziel muss hilflos sein	–2
Zieleinschränkungen (z.B. TW, Kreaturenart usw.)	-3
Statt einzelnem Ziel mehrere Ziele	+4
Wirkungsdauer	
Größer als normal	+1 bis +6
Kürzer als normal	–1 bis –4
Ein Jahr oder länger	Zeitaufwand in 1 Stunde/Grad statt 10 Minuten/Grad
Rückstoß	
Pro 2W6 Schadenspunkte	–1
Ritualleiter erhält Zustand Erschöpft	–2
Pro temporärer negativer Stufe, die der Ritualleiter erhält	-2
Pro permanenter negativer Stufe, die der Ritualleiter erhält	-4
Ritualleiter wird auf -1 TP reduziert	-3
Ritualleiter wird mit Krankheit infiziert	-4
Ritualleiter erleidet Flucheffekte	-4
Rückstoß betrifft auch Ritualteilnehmer	–1

Schritt 4 — Erforderliche Fertigkeiten: Bei diesem Schritt bestimmst du die zur Durchführung des Rituales erforderlichen Fertigkeiten. Die gewählten Fertigkeiten sollten in Bezug zum Konzept oder Effekt des Rituales stehen. Einige Wissensfertigkeiten liegen dabei auf der Hand – insbesondere Wissen (Arkanes) und Wissen (Religion), doch interessantere Rituale können auch auf andere Fertigkeiten zurückgreifen. Die anderen Fertigkeiten erlauben oft den weiteren Ritualteilnehmern, aktiver an der Durchführung teilzunehmen, oder machen das Ritual spannender oder herausfordernder. In jedem Fall solltest du wenigstens Fertigkeitswürfe für zwei unterschiedliche Fertigkeiten verlangen.

Schulenbezogene Parameter für Okkulte Rituale

Im Folgenden findest du die Parameter für Reichweite, Ziel, Wirkungsdauer und andere Aspekte eines Okkulten Rituales, welches mit einer bestimmten Schule assoziiert wird:

Bannmagie: **Reichweite** Nah; **Ziel** Eine oder mehr Kreaturen, keine Kreatur darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein; **Wirkungsdauer** Minuten; **Rettungswurf** WIL, keine Wirkung; **ZR** Ja.

Beschwörung: **Reichweite** Nah; **Ziel** Eine Kreatur; **Wirkungsdauer** Stunden (Sofort für Effekte der Unterschule der Teleportation); **Rettungswurf** WIL, keine Wirkung (harmlos); **ZR** Ja (harmlos).

Erkenntnismagie: **Reichweite** Weit; **Ziel** Persönlich; **Wirkungsdauer** Minuten; **Rettungswurf** Keiner; **ZR** Nein.

Hervorrufung: **Reichweite** Mittel; **Wirkungsbereich** 1,50 m breites Geschoss oder Explosion mit 6 m Radius; **Wirkungsdauer** Sofort; **Rettungswurf** REF, halbiert; **ZR** Ja.

Illusion: **Reichweite** Berührung; **Ziel** Eine lebende Kreatur oder Würfel mit 6 m Seitenlänge an Materie; **Wirkungsdauer** Minuten; **Rettungswurf** WIL, Anzweifeln; **ZR** Nein.

Nekromantie: **Reichweite** Nah; **Ziel** Eine oder mehr Kreaturen oder Leichen; **Wirkungsdauer** Sofort; **Rettungswurf** Keiner; **ZR** Nein.

Verwandlung: **Reichweite** Mittel; **Ziel** Eine Kreatur oder Würfel mit 6 m Seitenlänge an Materie; **Wirkungsdauer** Runden; **Rettungswurf** ZÄH, halbiert (oder harmlos); **ZR** Ja.

Verzauberung: **Reichweite** Nah; **Ziel** Eine lebende Kreatur; **Wirkungsdauer** Minuten; **Rettungswurf** WIL, keine Wirkung; **ZR** Ja.

Schritt 5 — Rückstoß- und Fehlschlagseffekte: Beim letzten Schritt schließlich legst du die Effekte des Rückstoßes fest und was mit dem Ritualleiter und den Ritualteilnehmern im Falle eines Fehlschlages passiert. Wie bei Modifikationen des Ausgangszaubers oder bei Abweichungen von den Parametern der Schule des Rituales können der Rückstoß und seine Schwere sich auf den SG der Fertigkeitswürfe auswirken, die im Laufe des Rituales anfallen (siehe Tabelle 5-1). Ein Rückstoß sollte zu geringeren Behinderungen führen und keine schwere Strafe darstellen, ferner muss du entscheiden, ob nur der Ritualleiter oder alle Ritualteilnehmer betroffen sein sollen.

Die Effekte eines Fehlschlages sollten dagegen weitaus schwerwiegender sein und die Effekte des Rückstoßes nicht aufheben oder mit ihnen überlappen, da der Rückstoß unabhängig von Erfolg oder Misserfolg des Rituales eintritt. Sie sollten stets den Preis repräsentieren, der mit dem Wirken unkontrollierter Magie einhergeht, und können die Ritualteilnehmer stark schädigen – und vielleicht sogar jenen schaden, die gar nicht an dem Ritual teilnehmen (dies gilt insbesondere für Rituale hoher Grade).

6 Eine okkulte Kampagne leiten

„Warum sind Magierbibliotheken nur immer so ein Durcheinander?“ Quinn wischte mehrere in der Luft schwebende Schriftrollen zur Seite, die dabei ein leises Quieken von sich gaben. „Warum ist es niemals einfach nur ‚das dritte Regel links‘, sondern stattdessen immer ‚in einer Taschendimension voller Skelette und bissiger Bücher‘ ?! Wie schaffen die es überhaupt, irgendwelche Forschungen durchzuführen?“

„Ganz ruhig, mein Bester.“ Von ihrer schwebenden Säule aus tätschelte Estra die Schnauze des gewaltigen Drachenschädels. „Sei doch froh, dass dieses Mal dich nur Bücher beißen wollen.“

Quinn war allerdings schon dabei, das Pergament auf dem Schreibtisch zu lesen. „Verdammt…“ flüsterte er. „Wir kommen zu spät…“

Eine okkulte Kampagne leiten

Das Wort „*Okkult*“ bezieht sich auf das Verborgene oder das Nicht-Erkennbare und schließt eine große Anzahl an Dingen, Gebieten und Disziplinen ein, die nur wenigen überhaupt bekannt sind. Die Geheimnisse des Okkulten mögen uralt sein und doch bleiben sie verborgen; hermetische Orden beschützen sie und andere verbergen sie in Horten esoterischen Wissens.

Im Laufe eines okkulten Abenteuers stoßen die Charaktere auf Hinweise, während sie nach der Wahrheit hinter verwirrenden Ereignissen und übernatürlichen Phänomenen suchen. Der Ton des Abenteuers ist in der Regel ominös und voller Geheimnisse und verhüllter Drohungen, während die Charaktere langsam die vorzeichenbeladenen Fäden okkulter Rätsel entwirren. Gewöhnliche Leute jedoch erkennen die Muster hinter vielen Ereignissen nur selten – nur die wirklich Eingeweihten, die vor den Risiken für Körper, Geist und Seele nicht zurückschrecken, wagen es, in die Tiefen des Okkulten vorzustoßen, um ihre Welt vor verborgenen Gefahren zu schützen.

Das Okkulte in eine Kampagne integrieren

Die Integration okkulter Themen in Kampagnen, bei denen Magie weitverbreitet ist, erfordert sorgfältige Überlegungen. Stelle dir das Okkulte wie die Schichten einer Zwiebel vor – indem die SC eine Schicht nach der anderen abschälen, werden sie vielleicht erst von den seltsamen Regeln verwirrt, die diese parallele Welt regieren, dann mit ihnen aber zunehmend vertrauter. Doch sobald sie eine okkulte Realität zu verstehen beginnen, stoßen sie auf die nächste, komplexere Schicht.

In einem okkulten Abenteuer bringt jedes Puzzlestück mehr neue Fragen als Antworten. Die Geheimnisse der Handlung sind sorgsam ineinander verschachtelt wie Matroschkapuppen. In solchen Abenteuern zögern Spukerscheinungen nicht, die Gründe für ihre spirituelle Verdunkelung zu enthüllen, und sind rituell entstellte Leichen weitaus mehr als nur schmückendes Beiwerk. Die Orte, welche die Abenteurer untersuchen, können über rätselhafte Leylinien eng mit anderen Örtlichkeiten verbunden sein, deren Geschichte ähnlich beunruhigend ist.

Okkulte Elemente

Wenn Charaktere in einer okkulten Kampagne damit beginnen, die verborgenen Fäden zu entdecken, die scheinbar unzusammenhängende Ereignisse miteinander verbinden, beginnen sie zugleich, mit den bizarren und esoterischen Elementen okkulter Geschichten zu interagieren – zu diesen gehören u.a. die folgenden:

Rätsel innerhalb von Rätseln

Gewöhnliche Abenteuer präsentieren ein Problem, Hindernisse in Form von Monstern und Fallen und eine Lösung. Okkulte Abenteuer sind im Vergleich subtiler. Der Schlüssel zum Erfolg der Abenteurer liegt oft im Erkunden des Unbekannten und Unerklärlichen oder darin, einer Hinweisspur zu ihrer Quelle zu folgen. Seltsame Phänomene, bizarre Morde und unheimliche Geschehnisse sind die Standardabenteueraufhänger in okkulten Abenteuern. Die Charaktere müssen sodann Schicht um Schicht abarbeiten, um die Wahrheit zu finden. Der Abschnitt „Geheimnisse und Ermittlungen“ im *Spielleiterhandbuch* auf den Seiten 236-237 enthält Hinweise für die Strukturierung eines auf Rätseln aufbauenden Abenteuers. Okkulte Abenteuer greifen auf einen ähnlichen Aufbau zurück, der mit den atmosphärischen Hinweisen und dem okkulten Beiwerk vermengt wird, welche in diesem Kapitel detailliert beschrieben werden.

Das soll aber nicht heißen, dass ein okkultes Abenteuer heldenhafte Kämpfe, Gewölbe-Erkundungen oder Mantel-und-Degen-Aktionen ausschließt. Es schadet definitiv nicht, Tonfall und Tempo der Kampagne ab und an zu wechseln. Scheinbar wichtige Omen können sich als rote Heringe erweisen, die allerdings in okkulten Abenteuern ihre eigene, wichtige Aufgabe erfüllen. Ebenso könnten die okkulten Elemente deiner Geschichte auch nur immer wieder mit einer völlig anderen Haupthandlung in Kontakt kommen und zunächst nur Nebenhandlungen darstellen, die scheinbar nicht miteinander verbunden sind. Je weiter die SC innerhalb der Haupthandlung voranschreiten, desto besser können sie die Muster erkennen, die all ihren Abenteuern zugrunde liegen. Die SC können zum Beispiel entdecken, dass all die geöffneten Gräber, auf die sie während ihrer Reisen gestoßen sind, die Ruhestätten einer Gruppe von Schreibern waren, welche ein Buch mit apokalyptischen Prophezeiungen verfasst haben. Wenn es dann an der Zeit ist, den okkulten Handlungsfaden wieder aufzunehmen, muss der SL den SC nur einen frischen Hinweis liefern, der mit früheren Abenteuern in Bezug steht, um die Charaktere in die Welt des Okkulten zurückzuholen.

Rätsel stückchenweise präsentiert: Es kann schwierig sein, Abenteuer mit Geheimnissen und Ermittlungen zu schreiben, da ein SL nicht immer vorhersehen kann, ob ein Hinweis vielleicht zu offenkundig oder zu seltsam ist, zumal beides die Spieler frustrieren kann. Wenn du das Okkulte häppchenweise in deine Kampagne integrierst, erzeugst du so die Illusion verborgener Kräfte, die im Geheimen vorgehen, selbst wenn weder du noch die Spieler zu Beginn wissen, worum es dabei eigentlich geht. Im Verlauf der Kampagne finden immer mehr Puzzlestücke ihren Platz, enthüllt sich das Rätsel und nimmt eine erkennbare, endliche Form an.

Nur für Eingeweihte: Spielleiter versuchen oft, wichtige Informationen zu verbergen, um Geheimnisse erst im richtigen Moment enthüllen zu müssen. Allerdings finden listige, schlaue SC nur allzu oft einen Weg, diese Informationen frühzeitig zu erlangen und so die sorgfältig geplanten Abenteuer des SL zu stören und die Geschwindigkeit der Kampagne durcheinander zu bringen, indem sie sich zu sehr auf ein paar, ihnen gefällige Hinweise stützen. Derartiges mag manchmal nötig sein, um das Rätsel zu bewahren und die SC zu leiten, allerdings sind Informationen im Rahmen okkulter Abenteuer schneller und häufiger verfügbar – sie präsentieren sich nur anders. Da die wichtigsten dieser Hinweise zuweilen nur schwer zu erkennen sind, können Eingeweihte besser die Spreu vom Weizen trennen und so die Handlung voranbringen, zudem bleibt so die mysteriöse Atmosphäre erhalten.

Falsche Rote Heringe: Rote Heringe sollten nicht immer in Sackgassen führen. Stattdessen können sie als Aufhänger für spätere Abenteuer dienen, nachdem sie bei den SC in Form seltsamer Geschehnisse Unwohlsein erzeugt haben und die Erkenntnis, dass um sie herum bizarre, mystische Dinge geschehen. So könnten die SC als Beispiel während der Jagd auf einen mörderischen Kult von Dämonendienern aufgrund von Fehlinformationen auf eine Geheimgesellschaft mit ungewöhnlichen Initiationsriten stoßen. Hinsichtlich des Kultes ist dies wohl eine Sackgasse, doch vielleicht entdecken die SC, dass sich die Geheimgesellschaft in Wahrheit gefährlichen nekromantischen Riten widmet.

Wachsende SC-Beteiligung: Manchmal kann man die Spieler am besten in eine Kampagne involvieren, indem man sie fragt, was sie (und ihre SC) wollen. Bitte zu Beginn deiner okkulten Kampagne jeden Spieler, sich ein persönliches Geheimnis für seinen Charakter auszudenken – er könnte in jungen Jahren Zeuge ungewöhnlicher Phänomene geworden sein oder etwas Unerklärliches erlebt haben. Ein SC könnte kurze, flashbackartige Erinnerungsfetzen an Besuche von Männern in blutroten Roben und unheimlichen Tiermasken während seiner Kindheit besitzen. Wenn er sodann dieser Erinnerung auf den Grund gehen will, könnte ihn dies finstere Pfade entlangführen – wenn er beispielsweise einen Straßenprediger in der Nachbarstadt erspäht, welcher die zerlumpten Reste einer solchen Robe trägt, und von ihm erfährt, dass er als Kind zu den Kandidaten eines Weltende-Kultes gehört hat. Andere Handlungsaufhänger können das unbekannte Schicksal eines Freundes oder Verwandten sein und die Bedeutung eines seltsamen Denkmales inmitten der Stadt. Die Handlung könnte sich auf einen bestimmten Ort konzentrieren, den ein SC vielleicht immer wieder in seinen Träumen sieht, oder auch den von Geistern heimgesuchten Garten eines von Efeu überwucherten Herrenhauses. Sie könnte mit einem rätselhaften Gegenstand zu tun haben, zum Beispiel einem Medaillon, dass schmerzhaft in den Händen eines Psychometrikers zu zucken beginnt, oder einem uralten Buch, das gewundene, rückwärts verfasste Schriften enthält – die jeden Tag um ein Wort anwachsen...

Manche Aufhänger können in der Kampagne eine wichtige Rolle spielen, während andere sich als eher unwichtiges Beiwerk herausstellen. Dennoch ist jeder Abenteueraufhänger, welcher auf der Neugier, den Bedürfnissen oder Wünschen eines Charakters basiert, ein unbezahlbares Werkzeug, um die Spieler in die Handlung zu involvieren.

Verborgene Reiche

Wenn du eine okkulte Kampagne leitest, dann überlege, ob du einige der NSC, welche mit Informationen handeln, durch unheilige Mächte, Geister, außerweltliche Wesenheiten oder Sterbliche, die mit dem Okkulten in Kontakt stehen, ersetzt. So könntest du ein Medium einbauen, das in seiner windschiefen Hütte am Rand eines nebligen Moores die Geister beschwört. Okkulte Abenteuer betonen die Suche nach verborgenem und obskurem Wissen, das sich dem sterblichen Verstand zu entziehen sucht. Solche Informationen weiterzugeben, obliegt den Geistern und verlorenen Seelen, welche diese so selten genutzten Pfade bereisen.

In der Architektur mancher Gebäude könnten rätselhafte Symbole verborgen sein; vielleicht soll ihre Bauweise auch okkulte Mächte anlocken oder fokussieren. So könnten Abenteurer, die den Grabhügel eines mächtigen Hexenmeisters öffnen, feststellen müssen, dass das okkulte Wesen des Bauwerkes selbst dessen rastlosen Geist gefesselt hat – und er nun frei ist. Der SL sollte natürlich miteinander verbundene Netzwerke aus Intrigen spinnen, welche subtil diese Muster wiedergeben und die SC herausfordern, die losen Fäden der Realität zu ergreifen und alles zu zerlegen, was sie wissen, um die furchtbaren Geheimnisse zu enthüllen, die unter dem Geflecht der Realität verborgen liegen.

In einer Kampagne voll des okkulten Wissens und okkulter Praktiken könnten Geister und Dämonen als wichtige Auftraggeber, häufige Verbündete, falsche Fährten oder Gegner fungieren und die SC mit ihren Intrigen in unterschiedliche Richtungen führen. Sie könnten allesamt tugendhaft oder abstoßend wirken, doch letztendlich *wollen* sie auch alle etwas und sind bereit, die SC als ihre Spielsteine zu nutzen, um ihre Ziele zu erreichen. Ein unkooperativer Engel mag den Charakteren Informationen nur widerwillig zukommen lassen, während ein Teufel, der etwas will, weitaus mitteilsamer sein könnte.

Die Macht und der Preis des Wissens

Die Suche nach Wissen ist ein wichtiger Teil okkulter Abenteuer. Wissen und Macht haben aber auch unweigerlich ihren Preis, selbst wenn die Kosten nicht sofort ersichtlich sein mögen. - Wenn Sterbliche blindlings aktiv werden und Türen zu Mächten öffnen, die sie nicht verstehen, kann es nur zu Katastrophen kommen!

Wenn die Charaktere beginnen, die sie umgebende Welt des Okkulten langsam wahrzunehmen, dann mach dir Gedanken über die schrecklichen Schicksale, die auf sie warten, und die entsetzlichen Opfer, welche sie möglicherweise bringen müssen, während sie immer tiefer ins Okkulte vordringen. Der Preis des Wissens oder der Macht mag zu Beginn gering erscheinen – vielleicht muss ein SC „nur" die Erinnerung an seinen ersten Kuss oder den Geruch des Frühlingsregens aufgeben, doch letztendlich stellen diese Schnipsel der Menschlichkeit einen entsetzlichen Preis dar und könnte das Verlangen oder die Verzweiflung eines Charakters zu seinem Untergang führen.

In den Tiefen der okkulten Unterwelt schachern die Eingeweihten um die wahren Namen von Dämonenfürsten, tauschen untereinander seltene Formeln zur Erschaffung künstlichen Lebens und handeln mit Leichen, welche furchtbare Geheimnisse verbergen. Bei solchen mystischen Geschäften geht es nur selten gerecht zu, werden sie doch von hermetischen Orden und Kulten manipuliert, um fortgetauschtes Wissen wertloser und erlangtes Wissen wertvoller zu machen.

Fremdartige Regeln und auffällige Muster

Das Verhalten der Bewohner des Okkulten unterliegt oft ungewöhnlichen Mustern. Wie bereits erwähnt, manifestieren sich diese Muster häufig in der Architektur, es kann sich aber auch um seltsame Zufälle handeln, welche für okkulte Ermittler von Bedeutung sind, z.B. wenn Leichen in symbolischen Mustern entdeckt werden. Okkulte Kreaturen haben exzentrische Angewohnheiten und die SC könnten diese Verhaltensmuster ausnutzen, um sie anzugehen oder ihre Existenz zu enthüllen – vielleicht auch, indem sie die Stellung der Sterne entdecken, die erforderlich ist, um einen diabolischen Plan auszuführen.

Das Wissen um diese seltsamen Regeln und Muster enthält oft den Schlüssel zum Sieg über einen Gegenspieler. In einem typischen Abenteuer, das sich um Geheimnisse dreht, mag der SL die Methode geheim halten, wie man ein Monster töten kann. Okkultes Wissen dagegen verleiht den Ermittlern ungewöhnliche Gelegenheiten, mehr über ihre Feinde in Erfahrung zu bringen. Vielleicht enthüllen Wahrsagerei oder Phrenologie mehrere Schwachstellen, welche die Charaktere nutzen können – allerdings mag es sein, dass nicht all diese Erkenntnisse auch korrekt sind, und dass in einigen Fällen der Gegner sogar mächtiger wird, wenn auf eine scheinbare Schwachstelle eingeht. Letztendlich muss man wohl den Gegenspieler direkt angehen, dabei könnte der Einsatz des erlangten Wissens eine weitaus gefährlichere Angelegenheit sein, als die SC zu Beginn glauben mögen...

Schicksale schlimmer als der Tod

Der Tod ist endgültig und unberechenbar und für die Lebenden ebenso rätselhaft wie furchterweckend. Charaktere, die daran gewöhnt sind, mit den Geistern zu kommunizieren, wissen jedoch, dass der Tod nicht das Ende darstellt. Tatsächlich könnten auf dem Okkulten bewanderte Charaktere sogar freiwillig die Ätherebene bewandern, um die dort hausenden, körperlosen Geister zu befragen, mit ihnen Konversation zu betreiben und sich unter sie zu mischen. In diesen Kampagnen haben die Charaktere meist eine recht gute Vorstellung davon, welches Schicksal sie erwartet und wie ihre letztendliche Belohnung oder Strafe für ihre zu Lebzeiten begangenen Taten aussieht.

In okkulten Abenteuern, in denen Charaktere ihre Körper verlassen, in Träumen reisen und sich auf die Astralebene projizieren können, mag der Tod des fleischlichen Leibes weitaus weniger von Bedeutung sein. Deshalb sollten die Charaktere wissen, dass es Schicksale gibt, die weitaus furchtbarer sind als der Tod. Dabei mag es sich um einen qualvollen „lebenden" Tod handeln wie die ewige Versklavung und Folter der Seele oder schwächenden Wahnsinn, der einer Kreatur schrittweise den Verstand raubt. Da der Tod in Fantasyrollenspielen entweder das Ende eines Charakters darstellt oder nur eine Unannehmlichkeit ist, ehe er von den Toten zurückgeholt wird, solltest du ihm Möglichkeiten anbieten, mittels seines okkulten Wissens über die Geisterwelt den Fängen des Todes zu entrinnen, zugleich aber auch auf den beachtlichen Preis verweisen, den er dafür mit seinem Körper, seinem Verstand oder seiner Seele erbringen muss.

Esoterische Atmosphäre

Bei okkulten Abenteuern ist das Beiwerk wichtig. Sie sind von einer unheimlichen Atmosphäre abhängig, in welcher man angesichts des Übernatürlichen Anspannung, Schrecken und Verwunderung verspürt. Spielleiter können Werkzeuge und Hilfsmittel bei der Erschaffung der Atmosphäre nutzen, um ihre Spieler besser in den emotionalen Bereich des Abenteuers zu ziehen. Ein von flackernden Kerzen erhellter Raum kann gut mit einer Séance oder einem okkulten Ritual in Verbindung gebracht werden, während eine vorbereitete akustische Bibliothek aus Geräuschen und Stimmen die Welt und die Figuren zum Leben erweckt. Sollten die Charaktere Eingeweihte des Okkulten oder Mentalisten sein oder zum Beispiel Medien und Wahrsager konsultieren, dann könntest du als Hilfsmittel für die Kulisse Wahrsagekarten, Kristalle, Talismane und andere Dinge nutzen, die bei solchen Szenen genutzt werden (siehe auch Seite 30-31 im *Spielleiterhandbuch*). Stelle dich der Herausforderung, deinen Spielern ein paar Mal im Laufe der Kampagne eine Gänsehaut zu verschaffen!

Okkulte Themen

Die folgenden Kampagnenthemen verbinden die Elemente okkulter Abenteuer auf unterschiedliche Weise und sollen Spielleitern als Hilfestellungen und Vorlagen dienen, um in ihren Kampagnen die Türen des Okkulten aufzustoßen.

Die Okkulte Unterwelt

Die Elemente „Verborgene Reiche" und „Fremdartige Regeln und auffällige Muster" erwähnen eine okkulte Unterwelt, die hinter dem Deckmantel des Alltagslebens existiert. Angehörige der okkulten Unterwelt geben sich als gewöhnliche Leute aus, die allen möglichen Gesellschaftsschichten angehören. Abenteuer, die auf dieses Thema zurückgreifen, sind voller Paranoia und Schrecken, da niemand sicher ist und die SC niemandem vertrauen können, während sie finstere Geheimnisse untersuchen.

Allerdings hegt nicht jede Geheimgesellschaft finstere Pläne und gibt es sogar einige, die gegründet wurden, um sich den Machenschaften böser Kulte entgegenzustellen. Möglicherweise

treten die Charaktere im Verlauf eines okkulten Abenteuers sogar einer solchen Gruppierung bei oder könnten als eigene Machtgruppe innerhalb der okkulten Unterwelt anerkannt werden.

Wenn Gegenspieler ihren Zielen näherkommen, erzeugt dies Spannung und ein Gefühl von Dringlichkeit, welches zudem die Charaktere motiviert. Selbst wenn die Charaktere jeden Schachzug ihrer Gegner vorausahnen, kannst du den Eindruck stärken, dass sich durch die ganze Kampagne dunkle Seilschaften erstrecken, indem die Geheimgesellschaften, gegen die die SC vorgehen, kleinere, mit den SC nicht in Verbindung stehende Siege erringen. Vielleicht sind die Charaktere damit beschäftigt, einen Kult davon abzuhalten, die Stadttore in ein Portal zur Hölle zu verwandeln, während ein kleiner Ableger des Kultes anderswo einen mächtigen Teufel als ersten Schritt in einem anderen Teil des großen Gesamtplanes des Kultanführers beschwört.

Du kannst eine allgegenwärtige okkulte Unterwelt auch einführen, indem du die SC direkt triffst – ein ihnen wichtiger NSC stellt sich in diesem Fall als Angehöriger eines Kultes oder einer Geheimgesellschaft heraus, gegen die die SC vorgehen. Denke dir anhand der Szenen, in denen jener NSC bisher in Erscheinung getreten ist, sein Motiv aus und wie er die Ziele seiner Gruppierung dabei voranbringt. Wenn dir dies gut gelingt, werden die Spieler rückblickend seine Motiv klar erkennen, als hättest du seinen Verrat von Anfang an geplant.

Krieg der Geister

Okkulte Elemente wie „Rätsel innerhalb von Rätseln", „Die Macht und der Preis des Wissens" und „Schicksale schlimmer als der Tod" können verbunden ein machtvolles, alles überspannendes Kampagnenthema ergeben, dass sich mit dem Kampf um die Herrschaft zwischen den Welten der Lebenden und der Toten befasst. Die Schleier zwischen den Welten werden zunehmend dünner; Spukerscheinungen, Geister und verlorene Seelen sind etwas Alltägliches in solchen Kampagnen, aber nicht die wahren Gegenspieler – diese Aufgabe obliegt oft mächtigen Externaren mit Legionen an Dienern, welche Seelen für einen profitablen Schwarzmarkt in den Reichen der Finsternis ernten. Geister auf der Suche nach der ewigen Ruhe treten häufig auf und die SC stehen vor der Aufgabe, den Toten dabei zu helfen, ihren Weg ins Jenseits zu finden – oder sie auch auf diesen Weg zu zwingen. Sie vollenden Aufgaben, die eine Seele zu Lebzeiten nicht vollenden konnte, oder legen einen Geist gewaltsam zur Ruhe. Bei solchen Kampagnen steht vieles auf dem Spiel und ist der Tod niemals das Ende.

Vorstoß ins Jenseits

Spielleiter, die sich mit den Elementen „Die Macht und der Preis des Wissens" und „Verborgene Reiche" befassen, werden schließlich den Spielern die Existenz von parallelen Realitäten enthüllen. Statt in fremde Länder vorzustoßen könnten deine okkulten Abenteurer den Blick nach innen richten und sich den seltsamen Reichen der Gedanken, Träume, Geister und der Seele zuwenden. Wenn du zu diesem Thema Abenteuer planst, dann überlege, wie die Charaktere die Realitäten vor ihren Augen auf einer tieferen Ebene ausforschen könnten. Wenn sie z.B. Geheimnisse erkunden, könntest du ihnen ab und an Möglichkeiten eröffnen, die Transitiven Ebenen zu erkunden oder sogar über diese auf die Äußeren Ebenen vorzustoßen, um an Hinweise zu gelangen.

Eine Geistebene (siehe Seite 234) ist in der Regel eine surreale, rätselhafte Landschaft, in welcher die Charaktere ihre Aufgaben erfüllen, indem sie die Geistebene bereisen und den sie kontrollierenden Verstand entweder täuschen oder zufriedenstellen, seine Verteidigungen überwinden, seine Türe öffnen und erfahren, was tief in seinem Inneren vergraben liegt.

Der SL sollte entsprechend vorbereitet sein, Spielszenen durchzuführen, in denen die Charaktere sich in nichtmaterielle Reiche projizieren. Bei Abenteuern dieses Themas könnten die Charaktere die wirre Geistebene eines Wahnsinnigen oder eines Opfers von Besessenheit betreten, sie könnten aber auch in die Geistebene eines Feindes vorstoßen, um verborgenes Wissen zu stehlen oder Einflüsterungen in seinem Unterbewusstsein zu implantieren.

Fürchte und ehre das Unbekannte

Die Elemente „Rätsel innerhalb von Rätseln" und „Verborgene Reiche" betonen das Gefühl außerweltlicher Ehrfurcht, die das Okkulte inspiriert, indem sie die Reaktion der Alltagswelt auf unheimliche Phänomene aufzeigt. In okkulten Abenteuern neigen die gewöhnlichen Leute dazu, unbekannte Umstände, die sich ihrer Kontrolle entziehen, zu fürchten. Gerüchte und Aberglauben nähren diese Furcht zudem und eine verängstigte Bevölkerung kann rasch zu extremen Mitteln wie heiligen Inquisitionen und Hexenjagden greifen, um das Gefühl von Sicherheit zurückzugewinnen, egal wie kurzlebig es sein mag. Als Resultat der allgemeinen Paranoia könnte das Okkulte daher eine für die Charaktere verbotene Kunst sein, deren Ausübung sie geheim halten müssen. Es kann sein, dass sie andere Eingeweihte mittels unauffälliger Zeichen finden und mit ihnen in Geheimsprachen oder über Symbole kommunizieren müssen, während sie einen Schattenkrieg im Namen einer Welt ausfechten, die sie fürchtet und meidet.

In einem anderen Ansatz dieses Themas könnte das gemeine Volk von Leuten oder Wesen, die die okkulten Künste beherrschen, fasziniert sein – und diese Faszination könnte sogar in Verehrung ausarten. Man fragt sie um Rat hinsichtlich der Zukunft oder damit sie ihre übersinnlichen Kräfte nutzen, um zu sehen, was anderen verborgen bleibt. Aus der anderen Seite locken finstere Praktizierer der okkulten Künste oft Lakaien und willige Diener an, die der Dunkelheit mit Freuden dienen, so dass bösartige Kulte voller gefährlicher, skrupelloser Raubtiere in Menschengestalt entstehen, die ihren charismatischen Anführern aufs Wort gehorchen.

Das allgegenwärtige Okkulte

Sollte ein SL eine ausschließlich okkulte Kampagne leiten wollen, wird er wahrscheinlich die meisten oder alle der okkulten Elemente verwenden und mehrere überlappende Themen ausarbeiten, um seine Kampagne auf die dunkleren Reiche zuzusteuern. Es sind keine Veränderungen der Spielmechanismen nötig, damit auch arkane und göttliche Klassen an einer Kampagne teilhaben können, in welcher die Charaktere außergewöhnliche Wesen darstellen, die es wagen, ihre Kräfte auf eine Weise einzusetzen, die das Verständnis der Sterblichen übersteigt. NSC mit übernatürlichen Kräften sollten selten sein oder sich vor der Welt verbergen. Es kann große und mächtige Kirchen geben, die über beachtliche wirtschaftliche und politische Macht verfügen, aber nur ein paar wenige Individuen sind imstande, Wunder zu wirken, und selbst diese könnten trotz ihres außergewöhnlichen Glaubens außerhalb der Doktrin und damit der Gunst der Kirche operieren. Vielleicht gibt es in solchen Kampagnen keine wahren Götter oder kann man ihren Status als göttliche Wesen nicht beweisen. Vielleicht sind die sogenannten Götter in Wahrheit Geister oder andere unergründliche Mächte, die zwischen den Dimensionen existieren. Die Äußeren Ebenen und die dort lebenden Götter könnten alternativ auch eine gemeinsame Manifestation des kollektiven Unterbewusstseins darstellen, die deshalb anderen erscheint, weil sie daran glauben.

OKKULTE ABENTEUERANSÄTZE

Die folgenden Abenteueraufhänger verwenden Elemente und Themen, die integraler Bestandteil okkulter Abenteuer sind:

Das Bildnis des Bösen

Die SC sollen sich mit einer Reihe von Fällen spurlosen Verschwindens in einer großen Stadt beschäftigen. Während ihrer Ermittlungen stolpern sie über Beweise, die auf eine einheimische Adelige hinweisen. Die Beweise sind für die SC überzeu-

gend, werden von den lokalen Gerichten aber nicht zugelassen, so dass die SC schon bald Probleme mit der Beschuldigten bekommen. Die SC wissen nicht, dass ihre Verdächtige im Besitz eines *Seelenbildnisses* (siehe Kapitel 7) ist.

Entdeckung: Während die SC den Hintergrund der Beschuldigten erforschen, erfahren sie, dass sie trotz ihres jugendlichen Aussehens weit über siebzig Jahre alt ist. Weitere Nachforschungen enthüllen, das seine Reihe ihrer Bekannten, Konkurrenten und Familienangehörige in den Jahren nach ihm dreißigsten Geburtstag verschwunden ist. Noch ausführlichere Ermittlungen enthüllen ihre Besessenheit von einem Porträt, welches von ihr Ende Zwanzig angefertigt wurde; manche Besucher beschreiben dieses Porträt als eine Vision seltener und strahlender Schönheit, während andere nur in beunruhigtem Wispern davon reden.

Gegenspieler: Die Beschuldigte wird von einer Söldnerlegion verteidigt, die zu mächtig ist, als dass die SC einen Direktangriff wagen könnten. Das *Seelenbildnis* verhindert, dass Erkenntnismagie ihr wahres Wesen enthüllt, und projiziert das Abbild ihres unschuldigen, jüngeren Selbst. Während die SC sicher sind, dass sie hinter all dem Verschwinden und anderen Verbrechen steckt, wehrt die Adelige alle Beschuldigungen ab, indem sie ihren beachtlichen Reichtum einsetzt und als große Wohltäterin auftritt. Sobald die SC für sie zu einer echten Bedrohung werden, greift die Adelige jene an, die den SC nahestehen, und nutzt dazu diverse Formen der Belästigung und Quälerei. Die SC haben es mit einem Gegner zu tun, der durch den (falschen) Glauben gestärkt wird, für seine Handlungen keine Konsequenzen fürchten zu müssen. Außer die SC können einen Weg finden, die Beschuldigte in einer Situation zu erwischen, in welcher ihr Porträt sie nicht beschützen kann, sind sie schlussendlich gezwungen, das Gesetz in die eigenen Hände zu nehmen.

Weitere Abenteuer: Wird die Beschuldigte besiegt, bewegt sich ihr Abbild in den Hintergrund des *Seelenbildnisses*. Die SC stehen nun vor der Frage, was sie mit dem Artefakt machen sollen. Weniger skrupelbehaftete SC könnten sich entscheiden, das Gemälde zu behalten und sich von einem Maler in das Bildnis hineinmalen zu lassen, nachdem sie erfahren haben, welche Macht das Porträt verleiht. Moralisch stärkere SC könnten das Artefakt zerstören wollen, müssen bald aber erkennen, dass nur der Besitzer eines *Seelenbildnisses* dieses zerstören kann – und dies auf Kosten des Lebens eines anderen.

Der Hünenstein

Jede Generation wandern die Bewohner eines Dorfes im windgepeitschten Moor zu einem einsamen Hünenstein, wo sie sich an den Händen fassen und alte Worte in einer Sprache aufsagen, welche von ihren Vorvätern an sie weitergegeben wurde. Abseits dieses Ortes liegt eine versteckte Lichtung auf einem Hügel mit einem kleinen Steinkreis, ein Stein pro Generation, die das Ritual durchgeführt hat. Unter diesen Steinen liegen die Überreste ihrer Opfergaben vergraben – Menschenknochen.

Entdeckung: Die SC machen unterwegs in dem Dorf Rast. Die Dorfbewohner heißen sie willkommen und geben ihnen zu Ehren ein Festmahl. Sie erklären einen der SC zum „Erntekönig" und einen Dorfbewohner zu seiner symbolischen „Königin". In der Nacht erfolgt sodann ein sehr unbeholfener Versuch, den Ehrengast zu entführen und zum Hünenstein zu verschleppen (sollte dies scheitern, wird stattdessen ein zweiter Dorfbewohner verschleppt). Die Dorfbewohner verlassen ihre Häuser und versammeln sich um den Hünenstein, wo sie Worte in einer vergessenen Sprache singen. Der erwählte König und seine Königin befinden sich scheinbar wohlbehalten in ihrem Kreis. Sollten die SC nicht eingreifen, sind die beiden am nächsten Tag einfach verschwunden und behaupten die Dorfbewohner, nicht zu wissen, wo sie sich aufhalten (und natürlich wollen sie dem auch nicht nachgehen).

Gegenspieler: Ein Mentaler Geist oder an den Hünenstein gebundener abartiger Schrecken manifestiert sich jede Generation und labt sich an den Opfergaben der Dorfbewohner. Dabei erstrahlt der Hünenstein in sanft goldenem Licht und das Land wird im Umkreis mehrerer Kilometer fruchtbar und mit Nährstoffen angereichert. Sollten die SC in der Opfernacht den Hünenstein beobachten, können sie die Kreatur bekämpfen. Falls sie die Menschenopfer retten, nimmt die Kreatur die Jagd auf sie auf.

Weitere Abenteuer: Kreaturen mit übersinnlichen Kräften werden von einer durch den Hünenstein verlaufenden Leylinie angezogen. Folgt man dieser Leylinie, kommt man zu anderen Dörfern mit eigenen Hünensteinen; jene, denen keine Menschenopfer gebracht wurden, sind von vertrocknetem Ödland umgeben, in dem nichts lebt. Von diesen Hünensteinen führen andere Leylinen fort, die ein weltweites Netzwerk bilden. Jede Generation nähren sich die an diese Hünensteine gebundenen Kreaturen und werden immer mächtiger. Wie können die SC das gewöhnliche Volk von diesen rätselhaften Schrecken befreien?

Der Orden

Nach einer Reihe von Naturkatastrophen oder einer furchtbaren Epidemie wendet sich die verzweifelte Bevölkerung einer fanatischen Fraktion einer ansonsten respektablen Kirche zu. Da die Zeloten nun Zugriff auf große Ressourcen haben, versprechen sie, den Fluch aufzuheben, indem sie den Göttern gefällig sind mittels Bestrafung der Ketzer und Bösewichte.

Entdeckung: „Hexenjäger" leiten eine Inquisition ein und verhaften jeden, der sich mit Magie oder dem Übernatürlichen befasst, Kleriker anderer Religionen eingeschlossen. Die SC kommen ins Spiel, wenn die Hexenjäger sie oder ihre Verbündeten verhaften wollen oder der Orden Familienangehörige oder enge Freunde einfängt.

Gegenspieler: Nach außen hin scheint das Oberhaupt des Ordens, der Sucher der Wahrheit, der wohl rationalste und bußfertigste unter den Mitgliedern zu sein. In Wahrheit ist er ein mentalmagisch begabter Tyrann, der seine Fähigkeiten nutzt, um Gedanken zu lesen und Gegner des Ordens bloßzustellen. Binnen kurzer Zeit wird die Splittergruppe zu einem mächtigen Kult, da der Sucher der Wahrheit die Hexenjäger darin ausbildet, Gedanken zu lesen und die Zukunft vorherzusagen. Die SC können versuchen, ihre Verbündeten vor dem Orden zu retten, oder sie können versuchen, den Sucher der Wahrheit zu entlarven.

Weitere Abenteuer: Wie reagiert die Kirche darauf, dass der Kult des Suchers der Wahrheit an Macht gewinnt? Wie viele Städte und Dörfer hat der Kult bereits infiltriert und wie schnell wächst er? Haben die Kultanhänger die tragischen Ereignisse verursacht, die zu ihrem Machtgewinn geführt haben? Gibt es einen anderen Angehörigen des Kultes, der die Führung übernimmt, falls die SC den Sucher der Wahrheit aufhalten können?

Die Geistesfalle

Die SC haben während ihrer Taten beachtliche Erfolge, nur ist nicht alles so, wie es scheint.

Entdeckung: Nach Abschluss eines Abenteuers feiern die SC ihren Erfolg. Dabei treffen sie eine Frau, die sehr begeistert darüber ist, was sie geschafft haben, und sie in ihre Villa einlädt. Dort bietet sie ihnen bequeme Betten, gutes Essen und Getränke und die Nutzung ihres Heimes an. Sie erklärt, die SC könnten so lange bleiben wie sie wollen, wenn sie ihr einen kleinen Gefallen erweisen.

Gegenspieler: Die Frau ist in Wahrheit das Bewusstsein eines uralten Wesens, welches auf einer sehr lebensechten Geistebene eingesperrt ist. Es hat schon vor langer Zeit alle Fluchtversuche aufgegeben und möchte nun nur noch Gesellschaft. Während ihres letzten Abenteuers wurden die SC ohne ihr Wissen in dieselbe Geistebene hineingezogen. Das Bewusstsein erschafft alles, was die SC möchten und webt eine recht überzeugende Wirklichkeit, die auf den ersten Blick nicht von der Realität zu unterscheiden ist. Die Charaktere werden aber schließlich feststellen, dass ihnen Reichtum und Ruhm doch etwas zu einfach in den Schoß fallen, und erkennen, dass sie einen Weg aus der Geistebene hinaus finden müssen.

Weitere Abenteuer: Möglicherweise beschließen die SC, die Geistebene zu zerstören. Hierzu müssen sie vielleicht in die Dimension der Träume reisen. Und vielleicht befreien sie dabei sogar das uralte Bewusstsein. Es könnte noch weitere gefangene Kreaturen in der Geistebene geben, deren Befreiung den SC künftige Kontakte oder Gegenspieler verschaffen könnte.

Die Rache des Golems

Vor Jahren hatte man versucht, die Armen und Obdachlosen aus den Elendsvierteln der Stadt mit Gewalt zu vertreiben oder am besten gleich auszulöschen, allerdings kam eine rätselhafte Kreatur ihnen zu Hilfe und rettete sie. Heute, eine Generation später, liegen die Leichen städtischer Beamten zerschmettert in den Straßen des Elendsviertels.

Entdeckung: Die SC werden gebeten, den Morden nachzugehen. Sie stellen fest, dass die Leichen auf eine Weise brutal zerquetscht und entstellt wurden, wie es einem Sterblichen kaum möglich ist. Die Einheimischen verdächtigen einen stumpfsinnigen Kraftprotz von einer reisenden Freakshow, doch der wahre Schuldige ist ein gefährlicher Lehmgolem, der einst als Beschützer geschaffen wurde.

Gegenspieler: Die Geheimgesellschaft, welche schon ein Mal die Armenviertel ausräuchern wollte, plant einen zweiten Versuch. Dabei kamen ihre Angehörigen zu der Ansicht, dass es wahrhaft poetisch wäre, wenn derselbe Beschützer, der damals die Säuberungsaktion vereitelt hatte, nun zum Auslöser der neuen würde. Der Sohn des damaligen Planers der Säuberungsaktion wirkte *Konstrukt erwecken** auf den alten Beschützer, dessen Erschaffer zwischenzeitlich an Altersschwäche gestorben war, und überzeugte den Golem, dass er sein Vater sei. Dann entsandte er ihn, Beamte und Angehörige der Behörden zu ermorden, damit sich im Volk Zorn gegen die Bewohner des Elendsviertels aufbaut. Der junge Adelige plant alsdann, den Golem zu verraten und letztendlich als der große Held dazustehen, der den Mörder aufgehalten hat, während er die zweite große Säuberung anführt.

Weitere Abenteuer: Selbst wenn die SC den Golem besiegen, können sie die neue Säuberungsaktion nur vereiteln, wenn sie auch die wahren Pläne der Geheimgesellschaft aufdecken. Können die SC jene retten, die sich nicht selbst beschützen können? Wenn sie den Golem von der Wahrheit überzeugen können, könnte ihnen dies einen mächtigen Verbündeten einbringen, doch wenn sie ihn zerstören, mag es sein, dass sie die Aufzeichnungen seines Erbauers finden und sich selbst die okkulten Rituale lehren müssen, die er verwendet hat, um einen neuen Golem zu schaffen, mit dessen Hilfe sie die finsteren Machenschaften des Kultes aufhalten.

Festmahl der Seelen

Mit alarmierender Häufigkeit werden im Morgengrauen mehrere brutal abgeschlachtete Mordopfer der Nacht gefunden. Dabei ist es nicht möglich, mittels Séancen oder ähnlichem mit den Seelen der Opfer in Kontakt zu treten. Jemand oder etwas fängt die Seelen der Verstorbenen ab, ehe diese ihren Bestimmungsort im Jenseits erreichen!

Entdeckung: Die SC stoßen auf zwei konkurrierende Séancekreise, welche die Morde und das Schicksal der Seelen der Opfer aufklären wollen. Beide Gruppen handeln aber aus zwielichtigen Ambitionen und ihr Wettstreit droht, die Gemeinschaft auseinander zu reißen. Die SC betreten diese chaotische Szenerie, während die Familien der Opfer von Verzweiflung ergriffen werden – die Hinterbliebenen wünschen sich nur die tröstende Gewissheit, dass die Seelen ihrer Verwandten die letzte Ruhe gefunden haben.

Gegenspieler: Die Séancekreise hatten zu Beginn gute Absichten, doch einer ist die ahnungslose Spielfigur einer Nachtvettel, die hinter dieser Fassade ihre finsteren Pläne verfolgt. Die Nachtvettel hat die örtliche Diebesgilde in ihre Dienste gezwungen, indem sie deren Anführer mittels ihrer Fähigkeit Träume heimsuchen als Geisel genommen hat. Die Gilde ermordet nun Unschuldige, deren Seelen die Nachtvettel an ihren Herzstein bindet. Zudem zwingt sie einen talentierten Spiritisten im Dienst des anderen Séancekreises, sein Phantom anstelle der eigentlich herbeigerufenen Geister agieren und so falsche Spuren auslegen zu lassen, um die Bemühungen derjenigen zu sabotieren, die der

Aufklärung des Geheimnisses zu nahe kommen. Die SC müssen die Wahrheit aufdecken, indem sie entweder den betrügerischen Spiritisten entlarven oder die Diebesgilde infiltrieren, um herauszufinden, wer hinter den Morden steckt. Letztendlich müssen sie den Herzstein der Vettel zerschmettern und den Seelen der Toten die letzte Ruhe verschaffen.

Weitere Abenteuer: Wird der Herzstein der Vettel zerstört, befreit dies die darin gebundenen Seelen. Doch hatte die Vettel noch eine tiefergehende Motivation als das reine Sammeln von Seelen, um sie auf den bösen Ebenen zu verkaufen? Vielleicht befreien die SC mit den unschuldigen Seelen auch den Geist eines mächtigen, verdorbenen Wesens, den die Vettel eingefangen hatte, und der nun die Stadt mit finsterer Zwietracht bedroht. Zu welchem Preis mögen die SC der Gemeinschaft vorläufigen Frieden gebracht haben und was mag die Zukunft bringen?

Tote Teufelchen

Gerüchte über in der Stadt zum Verkauf stehende Kadaver seltsamer Kreaturen werden bestätigt, wenn zwei tote Imps auf dem örtlichen Marktplatz zur Schau gestellt werden. Wo kommen sie her und warum sind sie hier?

Entdeckung: Die Charaktere bemerken die aufkommende Furcht und Aufregung, als die Leichen zweier Imps auf einem lokalen Markt zum Verkauf ausgeschrieben werden. Schon bald wird offenbart, dass ein örtlicher Lumpensammler mit schwachen Kenntnissen des Okkulten die Leichen beschafft hat. Er fand sie hinter einem alten Logengebäude einer nicht mehr existierenden Bruderschaft. Schon bald werden die nächsten beiden toten Imps gefunden und dann weitere Paare. Was könnte der Grund ihres Erscheinens sein und wer tötet immer zwei Imps gleichzeitig?

Gegenspieler: Die Imps sind die Boten eines mächtigen Teufels, der einst mit der mittlerweile aufgelösten Bruderschaft im Bunde gewesen ist. Vor einiger Zeit hat sich ein Hexenmeister in der alten Loge niedergelassen und seitdem tauchen die Imps bei ihm auf, um ihn mit den Angeboten ihres Meisters in Versuchung zu führen und dessen (eigentlich an die Bruderschaft gerichteten) Forderungen zu übermitteln. Der Hexenmeister jedoch tötet den jeden Tag erscheinenden Besuch und entsorgt die Leichen. Der Meister der Imps ist äußerst erzürnt, dass der Zauberkundige seine jeden Tag aufs Neue vorgebrachten Wünsche derart brutal ignoriert. Es dürfte nicht mehr lange dauern, bis noch andere Mächte auf den Plan treten, die weit außerhalb der Liga des Hexenmeisters sind, um Rache zu üben. Können die SC dem Hexenmeister zu Hilfe eilen oder ist es bereits zu spät?

Weitere Abenteuer: Die SC könnten in dem Hexenmeister einen neuen Verbündeten erlangen oder einen mächtigen Gegner, sollte er schlussendlich doch noch mit dem Teufel einen Pakt eingehen. Weißt der Lumpensammler mehr, als er zugibt? Welche dunklen Geheimnisse verbirgt die Loge, hinter denen der Teufel vielleicht her ist?

Verlorene Seelen

Wenn ein weiser und wohlwollender Herrscher plötzlich auf rätselhafte Weise das Bewusstsein verliert und zunehmend schwächer wird, kommt es zu Unruhen im Land, da mehrere Gruppierungen nach der Macht streben.

Entdeckung: Der Kanzler des Herrschers, ein fähiger Spiritist, wendet sich verzweifelt an die SC. Die SC müssen eine gefährliche mentale Reise auf die Ätherebene, in die Dimension der Träume oder in beide Ebenen unternehmen, um den verlorenen Verstand oder die Seele des Herrschers zu finden und zurückzubringen, ehe sein Körper stirbt und das Land im Zwist versinkt. Sollten die SC während ihrer Reise zu Tode kommen, erleiden ihre Körper dasselbe Schicksal wie der Herrscher.

Gegenspieler: Der Herrscher verspürt kein Verlangen auf die Materielle Ebene zum Elend des Lebens zurückzukehren und sabotiert die SC, wo er kann. Auf der Ätherebene führt er in Begleitung der Geister treuer Ritter eine Prozession zum Himmel an, welche die ätherischen Versionen von drei ihm wichtigen Orten besucht. Sollten die Charaktere zur Dimension der Träume reisen, handelt es sich bei diesen Orten um idealisierte Erinnerungen statt um ätherische Spukerscheinungen. Egal wohin die SC reisen, der Herrscher widersetzt sich ihnen. Die Charaktere müssen den wahren Grund für die Trauer des Herrschers in Erfahrung bringen und seinen Verstand oder seine Seele davon überzeugen, in seinen Körper zurückzukehren. Dabei könnte es zu Kämpfen mit den Streitern des Herrschers kommen, welche die SC aufhalten wollen.

Weitere Abenteuer: Sollte das Koma des Herrschers durch die dunklen Künste herbeigeführt worden oder das Resultat eines Mordanschlages sein, lauert der wahre Schuldige vielleicht im Hinterhalt auf die Charaktere, während diese jene fremdartigen Reiche bereisen. Unterwegs stoßen sie auf die Prozessionen anderer Herrscher unterwegs zum Himmel oder zur Hölle – besteht eine Verbindung?

Okkulte Orte

Im Rahmen okkulter Abenteuer können Örtlichkeiten lebende Dinge sein und als aktive Beteiligte bei übernatürlichen Geschichten dienen.

Lokale Schutzgeister

Lokale Schutzgeister, auch als genii loci, Familien- oder Hausgeister bezeichnet, entstehen, wenn überschüssige mentale Energie mit mächtigen positiven emotionalen Resonanzen gesättigt wird. Meist passiert dies an Orten, die mit Wundern, wohlwollenden Schutzgeistern oder Gottheiten guter Gesinnung in Verbindung stehen. Lokale Schutzgeister füllen einen bestimmten Bereich aus; ihre übersinnliche Energie verstärkt dort erfahrene positive Gefühle und erschafft ein Gefühl von Frieden und Schutz. Ein Lokaler Schutzgeist manifestiert zudem eine einzigartige, zeremonielle Macht, die spezifisch mit der emotionalen Energie verbunden ist, die ihn hervorgebracht hat. Von sehr seltenen Umständen abgesehen, fasst ein Bereich maximal einen Lokalen Schutzgeist.

Regeln zu Lokalen Schutzgeistern

Durch die von ihm ausgehenden Gefühle von Frieden und schützender Wärme liegt die Präsenz eines Lokalen Schutzgeistes für jeden in seinem Wirkungsbereich auf der Hand. Ein Lokaler Schutzgeist besitzt stets eine gute Gesinnung und die Aura eines guten Externaren hinsichtlich *Gutes entdecken* und ähnlichen Zaubern. Ein Lokaler Schutzgeist kann einen Wirkungsbereich von maximal 1,50 m x HG des Schutzgeistes ausfüllen, ist meist aber auf die Größe und Form des Gebietes beschränkt, in dem er entstanden ist.

Permanente Effekte: Ein Lokaler Schutzgeist erzeugt wenigstens einen der drei folgenden dauerhaften Effekte innerhalb des von bewohnten Bereiches. Er kann über einen zusätzlichen anhaltenden permanenten Effekt verfügen; jeder Effekt jenseits des ersten erhöht seinen HG um 1.

Beschützend: Der Wirkungsbereich des Lokalen Schutzgeistes wird von dem Effekt *Schutzkreis gegen Böses* beschützt.

Geweiht: Eine untote Kreatur erleidet innerhalb des Wirkungsbereiches eines Lokalen Schutzgeistes einen Malus von -1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe.

Positiv energiegeladen: Der SG, um innerhalb des Wirkungsbereiches des Schutzgeistes positiver Energie zu widerstehen, erhält einen Heiligen Bonus von +4, während der SG von Rettungswürfen gegen negative Energie um 4 gesenkt wird. Dieser Effekt ist von Zauberresistenz nicht betroffen.

Neben seinem permanenten Effekt verfügt jeder Lokale Schutzgeist über einen zeremoniellen Effekt, den eine andere Kreatur mittels einer bestimmten Zeremonie aktivieren kann. Das Wissen um die passende Zeremonie zum Aktivieren des zeremoniellen Effektes eines Lokalen Schutzgeistes ist selten und kann eine Belohnung für sich darstellen; der SL kann einer Kreatur allerdings auch gestatten, einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Religion) gegen SG 20 + HG des Geistes abzulegen, um Hinweise oder sogar alle Details hinsichtlich der Zeremonie zu erlangen. Die Zeremonie erfordert, dass der Ausführende alle in den Spielwerten des Lokalen Schutzgeistes aufgeführten Fertigkeitswürfe ablegt. Wenn die Zeremonie erfolgreich ausgeführt wird, manifestiert der Lokale Schutzgeist sofort seinen Effekt.

Art der Manifestation: Jeder zeremonielle Effekt einen Lokalen Schutzgeistes gehört einer folgenden Arten von Manifestation an:

Ein Ziel: Der Effekt wirkt nur auf den Durchführenden.

Mehrere Ziele: Der Effekt wirkt auf alle Kreaturen im Wirkungsbereich des Lokalen Schutzgeistes oder ist möglicherweise für andere Kreaturen als den Durchführenden nützlicher (beispielsweise etwas zu erschaffen, das von jedem benutzt werden kann, wäre eine Manifestation dieses Typs).

Segen: Der Effekt wirkt auf alle Kreaturen im Wirkungsbereich des Lokalen Schutzgeistes und gestattet betroffenen Charakteren, den Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden als Augenblickliche Aktion zu nutzen. Eine Kreatur kann stets immer nur von einem Segen eines Lokalen Schutzgeistes profitieren.

Nachdem ein Lokaler Schutzgeist seinen zeremoniellen Effekt manifestiert hat oder die Zeremonie gescheitert ist, kann der Geist den Effekt für die nächsten 24 Stunden nicht erneut manifestieren.

Tabelle 6-1: HG-Modifikatoren für Lokale Schutzgeister

Merkmal	HG-Modifikator
Die Zeremonie erfordert mehr als 1 Fertigkeitswurf	+1 pro weiteren Fertigkeitswurf
Permanente Effekte	+1 pro weiteren permanenten Effekt
Ein Ziel	-1
Mehrere Ziele	0
Segen	+1
Schwer zu heilen[1]	-1
Empfänglich für Verderbnis[2]	-1

[1] **Lokale Schutzgeister, welche schwer zu heilen sind, erhalten durch Effekte, die Trefferpunkte wiederherstellen, nur die Hälfte der Trefferpunkte zurück.**

[2] **Für Verderbnis empfängliche Lokale Schutzgeister verlieren durch verderbnisbringende Handlungen die doppelte Menge an Trefferpunkten.**

VERDERBNIS

Lokale Schutzgeister können nicht auf gewöhnliche Weise geschädigt werden, sind aber für Verderbnis empfänglich, so bestimmte Handlungen in ihren Wirkungsbereichen erfolgen. Jeder Lokale Schutzgeister verfügt über Trefferpunkt in Höhe seines doppelten HG, mit denen er Verderbnis widersteht. Besonders finstere Taten reduzieren die Trefferpunkte eines Lokalen Schutzgeistes und bringen ihn der Verderbnis näher, während bestimmte gute Taten ihm Trefferpunkte zurückgeben und ihn vor Verderbnis schützen.

Handlung	Effekt
Eine gewalttätige Handlung begehen	-1 TP
Einen Mord begehen (Minimum 1 TP)	-1 TP pro 3 TW des Opfers
Tote beleben wirken	-1 TP pro erschaffenem Untoten
Untote erschaffen oder *Mächtige Untote erschaffen* wirken	-1 TP pro Grad des Zaubers
Einen bösen Externaren herbeizaubern	-1 TP pro herbeigezaubertem bösem Externaren
Ort entweihen wirken	-2 TP
Entweihen wirken	-4 TP
Erfolgreich die Zeremonie des Lokalen Schutzgeistes durchführen	+2 TP (maximal 1 Mal/Tag)
Ort Weihen wirken	+2 TP (maximal 1 Mal/Tag)
Weihen wirken	+4 TP

Wird ein Lokaler Schutzgeister auf 0 TP reduziert, wird er verdorben und verhält sich fürderhin wie eine Spukerscheinung (*Spielleiterhandbuch*, S. 244) desselben HG; er verliert seine permanenten Schutzgeist-Effekte. Seine Effekte manifestieren sich stattdessen als geistesbeeinflussende Furchteffekte; diese neuen Effekte sollten einen ähnlichen Machtgrad wie der zeremonielle Effekt des Lokalen Schutzgeistes besitzen. Ein verdorbener Lokaler Schutzgeist besitzt die Aura eines bösen Externaren hinsichtlich *Böses entdecken* und ähnlicher Effekte. Im Gegensatz zu einer Spukerscheinung kann ein Lokaler Schutzgeist nicht mittels *Vor Untoten verstecken* getäuscht werden, er kann aber andere Modifikatoren von Spukerscheinungen erhalten, sofern sein HG unverändert bleibt. Die Spukerscheinung besitzt dieselbe Anzahl an Trefferpunkten wie der Lokale Schutzgeist als Maximum besaß; diese TP werden separat von denen des Lokalen Schutzgeistes nachgehalten (letztere verbleiben bei 0 TP, bis der Lokale Schutzgeist von der Verderbnis gereinigt wurde).

Verderbte Lokale Schutzgeister können neutralisiert oder zerstört werden wie Spukerscheinungen. Ein verderbter Lokaler Schutzgeist in im neutralisierten Zustand inaktiv; Charaktere können dann Effekte nutzen, die ihm Trefferpunkte zurückgeben, um ihn zu reinigen (siehe Tabelle).

Handlungen, welche die Trefferpunkte des Lokalen Schutzgeistes wiederherstellen, wirken sich nicht auf die TP der Spukerscheinung aus. Sollte es gelingen, die Gesamt-TP des Lokalen Schutzgeistes wiederherzustellen, wird er von seiner Verderbnis befreit und erlangt seine frühere Position als Beschützer zurück. Solche Handlungen wirken sich nicht auf die TP der Spukerscheinung aus. Die Reinigung könnte im Rahmen mehrerer Begegnungen mit dem verderbten Geist erfolgen; bis zur Reinigung setzt sich die Spukerscheinung zurück.

Regelelemente eines Lokalen Schutzgeistes

Lokale Schutzgeister werden im folgenden Format vorgestellt:

Name des Lokalen Schutzgeistes: Dem Namen des Lokalen Schutzgeistes folgt sein HG.

EP: Diese Menge an EP erhalten die SC als Belohnung, wenn sie die verdorbene Form des Lokalen Schutzgeistes überleben. Die EP orientiert sich als HG des Geistes. Ein SL kann diese EP auch Charakteren zukommen lassen, die bei der Verfolgung ihrer Ziele einen Lokalen Schutzgeister vorsätzlich verderben.

Gesinnung, Permanente Effekte, Art der Manifestation und Wirkungsbereich: Dieser Eintrag nennt die Gesinnung des Lokalen Schutzgeistes, seine permanenten Effekte und die Art seiner Manifestation, sowie die Größe des von ihm erfüllten Bereiches (bis zu 1,50 m pro Zauberstufe).

Zauberstufe: Dies ist die effektive Zauberstufe des Lokalen Schutzgeistes hinsichtlich *Magie bannen* gegen seine andau-

ernden Effekte und zum Bestimmen der Stärke der von ihm erzeugten Zaubereffekte.

TP: Dies sind die effektiven Trefferpunkte des Lokalen Schutzgeistes, um Verderbnis zu widerstehen. Die Maximal-TP eines Lokalen Schutzgeistes entsprechen dem Doppelten seines HG.

Schwäche: Hier werden die Schwächen genannt, die der Lokale Schutzgeister besitzt, z.B. Schwer zu heilen oder Empfänglich für Verderbnis.

Zeremonie: Dies sind die Fertigkeitswürfe, welche ausgeführt werden müssen, damit der Lokale Schutzgeist seinen zeremoniellen Effekt manifestiert.

Effekt: Dieser Eintrag beschreibt den zeremoniellen Effekt des Lokalen Schutzgeistes und wie sich der Geist manifestiert.

Verderbniseffekt: Dieser Eintrag beschreibt, was mit den Effekten des Lokalen Schutzgeistes passiert, wenn dieser verderbt wird.

Erschaffen eines Lokalen Schutzgeistes

Befolge diese Schritte, um einen Lokalen Schutzgeist zu erschaffen:

Schritt 1 — Grund-HG: Der Grund-HG eines Lokalen Schutzgeistes ist 1 + Grad des Spruches, den er duplizieren möchte.

Schritt 2 — Tatsächlicher HG: Wähle die Elemente, die dein Lokaler Schutzgeist besitzen soll, und addiere die Modifikatoren auf seinen endgültigen HG (siehe Tabelle 6-1).

Schritt 3 — Zauberstufe: Die ZS eines Lokalen Schutzgeistes entspricht seinem HG.

Schritt 4 — Trefferpunkte: Die TP eines Lokalen Schutzgeistes entsprechen seinem doppelten HG.

Schritt 5 — Zeremonien-SG: Der SG von Fertigkeitswürfen zum Aktivieren des zeremoniellen Effektes ist 20 + HG des Lokalen Schutzgeistes.

Schritt 6 — Rettungswurf-SG: Sollte der zeremonielle Effekt eines Lokalen Schutzgeistes einen Rettungswurf gestatten, um dem Effekt zu widerstehen oder zu entgehen, ist der SG des Rettungswurfes 10 + Zaubergrad + Mindestattributsmodifikator, der zum Wirken eines Zaubers dieses Grades benötigt wird. Der zeremonielle Effekt ist in der Regel harmlos, so dass ein Rettungswurf nur anfällt, wenn eine Kreatur ihm freiwillig widerstehen oder entgehen will.

Schritt 7 — Verderbniseffekt, Angriff und Rettungswurf-SG: Ein verderbter Lokaler Schutzgeist manifest sich als geistesbeeinflussender Furchteffekt desselben Zaubergrades wie sein einmaliger Effekt. Der Angriffsbonus eines verderbten Lokalen Schutzgeistes entspricht in der Regel seinem HG, sofern er benötigt wird.

GEISTERKRIEGER HG 5

EP 1.600

RG Lokaler Schutzgeist (1,50 m Radius um den Schrein), geweiht, Segen

Zauberstufe 5

TP 10; **Zeremonie** Auftreten (Redekunst) SG 25, Diplomatie SG 25

Effekt Wird die Zeremonie mit Pomp und Energie ausgeführt, erhebt sich eine Gruppe von Geistergestalten in uralten Rüstungen, die vor allen Kreaturen im Wirkungsbereich niederknien und ihre Waffe präsentieren; sie verleiht als Segen *Waffengesinnung* (jeder Empfänger kann nur Gut oder Rechtschaffen wählen).

Verderbniseffekt *Waffengesinnung* wird zu *Zerbersten* (SG 13).

RUF DES HELDEN HG 4

EP 1.200

CG Lokaler Schutzgeist (4,50 m-Radius um die Statue des Helden), Ein Ziel, Positiv energiegeladen

Zauberstufe 4

TP 8; **Zeremonie** Auftreten (Redekunst) SG 24, Wissen (Geschichte) SG 24

Effekt Der Durchführende beschwört den tapferen Helden aus ferner Vergangenheit, ruft seine großen Taten ins Gedächtnis eventueller Zuhörer und erbittet die Stärke des Helden für die Ausführung seiner eigenen Queste. Wird die Zeremonie erfolgreich durchgeführt, scheint die Statue des Helden zum Salut ihr Schwert zu heben, während der Durchführende die Effekte von *Heldenmut* erlangt.

Verderbniseffekt *Heldenmut* wird zu *Erschrecken* (SG 13).

WOHLWOLLENDER PRIESTER HG 5

EP 1,600

NG Lokaler Schutzgeist (Raum mit 3 m x 3 m Grundfläche), Beschützend, Mehrere Ziele

Zauberstufe 5

TP 10; **Zeremonie** Überlebenskunst SG 25, Wissen (Religion) SG 25

Effekt Wenn der Durchführende ein angemessenes Opfer aus Zweigen und Beeren erbringt, manifestiert sich der Lokale Schutzgeist als geisterhafter, wohlbeleibter Mann in Priesterkleidung, der Tabletts mit Essen trägt. Diese bietet er dem Durchführenden und seinen Verbündeten an (wie *Nahrung und Wasser erschaffen*).

Verderbniseffekt *Nahrung und Wasser erschaffen* wird zu *Ansteckung* (SG 14).

NEUE REGELN FÜR SPUKERSCHEINUNGEN

Das *Spielleiterhandbuch* enthält die Regeln zur Erschaffung von Spukerscheinungen. Spukerscheinungen können zwar komplexe Gegenspieler sein, sie sind aber auch vielseitige Werkzeuge, um das Drama und die Atmosphäre okkulter Kampagnen darzustellen. Dieser Abschnitt enthält neue Regeln für Spukerscheinungen und genauere Auslegungen früherer Regeln:

Heiliges Wasser

Spukerscheinungen erleiden normalerweise nur durch positive Energie Schaden, allerdings kann auch Weihwasser gegen sie eingesetzt werden. Eine Flasche (0,5 l) voll Heiligen Wassers, die eine Spukerscheinung als Waffe mit Flächenschaden trifft, verursacht im Falle eines direkten Treffers 2W4 Schadenspunkte bei der Spukerscheinung und 1 Schadenspunkt bei Spukerscheinungen innerhalb von 1,50 m Radius vom Aufschlagspunkt.

An Gegenstände gebundene und von anderen besitzergreifende Spukerscheinungen

Manche Spukerscheinungen sind an bestimmte Gegenstände oder Kreaturen gebunden. Solche Spukerscheinungen erleiden normalen Schaden durch positive Energie und folgen den normalen Regeln hinsichtlich des Rücksetzens für Spukerscheinungen ihrer Art. *Böses bannen* kann eine heimsuchende Präsenz hinauswerfen, sofern der Zauber schnell gewirkt wird: Dem Zauberkundigen muss ein Wurf auf die Zauberstufe ge-

gen SG 10 + HG der Spukerscheinung +1 pro Monat gelingen, den die Kreatur oder der Gegenstand bereits besessen sind.

Gebundene Spukerscheinungen nehmen bei ihrer Erschaffung von Gegenständen Besitz; sie erlangen Mobilität, müssen im Gegenzug ihre tragischen Schicksale aber an leichter zu zerstörende, körperliche Gegenstände binden. Diese Spukerscheinungen manifestieren sich spontan bei Szenen voller Schrecken, da die mentalen Rückstände tragischer Ereignisse in Gegenstände sickern, die mit den Ereignissen verbunden sind. Eine Spukerscheinung, welche einmal an einen Gegenstand gebunden ist, folgt allen normalen Regeln für Spukerscheinungen, allerdings ist das Zentrum ihrer Effekte der von ihr heimgesuchte Gegenstand. Manche Effekte besitzen möglicherweise besondere Auslöser basierend auf der Natur des Gegenstandes, z.B. dass ein heimgesuchtes Instrument dazu gespielt oder eine Waffe genutzt werden muss. Die Anwesenheit des Spuks erhöht den SG für Gegenstand zerschmettern bei dem von ihm besessenen Gegenstand um 5 und verdoppelt Härte und Trefferpunkte des Gegenstandes.

Böswillige Geister können Kreaturen ähnlich wie Gegenstände heimsuchen und ihnen auf Schritt und Tritt folgen und dann für seltsame Geschehnisse und poltergeistartige Aktivitäten rund um ihre Opfer sorgen. Dies geschieht aus Rache für eingebildete Einmischung oder die Beteiligung an den tragischen Geschehnissen, welche die Spukerscheinung erschaffen haben. Manchmal scheint es zunächst, dass solche Spukerscheinungen ihren Wirten gegenüber wohlwollend sind, doch letztendlich streben alle die Vernichtung ihrer Wirte an. Von solchen Spukerscheinungen besessene Individuen müssen stets eine Standard-Aktion nutzen, um Gegenstände hervorzuholen, außer die Handlung dauert ohnehin länger. Ferner landet jeder Gegenstand, den der Wirt fallenlässt, 3 m von ihm entfernt in einer zufällig bestimmten Richtung. Ein besitzergreifender Spuk nutzt alle normalen Regeln für Spukerscheinungen; das Zentrum seiner Effekte ist das von ihm heimgesuchte Opfer, welches selbst einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen die Effekte der Spukerscheinung erleidet. Ein solches Opfer kann nach Maßgabe des SL quälende Träume erleiden, die jeden Tag 1 Punkt Attributsentzug bei einem zur Spukerscheinung passenden Attribut verursachen.

Angekettete Spukerscheinungen

Manche Spukerscheinungen sind in ihrem Wesen mit körperlosen Untoten verbunden (meist handelt es sich dabei um Geister) und manifestieren sich als Präsentation des zerrissenen Verstandes der mit ihnen assoziierten Kreaturen. Angekettete Spukerscheinungen können nur zerstört werden, indem man die mit ihnen verbundenen Wesenheiten zur letzten Ruhe legt. Man kann sie einsetzen, um die tragische Geschichte eines Geistes

Näheres zu Spukerscheinungen

Wenn Charaktere sich außerhalb der Reichweite einer Spukerscheinung befinden oder gegen ihre geistesbeeinflussenden, furchtbasierenden Effekt immun sind, kann dies zu Problemen bei der Erzählung der Geschichte führen. Diese SC sind oft nicht imstande, die Handlungselemente des Spuks zu erleben, und können daher auch Verbündeten nicht beistehen, welche von einer heimsuchenden Präsenz geplagt werden. Zum Glück sind die Sekundäreffekte einer Spukerscheinung nicht so strikt geregelt; sie sollten die Primäreffekte so widerspiegeln, dass alle SC Zeugen des Geschehens werden können. Wenn Geisterhaftes-Ungeziefer-Spuk (siehe Seite 231) sollte sich optisch immer noch als sichtbares, geisterhaftes Phantom eines huschenden Schwarmes aus Skelettratten manifestieren, selbst wenn die Beobachter sich außerhalb des Wirkungsbereiches befinden oder von den Primäreffekten aus anderen Gründen nicht betroffen werden. Auf diese Weise können nicht nur alle SC anhand der Sekundäreffekte vorhandene Hinweise besser interpretieren, es wird auch besser möglich, von den Primäreffekten betroffene SC zu erkennen und ihnen zu helfen.

Aber auch Spukerscheinungen, die Zauber mit anderer Wirkungsdauer als Augenblicklich einsetzen, können problematisch sein. Sollte der Spuk nicht die Eigenschaft Anhaltend besitzen, ist es unklar, ob diese Zauber normal weiterwirken, nachdem die Spukerscheinung ihren Angriff in der Überraschungsrunde ausgeführt hat. Um dieses Debakel zu lösen, sollten Spukerscheinungen mit einer Wirkungsdauer besser als anhaltender Spuk erschaffen werden.

aufzuzeigen und zu untermauern. So könnte eine Reihe angeketteter Spukerscheinungen rund um und in einem zerstörten Herrenhaus zu finden sein; die mit ihnen verbundene Kreatur – ein Geist – haust auf dem Dachboden, wo er ermordet wurde, doch in einem Schlafzimmer im ersten Stock könnten sich blutende Wände manifestieren, um einen tragischen Verlust in der Geschichte des Geistes aufzuzeigen; ein Fordernder Toter (siehe Seite 231) könnte einen Eindringling auf dem Gelände dazu bringen, ein nicht sonderlich tiefes Grab im Garten zu öffnen, in welchem die zum Geist gehörende Leiche vergraben wurde, und die Mordwaffe könnte als bösartiger Waffenspuk (siehe Seite 231) in den Korridoren des Herrenhauses umgehen.

Séancen und Kontakt zu Geistern

Manche SC möchten mit neutralisierten (d.h. auf 0 TP reduzierten), aber noch nicht zerstörten Spukerscheinungen sprechen. Egal, über welche Fähigkeiten die Spukerscheinungen eigentlich verfügen oder wie ihre HG sind, könnte ein SL beschließen, neutralisierte Spukerscheinungen während ihrer Ruhephasen als Klopfgeister oder von Toten besitzergreifend darzustellen. Ähnlich kann ein SL mit Geistern und Poltergeistern zwischen Neutralisierung und Wiederkehr verfahren. Auch diese Spukerscheinungen können immer noch furchterweckend oder sogar bösartig auftreten, können nun aber eventuell mittels eines Codes (ein Mal klopfen für „Ja", zwei Mal für „Nein") kommunizieren, wenn jemand Worte, Buchstaben oder Zahlen laut nennt. Wer dagegen mit einem Fordernden Toten kommuniziert, tut dies meist in einer abgedunkelten Séancekammer, oder indem er sich vom Spuk die Hand führen lässt und etwas hinkritzelt. Solche Geister sind in fast immer unzuverlässig, sprechen fast stets in Rätseln und können natürlich nur Kenntnisse weitergeben, die sie zu Lebzeiten besessen haben. Diplomatie, Zauber wie *Geist besänftigen** und eine angenehme Umgebung wie das Dunkel eines Séancezimmers kann helfen, um die Einstellung eines Geistes zu verbessern. Einige Charaktere, die mit Spukerscheinungen kommunizieren wollen, führen flache, mit Buchstaben und Zeichen versehene Tafeln, sogenannte Hexenbretter, kegelförmige Geistersprachrohre oder Tranceschriftschreiber mit sich – kleine, mit Rädern versehene Brettchen, welche mit Kreide oder Kohlestifte bestückt sind. Dies sind nichtmagische Gegenstände, welche in Händen derer, die einen Kontakt auf korrekte Weise aufbauen, enorm helfen können, Botschaften von Spukerscheinungen zu erlangen. Die Kommunikationsgeschwindigkeit wird von zwei Signalen pro Runde (Klopfen, Buchstaben usw.) auf vier Signale pro Runde verdoppelt.

Neue Spukerscheinungen

Die folgenden Spukerscheinungen verwenden viele der neuen Regeln für Spukerscheinungen und mentalmagische Effekte, die in diesem Band vorgestellt werden:

Klopfgeist (HG 1)

Die am häufigsten vorkommenden Spukerscheinungen sind Klopfgeister – unruhige Tote mit gerade genug Substanz, körperlose Klopf- und andere Geräusche in der Nacht zu verursachen. Charaktere können versuchen, mit diesen intelligenten Geistern über Codes zu kommunizieren, in denen die Geister ihre kryptischen Botschaften übermitteln können. Sie können auch Werkzeuge wie Tranceschriftschreiber nutzen, um die Effizienz der Kommunikation zu verbessern.

KLOPFGEIST HG 1

EP 400

Gesinnung variiert Anhaltende Spukerscheinung (1,50 m Radius)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung SG 10 (um schwaches Klopfen an Wänden, Böden und Möbeln zu hören)

TP 4; **Schwäche** Wird getäuscht durch *Vor Untoten verstecken*; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Ein Chor aus aufgeregten Klopfgeräuschen ertönt auf nahen harten Oberflächen (sofern diese z.B. mittels *Magierhand* manipuliert werden können), während unruhige Geister ihre Rastlosigkeit den Lebenden mitteilen. Wer das übernatürliche Klopfen vernimmt, wird von *Furcht auslösen* betroffen (WIL, SG 11, keine Wirkung).

Zerstörung Abhängig von seiner Gesinnung bittet ein Klopfgeist meist darum, dass seine sterblichen Überreste bestattet werden oder die SC seinen Tod rächen. Wird die Bitte erfüllt, findet die Spukerscheinung ihren Frieden.

Fordernder Toter (HG 3)

Manche Spukerscheinungen beeinflussen die Gedanken und Taten der Sterblichen, um ihre Wünsche, Ziele und ihre Wut mitzuteilen. Dies kann zu Vorfällen von Tranceschrift führen oder dass der Geist direkt durch jemanden spricht. Fordernde Tote sind manchmal bösartig, meist steckt hinter ihren Forderungen aber auch Methode – und durchschaut man diese, mögen sie schockierende Geheimnisse enthüllen oder den Schlüssel bedeuten, um sie zur ewigen Ruhe zu schicken.

FORDERNDER TOTER HG 3

EP 800

Gesinnung variiert Anhaltende Spukerscheinung (4,50 m Radius)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um leises Murmeln zu hören und eine kühle Brise zu spüren)

TP 13; **Schwäche** Wird getäuscht durch *Vor Untoten verstecken*; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Diese Spukerscheinung versucht, die Taten der Lebenden zu beeinflussen, indem sie *Einflüsterung* oder einen erhöhten *Befehl* (jeweils SG 14) auf ein Opfer wirkt. Abhängig von Gesinnung und Zielen der Spukerscheinung können die vorgeschlagenen Taten bösartig (z.B. indem sie die subtil Gefahren aussetzen oder für Streit sorgen) oder wohlwollend (z.B. in Form rätselhafter Tranceschrift oder unterbewussten Lauten, mit denen der Geist den Lebenden seine Wünsche mitteilen will) sein.

Zerstörung Ein Fordernder Toter bittet in der Regel darum, dass seine sterblichen Überreste bestattet oder seine zu Lebzeiten unerreichten Ziele erfüllt werden. Geschieht dies findet der Spuk seine letzte Ruhe.

Geisterhaftes Ungeziefer (HG 5)

Überwältigende, nicht verarbeitete Schuldgefühle oder ein furchtbarer Tod durch Tausende winzige Zähne können zur Manifestation geisterhafter Ungezieferschwärme führen. Der heimgesuchte Bereich zeigt häufig Spuren uralten Nagetierbefalls.

GEISTERHAFTES UNGEZIEFER HG 5

EP 1.600

CB freiumherziehende Anhaltende geisterhafte Spukerscheinung (Raum von 9 m x 9 m Grundfläche)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um Kratzen in den Wänden zu hören)

TP 22; **Schwäche** Wird getäuscht durch *Vor Untoten verstecken*; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Diese freiumherziehende Spukerscheinung durchstreift die leeren Korridore alter Herrenhäuser und feuchter Gewölbe. Wird dieser Spuk ausgelöst, strömen die geisterhaften Rattenskelette in Scharen aus allen Rissen und Löchern des Raumes, huschen im Wirkungsbereich umher und fressen alle Eindringlinge (wie *Schwarm herbeizaubern*).

Zerstörung Ein Charakter muss eine gewöhnliche Katze rituell im Wirkungsbereich töten. Der Geist der Katze manifestiert sich und frisst den ektoplasmatischen Schwarm im Laufe 1 Woche; dies verschafft der Katze und den Ratten die ewige Ruhe.

Tabelle 6-2: Weitere Elemente von Spukerscheinungen

Art	HG-Modifikator
Angekettet (an einen Geist gebunden; siehe Seite 229)	–1
Besitzergreifend (an eine Kreatur gebunden; siehe Seite 228)	+1
Freiumherziehend (erlangt Bewegungsrate Fliegen 3 m [gut])	+1
Gegenstandsgebunden (an einen Gegenstand gebunden; siehe Seite 228)	–1
Geisterhaft (RK = 10 + HG und erhält Körperlos)	+1
Hasserfüllt (ZS und SG der Rettungswürfe steigen um 2)	+1
Schnell (manifestiert sich bei Initiativewert 20)	+2
Streitsüchtig (TP = HG × 6)	+3
Vergrößerter Wirkungsbereich (doppelter Radius, maximal 3 m pro HG)	+1

Bösartige Waffe (HG 7)

Manchmal geschieht es, dass seine Waffe, mit welcher eine mächtige Hexe oder Vettel getötet wird, vom bösartigen Hass ihres Opfers befleckt wird. Obwohl heimgesuchte Waffen oft heilige Symbole tragen oder Relikte wie die Knochen verehrter Heiliger in sich tragen, genügt dies nicht, um die in der Waffe nun hausende Bösartigkeit in ihre Schranken zu weisen.

BÖSARTIGE WAFFE HG 7

EP 4.800

RB Anhaltende gegenstandsgebundene Spukerscheinung (der heimgesuchte Gegenstand betrifft einen Bereich mit maximal 10,50 m Radius)

Zauberstufe 7

Bemerken Wahrnehmung SG 25 (um beim Berühren der Waffe fernes Kichern zu hören)

TP 36; **Schwäche** Wird getäuscht durch *Unsichtbarkeit*; **Auslöser** Speziell (siehe unten); **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn der Benutzer der heimgesuchten Waffe eine Kritische Bedrohung mit der Waffe erzielt, hallt im Wirkungsbereich sofort schallendes, disharmonisches, gackerndes Kichern wieder. Alle Kreaturen in einem Bereich mit 10,50 m Radius um die Waffe erleiden die Effekte von *Lied der Zwietracht* (WIL, SG 17, keine Wirkung) für die nächsten 8 Runden. Sollte der Träger der Waffe betroffen sein, erhält er einen Bonus von +2 auf den Kritischen Bestätigungswurf.

Zerstörung Die Waffe muss im Kessel eines willigen Vettelzirkels gekocht werden; dies zerstört Waffe und Kessel zugleich.

Finstere Präsenz (HG 9)

Diese Spukerscheinung verbirgt sich im Körper eines Wirtes und bietet zuerst in Versuchung führende Segen an, damit der Wirt sich an ihre Gegenwart gewöhnt, ehe sie schließlich auf die Vernichtung des Wirtes hinzuarbeiten beginnt.

FINSTERE PRÄSENZ HG 9

EP 4.800

NB besitzergreifende Anhaltende hasserfüllte Spukerscheinung (13,50 m Radius, wenn sie von keiner Kreatur Besitz ergriffen hat)

Zauberstufe 10

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um eine bösartige Präsenz zu spüren und sehr leises Murmeln und Fluchen zu hören)

TP 40; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Diese Spukerscheinung ergreift subtil von einem lebenden Wirt Besitz (wie *Besessenheit**; WIL, SG 20, keine Wirkung), um Furcht und Schaden in die Welt zu tragen. Wenn sie zum ersten Mal von einer Kreatur Besitz ergreift, mag es sein, dass sie *Schattenbeschwörung* mehrere Monate lang zum Vorteil des Wirtes einsetzt (z.B. könnte sie ihm Verbündete herbeizaubern, die ihn unterstützen). Doch schon bald erlangt die dem Spuk innewohnende Bösartigkeit die Oberhand, so dass er mittels *Schattenbeschwörung* schädliche oder sogar tödliche Effekte gegen seinen Wirt generiert (SG 18, sofern passend).

Eine Finstere Präsenz, welche eine Anzahl unterschiedlicher Wirte in Höhe ihres HG getötet hat, verwandelt sich auf beängstigende Weise: Diese mächtige Wesenheit besitzt dann HG 12, Zauberstufe 14, 54 TP, kann *Mächtige Schattenbeschwörung* (SG 22, sofern Rettungswürfe möglich) einsetzen und hat einen Radius von 18 m, wenn sie von keiner Kreatur Besitz ergriffen hat.

Zerstörung Eine Finstere Präsenz kann nur zerstört werden, wenn eine unschuldige Kreatur sie freiwillig in ihrem Leib aufnimmt und sich dann vorsätzlich opfert, um die Spukerscheinung für immer zu vernichten.

LEYLINIEN

Jene, die das Okkulte erforschen, haben die Theorie, dass alle Welten der Materiellen Ebene und die Ebenen des Großen Jenseits lebendig sind. Natürlich ist strittig, in welchem Umfang das Multiversum Leben und Bewusstsein besitzt, doch als größten Beweis für diese These werden die Leylinien angeführt. Leylinien sind Leiterbahnen magischer Energie, welche wie die Venen und Arterien lebender Kreaturen funktionieren. Diese Bahnen verbinden wichtige und auch unbedeutende geographische und kosmologische Merkmale und verleihen denen Macht, die auf sie zurückgreifen.

Eigenschaften von Leylinien

Eine Leylinie führt rohe magische Energie zusammen mit mentalen Eindrücken und anderer Umgebungsenergie, die sie aus ihrem Umfeld absorbiert. Dies führt dazu, dass sie magische Effekte, unterbewusste Gedanken und andere übernatürliche Phänomene entlang ihres Verlaufes sät und zuweilen auch ungewöhnliche übernatürliche Effekte erzeugt. Mentale Eindrücke, welche Leylinien entlanggetragen werden, können die kulturelle und psychologische Entwicklung der Leute beeinflussen, die entlang ihres Stromes leben. Solche übernatürlichen Verbindungen können dafür sorgen, dass zwei Zivilisationen, zwischen denen tausende von Kilometern oder sogar planare Grenzen liegen, sich ähnlich entwickeln. Städte, welche an den Enden derselben Leylinie errichtet werden, könnten identische oder auch spiegelverkehrte Straßenpläne und eine ähnliche Geschichte besitzen. Künstler, die nahe einer Leylinie leben, könnten unterbewusst ihre Ideen an andere Künstler auf anderen Ebenen weitergeben und für zeitgleiche Erfindungen sorgen.

Wo eine Leylinie die Grenzen zwischen den Ebenen durchdringt, kann sie Einflüsse von einer Ebene in eine andere tragen und so für die Geburt von Tieflingen und Aasimaren in Blutlinien verantwortlich sein, die bislang gar keinen Kontakt mit Externaren hatten. Dieser Effekt ist auch teilweise für die Verbreitung von Hexenmeisterfähigkeiten, übersinnlichen Kräften und anderen ungewöhnlichen magischen Phänomene wie Spukerscheinungen und Lokale Schutzgeister (siehe Seite 226) verantwortlich.

Wie die Arterien des Blutkreislaufes gibt es Leylinien in vielen unterschiedlichen Größen. Je größer die Leylinie, umso mehr magische Energie kann sie führen. Die Größe einer Leylinie kann sich mit der Zeit verändern, sie kann sogar an unterschiedlichen Stellen ihres Verlaufes variieren. Die Größe einer Leylinie beeinflusst in der Regel die Stärke und Art der Kraft, die Zauberkundige aus ihr gewinnen können. Leylinien besitzen effektive Zauberstufen von 1 bis 20, um ihre allgemeine Stärke zu repräsentieren und die mit ihnen assoziierten Effekte zu bestimmen.

Leylinen finden

Der natürliche Zustand einer Leylinie ist ein nicht wahrnehmbarer Energiestrom. Um eine Leylinie zu finden, sind Fertigkeiten oder Zauber erforderlich, welche die magische Energie aufspüren können, die eine Leylinie ausstrahlt. *Magie entdecken* kann den zugänglichen Teil einer Leylinie innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubereffektes aufspüren und nutzt die effektive Zauberstufe der Leylinie zur Bestimmung der Stärke ihrer Aura, als wäre es ein magischer Gegenstand. *Wahrer Blick* enthüllt alle zugänglichen Leylinien innerhalb des Effektbereiches – sie sehen aus wie geisterhafte, stark zusammengepresste Energieströme, wobei die Farbe einen Hinweis auf ihre Stärke verleiht. Leylinien mit Zauberstufe 1 sind von einem dunklen Violett, Leylinien mit Zauberstufe 20 dagegen von einem tiefen Rot. Leylinien mit Zauberstufen zwischen 1 und 20 sind entsprechend gefärbt, beginnend mit Violett und fortführend mit Blut, Grün, Gelb, Orange und schließlich Rot. Erkenntnismagie wie *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Weissagung* und *Göttliches Gespräch* kann dabei helfen, eine Leylinie aufzuspüren. *Sagenkunde* kann zudem Informationen über eine bekannte Leylinie enthüllen. Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen wie Wünschelrutengehen (siehe Seite 197) können ebenfalls helfen, Leylinien über weite Entfernungen hinweg zu finden und können daher sehr nützlich sein, um zugängliche Bereiche einer Leylinie aufzuspüren.

Da Leylinien imstande sind, Umgebungsenergien aufzunehmen, können manche lokale Effekte sie teilweise sichtbar machen. In Gebieten wilder Magie könnte sich eine hindurchführende Leylinie z.B. als glänzender Strom aus Licht in allen Farben des Regenbogens präsentieren, der ständig das gesamte Farbspektrum durchläuft, während an Orten mit einer starken Präsenz negativer Energie eine Leylinie als ein Tentakel aus Schwärze erscheinen könnte, welcher ephemerischen schwarzen, mit rotem Licht gefärbten Rauch ausschwitzt.

Leylinien bewegen sich generell nicht von Ort zu Ort. Der genaue Verlauf einer Leylinie mag sich im Laufe der Jahrtausende oder Ewigkeiten verschieben, wird aber nur von den allerlanglebigsten Wesen überhaupt bemerkt. Daher kann die Entdeckung einer Leylinie eine Region für die nächsten Jahr-

tausende beeinflussen und jene anlocken, welche die Macht der Leylinie ausnutzen wollen. Zivilisationen, welche Leylinien entdecken, markieren die Stellen, an denen ihre Macht am leichtesten zugänglich ist, manchmal mit Monumenten wie Steinkreisen oder Obelisken. Diese Plätze werden meistens für Rituale und andere Dinge genutzt, bei denen auf die latente Macht einer Leylinie zurückgegriffen wird, um Zauberei zu verstärken. Ein mächtiger Magier könnte seinen Turm auf einer besonders starken Leylinie errichten, eine druidische Sekte könnte einen Steinkreis dort aufstellen, wo sie den Boden berührt oder ein uralter Drache könnte sein Nest auf einer Bergspitze so nahe wie möglich zu einer durch den Himmel verlaufenden Leylinie anlegen. Karten, welche Verlauf und Kreuzungen von Leylinien genau aufzeigen, sind über Jahrhunderte hinweg verlässlich und können Knoten der Macht enthüllen, die Welten und Ebenen verbinden.

Leylinien nutzen

Eine Leylinie kann hunderte oder tausende von Kilometern lang sein, gar noch länger. Die meisten Abschnitte sind aber selbst bei Einsatz mächtiger Magie nur schwach erkennbar und unzugänglich für den Versuch, auf ihre Macht zurückzugreifen. An seltenen Stellen, wo die Macht der Leylinien sich konzentriert oder sie sich kreuzen, können Zauberkundige aber auf ihre Kraft zugreifen, um die eigene Macht zu erhöhen. Diese Orte können jede Größe besitzen, sei es eine winzige Höhle unter einem gewaltigen Berg oder eine ganze Bergkette.

Die meisten von den zugänglichen Bereichen einer Leylinie generierten Effekte sind passiv und leicht zu übersehen. Planare Energie, mentale Eindrücke und andere angesammelte Kräfte werden gewissermaßen ins Umland ausgeschwitzt und beeinflussen die Entwicklung der lokalen Lebensformen. Eine Kreatur, welche Zauber wirken oder zauberähnliche Fähigkeiten anwenden kann, kann versuchen, auf einen zugänglichen Teil einer Leylinie innerhalb von 30 m Entfernung zuzugreifen. Dies erfordert 1 Stunde pro 2 Zauberstufen der Leylinie und einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 + ZS der Leylinie. Bei Erfolg stimmt sich die Kreatur auf die Leylinie ein und erhält einen Bonus von +1 auf ihre effektive Zauberstufe bei allen Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten. Dieser Bonus steigt um 1 pro 5 Zauberstufen der Leylinie (Maximum +5). Abhängig von der Art des Verlaufes der Leylinie könnte dieser Bonus nur auf bestimmte Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten zutreffen. Eine Leylinie, welche die Spitze eines großen Vulkanes berührt, könnte ihren Bonus dort vielleicht nur auf Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Feuer zur Wirkung bringen. Vetteln und andere Kreaturen mit der Fähigkeit Hexenzirkel können vom Bonus der Einstimmung auf eine Leylinie profitieren, solange wenigstens ein

Mitglied des Zirkels auf die Leylinie eingestimmt ist und die anderen Mitglieder nicht weiter als 3 m von diesem Mitglied entfernt sind. Manche Leylinien verleihen auf sie eingestimmten Kreaturen zudem besondere Fähigkeiten wie Bonuszauber, zauberähnliche Fähigkeiten oder andere übernatürliche Effekte. Sobald eine Kreatur einmal auf eine Leylinie eingestimmt ist, ist diese Verbindung dauerhaft, bis sie gebannt wird. *Magie bannen* und ähnliche Effekte können die Einstimmung einer Kreatur auf eine Leylinie unterbrechen, hierzu muss dem Zauberwirker ein Wurf auf die Zauberstufe gegen 11 + Zauberstufe der Leylinie gelingen. Eine eingestimmte Kreatur erlangt keine Vorteile durch die Leylinie, wenn und solange sie von ihr weiter als 30 m entfernt ist.

Leylinien können im Laufe der Zeit durch extreme magische Kräfte oder andere monumentale Ereignisse beschädigt werden. Schaden dieser Art kann eine Art übernatürliche Wunde erzeugen, aus welcher die Energie der Leylinie in die Umgebung ausblutet. Es ist schwer, Leylinien zu schädigen oder gar zu zerstören angesichts ihrer gewaltigen Größe und Macht. Selbst die schwächsten Leylinien sind immun gegen die meisten körperlichen und magischen Angriffe, allerdings können große Kraftanstrengungen sie beeinflussen. *Magische Auftrennung* kann potentiell eine Leylinie zerstören, erfordert aber einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 + ZS der Leylinie; gelingt dieser, erleidet der Zauberwirker augenblicklich 2W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe der Leylinie (kein Rettungswurf). Zudem erleiden alle auf die Leylinie eingestimmten Kreaturen, welche auch imstande sind, gerade aus dieser Einstimmung Nutzen zu ziehen (weil sie beispielsweise nicht weiter als 30 m von der Leylinie entfernt sind), 1W6 Punkte nichttödlichen Schadens pro Zauberstufe der Leylinie bei deren Zerstörung. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Zauberstufe der Leylinie erzeugt ihre Zerstörung ein permanentes *Antimagisches Feld* mit einem Radius von 30 m pro Zauberstufe der zerstörten Leylinie. Dem Zauberkundigen, der *Magische Auftrennung* gewirkt hat und ein *Antimagisches Feld* auf diese Weise erzeugt, muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen. Misslingt dieser Wurf, verliert er seine Gabe zum Wirken von Zaubern. Diese Gabe kann mittels sterblicher Magie nicht wiedererlangt werden (*Wunder* oder *Wunsch* eingeschlossen).

GEISTEBENEN

Geistebenen sind temporäre Konstrukte des Verstandes, die auf der Astralebene entstehen und wieder verblassen, so wie die vorgestellten Landschaften innerhalb von Träumen entstehen und wieder vergehen. Der Hauptunterschied zwischen einer Geistebene und einem Traum ist, dass Geistebenen meisten absichtlich und präzise von Kreaturen errichtet werden, während ein Träumer dies eher nicht tut. Eine Geistebene kann

entstehen, wenn Kreaturen ein Geistesduell (siehe Seite 204) beginnen, aber auch als Folge bestimmter Zauber, Rituale, übersinnlicher Phänomene oder des Einsatzes verschiedener magischer Gegenstände.

Theoretisch kann eine Geistebene jede Form und jedes Äußere annehmen und alle möglichen Eigenschaften besitzen, so wie dies auch für die diversen Ebenen gilt. In der Praxis erscheinen die meisten Geistebenen fast normal oder weisen vielleicht ein oder zwei Merkmale auf, die von der Realität abweichen, so dass die mentalen Avatare von Kreaturen, die sich in diesen Geistebenen manifestieren, den Unterschied zur Realität oft nicht erkennen.

Es gibt zwei Arten von Geistebenen: Binäre Geistebenen und Wirklichkeitsgetreue Geistebenen. Binäre Geistebenen sind die Schlachtfelder von Geistesduellen, wenn eine Kreatur mit übersinnlichen Kräften eine andere zu einem Duell zwingt. Eine binäre Geistebene kann stets nur zwei Insassen haben; diese mentale Arena fesselt die Sinneswahrnehmung der Duellanten nicht vollständig – ein Duellant kann immer noch die Realität wahrnehmen, ist aber natürlich hauptsächlich mit dem Duell beschäftigt. In diesem Fall ist die Geistebene ein machtvolles Bild vor dem geistigen Auge, das auf einer abstrakten Ebene wahrgenommen wird, aber imstande ist, den jeweiligen Beteiligten auch körperlich zu betreffen, während er zwar abseits der Ereignisse der realen Welt beschäftigt wird, sie aber dennoch wahrnehmen kann.

Wirklichkeitsgetreue Geistebenen sind dagegen weitaus besser fassbar und realistischer. – Dort nehmen alle Sinne einer Kreatur die imaginäre Umgebung wahr und ersetzen diese falschen Sinneseindrücke die tatsächlichen Eindrücke des Körpers. Während sich das Bewusstsein einer Kreatur auf einer Geistebene befindet, kann ihr Körper in der realen Welt keine Handlungen unternehmen und verliert seinen GE-Bonus auf die RK, erhält aber nicht den Zustand Hilflos, da das Unterbewusstsein der Kreatur immer noch ihrer Zerstörung widerstehen würde. Im Falle einer wirklichkeitsgetreuen Geistebene erhält der Verstand keine Informationen darüber, was der Körper sieht, hört, riecht oder spürt. Sollte der Körper in der realen Welt Schaden erleiden, bemerkt der Verstand dies daher nicht. Im Falle einer binären Geistebene ist eine Kreatur dagegen durchaus imstande, den Zustand ihres Körpers zu überwachen.

Binäre Geistebenen

Eine binäre Geistebene ist meist nur ein minimalistischer Hintergrund für ein Geistesduell; sie ähnelt einem Erinnerungsfetzen ohne Details und Besonderheiten. Es könnte sich um eine ebene Fläche handeln, deren Begrenzung eine ringsum verlaufene Nebelwand bildet, oder um eine endlose Prärie an einem bewölkten Tag. Manchmal entspricht eine binäre Geistebene einem ihrem Erschaffer in der realen Welt bestens bekannten Ort, doch selbst dann sind die Details weiter zum Rand hin undeutlich und verschwimmen, ebenso fehlen Eindrücke, welche Sinneswahrnehmungen wie Geruchs- oder Geschmackssinn ansprechen. Eine binäre Geistebene wirkt sich nicht auf ein Geistesduell aus, es ist lediglich ein mentales Konstrukt, welches dem Kampf als Hintergrund dient und den Duellanten helfen soll, ihre Handlung zu visualisieren.

Erschaffen und Kontrollieren

Wie in Kapitel 5 im Abschnitt „Geistesduelle" erklärt, wird eine binäre Geistebene erschaffen, wenn zwei übersinnlich begabte Kreaturen eine mentale Konfrontation beginnen. Nur Kreaturen, welche *Geistesduell beginnen** wirken können, können ein Geistesduell eröffnen. Sobald eine Verbindung hergestellt wird, entsteht als Duellschauplatz auch eine binäre Geistesebene. Innerhalb der Geistesebene kann eine Kreatur sodann mentale Energie einsetzen, um mentale Gefahren, sogenannte Manifestationen, zu erschaffen, um dem anderen Duellanten Schaden zuzufügen oder die mentale Landschaft umzuformen. Da die Geistebene nach ihrer Erschaffung gemeinsam von den Duellanten genutzt wird, besitzt keiner der beiden wirkliche Kontrolle über sie und können beide in gleichem Maße ihre Umgebung beeinflussen, sobald der Geist eines Duellanten mit dem des anderen verbunden ist.

Eine binäre Geistebene ist erkennbar, endlich und schädigend (siehe unten, „Eigenschaften von Geistebenen"). Ihre anderen Eigenschaften wie Schwerkraft, Zeit und Magie sind normal, sieht man von den besonderen Aktionen und Magieeinschränkungen ab, die im Abschnitt zu Geistesduellen aufgeführt werden.

Wirklichkeitsgetreue Geistebenen

Eine wirklichkeitsgetreue ist eine seltenere, aber weitaus mächtigere Variante einer Geistebene. Wenn sie erschaffen wird, wirkt sie so fassbar und lebensecht wie die reale Welt. Ein Wesen in einer wirklichkeitsgetreuen Geistebene kann das Land sehen, den Luftzug spüren, Regentropfen fallen hören, das Meer riechen und sogar Hunger und Durst verspüren. In manchen Fällen erkennt es nicht einmal, dass es sich in einer Geistebene befindet. Ein Ziel, welches fälschlicherweise die Geistebene als real betrachtet, schwindet in der realen Welt dahin, während es in der Geistebene ein erfülltes Leben führt.

Eine wirklichkeitsgetreue Geistebene kann weitaus detailreicher gestaltet werden als eine binäre Geistebene und verfügt über variierende Merkmale. Der Erschaffer bestimmt diese Merkmale und Besucher unterliegen den von ihm bestimmten Einschränkungen. Die Geistebene mag sorgfältig durchdacht und geplant sein oder könnte ein eher intuitiver Ausdruck der Wünsche oder Absichten des Schöpfers sein (dies hängt auch davon ab, ob er bei Bewusstsein oder bewusstlos ist). Manche Zauber gestatten dem Erschaffer, die Erinnerungen oder Wünsche eines Zieles bei der Schaffung einer Geistebene zu nutzen, um das Ziel besser täuschen zu können.

Eigenschaften von Geistebenen

Jede Geistebene verfügt über eine Reihe spezifischer Merkmale, welche ihr Aussehen und Verhalten bestimmen, wie es auch bei anderen Ebenen der Fall ist. Diese Eigenschaften überschreiben die normalen planaren Eigenschaften der Astralebene (siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 191). Oft wird die Materielle Ebene nachgeahmt, so der Erschaffer von dort kommt, weil ihm diese Eigenschaften am vertrautesten und angenehmsten sind. Der mentale Avatar einer Kreatur besitzt in einer Geistebene dieselben körperlichen Eigenschaften wie im wahren Leben (dieselbe RK, identische TP, Attributswerte usw.). Auch

Mentale Masken

In Geistebenen hineingezogene Kreaturen müssen nicht als sie selbst erscheinen, sondern können alternative Gestalten annehmen, sogenannte Mentale Masken. Dies ist aber nur möglich, wenn sie wissen, dass sie in einer Geistebene sind (dies trifft nahezu immer auf den Erschaffer der Geistebene zu), oder glauben, sich in einem Traum zu befinden. Eine Mentale Maske erlaubt einer Kreatur, ihre wahre Identität zu verbergen und so ihr wahres Äußeres vor ihren Feinden zu verbergen. Nur übersinnlich begabte Kreaturen können Mentale Masken anlegen, alle anderen erscheinen in wirklichkeitsgetreuen Geistebenen in ihrer wahren Gestalt.

Waffen und Rüstungen - sogar magische – funktionieren in einer Geistebene.

Jede Geistebene wird als Empfindungsfähig behandelt (siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 186), verändert sich aber nicht aus eigenem Antrieb sondern reagiert auf den Willen ihrer Insassen. In der Regel kontrolliert der Erschaffer einer Geistebene auch ihre Eigenschaften; abhängig vom Grad seines Könnens kann er eine oder mehrere dieser Eigenschaften verändern, um sie seinen Zielen anzupassen. Die Regeln für Geistesduelle und manche Zauber ermöglichen es Kreaturen, Geistebenen zu verändern, doch dazu müssen sie zumeist auch wissen, dass sie sich in einer befinden.

Erkennbarkeit

Der Erschaffer einer Geistebene weiß in der Regel, ob er sich in seiner eigenen Geistebene befindet, während dies bei anderen Kreaturen von der Art der Geistebene abhängt.

Erkennbar: Erkennbare Geistebenen sind für jeden als solche offenkundig, der sie betritt. Es mag sein, dass der Erschaffer andere in seine Geistebene einlädt oder dass Ziele wissen, wenn sie mental angegriffen und in Geistebenen gezogen werden, so dass sie auch erkennen, was mit ihnen geschieht. Wenn eine Kreatur weiß, dass sie in einer Geistebene ist, kann sie diese leichter verlassen (z.B. mittels *Geistebenenzugang**), auch wenn dieses Wissen eine wirklichkeitsgetreue Geistebene nicht weniger „echt" erscheinen lässt. Die Kreatur kann immer noch von der Geistebene betroffen werden und durch eine schädigende Geistebene Schaden oder Zustände erleiden (siehe unten, „Rückstoß"). Binäre Geistebenen sind immer als Geistebenen erkennbar.

Verhüllt: Die verhüllte wirklichkeitsgetreue Geistebene stellt die tückischste Art der Geistebene dar. Ihre Auslösemechanismen sind darauf ausgelegt, das Ziel zu täuschen und auf eine Weise festzusetzen, dass es nicht erkennt, dass seine wahrgenommene Realität das Produkt seines oder eines anderen Verstandes ist. Die Erinnerungen des Erschaffers liefern die Grundlage für die Geistebene, so dass Orte oder Geschehnisse, die er nicht selbst erlebt hat, schwierig allein mittels seiner Vorstellungskraft überzeugend nachzuahmen sein können.

Fallen und Zauber, die jemanden auf eine Geistebene versetzen, umfassen oft einen nahtlosen Übergang von der realen Welt in die Geistebene, um den Schleier zu bewahren. Eine Kiste, die mit einer verhüllten wirklichkeitsgetreuen Geistebene gesichert ist, könnte eine sowohl visuelle Wahrnehmung wie auch die Wahrnehmung des Tastsinns passend zu Lage auslösen, so dass ein Dieb glaubt, immer noch vor der Truhe in der Kammer zu knien, in der er auf sie gestoßen ist. Sollte der Effekt gut genug gelungen und ausreichend machtvoll sein, könnte der Dieb Stunden, Tage oder Wochen gefangen im eigenen Verstand verbringen, während sein Körper vor der Kiste zusammengesunken liegt und langsam verhungert und verdurstet.

Form und Größe

Der Erschaffer bestimmt Form und Größe der Geistebene, wenn er sie manifestiert. Jede der folgenden Kategorien ist dabei möglich:

Endlich: Eine endliche Geistebene weist klar erkennbare Grenzen und Einschränkungen ihrer Fläche auf. Entweder gibt es keine Möglichkeit, diese Grenzen zu überwinden oder hinter ihnen befindet sich das Nichts. Eine endliche Geistebene könnte ein Hohlraum in sich ansonsten endlos erstreckendem Gestein sein oder das innere einer Hütte, hinter deren Fenstern und nach draußen führenden Türen nur Schwärze und Nichts liegen. Binäre Geistebenen sind stets endlich.

Endlos: Eine Geistebene diese Form und Größe erstreckt sich in die Unendlichkeit oder wird zumindest von ihren Insassen so wahrgenommen. Sie könnte eine endlose, sich in alle drei räumlichen Dimensionen erstreckende Leere sein, sich in die Unendlichkeit erstreckender, perfekt flacher Boden oder auch ein endloser Ozean sein. Individuelle Objekte in der Geistebene könnten durch ihre Einschränkungen definiert werden, so könnte ein Gebäude mitten auf einer endlosen Ebene stehen oder könnten mehrere Felsbrocken in der Leere schweben.

In sich geschlossen: Ein Geistebene mit dieser Eigenschaft scheint sich in die Unendlichkeit zu erstrecken, faltet sich im Raum aber auf sich selbst zurück, egal in welche Richtung man sich bewegt. Es könnte eine Treppe sein, deren oberer und unterer Absatz identisch sind, oder auch ein Tesserakt, bei dem man eine Seite des Würfels verlässt, nur um ihn auf der entgegengesetzten wieder zu betreten. Die Geistebene könnte auch die Form einer in sich geschlossen Burg haben – verlässt man diese durch das vordere Tor, betritt man sie zugleich wieder durch den Hintereingang.

Rückstoß

Da Geistebenen mentale Konstrukte sind, können sie zuweilen mittels Rückstoß für physiologische Effekte sorgen. Ein Erschaffer mit außergewöhnlichen übersinnlichen Kräften könnte imstande sein, eine Geistebene zu erschaffen, die für ihn selbst harmlos, für alle anderen Insassen aber schädigend ist – die meisten Geistebenen betreffen aber jeden auf dieselbe Weise.

Schädigend: Verwundungen und Zustände, welche Individuen in schädigenden Geistebenen zugefügt werden, sind real. Mentale Angriffe verletzten den Leib, indem sie das Gehirn davon überzeugen, dass der Schaden echt ist. Binäre Geistebenen sind immer schädigend.

Harmlos: Insassen einer harmlosen Geistebene spüren immer noch, wenn die Umgebung oder andere Kreaturen ihnen Schaden zufügen, allerdings sind die Verwundungen und Zu-

stände nicht real – sie fügen dem Körper des Wirtes keinen physischen Schaden zu. Eine Kreatur, welche in einer harmlosen Geistebene stirbt, erwacht lediglich mit ein paar schlechten Erinnerungen.

Schwerkraft

Der Erschaffer oder Beherrscher einer Geistebene bestimmt, ob es dort Schwerkraft gibt und wie stark sie ausfällt.

Normale Schwerkraft: Die Schwerkraft funktioniert wie auf der Materiellen Ebene.

Verringerte Schwerkraft: Die Auswirkungen der Schwerkraft sind reduziert, so dass es weniger Anstrengungen bereitet, zu springen, zu fliegen oder schwere Gegenstände zu heben.

Erhöhte Schwerkraft: Die Auswirkungen der Schwerkraft sind erhöht, so dass es größere Anstrengungen erfordert zu springen, zu fliegen und Gegenstände zu heben.

Keine Schwerkraft: Es gibt keine Schwerkraft und Gegenstände schweben im Raum, ohne sich voneinander zu entfernen, solange niemand sie in Bewegung setzt – in diesem Fall bewegen sie sich in einer geraden Linie mit gleichbleibender Geschwindigkeit, bis sie mit anderen Objekten zusammenstoßen oder eine Kreatur ihre Richtungsvektoren beeinflusst.

Subjektive Schwerkraft: Die Schwerkraft funktioniert für jedes Individuum so, wie es sich dies wünscht. So kann eine Kreatur auf dem Boden eines Raumes stehen, während eine andere die Decke desselben Raumes als „Boden" erachtet und daher einem anderen Schwerkraftvektor unterliegt; jede Kreatur nimmt die Schwerkraft auf andere Weise wahr und betrachtet die jeweils andere als „über sich befindlich" und „auf dem Kopf stehend".

Zeit

Den Ablauf der Zeit auf einer Geistebene zu kontrollieren ist schwierig. In den meisten Fällen entspricht der Ablauf der Zeit dort dem in der realen Welt eins-zu-eins. Nur mächtige übersinnlich begabte Wesen können den Zeitablauf in Geistebenen verändern.

Normale Zeitablauf: Die Zeit vergeht normal.

Langsamerer Zeitablauf: In manchen Fällen mag der Erschaffer einer Geistebene dort die Zeit verlangsamen, so dass die Insassen der Geistebene mehr Echtzeit für die Aktivitäten in der Geistebene benötigen. In diesem Fall dauert 1 Runde in der Geistebene 2 oder mehr Runden in der realen Welt.

Schnellerer Zeitablauf: In anderen Fällen möchte der Erschaffer einer Geistebene die Zeit auf der Geistebene beschleunigen. In diesem Fall können 2 oder mehr Runden an Handlungen dort erledigt werden, während in der realen Welt nur 1 Runde verstreicht. Der Beherrscher der Geistebene könnte in dieser Zeit lange über ein kompliziertes Rätsel nachdenken und dann sie verlassen, um sich wieder seinen Verbündeten anzuschließen, für die im Vergleich kaum Zeit vergangen ist.

Gesinnung

Manche Geistebenen spiegeln die Gesinnung ihrer Erschaffer auf spürbare Weise wieder. Dies mag absichtlich oder unabsichtlich sein. Die meisten Geistebenen besitzen keine Gesinnungsausrichtung.

Schwache Gesinnung: Eine Geistebene mit schwacher Gesinnung besitzt sehr subtile Effekte, welche von ihren Insassen vielleicht gar nicht bemerkt werden. Auf der Geistebene einer rechtschaffenen Kreatur könnte sich ein ordentlicher Garten befinden, während man bei einem Wesen guter Gesinnung auf eine friedliche ländliche Szenerie mit idealem Wetter stoßen könnte.

Starke Gesinnung: Eine Geistebene, die stark von der Gesinnung ihres Erschaffers beeinflusst wird, verfügt fast immer über erkennbare Merkmale. Die Atmosphäre allein könnte Kreaturen von entgegengesetzter Gesinnung bereits unangenehm sein oder ihnen Schaden zufügen. Der Erschaffer könnte Probleme haben, eine starke Gesinnungsausrichtung zu verbergen, so dass sie auf der Geistebene gefangenen Kreaturen einen Hinweis geben könnte, dass sie sich nicht mehr in der realen Welt befinden.

Magie

Magie – insbesondere Mentale Magie – verhält sich in einer Geistebene seltsam. Siehe neben den folgenden Optionen auch Seite 204 zur Frage, wie Magie in binären Geistebenen während Geistesduellen funktioniert.

Normale Magie: In einer wirklichkeitsgetreuen Geistebene, in der sich Magie normal verhält, können Charaktere und Kreaturen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und magische Gegenstände ganz normal verwenden. Zauber, tägliche Anwendungen und Ladungen oder Verbrauchsgegenstände werden verbraucht, durch Magie verursachter Schaden ist real und der Leib leidet in der realen Welt entsprechend, sollte die Geistebene schädigend ausgelegt sein. Magie, welche physische Manipulation erfordert, z.B. das Trinken eines Zaubertranks, könnte sich nicht wie erwartet verhalten. Der Charakter könnte den Trank „trinken" und feststellen, dass nichts passiert. Manche Erkenntnismagie könnte seltsame oder sinnlose Informationen liefern, wenn sie Details über Vorgänge in der realen Welt liefert, während der Verstand des Zauberwirkers glaubt, ganz woanders zu sein. Wenn eine Kreatur eine Geistebene verlässt, wird jede Magie verbraucht, die sie in der Geistebene verwendet hat.

Tote Magie: Magie könnte in einer Geistebene auch gar nicht funktionieren. Die Anstrengungen zum Heraufbeschwören und Manipulieren der Kräfte und Energien zum Wirken von Magie können blockiert werden, so dass sie nicht durch die mentale Barriere der Kreatur oder des Dings gelangen, die oder das die Geistebene erschaffen hat. In solchen Fällen erzeugt die Geistebene möglicherweise falsche Ergebnisse, um die in ihr Gefangenen zu täuschen – so könnte heilende Magie augenscheinlich funktionieren, obwohl dem gar nicht der Fall ist. Egal welche Ergebnisse scheinbar in der Geistebene erzielt werden: wenn Kreaturen sie wieder verlassen, haben sie keine Magie verbraucht. Die einzige Ausnahme hiervon sind mentalmagische Zauber, welche speziell entwickelt wurden, um sogar in Geistebenen mit toter Magie zu funktionieren – diese werden normal verbraucht.

Veränderte Magie: Magie könnte sich innerhalb einer Geistebene sehr viel anders verhalten – benutzte die Regeln für verbesserte, eingeschränkte, begrenzte oder wilde Magie (*Spielleiterhandbuch*, S. 187).

Esoterische Ebenen

Die Ebenen des Großen Jenseits umfassen jegliche Existenz, seien es die einfachen und unterschwelligen Wunder der materiellen Welt oder die Unmöglichkeiten von Himmel, Hölle und allem dazwischen. Arkane Traditionen vertreten das Konzept, dass es sich bei diesem Multiversum der Ebenen um eine Reihe ineinander verschachtelter Sphären handelt, wobei jede Ebene und die Räume dazwischen jeweils unterschiedliche Versionen der Realität darstellen. Im Zentrum von allem schwimmt im silbernen Meer der Astralebene die Innere Sphäre aus den Elementaren Ebenen und der Materiellen. Die Elementarebenen sind die rohen Bausteine des Multiversums, während die mit der positiven und negativen Energie verbundenen Ebenen die Mächte von Leben von Tod, Schöpfung und Zerstörung lenken. Die unsichtbaren Nebel und Strömungen der Ätherebene verbinden und durchdringen die Welten der Inneren Sphäre, so wie die Astralebene ihrerseits diese Welten mit den unendlichen Reichen der Äußeren Sphäre verbindet, wo die Domänen der Götter liegen und alle Seelen ihre letzte Bestimmung erfahren.

Die esoterische Tradition, welche zuweilen auch als das „Uralte Wissen" oder die „Alte Weisheit" bezeichnet wird, weiß um die Existenz der vielen Ebenen, Halbebenen und anderen Winkel der Inneren und Äußeren Sphäre, konzentriert sich meist aber mehr auf die Innere Ebene als auf die Reiche der Götter. Gelehrte des Okkulten glauben, dass ihre Nachforschungen letztendlich eine verborgene Wahrheit hinter dem Geflecht des Multiversums enthüllen könnten und dass jemand, der dieses Geheimnis meistert, nicht nur Macht über seine eigene sterbliche Existenz, sondern auch sein Leben nach dem Tod erlange. Er könne sodann in einen Regenerationszyklus überwechseln, welcher im Laufe mehrerer Wiedergeburten und Reflektionen über die früheren Existenzen schließlich Körper, Geist und Seele vollkommen zu meistern gestatte und ihm neue Ebenen des Bewusstseins und der Unsterblichkeit eröffne.

Auf der anderen Seite befasst sich der Eingeweihte nicht mit den Höfen der Bittsteller, die ihre endgültige Belohnung genießen oder auf ewig von ihren unheiligen Meistern geknechtet werden. Ebenso interessiert er sich nicht für die unbehauenen Bausteine der Materiellen Welt wie Erde, Feuer, Luft und Wasser. Hinsichtlich seiner letzten persönlichen Reise in eine weiterentwickelte Existenz verfolgt er höhere Ziele, als einfache Elemente ihm verschaffen könnten, und dies mit größerer Selbstbestimmung, als es bei den gläubigen Bittstellern mit ihrem im Voraus festliegenden Schicksal der Fall wäre.

Die orthodoxe Auslegung der Ebenen geht von entgegengesetzten Kräften aus, welche die Existenz im Multiversum bestimmen: positive und negative Energie. Jede dieser Urkräfte beherrscht eine eigene, gewaltige Ebene im Kern der Inneren Sphäre. Die Ebene der Positiven Energie ist die Quelle allen Lebens und die Ebene der Negativen Energie ist die Quelle allen Todes – jede existiert als Antithesis der jeweils anderen. Das große Geheimnis des Okkultismus sieht die beiden Kräfte aber nicht als widerstreitende Energien, sondern als die beiden Hälften eines großen Ganzen. Ihre Polarität ist demnach kein Zeichen für Feindseligkeit, sondern integrale Aspekte desselben dualistischen Kreislaufes. Der positive Aspekt dieser Dualität ist das Kosmische Feuer, der Atem des Lebens, welcher Lebewesen die Lebenskraft verleiht. Wo die Ebene der Positiven Energie diesen Odem ausatmet, atmet die Ebene der Negativen Energie ihn ein, sie steht für die Rückkehr zum Staub und die Wiederverwertung der Bestandteile, um den Weg für den nächsten Schritt zu ebnen.

Befasst man sich mehr und tiefergehend mit dem Alten Wissen, stößt man auf noch verlockendere Geheimnisse über das Wesen der Existenz. Zu den ältesten Kreaturen des Großen Jenseits gehören die rätselhaften Aionen; von diesen Externaren sagt man, dass sie die Hüter der Realität und die ursprünglichen Architekten und Former des Multiversums selbst seien. Passend zur esoterischen Auslegung der Ebenen manifestieren sich diese vorsintflutlichen Geschöpfe stets als mächtige Dichotomie im Gleichgewicht: Geburt und Tod, Schicksal und Freiheit, Schöpfung und Vernichtung.

Die Aionen glauben, in eine überlegene Einheit mit dem Multiversum gebundenen zu sein, welche sie als „Monade" oder „Zustand von allem" bezeichnen – damit meinen sie die transzendente Gemeinschaftsseele aller Lebewesen. Sie setzen dieses Einssein mit dem lebenspendenden Kosmischen Feuer der Ebene der Positiven Energie und der zerstörerischen Leere der Ebene der Negativen Energie gleich. Zudem beschränken sie diese kosmische Einheit nicht auf ihre Art allein, sondern beziehen vielmehr alle Kreaturen des Multiversums mit in dieses Konzept ein. Ein Mensch und ein Pleroma (*MHB II*, S. 20) sind beide Emanationen der Kosmischen Flamme – der Aione ist der Quelle nur näher und glaubt, mit ihr in Kommunikation zu stehen, während die monadische Seele eines Menschen dagegen nach esoterischen Maßstäben von dem Feuer entfernt ist und sich hauptsächlich auf die sterblichen Angelegenheiten auf der einfachen Materiellen Ebene konzentriert.

Stelle dir eine feurige Sphäre strahlender Energie vor, die von einem dicken Schild blockiert wird. Diese Sphäre repräsentiert das Kosmische Feuer. Nun stell dir vor, dass sich im Schild zahllose winzige Löcher befinden und dass durch jedes ein wenig Licht scheint. Vom esoterischen Blickwinkel des Uneingeweihten aus scheint jeder dieser Lichtpunkte anders und einzigartig. Die esoterische Perspektive dagegen schaut hinter die Barriere und erkennt, dass all die individuellen Lichter Strahlen aus derselben Quelle sind. Die Seele einer Kreatur ist wie eines dieser glitzernden Lichter im Sternenfeld der Barriere; wenn sterbliche Gelehrte von „einer Monade" sprechen, beziehen sie sich in der Regel auf diesen nur als individuell erscheinenden Ausdruck der gemeinsamen Seele aller Dinge, die zugleich einmalige Wesenheit und Teil der Seele des Multiversums ist. Je besser ein Eingeweihter seinen Platz in all dem versteht, desto mehr Macht gewinnt er über sein ewiges Schicksal.

Die folgenden kurzen Zusammenfassungen präsentieren einen okkulten Blick auf jene Reiche, die auch als die Esoterischen Ebenen bezeichnet werden. Viele Ebenen, die nach orthodoxer Ansicht eine wichtige Rolle spielen, z.B. die Schattenebene und die Elementarebenen, sind in der Kosmologie des Eingeweihten zweitrangig, der sich mit multiversaler Wahrheit und der Reise der sterblichen Seele beschäftigt. Der Okkultismus hat keine Probleme damit, die Existenz dieser

Ebenen anzuerkennen, befasst sich aber nicht weiter mit ihnen – diesem Ansatz folgt auf der Rest dieses Abschnittes. Weitere Informationen zu diesen Ebenen, wie auch die planaren Merkmale, findest du im *Spielleiterhandbuch*.

Die Ebene der Positiven Energie

Die Ebene der Positiven Energie ist der Ursprung allen Lebens. Sie ist das Kosmische Feuer im Herzen des Multiversums, welches sterbliche Seelen gebärt. Die Ebene besitzt keine Oberfläche und existiert als Emanation lebensspendender Energie, welche aus einem tobenden Inneren ausstrahlt, das dem geschmolzenen Herz eines aktiven Sterns ähnelt. Dabei ist es eine Ironie, dass eine mit dem Leben assoziiert Ebene wie die Ebene der Positiven Energie extrem tödlich sein kann für sterbliche Besucher, da die dortigen Energien derart machtvoll sind, dass sterbliche Hüllen sie nicht aufnehmen können ohne zu zerbersten. An bestimmten Wirbelpunkten erschafft die Brechung der Strahlen des Kosmischen Feuers feste Inseln auf denen die Energien der Ebene nicht so extrem sind und wo Leben nach sterblichem Verständnis zumindest möglich ist. Dort kümmern sich auf gewaltigen glitzernden Feldern phönixgefiederte Kreaturen, die als Jyoti bezeichnet werden, um Obstgärten aus glühenden, berggroßen, anemonenartigen Bäumen, an denen unreife Seelen wachsen wie glänzende, flüssige Früchte. Die xenophoben Jyoti leben in komplexen Städten aus Kristall, die speziell angelegt wurden, um das seltsame Leuchten des Kosmischen Feuers zurück zu spiegeln. Die Jyoti verlassen diese Bauwerke nur selten und konzentrieren stattdessen all ihre Kraft auf ihre heilige Aufgabe, die werdenden Seelen des Multiversums zu hegen und zu verteidigen. Im Herzen jeder Stadt der Jyoti befindet sich ein beeindruckendes Portal zu einem Stern auf der Materiellen Ebene. Neue Seelen passieren diese Tore und reiten auf den Lichtwellen, um in sterblichen Hüllen schließlich geboren zu werden.

So wie die Jyoti ihre Existenz dem Schutz der werdenden Seelen widmen, kümmern sich die anderen hauptsächlichen Bewohner der Ebene der Positiven Energie, die Manasaputras, um die spirituelle Entwicklung der Sterblichen. Diese „Söhne des Geistes" sind die machtvollen mentalen Inkarnationen von Sterblichen, die Dutzende von Wiedergeburten ertragen haben, um mit jedem Schritt sich mehr auf die gemeinsame Seele aller lebenden Dinge einzustimmen. Der größte und mächtigste der Manasaputras ist der in Ruhm gehüllte Solar Kumaras; dieser lebt im Herzen des Kosmischen Feuers und behauptet, mit ihm zu kommunizieren. Andere, weniger machtvolle Manasaputras wie die Agnischvattas, Barhisaden und Manus verteilen sich über die Innere Sphäre, um sterbliche Schüler in das okkulte Wesen des Multiversums einzu-

weihen, damit auch diese eines Tages wieder in das Licht treten können, das sie dereinst hervorgebracht hat.

Aus Gründen, die selbst den ältesten Einheimischen unbekannt sind, können göttliche Wesen die Ebene der Positiven Energie nicht betreten. Wer also auf der Flucht vor der Rache der Götter ist oder wichtige Relikte vor bestimmten höheren Wesen verbergen will, reist zuweilen zur Ebene der Positiven Energie, um mit den Jyoti zu verhandeln, die im Laufe der Jahrhunderte einen beeindruckenden Hort an weltenvernichtenden Artefakten, illegitimen halbsterblichen Bastarden, Ketzern und anderen Gefahren angehäuft haben.

Die Ebene der Negativen Energie

Die orthodoxe Auslegung der Inneren Sphäre sieht in der Ebene der Negativen Energie einen eifersüchtigen Rivalen ihres positivgeladenen Zwillings – eine endlose Leere entropischer Dunkelheit, die die Antithese zur Schöpfung darstellt und nur verzehren und zerstören kann. Negative Energie ist für sich genommen das finstere Gegenstück der lebensspendenden positiven Energie, noch öfter aber eine Quelle oder ein Werkzeug der Zerstörung. Das Uralte Wissen des Okkultismus setzt an dieser scheinbar paradoxen Verbindung mit der Schöpfung an und vertritt die Ansicht, dass die Entropie im Grunde nur das Feld bereinige und dem Multiversum ermögliche, weiterzustreben in seinem unvorstellbar gewaltigen eigenen Evolutionszyklus. Perfektion sei kein fester Zustand, vielmehr sei alles ständig von Wachstum und Veränderung betroffen. Man könne daher nicht sagen, dass es einen „natürlichen" Zustand wie z.B. die völlige Auflösung gäbe, da dies Perfektion zu einem ähnlich unmöglichen Ding machen würde, als wollte man das Unbegrenzte eingrenzen. Okkultisten glauben, dass die Zerstörung Veränderungen erst ermögliche und vorantreibe.

Dennoch hält negative Energie auch die Existenz von Untoten aufrecht, welche in Scharen zu den sterilen, leeren Klüften des Nichts streben, welche die überwältigende Weite dieses dunklen und furchterweckenden Reiches bilden. Die Ebene verfügt über wenige feste Oberfläche, daher sind die meisten Untoten dort körperlos und imstande, über den die Seele erkalten lassenden Strömungen zu reiten, die Besucher unweigerlich in die absolute Finsternis im Herzen der Ebene führen. Diese innere Schwärze ist über Portale mit den über den Kosmos der Materiellen Ebene verstreuten Schwarzen Löchern verbunden. Berichte von Astralreisenden zu den auf der Materiellen Ebene gelegenen Seiten dieser Portale sprechen davon, dass es auf den Akkretionsscheiben der Schwarzen Löcher von körperlosen Untoten wimmele, die im Ereignishorizont gefangen seien.

Dort wo die Konzentration der negativen Energie auf der Ebene absolute Werte erreicht, beginnt sie, sich als kristallines Material zu manifestieren, das zu schönen und tödlichen Strukturen aus absoluter Entropie heranwächst. Wenn diese Kristalle fremdartige Winkel auszubilden, gebärt die Ebene einen Sceaduinar. Diese bösartigen Kreaturen hassen Leben und Unleben gleichermaßen und existieren nur, um Entropie und Zerstörung zu säen. Ihre Manifestation scheint einen Teil der entropischen Energien der Ebene aufzusaugen, so dass die Regionen um diese unheimlichen, schneeflockenartigen Strukturen ironischerweise zu den stabilsten und am ehesten überlebbaren Bereichen auf der ansonsten feindseligen Ebene zählen. Doch auch wenn man sich dort weniger hinsichtlich der negativen Energie sorgen muss, stellen die Sceaduinare selbst eine beachtliche Gefahr für Besucher dar. Das Uralte Wissen legt nahe, dass die Jyoti die Scearduinare hassen ob ihres Wissens um die Rolle, welche die Vernichtung bei der Erschaffung von Seelen spielt, und dass die Jyoti fürchten, dieses Wissen könnte enthüllt werden. Die furchtbarsten und hasserfülltesten Bewohner der Ebene der Negativen Energie aber sind die untoten Scheusale, welche als Nachtschatten bekannt sind. Diesen sind die Streitigkeiten zwischen den Ebenen völlig egal, streben sie doch nach der völligen Auslöschung allen Lebens, der Verdunklung der Sterne und Verlöschen des Kosmischen Feuers, egal wie die Folgen aussehen.

Die Materielle Ebene

Die Materielle Ebene ist das Reich körperlicher Wahrnehmung und Existenz. Seelen manifestieren sich hier in sterblichen Hüllen. Diese Einheit ist so vollständig, dass die meisten Lebewesen nicht weiter über die Unterschiede zwischen der klobigen physischen Gestalt und der höheren monadischen Seele nachdenken, welche ihre Bewegungen und ihr Schicksal lenkt. Die letzte Bestimmung einer Seele wird während ihres sterblichen Daseins nicht festgelegt, weshalb die Materielle Ebene die Aufmerksamkeit von Göttern und Externaren genießt, welche Sterbliche im Nachleben unter ihren Bannern sammeln wollen, egal ob diese freiwillig folgen oder gezwungen werden. Die Materielle Ebene ist ein planarer Kreuzungspunkt, existiert sie doch parallel zur Ätherebene und der Schattenebene und überschneidet sich mit allen Reichen der Inneren Sphäre.

Man weiß nur wenig über die Kräfte, welche einen physischen Leib mit seinen astralen und ätherischen Gegenstücken verbinden. Ebenso ist kaum etwas über die Leylinien bekannt, jene spirituellen Leiter, welche das gesamte Multiversum miteinander verbinden und alle Ebenen durchdringen. Die meisten Leylinien führen aber durch die Materielle Ebene. Weise Eingeweihte des Okkulten, listige Schüler des Arkanen und sogar Dorfhexen erlernen, diese Kräfte zu erkennen und zu ihren Zwecken zu manipulieren. Manche glauben, dass der „Fluss der Seelen", welcher die spirituelle Reise einer Monade durch sterbliche Inkarnation und Nachleben leite, eine der größten Leylinien und doch nur ein Aspekt dieses Netzwerkes multiversaler Adern sei.

Die Ätherebene

Die Ätherebene ist der Sitz der emotionalen Mächte, das nebelverhüllte Heim von Spukerscheinungen und Schrecken und der immer präsente Übergang zwischen den Welten der Inneren Sphäre. Die Ätherebene existiert neben den Ebenen, durchdringt sie zugleich und ahmt größtenteils deren Aussehen und Orte nach, wenn auch mit stark reduzierter Sichtweite dank der treibenden Nebelbänke und der langsam auf- und absteigenden, verblassenden Lichtschichten, die an das Innere eines Gewittersturmes erinnern.

Von der Ätherebene aus erscheinen diese angrenzenden Welten vernebelt und unwirklich, als schaue man durch

Milchglas. Umgekehrt können Bewohner der benachbarten Ebenen nicht in die Ätherebene blicken, es gibt aber manche Sterbliche, die mit übernatürlicher Sensibilität gesegnet oder verflucht und zuweilen in der Lage sind, Blicke auf die Ätherebene zu werfen. Da die Ätherebene von den anderen Ebenen der Inneren Sphäre aus unsichtbar ist, können Kreaturen unter der Wirkung von Zaubern wie *Ätherische Gestalten* oder *Ätherischer Ausflug* ebenfalls nicht von Kreaturen gesehen werden, die nicht selbst ätherisch sind. Normalerweise können auch Kreaturen auf der Ätherebene Kreaturen auf der Materiellen Ebene nicht angreifen oder umgekehrt.

Auf der Ätherebene liegen verzerrte, undeutliche Versionen von Orten, welche sich mit ihren Gegenstücken in der Inneren Sphäre überlappen. Zusammen mit der vor Ort herrschenden Gewichtslosigkeit von Kreaturen entsteht daraus eine starke Versuchung, unbekannte Orte auszuspähen, indem man auf die Ätherebene wechselt und dort durch körperlose Wände schreitet und über Fallen hinwegschwebt. Dem stehen aber die Einheimischen der Ätherebene entgegen, deren Präsenz derartige „Spaziergänge" erschwert oder gar hochgefährlich macht, so dass Vorstöße auf die Ätherebene meist auf sehr kurze Ausflüge hinauslaufen. Zu den gefährlichsten Bedrohungen dort gehören die blutroten Xill – kriegerische, ebenenwechselnde Externare, welche ihre Eier in lebenden Sterblichen ablegen. Doch auch die grässlichen, kichernden Nachtvetteln nutzen die Ätherebene als Abkürzung zur Dimension der Träume, wo sie in Albträume eindringen, um sterbliche Seelen zu entführen.

Die meisten Bewohner der Ätherebene sind die verzerrten Überreste sterblicher Seelen. Einige Seelen, die durch den Tod von ihren sterblichen Hüllen befreit werden, bleiben dennoch aufgrund heftigem emotionalem Stress an die Materielle Ebene gebunden und können den multiversalen Strömungen nicht folgen, um in den Fluss der Seelen einzutreten und zum Beinacker zu gelangen, solange diese Bindung noch besteht. Je länger diese Seelen daran gehindert sind, ihre Reise ins Nachleben anzutreten, desto mehr werden sie von der Ebene der Negativen Energie angezogen und desto mehr Erinnerungen und Teile ihrer Persönlichkeit werden durch emotionale Ausbrüche und mentalen Schaden zerstört. Diese Seelen manifestieren sich schließlich als körperlose Untote, wobei Schreckgespenster und Todesalben am häufigsten sind.

Spiritisten wenden sich an die Geister der Ätherebene und öffnen ihren ihre Bewusstsein als Zuflucht. Mit Übung und der Hilfe eines ausgebildeten Spiritisten kann ein Geist auf angrenzenden Ebenen sogar wieder seine alte Gestalt annehmen, indem er sich in Ektoplasma hüllt, jene geisterhafte Substanz, die als Schleier zwischen den Welten fungiert. Diese Geistführer werden unter Kundigen des Okkulten als Phantome bezeichnet, sie sind dem Spiritisten, an den sie gebunden sind, treu, doch auch die emotionale Verbindung zur Ätherebene bleibt stark und manifestiert sich in Eifersucht und heftigen Ausbrüchen selbst bei den sanftesten Seelen. Das ektoplasmatische Wesen der Ätherebene selbst ist hochgradig empfindlich für die Gedanken und Gefühle ihrer Bewohner. Daher wird die ätherische Version eines Ortes nicht nur durch dessen tatsächliche Dimensionen und Äußerlichkeit bestimmt, sondern auch von den Erinnerungen und Eindrücken der Geister, die dort umgehen. So könnte zum Beispiel auf der Ätherebene ein altes Herrenhaus immer noch so aussehen wie zu der Zeit, als die dort spukenden Geister noch gelebt haben. Sollten diese Geister ihre letzte Ruhe finden, wird das Abbild nicht mehr von ihren Erinnerungen aufrechterhalten, so dass das Gebäude zu der Ruine wird, zu der es in der Realität mittlerweile zerfallen ist. Manche körperlose Geister sind mit der emotionalen Natur der Ebene sogar derart eng verstrickt, dass sie imstande sind, diese ektoplasmatischen Abbilder an überlappenden Orten auf einer angrenzenden Ebene zu manifestieren und so vorübergehend in eine beunruhigende Reflektion einer früheren Version zu hüllen.

Ebenso wie Orte in der realen Welt überlappende ätherische Spiegelbilder besitzen, haben sterbliche Kreaturen ätherische Doppelgänger in ätherischer Gestalt, die ihre realen Gestalten überlagern. Diese ätherischen Doubles sind Gefäße für den kosmischen Lebensodem, welcher einer Kreatur ihre belebende Kraft verleiht – man kennt diesen Odem auch als *Ki*. Diese Energie sammelt sich in sieben brennenden Wirbeln aus farbenfroher Energie, den Chakren, welche das ätherische Double und den physischen Leib zusammenhalten und an beide Lebensenergie verteilten. Diese Energie strahlt sogar noch anderthalb bis einen Meter über die Außenfläche des Körpers hinaus, um die Aura der Kreatur zu erzeugen. Eine Aura ist ein Nimbus aus bunter okkulter Energie, der viel über den Zustand und die Gefühle der Kreatur verrät.

Das ätherische Double, die Aura und die Chakren einer Kreatur sind nur für jene sichtbar, welche über das Wissen dazu oder die passende Magie verfügen. Auf der Materiellen Ebene kommt dabei der esoterische Einsatz der Fertigkeit Wahrnehmung durch eine Kreatur mit dem Talent Okkulte Sensibilität* zum Tragen, es gibt aber auch einige Zauber. Auf der Ätherebene dagegen muss man sich nur konzentrieren, um die Interaktion dieser Kräfte zu beobachten – wenn du weißt, wonach du Ausschau halten musst, wird es problemlos sichtbar. Das Interpretieren dieser Information ist natürlich ein gänzlich anderes Thema. Ein ätherisches Double ist in violettgraues oder blaugraues Leuchten gehüllt. Im Gegensatz zum mittels *Astralprojektion* erzeugten Astralleibes oder eines Traumleibes in der Dimension der Träume ist ein ätherisches Double aber normalerweise nicht imstande, als eigenständiger Träger des Bewusstseins zu fungieren.

Schlussendlich ist die beeindruckende Weise der Ätherebene auch die Heimat zahlloser Taschenrealitäten, welche als Halbebenen bekannt sind. Viele dieser einzigartigen Reiche sind die Privatdomänen mächtiger arkaner Zauberkundiger, die Spielplätze schwächerer Götter, die Experimente der unergründlichen Elohimi oder die Kerker von Kreaturen, welche eine derartige Gefahr für den Kosmos darstellen, dass sie niemals freigelassen werden dürfen.

Die Dimension der Träume

Während ein Sterblicher schläft, verlässt seine monadische Seele den Körper, um sich in der Dimension der Träume zu manifestieren. Dieser Traumavatar wird auch als Traumleib bezeichnet und kann abhängig vom Unterbewusstsein des Träumers unterschiedliche Gestalten annehmen. Der Verstand zahlloser Träumer berührt die Ätherebene und erschafft halbstoffliche Halbebenen, auf denen die Traumavatare fantastische, vom eigenen Unterbewusstsein inspirierte Abenteuer erleben. Ein Träumer kann seine Umgebung ver-

ändern und jene mit dem Talent Träume kontrollieren* besitzen ein höheres Maß an Kontrolle. In einem Traum gewirkte Zauber und dort benutzte magische Gegenstände werden in der realen Welt nicht verbraucht. Wunden und Zustände haben keinen Effekt auf den Körper und Verstand der Kreatur in der Realität. Fantastische Traumabenteuer verschaffen auf der anderen Seite aber auch in der Realität keine Schätze oder Erfahrung, allerdings kann in der Dimension der Träume erlangtes Wissen zuweilen auch in der realen Welt von Nutzen sein. Selbst die schlimmsten Albträume sind für einen Träumer keine Gefahr – sollte der Traumavatar sterben, erwacht der Träumer möglicherweise etwas zittrig und kurzfristig orientierungslos, doch ist dies in der Regel das Schlimmste, das ihm zustoßen kann. Eine Kreatur mit dem Talent Träume kontrollieren* erwacht nach einer solchen Erfahrung mit dem Zustand Erschöpft, da sich ihr Verstand weitaus mehr in die Wahrnehmung der Traumebene involviert.

Erfahrungen auf Traumebenen sind in der Regel private Angelegenheiten. Einige seltene Zauber (z.B. *Rat der Träumer*), magische Gegenstände und andere Fähigkeiten erlauben es Kreaturen, die Traumhalbebene einer anderen Kreatur vorübergehend zu betreten und zu teilen. Diese sekundären Träumer können zwar mit den hochgradig veränderbaren Eigenschaften der Ebene, dem primären Träumer und miteinander interagieren, die Existenz der Halbebene hängt aber immer noch vom primären Träumer ab – erwacht dieser, endet die Existenz der Halbebene, und die sekundären Träumer werden in ihre eigenen Traumebenen verschoben, sofern sie nicht erwachen.

Ein Traumavatar ist nicht die einzige Möglichkeit, einen Traum zu betreten. Wer aber mit seinem realen Leib die Dimension der Träume betritt, stellt sich beachtlichen Gefahren. Reguläre Methoden des Ebenenreisens wie z.B. *Ebenenwechsel* eröffnen keinen Weg in die Dimension der Träume, hierzu müssen spezialisierte Mittel wie *Traumreise** genutzt werden. Wenn eine Kreatur körperlich eine Traumebene betritt, muss sie keinen Wurf ablegen, um ihren Ausgangszustand zu bestimmen, kann aber auch keine unmöglichen Taten (siehe unten) vollbringen. Gewirkte Zauber, benutzte magische Gegenstände und andere eingeschränkte Fähigkeiten werden aufgewendet, als würden sie in der Realität oder auf einer anderen Ebene verwendet. Kreaturen in materieller Gestalt können in einer Traumebene erschaffene Gegenstände benutzen, aber nicht mitnehmen, ebenso verschwinden diese Dinge mit Erwachen des primären Träumers. Wunden und Erfahrungen, welche ein Traumreisender macht, der real in die Dimension der Träume vordringt, sind echt und verblassen nicht mit Verlassen der Traumebene; stirbt ein solcher Reisender in einem Traum, stirbt er wirklich. Befinden sich solche materiellen Kreaturen noch in einer Traumebene, wenn der primäre Träumer erwacht, werden sie in eine benachbarte Traumebene oder Regionen der Ätherebene verschoben, welche an die Dimension der Träume angrenzen.

Obwohl die schlummernde Seele jedes Träumers eine persönliche Traumebene erzeugt, welche sich auf der Ätherebene manifestiert, gehören alle Träume kollektiv zum größeren Netzwerk der Dimension der Träume. Wenn mehrere Traumebenen im ätherischen Nebel einen Haufen bilden, ist der Übergang zwischen ihnen leichter, so dass Stimmungen, Gefühle und sogar Kreaturen aus einem Traum leichter in andere überfließen können. Und wo eine Traumebene die kaum verstandene Dimension der Zeit berührt, können in Träume prophetische Elemente einfließen.

Manchmal schaffen es Figmente der Traumwelt aus der Dimension der Träume zu entkommen. Dies passiert meist beim Erwachen eines besonders fantasievollen Träumers, wenn die Realität des Traumes bei seinem Verblassen am schwächsten ist. Diese seltsamen, im Wandel befindlichen Kreaturen pirschen als Belebte Träume über die Ätherebene und nähren sich am Verstand der Sterblichen, da sie nach neuen Träumen suchen, in denen sie Zuflucht finden und einen neuen Schläfer quälen können.

Die Dimension der Träume ist von einer bösartigen Gruppe sogenannter „Albtraumkreaturen" befallen, welche von Traumebene zu Traumebene reisen, um Opfer zu jagen, zu quälen und zu zerstören. Diese Schrecken besitzen sogar eine eigene Hierarchie, bei welcher die Albtraumfürsten über mindere Albtraumkreaturen in Marionettenhofstaaten herrschen, die von den entseelten Hüllen versklavter und wahnsinniger Träumer gebildet werden. Diese Kreaturen besitzen sogar Wege, sich auf der Materiellen Ebene zu manifestieren, da es ihnen nicht genügt, nur die Schlafenden zu terrorisieren.

Nachtvetteln gehören zu den entsetzlichsten Gefahren der Dimension der Träume, können sie doch ungehindert zwischen den Träumen reisen und nach chaotischen oder bösen Träumern suchen, auf deren Rücken sie bis zum Morgen reisen. Kreaturen, denen sie zwischen den Träumen oder in den Träumen ihrer Beute begegnen, werden einfach niedergemacht, egal welcher Gesinnung sie sind. Nachtvetteln sammeln die Seelen ihrer getöteten Gegner in Edelsteinen, die sie an Kunden auf den Ebenen verkaufen.

Obwohl die meisten Traumebenen substanzlos sind und mit dem Erwachen des Träumers verblassen, gibt eine besonders mächtige Traumebenen, die durch wiederkehrende Träume oder das gemeinsame Unterbewusstsein mehrerer Träumer gestärkt manchmal auf ewig existieren. Zu den ausgeprägtesten und dauerhaften Bereichen der Dimension der Träume gehört das bizarre Reich Leng, wo beinahe menschliche Bewohner ätherische Meere mit schwarzen Schiffen bereisen und Sklaven für die finsteren Märkte des Multiversums transportieren.

Die Dimension der Träume hat die folgenden Eigenschaften:

- **Fließende Zeit**: Traumavatare wie Kreaturen, die die Dimension der Träume mit ihren realen Körpern besuchen, unterliegen dem Zeitablauf in der jeweiligen Traumebene.
- **Äußerst wandelbar**: Wenn eine Kreatur eine Traumebene als Traumavatar betritt, muss sie einen Charismawurf gegen SG 15 ablegen, um zu verhindern, dass sie bei Betreten der Dimension der Träume einen Nachteil erleidet, z.B. in Form fehlender, wichtiger Ausrüstung oder dass sie inmitten einer Lawine auftaucht. Bei Erfolg manifestiert sich der Träumer mit perfekter Gesundheit und allen regulären Ausrüstungsgegenständen (Zauber und magische Gegenstände, die der Traumavatar nutzt, werden in der Realität nicht verbraucht). Der Traumavatar ist zudem selbst unter den nachteiligsten Umständen zu fantastischen oder gar unmöglichen Taten imstande. Ihm ist dies während eines Traumes in Höhe seines CH-Bonus oft möglich (Minimum 1); eine unmögliche Handlung wird als Standard-Aktion ausgeführt, dabei kann es sich um das Wirken eines Zaubers, das Erlangen eines Zauberef-

fektes oder das Beschwören eines magischen Gegenstandes handeln. Der Traumavatar legt einen Charismawurf gegen SG 10 + Grad des Zaubereffektes bzw. ½ Zauberstufe des Gegenstandes ab (nichtmagische Gegenstände haben ZS 0). Der SL kann auch andere fantastische Handlungen zulassen und den SG dafür festlegen. Kreaturen, welche einen Traum mit ihren realen Körpern betreten, müssen keinen Charismawurf zu Beginn ablegen, können aber auch keine fantastischen Taten vollbringen – ansonsten müssen sie sich aber der fremdartigen Realität der Traumebene stellen.

• **Wilde Magie**: Traumavatare und Kreaturen, welche die Dimension der Träume mit ihren realen Körpern besuchen, unterliegen der Wilden Magie der Traumebene.

DIE ASTRALEBENE

Die Astralebene ist der weite silberne Himmel, welcher alle Ebenen miteinander verbindet. Sie ist das Reich der reinen Gedanken und des erweiterten Bewusstseins. Im Astralraum schweben hier und da Inseln aus fester Masse, doch der weitaus größere Teil der Ebene ist eine gewaltige, scheinbar ewige Leere aus silbernem Licht. Als Torweg zwischen der Inneren und der Äußeren Sphäre wimmelt es auf der Astralebene von Reisenden, die von einer Ebene auf die andere überwechseln, oder auch Entdeckern auf der Suche nach verborgenen Halbebenen oder einem von zahllosen verlorengegangenen Geistern, die in der Weite hausen. Aufgrund ihres Wesens als Wegkreuzung ist die Astralebene sehr gefährlich. Es ist möglich, mittels *Ebenenwechsel* oder anderer Dinge körperlich auf die Astralebene überzuwechseln, doch die meisten Reisenden ziehen die Sicherheit einer astralen Projektion vor, bei welcher die Seele sich in einem Astralleib manifestiert (z.B. mittels *Astralprojektion*).

Ein Astralleib sieht aus wie eine durchscheinende Version des Körpers der Kreatur. In der Regel ist er von einem sanften Nimbus aus blauem oder violettem Licht umgeben. Eine dünne Verbindung aus widerstandsfähiger, körperloser Energie, die sogenannte Silberschnur, verbindet den Astralleib mit dem bewusstlosen materiellen Körper der Kreatur. Sollte der Astralleib sterben, schnellt die Silberschnur zum materiellen Körper zurück und führt so die Seele heim in ihre Hülle (das damit verbundene Trauma resultiert aber in zwei permanenten negativen Stufen). Eine Silberschnur widersteht den meisten Versuchen, ihr Schaden zuzufügen, doch sollte sie irgendwie durchtrennt werden, stirbt die Kreatur augenblicklich, und wird der Astralleib mit der Seele auf den astralen Strömungen abgetrieben. Diese führen ihn unweigerlich zum Beinacker, welcher aus der Äußeren Sphäre bis in die Astralebene reicht. Als Reich der Gedanken ist die Astralebene die Heimat von Wesenheiten, welche Konzepte, Mythen und

Legenden repräsentieren, die den Gedanken der Sterblichen entspringen. Medien öffnen ihr Bewusstsein diesen Bewohnern der Astralebene und laden sie ein, sich zu manifestieren und ihren Einfluss auf der Materiellen Ebene zu erhöhen.

Die Astralebene zu bereisen, ist keine einfache Sache, da jeder Reisende dort selbst die Ausrichtung des für ihn geltenden Schwerkraftvektors bestimmt. Kreaturen können sich daher normalerweise in jede Richtung bewegen, die sie für sich als „unten" festlegen, so dass sie in diese Richtung sodann „fallen". In der ersten Runde „stürzt" eine Kreatur auf diese Weise 45 m und in jeder folgenden Runde dann 90 m in gerader Linie. Eine Kreatur kann ein Mal pro Runde als Freie Aktion einen Weisheitswurf gegen SG 16 ablegen, um eine Ausrichtung der Schwerkraft zu bestimmen oder anzuhalten. Misslingt dieser Weisheitswurf, erhält die Kreatur einen Bonus von +6 auf ihre Folgewürfe, bis sie Erfolg hat. Dabei spürt der Reisende die Bewegung nicht, stattdessen scheinen Orientierungspunkte auf der Astralebene (sofern in der Nähe und in Flugrichtung vorhanden) näherzukommen und durch den Astralleib oder an ihm vorbei zu rasen. Ein mit hoher Geschwindigkeit reisender Astralleib erzeugt dabei ein helles Flackern.

Die nicht mehr an ihre sterblichen Hüllen gebundenen Astralleiber der Toten strömen mit dem Fluss der Seelen zum Beinacker. Dabei lassen sie das Elend der Sterblichkeit hinter sich, so dass nur der Kern der Seele mit ihren Erinnerungen verbleibt, die sie zu Lebzeiten geformt haben. Die Götter der Äußeren Sphäre betrachten den Fluss der Seelen als unantastbar, so dass sie oft himmlische und infernalische Externare aussenden, um verlorenen Seelen zu helfen, den Weg zu ihrer endgültigen Belohnung oder Bestrafung zu finden. Allerdings machen auch seelensammelnde oder seelenverschlingende Räuber wie Nachtvetteln und Astradaimonen Jagd auf die Toten der Astralebene – meist beschränken sie sich zwar auf einsame körperlose Untote, überfallen aber auch Gruppen entkörperlichter Seelen auf dem Weg zur Ewigkeit. Pharasma, die Göttin des Todes, hasst diese Perversion der natürlichen Ordnung . Ihre als Seelenbegleiter bekannten Diener fungieren oft als Helfer, um Seelen sicher an ihrem endgültigen Bestimmungsort abzuliefern.

Zu den anderen Bewohnern der Astralebene gehören die gewaltigen Astralleviathane, die durch die silbernen Meere treiben – manchmal tragen sie Passagiere oder sogar Ansiedlungen auf ihren Rücken -, die fremdartigen Mnemoiden, welche von Astralreisenden Wissen und mentale Energie ernten, die gestaltlosen Nirmanakaya-Manasaputras, welche die Eingeweihten auf der Materiellen Ebene telepathisch anzuleiten versuchen, sowie die schlanken Humanoiden, welche als Sulsagas bekannt sind – diese viele Ebenen bejagenden Externare reiten auf magischen Scheiben und betrachten Eindringlinge in ihre astrales Reich mit xenophober Verachtung.

Die Akasha-Aufzeichnungen

In den Tiefen der Astralebene liegt eine Halbebene, welche als die Akasha-Aufzeichnungen bezeichnet wird. Sie ist ein wichtiges Element des Uralten Wissens im Herzen der okkulten Philosophie. Die Akasha-Aufzeichnungen sind eine visuelle Bibliothek aus perfekten mentalen Aufzeichnungen aller Augenblicke in der Geschichte des Multiversums. Wer den Weg dorthin findet, der kann Szenen beobachten, die zwischen dem Jetzt und der Entstehung des Multiversums spielen. Wenn der Astralleib einer toten, nicht mehr an eine sterbliche Hülle gebundenen Kreatur sein Leben vor seinen Augen ablaufen sieht, während die Seele im Beinacker auf ihren Richtspruch wartet, reist das Bewusstsein zur Akasha-Aufzeichnung. Wenn ein Psychometriker die Vergangenheit eines von ihm berührten Gegenstandes auslotet, erlangt er in Wahrheit Eindrücke, welche in den Akasha-Aufzeichnungen eingelagert sind.

Im Gegensatz zu den Geschichtsbüchern mit ihren subjektiven Auslegungen sind die Akasha-Aufzeichnungen eine perfekte Wiedergabe der Geschehnisse, wie sie sich wirklich zugetragen haben. Zwei Kreaturen, welche in der Realität dasselbe Ereignis beobachten, könnten subjektiv völlig unterschiedliche Folgerungen ziehen, was sie da gerade ereignet hat. Derartige Verwirrung ist bei den Akasha-Aufzeichnungen nicht möglich, von denen Okkultisten auch als das Gedächtnis der Natur sprechen. Die rätselhaften, verhüllten Aionen, die als die Fürsten des Karmas auftreten und sämtliche Ereignisse im Leben eines Sterblichen aufzeichnen, um seinen rechtmäßigen Platz im Jenseits festzulegen, kennen die Akasha-Aufzeichnungen als das Buch der Lipika.

Ein Besucher, welcher die Akasha-Aufzeichnungen zu Rate ziehen will, konzentriert sich einfach auf den Moment, den er beobachten will. Dieser Augenblick erscheint dann vor ihm, aber nicht als zweidimensionale Darstellung wie eine Illustration auf einer Seite, sondern als dreidimensionale Szenerie um ihn herum, als wäre er tatsächlich dabei gewesen. Die am Ereignis Beteiligten sind aber nur Reflektionen und reagieren daher nicht auf die Gegenwart des Beobachters. Ebenso kann der Beobachter nicht eingreifen oder irgendetwas verändern. Er kann aber das Tempo der Wiedergabe bestimmen und versteht alles, was innerhalb der Aufzeichnung gesagt wird, selbst wenn er die genutzte Sprache normalerweise nicht lesen oder sprechen könnte oder ihm die Bedeutung kultureller Normen und Symbole fremd ist. Sollte es sich um ein Ereignis aus seinem eigenem Leben handeln, kann er wählen, ob er es als Außenstehender oder aus seiner eigenen, damaligen Perspektive betrachten und durchleben möchte; im letzteren Fall erfährt er auch die damit verbundenen Emotionen erneut.

Es ist unglaublich schwierig, zur an die rätselhafte Dimension der Zeit grenzende Halbebene der Akasha-Aufzeichnungen zu reisen. Gewöhnliche Zauber zum Ebenenbereisen wie z.B. *Ebenenwechsel* können niemanden dorthin dringen. Das okkulte Wissen verweist zwar auf mehrere Methoden, wie man die Akasha-Aufzeichnungen „betreten" und die dortigen Szenen beeinflussen könnte (z.B. um einen Charakter aus einer in der Vergangenheit spielenden Szene zu retten und mit ihm auf die Astralebene zu fliehen), allerdings riskiert man dabei, in den Strömungen der Dimension der Zeit verloren zu gehen und vielleicht in der Vergangenheit zu stranden, ohne jemals zurückkehren zu können. Zudem riskiert man mit einer solchen Einmischung den Zorn der Fürsten des Karmas, die als Antwort Zeitelementare oder Unvermeidbare aussenden. Vielleicht lockt man dabei auch die blutrünstigen, außerweltlichen Raubtiere an, die auch als Hunde von Tindalos bezeichnet werden.

Die Halbebene der Akasha-Aufzeichnungen besitzt die folgenden Merkmale:

- **Fließende Zeit**
- **Endliche Form**
- **Statisch**

Der Beinacker

Eine gewaltige Felsnadel reicht von der Oberfläche der Äußeren Sphäre weit in die Tiefen der silbernen Weite der Astralebene. Sie dient den von ihrer sterblichen Hülle befreiten Monaden des Flusses der Seelen auf ihrer Reise zu ihren letzten Bestimmung im Jenseits als Leuchtturm. Auf der Spitze dieser Felsnadel liegt der Beinacker, eine Nekropole aus Friedhöfen, Mausoleen und andächtiger Höfe, die alle Pharasma, der Göttin des Todes geweiht sind. Dieses unheimliche Reich wird auch als das Fegefeuer bezeichnet. Es ist die Heimat zahlloser Seelen, welche auf ihren letzten Richtspruch warten. Diese stillen Seelen besitzen noch die Gestalt ihrer Astralleiber und erinnern sich an Szenen aus ihrer sterblichen Existenz im Rahmen innerer Reisen der Katharsis.

Dieser zuweilen als „kama-loka" bezeichnete Vorgang gestattet der Seele, Schlüsselszenen ihrer sterblichen Existenz noch einmal zu erleben und die Lehren ihrer Existenz auf der Materiellen Ebene einzuschätzen. Nur wenn sie mit den psychologischen Problemen der Vergangenheit abgeschlossen hat, kann sie den Fluss der Seelen weiter bereisen. Während eine Seele über ihre früheren Angelegenheiten reflektiert und mit diesen abschließt, lässt sie auch ihre Bindungen an diese Geschehnisse los und beginnt sie zu vergessen. Auf diese Weise reinigt sie sich für die kommenden ruhmreichen (oder furchtbaren) Verwandlungen. Aus diesem Grund können sich Bittsteller auf den Ebenen der Äußeren Sphäre nur selten an viele Dinge ihrer sterblichen Existenz erinnern, und können sich die meisten Sterblichen wiederum nicht an frühere Inkarnationen auf der Materiellen Ebene erinnern.

Das Uralte Wissen bezeichnet die letzten Momente einer Seele zuweilen als Blick in den See der Sterblichen Reflektionen und damit, dass das ganze Leben vor den Augen des Betroffenen vorbeijagt. Die Lehren der Manasaputras, welche die okkulte Entwicklung der Sterblichen lenken, verweisen dagegen darauf, dass das größte esoterische Schicksal nicht einfach darin besteht, einen Blick auf den See zu werfen, sondern in ihn hineinzuspringen und unterzutauchen, auf dass sein Wasser den Betreffenden völlig umfasst. Dies befreit die Seele von ihrem Karma und den Erfahrungen der Vergangenheit, so dass die gereinigte monadische Seele einen neuen Körper im Kreislauf der Wiedergeburt übernehmen kann. Mit jeder weiteren Reinkarnation erlangt die Monade ein größeres Verständnis für das Universum und die allem Lebenden gemeinsame Seele des Kosmischen Feuers. Mit diesem Verständnis geht größere Kontrolle über die letzte Inkarnation der Seele als Externar einher. Dem esoterischen Wissen nach sind die erfahrensten Eingeweihten imstande, ihr Schicksal selbst zu wählen und zu mächtigen Externaren, sterblichen „Aufgestiegenen Meistern" ohne Gleichen oder sogar lebenden Göttern zu werden.

Die breite Mehrheit der Seelen reinkarniert sich nicht. Wenn sie den Vorgang des kama-loka vollenden, ist ihr Astralleib für den letzten Richtspruch bereit. Manche Seelen bringen das kama-loka schnell hinter sich, während er für andere Jahre, Jahrzehnte oder länger dauert. An Pharasmas Gerichtshöfen arbeiten die einheimischen Seelenbegleiter mit den Gesandten der Reiche der Äußeren Sphäre zusammen, um Seelen zu jener letzten Ruhestätte zu leiten, welche am ehesten ihren religiösen Ansichten und Moralvorstellungen entspricht. Im unwahrscheinlichen Fall einer Konvertierung auf dem Sterbebett, der Abwendung vom Glauben oder strittigen, seelenbindenden Pakten streiten die Advokaten hinsichtlich der möglichen Schicksale der Seelen miteinander. Die wichtigsten Streitfälle werden dabei von Pharasma selbst entschieden.

Der Beinacker hat die folgenden Merkmale:

- **Zeitlos**: Alter, Hunger, Durst, Leiden (wie z.B. Flüche, Krankheiten und Vergiftungen), aber auch natürliche Heilung funktionieren auf dem Beinacker nicht, nehmen ihre Funktion aber mit Verlassen des Beinackers wieder auf.
- **Göttlich wandelbar**: Gottheiten, deren Reiche auf dem Beinacker liegen, können die Ebene nach Belieben verändern.
- **Starke neutrale Gesinnung**
- **Verbesserte Magie**: Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Tod oder der Domänen der Ruhe oder des Todes werden verbessert.

Die Äussere Sphäre

Die silberne Leere der Astralebene reicht von den Rändern der Inneren Sphäre bis zu den Ebenen der Äußeren Sphäre, wo die vom Beinacker dorthin gesandten Seelen im Nachleben letztendlich ankommen; wohin sie genau kommen, richtet sich nach Gesinnung und Glauben. Wenn diese sterblichen Seelen an ihrem Zielen eintreffen, bezeichnet man jene, die nicht augenblicklich als Externare oder direkte Diener ihrer Gottheiten inkarniert werden, als Bittsteller. Da sie ihre sterbliche Existenz hinter sich gelassen haben, bedeutet ihnen diese im Laufe der Zeit immer weniger. Die wenigen Bittsteller, welche sich an jene erinnern können, die sie zurückgelassen haben, sind nicht imstande, sich um sie zu sorgen, da sie damit ausgelastet sind, sich auf den vor ihnen liegenden Himmel oder die ihnen drohende Hölle zu konzentrieren.

Mit der Zeit stimmen sich Bittsteller immer mehr auf die von ihnen gewählte oder ihnen zugewiesene Ebene ein. Manche steigen schließlich zu mit ihrer Ebene assoziierten Externare auf, doch andere beenden ihre Reise und Existenz einfach, indem sie mit Leib und Seele mit ihrer Ebene verschmelzen und völlig aus der Realität verschwinden. Diese Seelen werden zu Quintessenz, dem Stoff, aus welchem die Äußere Ebene selbst besteht.

7 Okkulte Belohnungen

„Habe ich dir jemals erzählt, wie ich an diesen Totenschädel gekommen bin?“

„Bei den Göttern, fang nicht wieder damit an.“ Merisiel steckte das merkwürdige Messer weg, welches sie näher betrachtet hatte. „Was ist es dieses Mal? Der Schädel eines vor ewiger Zeit in einem Grabhügel bestatteten Königs? Dein früherer Meister, den du im Kampf Mann gegen Mann besiegt hast? Nein, halt, warte – es ist dein eigener Schädel, der dir aus der Zukunft zugeschickt wurde, damit du dein Schicksal erfüllen kannst.“

„Eh, nichts davon.“ Mavaro streckte die Arme in einer einnehmenden Geste aus. „Alles begann, als…“

„Lass gut sein, ich habe genug gehört.“ Merisiel erhob sich und deutete gen Boden, aus dem sich geisterhafte Gestalten erhoben. „Und die da auch, denke ich…“

Okkulte Belohnungen

Dieses Kapitel enthält neue Ausrüstungs- und magische Gegenstände für das Pathfinder-Rollenspiel. Eine Reihe dieser Gegenstände runden Klassenmerkmale und Eigenschaften der neuen, in diesem Band vorgestellten Klassen ab. Andere verbessern die Möglichkeiten beim Einsatz Okkulter Fertigkeitsspezialisierungen (siehe Seite 194), die meisten sind aber in vielen unterschiedlichen Situationen von Nutzen. Zauber und Gegenstände, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, werden in diesem Buch vorgestellt.

Abenteurerausrüstung

Die in Tabelle 7–1: Abenteurerausrüstung vorgestellten Gegenstände werden im Folgenden beschrieben mitsamt der besonderen Vorteile, die sie dem Benutzer („du", bzw. „dir") bringen.

Ausrüstungssätze: Dieser Abschnitt enthält vorgefertigte Ausrüstungssätze für jede neue Klasse in diesem Band und für andere besondere Zwecke. Ein SL kann diese Ausrüstungssätze nutzen, um schnell die Ausrüstung eines NSC zusammenzustellen. Spieler können sie verwenden, um neue SC rasch auszurüsten oder Gefolgsleute, Anhänger, Mietlinge und Lakaien auszustatten. Der aufgeführte Preis jedes Ausrüstungssatzes enthält einen Nachlass für den Erwerb dieser Gegenstände als kompletten Satz. Gegenstände, die einem Satz angehören, aber verloren gehen bzw. verbraucht oder zerstört werden, kosten den vollen Preis, um sie zu ersetzen.

Aurabrille

PREIS 15 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Diese Lederbrille ist mit dunklen, purpurnen Linsen versehen, die mit einer speziellen alchemistischen Substanz überzogen sind. Diese enthüllt ein bestimmtes übersinnliches Spektrum. Um Vorteile zu erlangen, muss die Brille 1 Stunde lang durchgehend getragen werden. Während dieser Zeit erleidet der Träger einen Malus von -2 auf alle sichtbasierenden Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Nach dieser Stunde kann der Träger die Brille ablegen, um einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zur Nutzung der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen zu erhalten. Dieser Vorteil währt 1 Stunde.

Bauchrednerpuppe

PREIS 100 GM
GEWICHT 7 Pfd.

Ein Bauchrednerpuppe besteht aus hochwertig geformten und bemalten Holz, hat das Aussehen und trägt die Kleidung eines typischen Humanoiden und misst etwa 0,60 m. Eine Öffnung im Rücken ermöglicht es einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur, die Puppe mit einem Arm zu manipulieren. Sollte eine Bauchrednerpuppe als Teil einer Darbietung genutzt werden, verleiht sie einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Komödie).

Betrügermedium-Ausrüstung

PREIS 50 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Dieser große Koffer enthält eine Fülle nützlicher Gegenstände für jemanden, der vortäuschen will, Geister beschwören zu können: Kerzen, Spiegel und eine ausziehbare, 3 m lange Stange. Dazu kommt eine Reihe spezialisierter Gegenstände: Falsche Kreidetafeln, auf welche die „Geister" schreiben sollen, nichtmagische Geistersprachrohre zum Übermitteln von Geisterstimmen, gegaffelte Seile zum Fesseln von Medien während Séancen und Leuchtfarben und Schleifchen aus feiner Gaze, um geisterhafte Manifestationen vorzutäuschen.

Die Verwendung der Materialien aus diesem Ausrüstungssatz verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Entfesselungskunst und Fingerfertigkeit, um Séancen, Geisterschrift und andere okkulte Praktiken vorzutäuschen und nachzuahmen.

Geistersprachrohr

PREIS 25 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieses verlängerte Horn besteht aus dünnen Zinnblechen, die zu konzentrischen Kegeln gerollt wurden, und misst voll ausgezogen etwa 1 m. Es wird hauptsächlich von betrügerischen Medien eingesetzt, welche die wahre Quelle mysteriöser Stimmen in abgedunkelten Séancekammern verhüllen wollen. Diese Sprachrohre addieren 1 auf den SG von Rettungswürfen, um die Effekte von Bauchreden und Geisterhaftes Geräusch anzuzweifeln. Wird ein Geistersprachrohr genutzt, um eine kommunikationsfähige Spukerscheinung (siehe Seite 230) zu beschwören, verdoppelt es die Kommunikationsgeschwindigkeit und verleiht dem Benutzer einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, um die kryptischen Botschaften zu entschlüsseln.

Hexenbrett

PREIS 15 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Dieses dünne, rechteckige Holzbrett ist bogenförmig mit Buchstaben, Zahlen und kurzen Bestätigungen und Verneinungen beschriftet. Zusammen mit einem kleinen herzförmigen Zeiger auf kurzen Holzbeinen kann die Gerätschaft genutzt werden, um mit geisterhaften Wesen oder dem Unterbewusstsein des Benutzers zu kommunizieren. Ein Hexenbrett kann anstelle von Stift und Papier oder einem Tranceschreiber genutzt werden, wenn man einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde in Verbindung mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Tranceschrift ablegt. Auf einen solchen Wurf liefert es zudem einen Situationsbonus von +2. Abhängig von der Größe des Bretts kann der Benutzer zudem mit einem anderen übersinnlich begabten Wesen zusammenarbeiten, welches die Aktion Jemand anderem helfen nutzen kann, um den Wurf für Tranceschrift zu unterstützen.

Ein Benutzer kann das Brett auch allein verwenden, um die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Hypnose anzuwenden und sich eine Erinnerung ins Gedächtnis zu rufen. Der Benutzer legt den üblichen Fertigkeitswurf ab, wobei er selbst das Ziel ist und einen Situationsbonus auf den Wurf erhält.

Wird ein Hexenbrett bei der Beschwörung einer der Kommunikation fähigen Spukerscheinung (siehe Seite 230) genutzt, verdoppelt es die Geschwindigkeit der Kommunikation und verleiht dem Benutzer einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, um die kryptischen Botschaften zu entschlüsseln.

Ein Hexenbrett kann die Funktion mancher anderer Gegenstände (z.B. Hypnotisierpendel und Tranceschriftschreiber) erfüllen, die Boni und Erhöhung der Kommunikationsgeschwindigkeit sind aber nicht kumulativ.

HYPNOTISIERPENDEL	**PREIS** variiert **GEWICHT** 1 Pfd.
Medaillon	15 GM
Taschenuhr	250 GM

Ein Hypnotisierpendel ist ein kleiner, elliptischer Metallbehälter, der ein kleines Porträt oder Erinnerungsstück enthält und an einem Gürtel oder einer Halskette befestigt werden kann. Hängt das Pendel von einer Metallkette, verleiht es einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie beim Einsatz der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Hypnose. Eine Taschenuhr kann ebenfalls als Hypnotisierpendel eingesetzt und auf dieselbe Weise getragen werden, sie enthält ebenfalls Platz für ein Porträt oder Erinnerungsstück, verleiht denselben Bonus für Hypnose und dient zudem als Uhr.

KINETIKERAUSRÜSTUNG	**PREIS** 8 GM **GEWICHT** 22 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz enthält einen Rucksack, eine Gürteltasche, einen Schlafsack, Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und einen Wasserschlauch.

KRISTALLPRISMA	**PREIS** 30 GP **GEWICHT** 1/2 Pfd.

Dieser Kristallklumpen erstrahlt in den Farben des Regenbogens. Ein Kristallprisma kann als Fokus für die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen genutzt werden, um den Zeitaufwand von 10 auf 5 Minuten zu reduzieren. In den Händen einer übersinnlich begabten Kreatur strahlt solch ein Kristall zudem Licht in einem kleinen Bereich aus und erhöht den Lichtgrad in einem Radius von 3 m um einen Schritt (Dunkelheit wird zu Dämmerlicht, Dämmerlicht zu normalem Licht; besser als normales Licht ist nicht möglich).

MEDIUMAUSRÜSTUNG	**PREIS** 40 GM **GEWICHT** 14 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz enthält Werkzeuge zum Kontaktieren übernatürlicher Mächte. Er umfasst einen Tranceschriftschreiber, Kerzen (10), Kerzenhalter [ARK] (10), Stechpalme und Mistelzweig, Weihrauch (10 Stäbchen), die Kleidung eines Gelehrten, einen Zauberkomponentenbeutel und ein hölzernes Heiliges Symbol.

MENTALISTENAUSRÜSTUNG	**PREIS** 35 GM **GEWICHT** 27 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz enthält einen Rucksack, einen Schlafsack, eine Gürteltasche, Feuerstein und Stahl, ein Kristallprisma, Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und einen Wasserschlauch.

MESMERISTENAUSRÜSTUNG	**PREIS** 35 GM **GEWICHT** 26,5 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz enthält einen Rucksack, einen Schlafsack, eine Gürteltasche, die Kleidung eines Unterhaltungskünstlers, Feuerstein und Stahl, ein Hypnotisierpendel, Tinte (1 Unze), einen Tintenschreiber, einen Eisentopf, Büttenpapier [ARK], Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und einen Wasserschlauch.

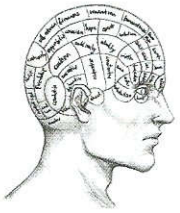
OKKULTISTENAUSRÜSTUNG	**PREIS** 45 GM **GEWICHT** 32,5 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz enthält einen Rucksack, einen Schlafsack, eine Gürteltasche, Kreide (10 Stück), Feuerstein und Stahl, Tinte (1 Unze), einen Tintenschreiber, einen Eisentopf, ein Tagebuch [ARK], Okkultistenparaphernalien (2), Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und einen Wasserschlauch.

OKKULTES REFERENZMATERIAL	**PREIS** 80 GM **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Bücher gibt es in allen Formen und Größen. Es können gebundene und illustrierte Handschriften sein, aber auch Sammlungen aus den Aufzeichnungen, Notizen und Schriften diverser Autoren. Werden sie als Referenzmaterial genutzt (dies erfordert in der Regel 1W4 Minuten), verleihen sie in Bezug auf das von ihnen abgedeckte okkulte Themengebiet einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen. Häufige Themengebiete sind Astralprojektion, Auren, Träume, Leylinien, Medien und Geister, sowie Rituale. Referenzmaterial, dass sich mit allgemeinen Themen beschäftigt, z.B. Geister an sich, gibt zwar einen Überblick, ist aber nicht detailreich genug, um Fertigkeitsboni zu verleihen.

PHRENOLOGENAUSRÜSTUNG	**PREIS** 50 GM **GEWICHT** 5 Pfd.



Diese lederne Arzttasche enthält alle Gegenstände, die ein Phrenologe zum Vermessen von Schädeln benötigt. Dieser Ausrüstungssatz enthält mehrere, unterschiedlich große Schädelmesszangen, ein aus Gips gefertigtes, beschriftetes Modell eines humanoiden Kopfes, sowie Übersichten zu den Schädeln diverser Völker. Die Ausrüstung verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) in Verbindung mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Phrenologie.

PSYCHOMETRIEHANDSCHUHE	**PREIS** 10 GM **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese mehrschichtigen Lammhauthandschuhe sind speziell so gearbeitet und übersinnlich eingestimmt, dass sie die Sensibilität des Tastsinns der Hände des Trägers verbessern. Hierzu müssen die Handschuhe ohne Unterbrechung 8 Stunden lang getragen werden; während dieser Zeit unterliegen alle geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswürfe, die die Nutzung der Hände erfordern, einem Malus von -2. Nach diesen 8 Stunden kann der Benutzer die Handschuhe ablegen, um einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen in Verbindung mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie zu erhalten. Dieser Bonus währt 1 Stunde.

RAUCHFASS

PREIS 5 GM
GEWICHT 1/2 Pfd.

Dieser Metallbehälter besitzt einen kleinen, entfernbaren Deckel und enthält einen kleinen Schmelztiegel zum Verbrennen von Weihrauch. Es wird bei religiösen Zeremonien und Ritualen verwendet und fasst bis zu 10 Stück Weihrauch; wird es entzündet, verbrennt es 1 Einheit Weihrauch pro Stunde.

RITUALGLOCKE

PREIS 2 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Diese große, silberne Handglocke verfügt über einen langen Holzgriff. Ritualglocken werden meisten zu zeremoniellen Zwecken genutzt – oft um die Aufmerksamkeit eines großen Publikums zu erlangen. Jede einzelne verfügt über spezielle Gravuren, über die man oft ihren Ursprung in Verbindung mit einem Kult oder einer Sekte erkennen kann.

SCHWARZGUGEL

PREIS 75 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Diese unbequeme Maske besteht aus einer schwarzen Stoffkapuze, gepolsterten ledernen Ohrenschützern und einer mit Scheuklappen versehenen Brille, welche die Sicht blockiert. Eine Kreatur, die eine Schwarzgugel trägt, erhält die Zustände Blind und Taub und erleidet einen Malus von -10 auf alle anderen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

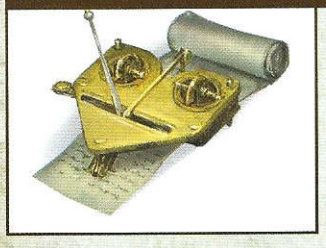
SPIRITISTENAUSRÜSTUNG

PREIS 50 GM
GEWICHT 34 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz enthält einen Rucksack, einen Schlafsack, eine Gürteltasche, ein Rauchfass, eine Flasche mit Ektoplasmatischen Rückständen, Feuerstein und Stahl, Weihrauch (10 Stäbchen), einen Eisentopf, Sympathetisches Pergament, Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und einen Wasserschlauch.

TRANCESCHRIFTSCHREIBER

PREIS 25 GM
GEWICHT –



Dieses hochwertig gearbeitete, herzförmige Holzbrett verfügt über zwei empfindliche Räder und eine kleine Apparatur zum Befestigen eines Stiftes, der als drittes Bein des Brettes fungiert. Die Gerätschaft wird in der Regel auf einer Tischoberfläche benutzt, die mit Fleischpapier ausgelegt wurde, auf welche sie rätselhafte Nachrichten kritzelt, wenn eine Kreatur die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Tranceschrift nutzt. Zudem gewährt sie einen Situationsbonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Sprachenkunde. Wird der Tranceschriftschreiber in Verbindung mit bestimmten, zur Kommunikation fähigen Spukerscheinungen (siehe Seite 230) genutzt, verdoppelt er die Kommunikationsgeschwindigkeit mit dem Spuk und verleiht einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, um die rätselhaften Botschaften zu entziffern. Diese Vorteile sind nicht mit denen anderer Gegenstände kumulativ, die ähnliche Vorteile übermitteln (z.B. einem Hexenbrett).

TRANSPORTABLE SCHWITZHÜTTE

PREIS 25 GM
GEWICHT 25 Pfd.

Dieses große Lederbündel enthält ein zusammenklappbares Holzgerüst auf Stelzen, Birkenrindestücke, weitere Lederbündel und geweihte Steine. Zusammengebaut ergibt dies eine kleine Kuppel, die als Zelt genutzt werden kann und bis zu zwei hockenden mittelgroßen oder vier kleinen Humanoiden Platz bietet. Werden die Steine erhitzt und mit Wasser übergossen, um dichten Dampf zu erzeugen, wird das Zelt zu einer Schwitzhütte für heilende Zeremonien und verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde in Verbindung mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Glaubensheilung.

TRANSPORTABLES SOLARIUM

PREIS 800 GM
GEWICHT 35 Pfd.

Dieser lange Holzbehälter enthält ein kompliziertes Gerät aus Messingarmaturen, Gewichten, einer Faltmatte und purpurnen Linsen in unterschiedlichen Formen und Größen. Zusammengesetzt ergibt all dies ein schmales Bett, über dem eine komplexere, langsam sich drehende Anordnung von Linsen hängt, die das Sonnenlicht auf die Matte darunter filtert. Das Solarium kann nur an hellen, sonnigen Tagen genutzt werden; es bietet Platz für eine mittelgroße oder zwei kleine Kreaturen, die sich unter die Linsen legen und die heilenden Strahlen des gefilterten Sonnenlichts genießen können. Das Solarium kann in Verbindung mit der Einsatzmöglichkeit Langzeitpflege der Fertigkeit Heilkunde genutzt werden. Wer 8 Stunden lang im gefilterten Licht ruht, erlangt 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Stufe oder 1 zusätzlichen Attributspunkt zurück, sofern dem Pflegenden der erforderliche Fertigkeitswurf für Heilkunde gelingt.

VISITENMÜNZE

PREIS 2 SM
GEWICHT –

Ein solcher Gegenstand hat seinen Namen von seiner Form, die meist einer Münze ähnelt, und ist der Vorläufer der klassischeren Visitenkarte. Bühnenkünstler verteilen solche Erinnerungsstücke vor ihren Aufführungen oder nutzen sie als Eintrittskarten zu Veranstaltungen hinter geschlossenen Türen. Auch Medien verwenden solche Münzen als Visitenkarten im Vorfeld von Séancen.

WAHRSAGEHANDBUCH

PREIS 30 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Dieses kleine, aber dicke Büchlein enthält Informationen zu einer bestimmten Art der Volksmagie, z.B. dem Kartenlegen, Handlesen, der Horoskoperstellung oder Kristallomantie. Die Verwendung des Buches reduziert die Zeit, die der Verwender zum Wahrsagen mittels der entsprechenden Methode benötigt, um 2 Minuten. Wird es als Referenz im Rahmen eines Fertigkeitswurfes für Motiv erkennen in Verbindung mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Wahrsagen verwendet, verleiht es einen Situationsbonus von +2. Sollte die Methode besondere Gegenstände erfordern (z.B. Wahrsagekarten oder Tierknochen), um aus diesen zu lesen, verleiht dieser Gegenstand einen Situationsbonus von +2, welcher nicht mit dem des Wahrsagehandbuches kumulativ ist. Ein Wahrsagehandbuch ist daher in erster Linie beim Handlesen, Erstellen von Horoskopen und anderen Wahrsagemethoden nützlich, die keine spezielle Ausrüstung erfordern.

WEIHRAUCH

PREIS 7 SM
GEWICHT –

Dieses aromatische Harz wird mit wohlriechenden Ölen versetzt und zu Stäbchen, Kegeln oder Bällen geformt. Es wird oft bei religiösen Zeremonien oder während der Meditation verbrannt. Ein Stück Weihrauch brennt 1 Stunde lang.

WERBEPLAKAT

PREIS 15 GM
GEWICHT –

Dieses bebilderte Stück Papier misst in der Regel 60 cm x 80 cm. Ein Werbeplakat dient normalerweise als Werbung, die leicht von Menschenmengen gesehen werden kann. Ein Werbeplakat in einer Ortschaft verleiht Kreaturen einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen hinsichtlich der beworbenen Person oder Veranstaltung. Sollte die Bevölkerung der Ortschaft 1.000 Personen übertreffen, muss ein weiteres Plakat pro weitere 1.000 Bewohner (oder Bruchteil dieser Anzahl) platziert werden, um den Bonus zu erlangen. Der Preis dieses Gegenstandes umfasst das Honorar eines hinreichend befähigten Künstlers, der das Plakat anfertigt; jede weitere Kopie des Posters kostet 5 SM.

WINDSPIEL

PREIS 1 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Ein Windspiel wird aus Metall oder Holz gefertigt und besteht aus einer Reihe hängender Glocken, Röhren oder Stäbe. Die Abergläubischen befestigen es oft außerhalb von Gebäuden, um die Geister fernzuhalten, es kann zugleich aber auch als improvisierte Alarmanlage dienen.

WÜNSCHELRUTE

PREIS 10 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Eine Wünschelrute wird aus speziell angefertigten Materialien hergestellt und von übersinnlich Begabten genutzt, um Wasser, Gräber und Mineralien zu finden. Die meisten dieser Gegenstände werden aus gegabelten Ästen der Haselnuss, Weiden- oder Pfirsichbäumen geschnitzt. Es gibt sie aber auch in anderen Formen, z.B. gebogene, L-förmige Zepter aus magnetisiertem Kaltem Eisen. Ein Wünschelrutengänger kann theoretisch jeden gegabelten Zweig benutzen, den er in der Natur findet, allerdings verleihen nur solche speziell vorbereiteten Ruten einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst bei der Nutzung der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Wünschelrutengehen.

ZWANGSJACKE

PREIS variiert
GEWICHT 1 Pfd.

Gewöhnliche	5 GM
Meisterarbeit	50 GM

Diese Fesselungsinstrumente werden aus widerstandsfähigem Stoff und Lederriemen gefertigt und hindert den Träger am Einsatz seiner Arme. Das korrekte Anlegen einer Zwangsjacke bei einer Kreatur erfordert 1 Minute, weshalb die Kreatur hilflos oder willig sein muss. Der Zeitaufwand kann auf 5 Runden gesenkt werden, allerdings senkt dies den SG zum Entkommen aus der Zwangsjacke auch um 5. Eine Kreatur in einer Zwangsjacke erhält den Zustand Ringend, ist aber imstande dazu, sich fortzubewegen. Zum Entkommen aus einer Zwangsjacke ist ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 28 erforderlich (SG 30 bei einer Meisterarbeit).

Tabelle 7-1: Abenteurerausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Aurabrille	15 GM	1 Pfd.
Bauchrednerpuppe	100 GM	7 Pfd.
Betrügermedium-Ausrüstung	50 GM	10 Pfd.
Geistersprachrohr	25 GM	1 Pfd.
Hexenbrett	15 GM	2 Pfd.
Hypnotisierpendel (Medaillon)	15 GM	1 Pfd.
Hypnotisierpendel (Taschenuhr)	250 GM	1 Pfd.
Kinetikerausrüstung	8 GM	22 Pfd.
Kristallprisma	30 GM	1/2 Pfd.
Mediumausrüstung	40 GM	14 Pfd.
Mentalistenausrüstung	35 GM	27 Pfd.
Mesmeristenausrüstung	35 GM	26,5 Pfd.
Okkultes Referenzmaterial	80 GM	1 Pfd.
Okkultistenausrüstung	45 GM	32,5 Pfd.
Okkultistenparaphernum	10 GM	1/2 Pfd.
Phrenologenausrüstung	50 GM	5 Pfd.
Psychometriehandschuhe	10 GM	5 Pfd.
Rauchfass	5 GM	1/2 Pfd.
Ritualglocke	2 GM	1 Pfd.
Schwarzgugel	75 GM	3 Pfd.
Spiritistenausrüstung	50 GM	34 Pfd.
Tranceschriftschreiber	25 GM	—
Transportable Schwitzhütte	25 GM	25 Pfd.
Transportables Solarium	800 GM	35 Pfd.
Visitenmünze	2 sp	—
Wahrsagehandbuch	30 GM	3 Pfd.
Weihrauch (10 Stäbchen)	7	SM —
Werbeplakat	15 GM	—
Windspiel	1 GM	1 Pfd.
Wünschelrute	10 GM	1 Pfd.
Zwangsjacke (Gewöhnlich)	5 GM	1 Pfd.
Zwangsjacke (Meisterarbeit)	50 GM	1 Pfd.

Alchemistische Gegenstände

Viele, die am Okkulten interessiert sind, befassen sich auch mit der Kunst der Alchemie. Die folgenden alchemistischen Gegenstände können mittels der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden; der SG des Fertigkeitswurfs ist in Tabelle 7-2 aufgeführt.

EKTOPLASMATISCHE RÜCKSTÄNDE

PREIS 20 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Diese Flasche ist mit den Rückständen schwächerer ektoplasmatischer Phantome und ähnlicher Kreaturen gefüllt. Du kannst eine solche Fla-

sche als geworfene Waffe mit Flächenschaden verwenden. Behandle diesen Angriff als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 3 m. Ein direkter Treffer verursacht keinen Schaden, die Kreatur muss aber einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt dieser, erleidet sie für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert. Jede Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Aufschlagpunkt muss einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt dieser, erleidet sie für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

SCHLANGENÖL

PREIS 20 GM
GEWICHT –

Dieses leicht giftige Öl betäubt das Fleisch und kann Verletzungen lindern. Die Tinktur ist zwar giftig, doch sollte sie jemand zu sich nehmen, ohne sich zu vergiften, erholt er sich von kleineren Verletzungen.

SCHLANGENÖL
Art Gift (Kontakt); **Rettungswurf** ZÄH, SG 12; **Inkubation** 1 Runde; **Frequenz** 1/Minute für 5 Minuten; **Effekt** Misslingt der Rettungswurf, verursacht Schlangenöl 1 Punkt nichttödlichen Schaden. Gelingt der Rettungswurf, heilt es 1W6 Punkt nichttödlichen Schadens; **Heilung** 1 Rettungswurf

SYMPATHETISCHES PERGAMENT

PREIS 11 GM
GEWICHT 1 PFD.

Diese speziell aufgeladenen Pergamentblätter werden in kleinen Päckchen zu je sieben Stück verkauft. Sie sind übersinnlich auf bestimmte magnetische Flüssigkeiten eingestimmt, die lebende Kreaturen benötigen, um den ätherischen Schleier zu lüften. Sie verleihen einen Bonus von 5% bei der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Tranceschrift auf die Chance, verständliche Schrift zu erzeugen. Dies verbraucht ein Blatt Pergament; pro Versuch kann nur ein Blatt benutzt werden.

Tabelle 7-2: Alchemistische Gegenstände

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerks-SG
Ektoplasmatische Rückstände	20 GM	2 Pfd.	25
Schlangenöl	20 GM	—	20
Sympathetisches Pergament	11 GM	1 Pfd.	15

Magische Gegenstände

Die magischen Gegenstände in diesem Kapitel sind in dieselben Kategorien unterteilt, die bereits im *Grundregelwerk* und dem *Ausrüstungskompendium* genutzt wurden. Daher kannst du sie mit dem im letzteren Band enthaltenen Schatzgenerator verwenden. Solltest du in einem Abenteuer einen NSC mit Klassenstufen in einer der neuen Klassen in diesem Band verwenden oder einer deiner Spieler einen solchen SC führen, dann ziehe in Erwägung, beim Generieren von Schätzen Gegenstände aus diesem Band zu verwenden.

Ringe

Ringe verleihen ihren Trägern magische Kräfte. Jeder kann einen Ring tragen, ein Charakter kann aber immer nur aus zwei magischen Ringen zugleich Vorteile ziehen.

MENTALISTENRING

PREIS 50.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring | **ZS** 14 | **GEWICHT** —
AURA Stark (keine Schule)

Der große Saphir, welcher diesen Platinring schmückt, nimmt einen dunkleren Ton an, je mehr der Träger sein Potential zum Wirken mentalmagischer Zauber verbraucht. Sobald der Träger all seine täglichen Zauber aufgebraucht hat oder falls er keine mentalmagischen Zauber wirken kann, verfärbt sich der Edelstein schwarz. Ein *Mentalistenring* verleiht seinem Träger 1 zusätzlichen mentalmagischen Zauber am Tag für jeden Zaubergrad des 1. bis 4. Grades, zu dem er Zugang hat.

ERSCHAFFUNG | **KOSTEN** 25.000 GM
Voraussetzungen Ring schmieden, *Begrenzter Wunsch*

SEELENKÜVETTRING

PREIS 160.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring | **ZS** 18 | **GEWICHT** —
AURA Stark (keine Schule)

Dieser Ring ähnelt einem *Mentalistenring*, allerdings dient der makellose Saphir hier zusätzlich als Gefäß für die Seele des Trägers. Der Ring besitzt die Eigenschaften eines *Mentalistenringes* mit den folgenden, zusätzlichen Effekten: Im Falle des Todes des Trägers wandert seine Seele augenblicklich in den Ring, selbst wenn die Leiche vollkommen vernichtet wird. Dies zählt als *Gegenstand in Besitz nehmen*, die Seele kann den Ring aber nicht beleben, sondern muss darauf warten, dass jemand ihn sich ansteckt. Aus dem Ring kann sie sodann versuchen, *Mächtige Besessenheit* auf jemanden zu wirken, der den Ring freiwillig trägt (WIL, SG 23, keine Wirkung; bei Erfolg ist der Träger für 24 Stunden gegen weitere Versuche immun). Sollte der Effekt *Gegenstand in Besitz nehmen* gebannt werden, schleudert dies die Seele ins Jenseits, wo sie sich auf den Weg zum Beinacker macht. Ansonsten kann eine Seele unbegrenzt in dem Ring verweilen. Sie weiß, wenn eine Kreatur den Ring ansteckt, kann aber ihre Umgebung nicht wahrnehmen und keine andere Aktionen nutzen als *Mächtige Besessenheit*.

Ein *Seelenküvettring* widersteht Versuchen, sein wahres Wesen zu bestimmen. *Magie entdecken* enthüllt nur die Eigenschaften eines *Mentalistenringes*, während *Identifizieren* oder mächtigere Magie die vollen Kräfte des Ringes enthüllt, sofern dem Zauberwirker ein Willenswurf gegen SG 23 gelingt.

ERSCHAFFUNG | **KOSTEN** 80.000 GM
Voraussetzungen Ring schmieden, *Gegenstand in Besitz nehmen*, Mächtige Besessenheit*, Magische Aura, Wunsch*

Tabelle 7-3: Ringe

Höherer mächtiger Ring	Preis
Mentalistenring	50.000 GM
Seelenküvettring	160.000 GM

Zauberzepter

Diese zepterartigen Gerätschaften verfügen über einzigartige magische Kräfte und nutzen in der Regel keine Ladungen. Jeder kann ein Zepter verwenden, wobei z.B. Metamagische Zauberzepter keine Wirkung haben, wenn der Benutzer keine Zauber wirken kann. Normale Metamagische Zauberzepter können mit Zaubern des maximal 6. Grades, schwächere mit maximal Zaubern des 3. Grades genutzt werden. Mächtige Zauberzepter kann man mit Zaubern bis einschließlich des 9. Grades verwenden.

Heroldszepter		**Preis** 142.000 GM
Ausrüstungsplatz keiner	**ZS** 12	**Gewicht** 3 Pfd.
Aura Starke Beschwörungs- und Verwandlungsmagie		

Zwei verschlungene Holzschlangen bilden dieses Lorbeerholzzepter, an dessen oberem Ende sich ein Paar Messingflügel befindet. Dieses mystische Werkzeug verleiht seinem Besitzer einen Verständnisbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit alchemistischen Gegenständen (das Klassenmerkmal Bomben eingeschlossen). Ein in Händen gehaltenes *Heroldszepter* kann fünf Mal am Tag genutzt werden, um jeweils eine der folgenden Segnungen zu verleihen; jeder dieser Effekte zählt als zauberähnliche Fähigkeit des 6. Grades.

Aufwecken: Das Zepter erweckt alle schlafenden Kreaturen in einem Explosionsradius von 12 m rund um den Träger. Betroffene Kreaturen erhalten für 1 Minute Immunität gegen Schlafeffekte.

Auswechseln: Der Träger verwandelt einen seiner vorbereiteten Alchemistischen Extrakte in einen Extrakt einer anderen Formel in seinem Formelbuch um, deren Grad nicht höher sein darf.

Beleben: Der Träger wirkt auf eine maximal 12 m weit entfernte Kreatur Verstärkten *Lebensatem*.

Gnadentod: Alle sterbenden Kreaturen (d.h. jene mit -1 oder weniger TP) innerhalb eines Explosionsradius von 12 m um den Träger sterben. Jeder Kreatur steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 19 zu, um stattdessen 1W6 Punkte negativen Energieschaden zu erleiden. Dies ist ein Todeseffekt.

Schlummer: Wie *Tiefer Schlaf*, betrifft aber einen Explosionsradius von 6 m um den Träger, kann bis zu 20 TW an Kreaturen betreffen und erfordert einen Willenswurf mit SG 19. Der Träger ist von dem Effekt nicht betroffen und kann bis zu vier weitere Ziele von dem Effekt ausnehmen.

Erschaffung	**Kosten** 71.000 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Heldenmut, Lebensatem, Tiefer Schlaf, Universalformel* EXP, der Hersteller muss über wenigstens 10 Fertigkeitsränge in Handwerk (Alchemie) verfügen

Hexenrute		**Preis** 31.000 GM
Ausrüstungsplatz keiner	**ZS** 11	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese besonders machtvolle Wünschelrute (siehe Seite 251) wird in der Regel aus dem Ast eines uralten Baumes gefertigt oder aus seltenen Metallen geschmiedet. Wird sie anstelle einer nichtmagischen Wünschelrute für die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Wünschelrutengehen verwendet, verleiht sie einen Situationsbonus von +5 auf den Fertigkeitswurf für Überlebenskunst.

Eine *Hexenrute* kann nicht nur Wasser, Grabstätten und Metallvorkommen entdecken, sondern auch die damit verbundenen Substanzen und Seelen manipulieren. Das Zepter ist ebenfalls in der Lage dazu, die Effekte von *Mit Toten sprechen* (SG 14), *Stein formen* oder *Wasser kontrollieren* zu generieren. Die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Wünschelrutegehen kann in der Regel nur ein Mal am Tag genutzt werden, sollte der Träger des Zepters diese Fähigkeit aber mehrfach am Tag nutzen können, kann er das Zepter auch entsprechend öfter am Tag verwenden. Der Einsatz des Zepters verbraucht keine täglichen Anwendungen von Wünschelrutengehen. Nur eine Kreatur kann pro Tag die *Hexenrute* zusätzlich oft verwenden.

Erschaffung	**Kosten** 16.500 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Toten sprechen, Stein formen, Wasser kontrollieren*

Hohlzepter		**Preis** 121.500 GM
Ausrüstungsplatz keiner	**ZS** 15	**Gewicht** 5 Pfd.
Aura Stark (keine Schule)		

Diese Zepter sind leicht kleiner und kürzer als *Vrilstäbe* (siehe Seite 255). Es handelt sich um hohle Silberröhren, die von komplexen Glyphen und kleinen, an Flöten erinnernden Tasten bedeckt sind. Ein Kinetiker kann ein *Hohlzepter* drei Mal am Tag zusammen mit einer Wilden Geschossgabe oder einer Wilden Heilergabe einsetzen, um die zerstörerische oder heilende Macht der Gabe zu verbessern und die Wilde Gabe so zu behandeln, als wäre sie maximiert. Ein *Hohlzepter* kann nicht mit einer Wilden Gabe genutzt werden, die bereits von Metakinese betroffen ist.

Erschaffung	**Kosten** 60.750 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, der Hersteller muss ein Kinetiker der 10. Stufe sein

Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber		**Preis** variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber		32.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber		73.000 GM
Ausrüstungsplatz keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Zepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche Gegnern den Zustand Erschüttert so verleihen, als würde er die Zauber mit dem Talent Furchtbarer Zauber modifizieren.

Erschaffung	**Kosten** variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber	16.250 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Furchtbarer Zauber

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, LOGISCHER ZAUBER		PREIS variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber		24.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA (keine Schule)		

Der Träger dieses Zepters kann bis zu drei Zauber am Tag ohne Emotionskomponente so wirken, als würde er sie mit dem Talent Logischer Zauber modifizieren.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber	12.250 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Logischer Zauber

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, TRAUMATISCHER ZAUBER		PREIS variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber		32.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber		73.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Zepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche Albträume so verursachen, als würde er sie mit dem Talent Traumatischer Zauber modifizieren.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN varies
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber	16.250 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber	36.500 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Traumatischer Zauber

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, VERÄNGSTIGENDER ZAUBER		PREIS variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber		24.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Zepters kann bis drei Zauber am Tag wirken, welche den Willen des Zieles so schwächen, als würde er sie mit dem Talent Verängstigender Zauber modifizieren.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber	12.250 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Verängstigender Zauber

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, ZORNIGER ZAUBER		PREIS variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber		24.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Zepters kann bis drei Zauber am Tag wirken, welche seine Wut so fokussieren, als würde er sie mit dem Talent Zorniger Zauber modifizieren.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber	12.250 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zorniger Zauber

ZEPTER DER ELEMENTAREN AUFLADUNG		PREIS 25.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Ein *Zepter der Elementaren Aufladung* verstärkt und fokussiert die Nebeneffekte der Zehrung eines Kinetikers. Während der Kinetiker das Zepter hält, gilt er hinsichtlich der Bestimmung der Effekte seiner Fähigkeit Elementare Aufladung als 3 Stufen höher. Sollte der Charakter nicht über diese Fähigkeit verfügen, verleiht das Zepter sie ihm mit einer effektiven Kinetikerstufe von 3; dies hilft in der Regel nur niedrigstufigen Kinetikern oder solchen mit Archetypen, welche Elementare Aufladung durch andere Klassenmerkmale ersetzen.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN 12.500 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, der Hersteller muss ein Kinetiker der 10. Stufe sein

ZEPTER DER REFOKUSSIERUNG		PREIS 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittlich (keine Schule)		

Ein *Zepter der Refokussierung* gestattet es einem Okkultisten, ein Mal am Tag mittels Schulenfokus wechseln Fokuspunkte verlustfrei zu verschieben. Er kann Fokuspunkte aus einem Paraphernum ins Zepter verschieben und dann aus dem Zepter in ein anderes Paraphernum. Dies dauert aufgrund des doppelten Transfers auch die doppelte Zeit. Der Okkultist muss die Fokuspunkte binnen 10 Minuten wieder aus dem Zepter verschieben, andernfalls gehen sie verloren.

Sollte ein Okkultist ein *Zepter der Refokussierung* als Paraphernum wählen, muss er ins Zepter transferierte Fokuspunkte nicht weitertransferieren oder kann sie mit bereits im Zepter gespeicherten Punkten zusammen weitertransferieren. In beiden Fällen gehen keine Fokuspunkte verloren und der Transfer erfordert nur die einfache Zeit. Sollte das *Zepter der Refokussierung* nicht zu den Paraphernalien zählen, die der Okkultist an diesem Tag verwendet, können darin gespeicherte Fokuspunkte nur verwendet werden, um sie in ein anderes Paraphernum weiter zu transferieren.

In das Zepter transferierte Fokuspunkte gehören auch weiterhin dem Okkultisten, der den Transfer vorgenommen hat. Das Zepter kann nicht benutzt werden, um Fokuspunkte zwischen zwei Anwendern zu transferieren.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN 2.500 GM

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Hersteller muss ein Okkultist der 10. Stufe sein

Tabelle 7-4: Zauberzepter

Minderes durchschnittliches Zauberzepter	Preis
Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber, schwächeres	3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber, schwächeres	3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber, schwächeres	3.000 GM
Zepter der Refokussierung	5.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber, schwächeres	9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber, schwächeres	9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber	11.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber	11.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber	11.000 GM

Minderes mächtiges Zauberzepter	Preis
Metamagisches Zauberzepter, Logischer Zauber, mächtiges	24.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verängstigender Zauber, mächtiges	24.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zorniger Zauber, mächtiges	24.500 GM
Zepter der Elementaren Aufladung	25.000 GM
Hexenrute	31.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber	32.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber	32.500 GM

Höheres mächtiges Zauberzepter	Preis
Metamagisches Zauberzepter, Furchtbarer Zauber, mächtiges	73.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Traumatischer Zauber, mächtiges	73.000 GM
Hohlzepter	121.500 GM
Heroldszepter	142.000 GM

Schriftrollen

Schriftrollen werden nach der Art der Magie unterschieden, mit der sie erschaffen werden. Mentalmagische Zauberkundige fertigen Schriftrollen nahezu auf dieselbe Weise an wie arkane oder göttliche Zauberkundige ihre Schriftrollen herstellen.

Mentalmagische Schriftrollen befolgen dieselben Regeln wie andere Schriftrollen auch; sie sind Zauberwirkende Gegenstände, die vom Benutzer entziffert und gelesen werden müssen. Der Benutzer muss auch alle erforderlichen Komponenten liefern, sieht man von Material- und Fokuskomponenten ab, welche der Erschaffer der Schriftrolle bereits beigesteuert hat. Dies schließt Emotions- und Gedankenkomponenten ein.

Normalerweise beträgt die Chance, eine arkane oder göttliche Schriftrolle zu finden, 70%, bzw. 30%. Sollte in der Kampagne Mentale Magie genutzt werden, dann verwende stattdessen Tabelle 7-5 zur zufälligen Bestimmung der Magieart einer Schriftrolle.

Tabelle 7-5: Zufällig bestimmte Schriftrollen

W%	Magieart
1–59	Arkane Schriftrolle
60–84	Göttliche Schriftrolle
85–100	Mentalmagische Schriftrolle

Zauberstecken

Ein Zauberstecken ist ein langer Schaft, welcher mehrere Zauber speichert. Stecken enthalten in der Regel Zauber, die einem gemeinsamen Thema angehören. Manchmal verfügen sie über noch andere Fähigkeiten, die sie dem Träger verleihen. Ein Stecken verfügt nach der Herstellung über 10 Ladungen, kann aber von einem Zauberkundigen mit den passenden Zaubern wieder aufgeladen werden.

Vrilstab		**Preis** 200.000 GM
Ausrüstungsplatz keiner	**ZS** 15	**Gewicht** 5 Pfd.
Aura Starke Verwandlungsmagie		

Dieser hohle Silberstecken ist von komplexen Glyphen und flötenartigen Tasten bedeckt. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Leichte Wunden heilen* (1 Ladungen)
- *Magierhand* (1 Ladung)
- *Mittelschwere Wunden heilen* (2 Ladungen)
- *Telekinese* (2 Ladungen)
- *Abstoßung* (3 Ladungen)

Sollte der Träger des *Vrilstabes* ein Zauberkundiger sein, kann er als Standard-Aktion 1 Ladung aufwenden und einen vorbereiteten Zauber oder ungenutzten Zauberplatz des 1. Grades oder höher opfern, um die Energie als Stoß roher magischer Energie durch den Stecken zu leiten – solche rohe Energie wird als Vril bezeichnet. Dieser Strahl ist ein Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Reichweite von 9 m; der Träger bestimmt, ob die Energie heilen oder schaden soll.

Der durch den Strahl geheilte oder zugefügte Schaden beträgt 1W6 Punkte pro Grad des geopferten Zauber(platze)s + 1 Punkt pro Zauberstufe des Trägers.

In Händen eines Kinetikers funktioniert der Stecken anders: Indem der Kinetiker 1 Ladung des Steckens als Teil seines Kinetischen Geschosses aufwendet, kann er ein neues Einfaches Kinetisches Energiegeschoss einsetzen, ein Vrilgeschoss. Dieses Geschoss verursacht Schaden, der keiner Kategorie angehört. Vrilgeschosse funktionieren nur mit Form- und Substanz-Infusionen, die ausdrücklich mit jeder Art von Geschoss arbeiten. Sollte der Kinetiker 3 Ladungen aufwenden, erlangen seine Vrilgeschosse an Intensität und ignorieren Zauberresistenz. Ein Kinetiker kann einen *Vrilstab* verwenden, ohne einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen abzulegen.

Ein Zauberkundiger kann den Stecken normal aufladen. Ein Kinetiker kann eine Ladung des Steckens aufladen, indem er 3 Punkte Zehrung akzeptiert.

Erschaffung	**Kosten** 100.000 GM

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Abstoßung, Leichte Wunden heilen, Magierhand, Mittelschwere Wunden heilen, Telekinese*

Tabelle 7-6: Zauberstecken

Höherer mächtiger Zauberstecken	Preis
Vrilstab	200.000 GM

Tabelle 7-7: Wundersame Gegenstände

Mindere schwache Wundersame Gegenstände	Preis
Talisman der Hilfreichen Winde, schwächerer	50 GM
Falsche Münze	375 GM
Talisman der Externarenabwehr, schwächerer	450 GM
Talisman des Kampfesmuts, schwächerer	450 GM
Talisman der Hilfreichen Winde, mächtiger	500 GM
Wachspuppe	500 GM
Talisman der Pfeilabwehr, schwächerer	600 GM
Talisman des Gefahrengespürs, schwächerer	750 GM
Weihrauch der Phantomheilung	800 GM
Talisman der Bewegungsfreiheit, schwächerer	900 GM
Talisman des Schutzes vor Feuer, schwächerer	1.250 GM
Gefäß der Tierverständigung	1.400 GM
Geisterpulver	1.400 GM
Weihrauch der Körperlichkeit	1.400 GM
Kerze der Geisterabwehr	1.500 GM
Talisman des Glücks, schwächerer	1.680 GM
Talisman der Heilkraft, schwächerer	2.400 GM
Traumfänger	2.800 GM
Weihrauch der Verständigung	2.800 GM
Talisman des Lebensatems, schwächerer	3.500 GM
Vierblättriges Kleeblatt	3.750 GM

Höhere schwache Wundersame Gegenstände	Preis
Thaumaturgisches Pulver	4.000 GM
Talisman der Externarenabwehr, mächtiger	4.500 GM
Talisman des Kampfesmuts, mächtiger	4.500 GM
Talisman der Pfeilabwehr, mächtiger	6.000 GM
Glücksbringendes Hufeisen	6.800 GM
Talisman des Gefahrengespürs, mächtiger	7.500 GM

Mindere durchschnittliche Wundersame Gegenstände	Preis
Talisman der Bewegungsfreiheit, mächtiger	9.000 GM
Geistertafel	12.000 GM
Juwel der Unbezwingbarkeit	12.000 GM
Lithomantiesteine	12.000 GM
Talisman des Schutzes vor Feuer, mächtiger	12.500 GM
Origamifoliant	13.500 GM
Glücksbringendes Hufeisen, gemeinschaftlich	15.000 GM
Zinnkappe	15.000 GM
Atzpuppe	16.000 GM
Talisman des Glücks, mächtiger	16.800 GM

Höhere durchschnittliche Wundersame Gegenstände	Preis
Diadem des Kinetikers, schwächeres	18.000 GM
Handspiegel des Geisterrufs	18.900 GM
Magisches Hexenbrett	20.000 GM
Talisman der Heilkraft, mächtiger	24.000 GM
Maske des Mesmeristen	25.000 GM
Reizentzugsgugel	27.500 GM

Mindere mächtige Wundersame Gegenstände	Preis
Handspiegel des Seelendiebstahls	33.000 GM
Talisman des Lebensatems, mächtiger	35.000 GM
Atzpuppe, mächtige	36.000 GM
Orgon-Akkumulator	48.000 GM

Höhere mächtige Wundersame Gegenstände	Preis
Diadem des Kinetikers	50.000 GM
Fliegender Schlitten	80.000 GM
Schrumpfkopf	90.000 GM
Diadem des Kinetikers, mächtiges	98.000 GM
Fliegendes Boot	180.000 GM

Wundersame Gegenstände

„Wundersamer Gegenstand" ist eine Auffangkategorie für alle Dinge, die nicht in eine der anderen Gruppen (z.B. Waffen, Stecken usw.) fallen. Wundersame Gegenstände sind äußerst unterschiedlich – manche müssen in einem bestimmten magischen Ausrüstungsplatz getragen werden, um zu funktionieren, während es bei anderen genügt, sie zu besitzen und zu benutzen. Ein Wundersamer Gegenstand kann von jedem benutzt werden, sofern die Beschreibung nichts anderes besagt. Viele der folgenden Gegenstände erfordern, dass der Benutzer eine mentale Verbindung zu ihnen eingeht, um sie benutzen zu können – dies ist in der Gegenstandsbeschreibung aufgeführt.

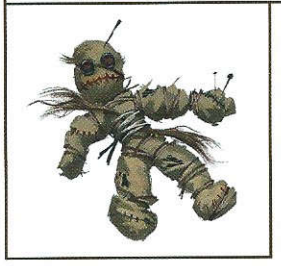
Es gibt zwei Hauptkategorien magischer Gegenstände: solche, die einen Ausrüstungsplatz erfordern, und solche, die keinen benötigen. Erstere belegen einen magischen Ausrüstungsplatz und müssen getragen werden, wenn man durch sie Vorteile erlangen will.

Atzpuppe

Preis 16.000 GM

Ausrüstungsplatz keiner | **ZS** 6 | **Gewicht** 1/2 Pfd.

Aura Durchschnittliche Nekromantie



Eine *Atzpuppe* ist ein derart eng mit ihrem beabsichtigten Opfer verbundener Gegenstand, dass dem Ziel durch die Puppe Gutes wie Schlechtes zugefügt werden kann. Während der Erschaffung des Gegenstandes muss der Erschaffer eine humanoide Kreatur wählen, an die er die Puppe binden will. Hierzu muss er ein Stück des Körpers des Zieles (meist Haare, Blut oder einen Zahn) an sich bringen und im Fetisch einarbeiten. Sobald dies erledigt ist, betrifft eine *Atzpuppe* nur noch ihr beabsichtigtes Ziel und keine anderen Kreaturen. Das Ziel kann nicht mehr nachträglich geändert werden.

Sobald die Puppe erschaffen wurde, kann der Träger drei Mal am Tag die Puppe einsetzen, um einen der folgenden Effekte auf die mit der Puppe verbundene Kreatur zu wirken. Das Ziel erleidet dabei einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen diese Effekte:

Berührungszauber: Die *Atzpuppe* funktioniert hinsichtlich jedes Zaubers mit der Reichweite Berührung wie das mit ihr verbundene Ziel. Das Ziel erhält den Effekt jedes Zaubers, der auf die Puppe gewirkt wird so, als hätte der Zauberkunde es stattdessen selbst berührt (auch dies unterliegt der Obergrenze von drei Benutzungen der Puppe am Tag). Dem Ziel steht der übliche Rettungswurf gegen den jeweiligen Zauber zu, wenn auch mit einem Malus von -2. Auch wohltuende Zauber wie z.B. *Leichte Wunden heilen* können auf diese Weise übermittelt werden.

Blindheit: Wird der Kopf der Puppe mit einem Stück Stoff umwickelt, fügt dies dem Ziel für 1 Minute den Zustand Blind zu (WIL, SG 16, keine Wirkung).

Schaden: Wird auf die Puppe mit einem spitzen Gegenstand eingestochen, sie über eine offene Flamme gehalten, ihr Hals mit einer Kordel zugeschnürt oder sie anderweitig beschädigt, erleidet das Ziel 3W6 Schadenspunkte (ZÄH, SG 16, halbiert). Dieser Schaden ignoriert alle Resistenzen und Immunitäten.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 8.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch* und eine Stück vom Körper des zu betreffenden Humanoiden

ATZPUPPE, MÄCHTIGE

PREIS 36.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 1/2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Eine *Mächtige Atzpuppe* sieht aus wie die normale Version und funktioniert wie diese, kann aber 5 Mal am Tag benutzt werden, verleiht einen Malus von -4 auf die Rettungswürfe des Zieles gegen ihre Effekte und besitzt ferner die zusätzlichen folgenden Effekte:

Einflüsterung: Der Benutzer flüstert der Puppe ins Ohr und erzeugt so den Effekt von *Einflüsterung* (WIL, SG 16, keine Wirkung). Im Gegensatz zum Zauber muss das Ziel die Sprache des Benutzers nicht verstehen.

Kreatur aufspüren: Der Träger einer *Atzpuppe* kann diese benutzen, um das mit ihr verbundene Ziel zu finden (wie *Kreatur aufspüren*).

Schaden: Wird die Puppe beschädigt, erleidet das Ziel 6W6 Schadenspunkte (ZÄH, SG 16, halbiert). Dieser Schaden ignoriert alle Resistenzen und Immunitäten.

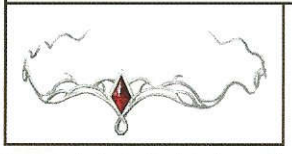
ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 18.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Einflüsterung, Fluch, Kreatur aufspüren* und eine Stück vom Körper des zu betreffenden Humanoiden

DIADEM DES KINETIKERS

PREIS variiert

Schwächeres Diadem des Kinetikers		18.000 GM
Diadem des Kinetikers		50.000 GM
Mächtiges Diadem des Kinetikers		98.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirn	**ZS** 10	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		



Dieser metallene Stirnreif trägt einen glitzernden Edelstein in Form eines Diamanten. Ein *Diadem des Kinetikers* trägt einen Edelstein in einer von fünf Farben; jede Farbe ist einem Element zugeordnet: Blau (Wasser), Farblos (Aether), Grün (Erde), Rot (Feuer) und Weiß (Luft). Der Edelstein verleiht dem Träger größere Kontrolle über das mit ihm verbundene Element.

Wird das Diadem von einem Kinetiker getragen, erhöht es den Schaden seiner Einfachen und Spezialisierten Kinetischen Geschosse dieses Elements um 1W6 Punkte (im Falle eines *Schwächeren Diadems des Kinetikers*), 2W6 Punkte (im Falle eines *Diadems des Kinetikers*) oder um 3W6 Punkte (im Falle eines *Mächtigen Diadems des Kinetikers*). Sollte es sich um ein körperliches Geschoss handeln, wird für diesen Zusatzschaden statt W6 als Schadenswürfel W8 genutzt. Dieser Zusatzschaden wird bei Kritischen Treffern nicht multipliziert und kommt auch nicht bei Geschossen mit Form-Infusionen zur Anwendung, welche den zusätzlichen Schaden von Elementare Aufladung nicht nutzen (z.B. Kinetische Klinge und Kinetische Peitsche).

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** variiert
Schwächeres Diadem des Kinetikers	9.000 GM
Diadem des Kinetikers	25.000 GM
Mächtiges Diadem des Kinetikers	49.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, der Erschaffer muss ein Kinetiker der 10. Stufe mit Zugang zum passenden Element sein

FALSCHE MÜNZE

PREIS 375 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 1	**GEWICHT** —
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Der Besitzer aktiviert diese abgenutzte Goldmünze, indem er sie zwischen Daumen und Zeigefinger reibt, während er sich auf die Aktivierung konzentriert. Dieser Gegenstand kann nur von Kreaturen aktiviert werden, die mentalmagische Zauber wirken können oder über das Talent Okkulte Sensibilität verfügen. Einmal aktiviert, hält die Münze eine Verbindung zur aktivierenden Kreatur aufrecht; sollte sie weitergegeben werden, teilt sie dem Aktivierenden empathische Hinweise zu ihrem neuen Besitzer mit. Diese empathische Verbindung verleiht dem Aktivierenden gegen den aktuellen Besitzer der Münze einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen. Ferner erleidet der aktuelle Besitzer einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorie Ausspähung, Furcht oder Gefühl des Aktivierenden. Während die Münze aktiviert ist, erscheint sie dank des Schutzes von *Magischer Aura* (WIL, SG 11) als nichtmagisch.

Die Verbindung zwischen Aktivierendem und der Münze währt 1 Woche, danach verliert die Münze all ihre Kräfte und wird zu einer gewöhnlichen Münze.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 188 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen, Magische Aura*

FLIEGENDER SCHLITTEN

PREIS 80.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 100 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Ein *Fliegender Schlitten* ist ein kleines Fahrzeug von den Maßen eines Ruderbootes und ist von Metalladern überzogen. Der Schlitten fasst einen Passagier. Ein übersinnlich begabter Charakter kann das Fahrzeug problemlos steuern, bei allen anderen Nutzern verhält es sich wie ein Ruderboot ABR II. Ein Steuerhelm für eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß ist über lange, gewundene Kabel mit den Metalladern des Schlittens verbunden. Wenn ein übersinnlich begabter Charakter (d.h. ein Charakter mit Stufen in einer okkulten Klasse, der Fähigkeit zum Einsatz mentalmagischer zauberähnlicher Fähigkeiten oder dem Talent Okkulte Sensibilität) den Steuerhelm trägt, erhält der *Fliegende Schlitten* die folgenden Fähigkeiten:

- Der Schlitten kann fliegen (Maximalbewegungsrate 30 m, Beschleunigung 9 m).

- Der Schlitten erhält Schnelle Heilung 2, wenn er unter 50% seiner Starttrefferpunkte reduziert wird. Schaden oberhalb dieser 50% muss normal repariert werden.

Der Steuermann erhält zum einen die Fähigkeit, den *Fliegenden Schlitten* zu steuern, zum anderen die folgende Fähigkeit:

- Ein Mal am Tag kann er als Volle Aktion mit dem Schlitten zwischen der Astralebene und der Materiellen Ebene wechseln (wie *Ebenenwechsel*).

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 40.000 GM

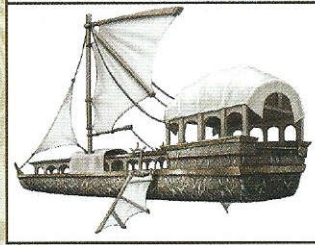
Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel, Überlandflug*

FLIEGENDES BOOT

PREIS 180.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 2.500 Pfd.

AURA Starke Beschwörungs- und Bannmagie



Ein *Fliegendes Boot* ist ein langes, kielloses Wasserfahrzeug ähnlich einem Schiff. Es ist mit Metalladern überzogen und erfordert einen übersinnlich begabten Steuermann, andernfalls verhält es sich wie ein Kielboot[ABR II].

Am Bug kann eine große, direkt feuernde Belagerungswaffe aufgebaut werden. Ein Steuerhelm für eine Kreatur der Größenkategorie Klein, Mittelgroß oder Groß ist über lange, gewundene Kabel mit den Metalladern des Boots verbunden. Wenn ein übersinnlich begabter Charakter (d.h. ein Charakter mit Stufen in einer okkulten Klasse, der Fähigkeit zum Einsatz mentalmagischer zauberähnlicher Fähigkeiten oder dem Talent Okkulte Sensibilität) den Steuerhelm trägt, erhält das *Fliegende Boot* die folgenden Fähigkeiten:

- Das Boot kann fliegen (Maximalbewegungsrate 30 m, Beschleunigung 9 m).
- Das Boot erhält Schnelle Heilung 5, wenn es unter 50% seiner Starttrefferpunkte reduziert wird. Schaden oberhalb dieser 50% muss normal repariert werden.

Der Steuermann erhält zum einen die Fähigkeit, das *Fliegende Boot* zu steuern, zum anderen folgende Fähigkeiten:

- Wenn der Steuermann einen der folgenden mentalmagischen Zauber wirkt, betrifft dieser die gesamte Mannschaft des Boots: *Gedankenschild, Intellektfeste, Mentale Barriere* und *Turm des Eisernen Willens*. Dies umfasst alle Varianten dieser Zauber. Der Effekt endet für eine Kreatur, die das Boot verlässt, selbst wenn die Wirkungsdauer des Zaubers eigentlich noch anhält.
- Der Steuermann kann die Belagerungswaffe mit der Kraft seines Geistes ausrichten und abfeuern. Dies erfordert die übliche Anzahl an Aktionen, verleiht ihm aber nicht die Fähigkeit, die Belagerungswaffe auch mit seinem Verstand nachzuladen.
- Der Steuermann kann ein Mal am Tag als Volle Aktion *Ebenenwechsel* auf das *Fliegende Boot* und alle Insassen wirken.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 90.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel, Gedankenschild III*, Intellektfeste III*, Mentale Barriere III*, Turm des Eisernen Willens II*, Überlandflug.*

GEFÄSS DER TIERVERSTÄNDIGUNG

PREIS 1.400 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** 5 Pfd.

AURA Schwache Erkenntnismagie

Diese kleinen Tongefäße haben das Aussehen verschiedener kleiner Tiere – am häufigsten sind Eidechsen, Fische, Mäuse und Spatzen. Sofern der Benutzer ein lebendes Tier der dargestellten Art in das Gefäß setzt, kann er flüsternd mit ihm kommunizieren (wie *Mit Tieren sprechen*); diese Fähigkeit funktioniert drei Mal am Tag.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 700 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Tieren sprechen*

GEISTERPULVER

PREIS 1.400 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 1/2 Pfd.

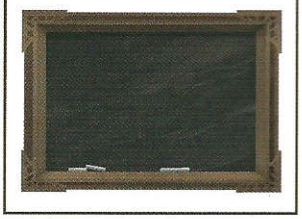
AURA Durchschnittliche Bannmagie

Wird diese Mischung aus Salz und Eisenstaub auf den Boden gesprenkelt, bildet sie eine unsichtbare, für Geister undurchdringliche Barriere. *Geisterpulver* wird in der Regel in Säckchen oder Röhren aufbewahrt. Mit einer einzelnen Anwendung kann eine 15 m lange Linie gezogen werden oder 10 Linien mit 1,5 m Länge. Körperliche Kreaturen können solche Linien überschreiten, während ätherische und körperlose Kreaturen wie durch eine *Energiewand* aufgehalten werden. Teleportationseffekte können eine Linie aus *Geisterpulver* ebenso überqueren wie eine körperlose Kreatur, die von einer körperlichen Kreatur Besitz ergriffen hat. Die erzeugte Barriere hat eine Höhe von 3 m; sie verhindert, dass körperlose Kreaturen sie umgehen, indem sie hinter der Linie aus dem Boden aufsteigen, und sollte sie bis zur Decke reichen, schützt sie ebenso gegen ein Eindringen von oben. Sollte *Geisterpulver* vor jedem Zugang eines Hauses (Kamine, Luftschächte usw. eingeschlossen) verstreut werden, hindert dies körperlose Kreaturen gänzlich daran, durch Wände, Böden oder Decken in das Gebäude einzudringen. Wird das Pulver weggefegt, löscht dies auch die Barriere aus. Körperlose und ätherische Kreaturen können aber das Pulver nicht stören oder darauf einwirken, außer sie verursachen genug Schaden, um die Barriere selbst zu zerstören. Eine Linie von bis zu 3 m Länge kann als Standard-Aktion gezogen werden und wirkt sodann 1 Stunde lang. Wird das Pulver sorgfältig ausgestreut (dies erfordert 1 Minute pro 1,50 m), währt der Effekt 8 Stunden.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 700 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutzhülle gegen Körperloses*[ABR VI], *Schutzkreis gegen Böses*

GEISTERTAFEL		PREIS 12.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie		



Diese einfache Kreidetafel besteht aus einer dünnen, rechteckigen schwarzen Schieferplatte in einem buchgroßen Holzrahmen. Medien nutzen in der Regel nichtmagische Tafeln, um Tranceschrift zu demonstrieren. Diese magische Version dagegen kann Antworten auf spezifische Fragen hinsichtlich einer toten Kreatur liefern, sofern der Benutzer wenigstens über einen Knochensplitter des Toten verfügt. Sobald er diesen auf der Tafel platziert, belebt sich der Splitter und beginnt, Antworten auf die folgenden vier Fragen auf die Oberfläche der Tafel zu schreiben:

- Wer warst du? (Der Name, unter dem die Kreatur am ehesten bekannt gewesen ist.)
- Was warst du? (Geschlecht, Volkszugehörigkeit, Beruf/Aufgabe der Kreatur.)
- Wie starbst du? (Ein kurzer Überblick zu den Geschehnissen, die zum Tod der Kreatur geführt haben, soweit diese der Kreatur bekannt sind.)
- Wann starbst du? (Die Todeszeit, so gut die Kreatur diese benennen kann.)

Diese Antworten erscheinen stets in einer Sprache, welche der Benutzer lesen kann, selbst wenn die Kreatur diese nicht oder vielleicht gar keine Sprache beherrscht hat. Die Gerätschaft kann bis zu 3 Mal am Tag benutzt werden.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN 6.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geschichte des Blutes*[EXP]

GLÜCKSBRINGENDES HUFEISEN		PREIS 6.800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Dieses gewöhnlich wirkende Hufeisen sammelt und fokussiert die mystischen Energien des Glücks. Solange sein Besitzer es mit sich führt, erhält er einen Glücksbonus von +1 auf Rettungswürfe. Ein Mal am Tag kann er auf die Kräfte des Hufeisens zurückgreifen, um einen Glücksbonus von +4 auf einen Rettungswurf zu erhalten; er muss dies aber ankündigen, ehe er den Rettungswurf ablegt.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN 3.400 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*

GLÜCKSBRINGENDES HUFEISEN, GEMEINSCHAFTLICHES		PREIS 15.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Dieser Gegenstand sieht aus und funktioniert wie ein *Glücksbringendes Hufeisen*. Wird es aber erkennbar über dem Eingang eines Hauses angebracht und dort wenigstens 8 Stunde belassen, verleiht es allen Glück, die in diesem Gebäude Zeit verbringen. Hierzu muss ein Charakter wenigstens 8 zusammenhängende Stunden in dem Gebäude verbringen; der Vorteil währt 24 Stunden. Das *Gemeinschaftliche Glücksbringende Hufeisen* kann einer beliebigen Anzahl an Kreaturen seine Vorteile verleihen, eine Kreatur kann aber immer nur von einem *Glücksbringenden Hufeisen* gleichzeitig profitieren. Sobald sie die Fähigkeit des Hufeisens genutzt hat, kann sie 24 Stunden lang nicht von einem anderen dieser Hufeisen profitieren, wohl aber in einem Gebäude Zeit verbringen, welche hinsichtlich der 8 Stunden am Stück zählt, um die Vorteile des *Gemeinschaftlichen Glücksbringenden Hufeisens* für den nächsten Tag zu erlangen.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN 7.500 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst, Weihen*

HANDSPIEGEL DES GEISTERRUFS		PREIS 18.900 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Diese ungewöhnlichen Handspiegel erlauben dem Benutzer, mit den Geistern der kürzlich Verstorbenen zu kommunizieren, was aber mit großen Risiken verbunden ist. Der Benutzer kann das Befehlswort aussprechen, in den Spiegel blicken und den Namen einer kürzlich verstorbenen Kreatur aussprechen, um das Abbild des Geistes dieser Person in den Spiegel zu beschwören.

Die Erfolgschance liegt bei 70%; sie sinkt um 10% pro Woche seit Ableben der Kreatur (Minimum 0%). Sollte der Versuch misslingen, funktioniert der Handspiegel 1W4 Tage lang nicht und kann niemals wieder für Kontaktversuche zu diesem bestimmten Geist genutzt werden. Bei Erfolg erscheint das Abbild des Verstorbenen im Spiegel und der Benutzer kann ihm drei Fragen stellen (wie *Geist herbeirufen*). Der Geist besitzt die Fähigkeit, telekinetisch Gegenstände innerhalb von 6 m Entfernung rund um den Spiegel zu bewegen (wie *Unauffälliger Diener*). Diese Art der Kommunikation ist hochgefährlich, da sie bösartigen Geistern gestattet, den Benutzer anzugreifen. Wenn nämlich ein Kontaktversuch scheitert, erscheint stattdessen ein anderer Geist. Dieser treibt in der Regel Unfug, indem er falsche Antworten gibt oder Gegenstände umher bewegt. Es besteht hier auch eine Chance von 10%, dass sich der Geist als zufällig bestimmter, körperloser Untoter manifestiert und den Benutzer des Spiegels angreift.

ERSCHAFFUNG	KOSTEN 9.450 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geist herbeirufen*

HANDSPIEGEL DES SEELENDIEBSTAHLS		PREIS 33.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Der Träger dieses handgroßen, hochwertigen Glasspiegels kann das Spiegelbild eines anderen im Spiegel betrachten und einen Teil von dessen Seele einfangen. Hierzu muss der Träger seine Augen so abwenden, als würde er sich gegen einen Blickangriff wehren (*Monsterhandbuch*, S. 299), so dass er die Kreatur nur als Spiegelung sieht. Dies erfordert eine Standard-Aktion, die einen Gelegenheitsangriff provoziert. Die Handung verursacht bei der gespiegelten Kreatur 1 temporäre

negative Stufe (ZÄH, SG 16, keine Wirkung). Der Handspiegel fasst maximal drei Bruchteile einer Seele und kann niemals Seelenanteile mehrerer Kreaturen fassen. Wenn der Spiegel seine volle Kapazität erreicht hat, scheitern weitere Versuche des Stehlens von Seelenanteilen. Während der Spiegel wenigstens einen Seelenanteil enthält, erhält sein Besitzer einen Glücksbonus von +1 auf Attributs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.

Der Träger kann die im Spiegel gefangenen Seelenanteile befragen – im Grunde verhört er dabei Erinnerungsechos der Zielkreatur. Dies funktioniert wie *Geist herbeirufen*, nur muss die Kreatur dazu nicht tot sein. Der Träger kann am Tag eine Anzahl an Fragen in Höhe der im Spiegel befindlichen Seelenanteile stellen.

Die durch den *Handspiegel des Seelendiebstahls* verursachten, temporären negative Stufen werden niemals permanent. Dem Opfer steht alle Stunden pro negativer Stufe ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 zu, um diese temporäre negative Stufe zu entfernen und bei Erfolg einen der im Spiegel gefangenen Seelenanteile zu befreien. Auch andere Methoden zum Entfernen negativer Stufen (z.B. *Genesung*) befreien einen Seelenanteil aus dem Spiegel.

Sobald ein *Handspiegel des Seelendiebstahls* einer Kreatur eine temporäre negative Stufe verliehen hat, zeigt er eine geisterhafte Spiegelung dieser Kreatur (nicht aber ihrer Umgebung), bis alle Seelenanteile wieder zurückgekehrt sind. Sollte das Opfer sterben, verblassen seine Seelenanteile nach 24 Stunden. Der Träger des Spiegels kann alle gefangenen Seelenanteile als Standard-Aktion freilassen, dies hebt auch die negativen Stufen des Opfers auf.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 16.500 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Entkräftung, Geist herbeirufen**

JUWEL DER UNBEZWINGBARKEIT

PREIS 12.000 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Dieser schwarze Opal wurde in einen polierten Kupferanhänger eingearbeitet und verändert seine Farbe passend zur Stimmung seines Trägers. Sollte der Träger aufgrund eines geistesbeeinflussenden Effektes erleiden den Zustand Benommen, Betäubt, Gelähmt oder Übelkeit, kann er zu Beginn seines Zuges freiwillig 2 Punkte IN-, WE- und CH-Schaden auf sich nehmen, um dennoch während dieses Zuges eine Standard-Aktion ausführen zu können (im Falle von Übelkeit anstelle der Bewegungsaktion). Er kann sich hierfür sogar entscheiden, wenn ihm eigentlich sämtliche Aktionen verwehrt sind. Sollte er unter mehreren der genannten Zustände leiden, muss er für jeden den Attributsschaden auf sich nehmen, um die Standard-Aktion ausführen zu können. Dieser Attributsschaden kann weder vereitelt noch reduziert werden und muss auf natürliche Weise ausgeheilt werden. Ferner macht das *Juwel der Unbezwingbarkeit* seinen Träger gegen durch geistesbeeinflussende Effekte hervorgerufenen Schlaf immun.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 6.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bewegungsfreiheit, Gedankenschild I**

KERZE DER GEISTERABWEHR

PREIS 1.500 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 11	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Diese aus Ektoplasma und Wachs gefertigten Kerzen halten Kreaturen der Geisterwelt fern. Hierzu müssen sie im gewünschten Wirkungsbereich platziert werden. Entzündet man sie, steigt feiner Rauch auf und erzeugt eine kreisrunde Linie aus Rauch, die einen Radius von 3 m um die Kerze herum absteckt. Dieser Bereich wird durch die Kerze vor dem Eindringen astralprojizierender Kreaturen, von Medien aufgenommener Geister und von Phantome, sowie nach Maßgabe des SL anderer Geister oder Kreaturen aus Ektoplasma geschützt. Solche Wesen können den Wirkungsbereich nicht betreten und verhalten sich so, als wären sie von einer *Schutzhülle gegen Lebendes* betroffen, die nur speziell gegen solche und keine anderen Kreaturen wirkt. Nach dem Entzünden darf die Kerze nicht mehr bewegt werden, da dies den Effekt beendet; andernfalls brennt sie eine Stunde lang. Die Kerze kann nur ein Mal benutzt werden.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 750 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutzhülle gegen Lebendes*

LITHOMANTIESTEINE

PREIS 12.000 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Ein Satz *Lithomantiesteine* besteht aus 15 Halbedelsteinen unterschiedlicher Form und Farbe, welche eine Mischung der Elemente, Gefühle und diverser spiritueller Präsenzen von den Äußeren Ebenen darstellen. Der Besitzer der Steine kann ein Mal am Tag in Gedanken eine Frage formulieren und die Steine sodann auf den Boden werfen, um aus ihrer Position die Antwort zu lesen. Hierzu muss er einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) ablegen und 1 Minute aufwenden. Der SG hängt davon ab, auf welchen Zeitraum sich die Frage bezieht: Geht es um die nächsten 30 Minuten, beträgt der SG 20. Geht es um den nächsten Tag, liegt der SG bei 30 und für die nächste Woche bei 40. Der SL führt den Wurf im Verborgenen aus. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, ergibt er eine falsche oder irreführende Auslegung. Misslingt er um weniger als 5 erzielt er kein Ergebnis. Ein erfolgreicher Wurf enthüllt Informationen wie eine erfolgreiche *Vorahnung* (so es um die nächsten 30 Minuten geht) oder *Weissagung* (bei einer umfangreicheren Deutung), die sich aus der Lage der Steine zueinander ergeben.

Neben dieser Funktion können *Lithomantiesteine* ferner als zusätzlicher Fokus bei *Vorahnung, Weissagung* und ähnlichen Zaubern genutzt werden, um die Chance einer korrekten Antwort um 10% anzuheben (auf maximal 90%).

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erkenntnismagie*, der Erschaffer muss über wenigsten 5 Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) verfügen

MAGISCHES HEXENBRETT

PREIS 20.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie

Dieses rechteckige Holzbrett ist mit Buchstaben, Zahlen und kurzen Bestätigungen und Verneinungen bogenförmig beschriftet. Zu dem Brett gehört ein kleiner herzförmiger Zeiger mit drei Beinen. Es kann anstelle eines nichtmagischen Hexenbretts z.B. im Rahmen von Séancen und von Spiritisten verwendet werden, um mit nahen Spukerscheinungen oder dem eigenen Unterbewusstsein zu kommunizieren, benötigt dank seiner magischen Eigenschaften aber keine nahen Spukerscheinungen oder einen übersinnlich begabten Benutzer, um eine Kommunikation aufzubauen. Wird ein *Magisches Hexenbrett* im Rahmen der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Tranceschrift genutzt, verleiht es einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde.

Ein *Magisches Hexenbrett* kann ein Mal am Tag genutzt werden, um den Geist einer verstorbenen humanoiden Kreatur zu beschwören (wie *Geist herbeirufen*). Dem Geist steht ein Willenswurf gegen SG 17 zu, um der Beschwörung zu widerstehen - bei Erfolg nimmt immer ein Geist mit bösen Absichten seinen Platz ein. Der Geist manifestiert sich nicht als Nebelgestalt und spricht auch nicht, sondern kommuniziert über das Hexenbrett. Er beantwortet ihm gestellte Fragen, indem er den Zeiger zu bestimmten Buchstaben mit einer Geschwindigkeit von einem Wort pro Runde führt, solange der Benutzer sich konzentriert. Bis zu vier Kreaturen können das Brett gleichzeitig verwenden; der gerufene Geist erleidet einen Malus auf seinen Willenswurf in Höhe der Anzahl zusätzlicher Benutzer.

ERSCHAFFUNG | **KOSTEN** 10.000 GM

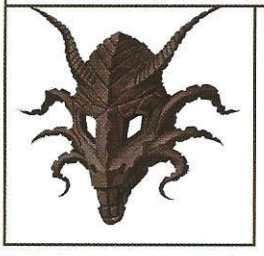
Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geist herbeirufen**

MASKE DES MESMERISTEN

PREIS 25.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf | **ZS** 5 | **GEWICHT** 4 Pfd.

AURA Schwache Erkenntnismagie und Illusionsmagie



Diese Maske wird kunstvoll aus Holz gefertigt und hat die Form einer mythischen Kreatur. Sie bedeckt das Gesicht des Trägers vollständig und lässt nur zwei Löcher für die Augen offen. Trägt ein Mesmerist die Maske, steigt die Reichweite seines Hypnotisierenden Blickes um 3 m, da die Maske es ihm ermöglicht, sich besser auf seine Ziele zu konzentrieren. Kreaturen unter den Effekten des Hypnotisierenden Blickes des Trägers erleiden einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe gegen den Träger.

Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Hypnotischer Trick verfügen, kann er ein Mal am Tag einen Trick implantieren, ohne dafür eine seiner täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit aufwenden zu müssen. Zudem kann er parallel zu einem anderen Trick aktiv haben.

ERSCHAFFUNG | **KOSTEN** 12.500 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Abneigung**, *Prüfender Blick* ABR VI

ORGON-AKKUMULATOR

PREIS 48.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 7 | **GEWICHT** 150 Pfd.

AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie

Dieser mit Kaltem Eisen ausgeschlagene Holzschrank hat die Größe einer großen Kiste. Eine mittelgroße Kreatur kann sich gerade so bequem in ihm auf einem kleinen Holzsitz niederlassen. Der Schrank besteht aus mehreren Schichten Blech aus Kaltem Eisen und Zypressenholz, welches mit Schafswolle isoliert wurde. Er wurde speziell gefertigt, um atmosphärische Energien anzuziehen und zu konzentrieren, so dass sie die inneren Reserven von mentalmagisch begabten Charakteren erneuern.

Zum Aktivieren eines *Orgon-Akkumulators* muss man stundenlang in ihm meditieren und keine anderen Handlungen oder Aktion neben dem Meditieren ausführen. Eine Kreatur im Inneren der Kiste erhält im meditativen Zustand einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe, um sich von Flüchen, Giften und Krankheiten zu erholen. Ein *Orgon-Akkumulator* kann ferner zusammen mit der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Glaubensheilung verwendet werden; sollte das Ziel der Glaubensheilung sich in der Kiste befinden, erhält der Glaubensheiler einen Situationsbonus von +2 auf seinen Fertigkeitswurf für Heilkunde.

Eine in der Kiste befindliche Kreatur kann sich zudem konzentrieren, um die Vorteile genesungsbringender Zauber zu erlangen. Jeder dieser Zauber erfordert, dass der Benutzer eine bestimmte Anzahl an Stunden am Stück meditierend in der Kiste verbringen muss; am Ende der jeweiligen Zeit legt er einen Weisheitswurf gegen den aufgeführten SG ab, um die Vorteile des Zaubers zu erhalten. Eine Kreatur mit dem Talent Okkulte Sensibilität oder Stufen in einer Okkulten Klasse erhält einen Bonus von +2 auf diesen Weisheitswurf.

- *Teilweise Genesung* (2 Stunden, SG 14)
- *Blind- oder Taubheit kurieren* (3 Stunden, SG 16)
- *Genesung* (4 Stunden, SG 18, kann keine permanenten negative Stufen entfernen)

Ein Benutzer mit einem *Ki*-Vorrat kann sich statt einen genesungsbringenden Zauber zu generieren auf die Rückgewinnung seiner *Ki*-Punkte so konzentrieren, als würde er eine Ki-*Matte* ARK verwenden. Hierzu muss ihm ein Weisheitswurf gegen SG 10 + die aktuelle Anzahl seiner *Ki*-Punkte gelingen (vergiss nicht, dass Attributswürfe – wie auch Fertigkeitswürfe – bei einer Natürlichen 20 nicht automatisch gelingen). Gelingt dem Benutzer dieser Wurf, erlangt er 1 *Ki*-Punkt zurück.

ERSCHAFFUNG | **KOSTEN** 24.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blind- oder Taubheit kurieren*, *Genesung*, *Teilweise Genesung*

ORIGAMIFOLIANT

PREIS 13.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 12 | **GEWICHT** 15 Pfd.

AURA Starke Verwandlungsmagie

Dieses große, metallgebundene Buch ist voller Seiten aus dünnem Kupferblech, in die arkane Siegel graviert wurden, welche präzise Faltlinien zur Erschaffung verschiedener

Origamikreaturen darstellen. Sobald eine oder mehrere Seiten herausgerissen und gefaltet werden, wachsen die Kupferbleche auf magische Weise, um eine kupferbeschlagene Origamiversion der gewünschten Kreatur zu schaffen. Diese wird sodann belebt (wie Gegenstand beleben) und gehorcht den Befehlen ihres Schöpfers.

Der Benutzer kann Seiten falten, um eine phantastische Vielfalt an belebten Konstrukten der Größenkategorien Klein, Mittelgroß und Groß zu erschaffen. Ein kleine Kreatur erfordert eine Seite, eine mittelgroße zwei und eine große vier Seiten. Jedes dieser Konstrukte verfügt über die für seine Größe üblichen Treffer- und Konstruktionspunkte (KP) und erhält kostenlos die Konstruktionspunkte-Eigenschaft Metall. Mit dem Buch können keine Konstrukte anderer Größenkategorien oder aus anderen Metallen oder Stein gefertigt werden. Einer Schöpfung können aber weitere Konstruktionspunkte zum Preis einer Buchseite pro KP verliehen werden. Dies folgt allen Regeln zur Erschaffung belebter Gegenstände. Origami-Tiere können dieselbe KP-Fähigkeit nicht mehrfach erhalten.

Das Buch enthält Anleitungen zur Fertigung zahlloser Varianten phantastischer Kreaturen, so dass der Benutzer nur durch seine eigene Phantasie und seinen Einfallsreichtum eingeschränkt ist. So könnte er z.B. mit zwei Seiten einen mittelgroßen Gorilla falten und weitere drei Seiten herausreißen, um diesen mit den Fähigkeiten Ergreifen, Würgen und Zusätzlicher Angriff auszustatten (insgesamt fünf Seiten).

Das Herstellen eines Origamitieres erfordert eine Volle Aktion. Ein Origamitier besteht 1 Stunde lang und zerfällt dann zu wertlosen Kupfersplittern. Origamifolianten besitzen frisch erschaffen 50 Seiten, die meisten weisen aber 2W20+10 intakte Seiten auf, wenn man sie findet.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 6.750 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*

REIZENTZUGSGUGEL		**PREIS** 27.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 10	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Diese besonders schwere, lederne Schwarzgugel* soll den Träger gegen alle weltlichen Sinneswahrnehmungen abschotten und es ihm ermöglichen, seine übernatürlichen Sinne zu schärfen. Zum An- oder Ablegen der Gugel ist 1 Minute erforderlich (mit Hilfe 5 Runden).

Wie bei einer normalen Schwarzgugel ist auch der Träger einer *Reizentzugsgugel* dauerhaft blind und taub und alle seine anderen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung unterliegen einem Malus von -10, während er die Gugel trägt. Sollte er über Blindgespür, Blindsicht, Erschütterungssinn oder eine ähnliche Fähigkeit verfügen, kann diese Sinne mit einer Vollen Aktion unterdrücken, solange er die Gugel trägt oder diese Sinne wieder nutzen will (das Aktivieren erfordert ebenfalls eine Volle Aktion). Sollte der Träger von einem dieser Sinne profitieren, zieht er keinen Nutzen aus der Gugel.

Solange die Sinne des Trägers unterdrückt werden, erhält er die Fähigkeit, Psychometrie, Tranceschrift und Wünschelrutengehen einzusetzen, selbst wenn er kein Mentalmagiekundiger sein oder über das Talent Okkulte Sensibilität verfügen sollte. Erfüllt er eine dieser Voraussetzungen, erhält er zudem einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für diese Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen.

Ferner kann der Träger ein Mal am Tag seinen Geist für nahe spirituelle Phänomene öffnen, um große Einsichten in ein bestimmtes Thema zu erlangen. Dies funktioniert wie *Kontakt zu anderen Ebenen* und erlaubt dem Träger, maximal 5 Fragen pro Anwendung zu stellen; statt einer Wesenheit auf einer anderen Existenzebene kontaktiert er aber einen nahen Geist oder andere okkulte Wesenheit. Anstelle der beim Zauber für eine der Ebenen aufgeführten Informationen nutzt dieser Effekt die folgenden Informationen: *Ausweichend IN-/CH-Verlust* SG 10/24 Stunden; *Wahre Antwort* 01-35; *Kennt die Antwort nicht* 35-62; *Lügt* 63-82; *Zufällige Antwort* 84-100. Im Gegensatz zu *Kontakt zu anderen Ebenen* kann der Träger entweder einen Intelligenz- oder einen Charismawurf ablegen, um den Intelligenz- und Charismaverlust zu verhindern.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 13.750 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kontakt zu anderen Ebenen*

SCHRUMPFKOPF		**PREIS** 90.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner oder Hals	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Der Mund dieses verschrumpelten und verzerrten Kopfes ist mit einem rauen Faden zugenäht. Ein *Schrumpfkopf* kann benutzt werden, wenn man ihn in der Hand hält oder an einer Schnur um den Hals trägt. Ein Mal am Tag kann der Besitzer als Augenblickliche Aktion einen gegen ihn gezielten, geistesbeeinflussenden Zauber des maximal 5. Grades durch den Kopf absorbieren lassen. Dies schützt nur den Träger selbst, andere Ziele dagegen nicht. Wenn der Kopf einen Zauber absorbiert, öffnen sich seine Augen und glühen in blassgrünem Feuer 1 Runde lang pro Grad des absorbierten Zaubers. Während die Augen noch glühen, kann der Träger als Standard-Aktion diese Energie freisetzen (wie *Entkräftung*, der Strahl verleiht 1 negative Stufe pro Grad des absorbierten Zaubers).

Ein *Schrumpfkopf* kann ferner als zusätzliche Fokuskomponente für einen Zauber der Unterkategorie Furcht verwendet werden, dabei erhöht er den SG aller mit dem Zauber in Verbindung stehenden Rettungswürfe um 1. Um auf diese Weise verwendet werden zu können, muss der *Schrumpfkopf* nicht zuerst einen Zauber absorbieren.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 45.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Entkräftung, Furcht, Verzauberung brechen*

TALISMAN, MÄCHTIGER	**PREIS** variiert
Bewegungsfreiheit	9.000 GM
Externarenabwehr	4.500 GM
Gefahrengespür	7.500 GM
Glück	16.800 GM
Heilkraft	24.000 GM
Hilfreiche Winde	500 GM

Kampfesmut		4.500 GM
Lebensatems		35.000 GM
Pfeilabwehr		6.000 GM
Schutz vor Feuer		12.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** variiert	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA variiert		

Ein *mächtiger Talisman* funktioniert wie ein *schwächerer Talisman* derselben Art, hat aber eine höhere Lebensdauer und kann seine Vorteile ein Mal am Tag verliehen.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** varies
Bewegungsfreiheit	4.500 GM
Externarenabwehr	2.250 GM
Gefahrengespür	3.750 GM
Glück	8.400 GM
Heilkraft	12.000 GM
Hilfreiche Winde	250 GM
Kampfesmut	2.250 GM
Lebensatems	17.500 GM
Pfeilabwehr	3.000 GM
Schutz vor Feuer	6.250 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, weitere Zauber (siehe Text)

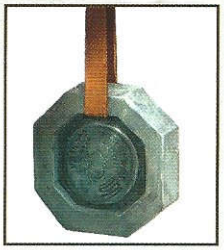
TALISMAN, SCHWÄCHERER		**PREIS** variiert
Bewegungsfreiheit		900 GM
Externarenabwehr		450 GM
Gefahrengespür		750 GM
Glück		1.680 GM
Heilkraft		2.400 GM
Hilfreiche Winde		50 GM
Kampfesmut		450 GM
Lebensatems		3.500 GM
Pfeilabwehr		600 GM
Schutz vor Feuer		1.250 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** variiert	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA variiert		

Diese Amulette sind mit Magie aufgeladen, die es ihnen ermöglicht, den Träger gegen eine genau festgelegte Gefahr zu schützen. Ein Talisman wird automatisch ausgelöst, sobald die aufgeführten Bedingungen erfüllt werden. Er belegt zwar den Ausrüstungsplatz Hals, allerdings können bis zu drei Talismane an einer Schnur oder Kette getragen werden. Das Tragen mehrerer Talismane verleiht zwar eine größere Vielfalt an Schutz, allerdings kann ein Träger immer nur von einem Talismaneffekt gleichzeitig profitieren. Sollte ein Talismaneffekt ausgelöst werden, während der Träger noch unter dem Effekt eines anderen Talismaneffektes steht, findet die Auslösung nicht statt und wird dementsprechend die Ladung des Talismans nicht verbraucht.

Die magische Energie eines *schwächeren Talismans* schützt seinen Träger nur ein Mal, danach zerfällt der Talisman zu Staub.

Talisman der Bewegungsfreiheit: Diese Talismane sind mit den Namen von Geistern und anderen Wesen beschriftet, welche mit Befreiung und Bewegungsfreiheit assoziiert werden. Wenn der Träger das erste Mal den Zustand Gelähmt, Ringend oder Verstrickt erleidet, erlangt er automatisch für 3 Runden die Effekte von *Bewegungsfreiheit*.

Durchschnittliche Bannmagie; ZS 7; *Bewegungsfreiheit*.



Talisman der Externarenabwehr: Diese Talismane tragen komplexe Siegel und Symbole, die oft beim Binden von Externaren verwendet werden. Wenn der Träger erstmals von einem Natürlichen Angriff einer bösen herbeigezauberten Kreatur getroffen wird, unterliegt er automatisch *Schutz von Bösem*. Andere Versionen dieses Talismans, welche gute, chaotische oder rechtschaffene Kreaturen betreffen, sind weitaus seltener.

Schwache Bannmagie; ZS 1; *Schutz vor Bösem*.

Talisman des Gefahrengespürs: Diese Talismane werden mit Abbildungen von Raubtieren versehen. Wenn der Träger erstmals seine Initiative auswürfeln muss, genießt er augenblicklich die Effekte von *Gefahrensinn*.

Schwache Erkenntnismagie; ZS 5; *Gefahrensinn*[ABR].

Talisman des Glücks: Diese Talismane sind mit Glückssymbolen beschriftet und schützen ihre Träger vor Unglück. Wenn der Träger das erste Mal eine Natürliche 1 mit einem W20 würfelt (z.B. bei einem Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf), kann er augenblicklich erneut würfeln und statt des ersten das neue Ergebnis behalten.

Durchschnittliche Verzauberungsmagie; ZS 7; *Feste Hoffnung*.

Talisman der Heilkraft: Diese Talismane sind mit den Namen von Geistern und anderen Wesen beschriftet, die mit Heilung assoziiert werden. Wenn der Träger zum ersten Mal unter 50% seiner maximalen Trefferpunkte reduziert wird, heilt er automatisch 4W8+7 Trefferpunkte.

Durchschnittliche Beschwörungsmagie; ZS 7; *Kritische Wunden heilen*.

Talisman der Hilfreichen Winde: Diese Talismane sind mit den geheimen Namen der vier Winde beschriftet und schützen den Träger vor langen Stürzen. Wenn der Träger das erste Mal wenigstens 1,50 m weit fällt, erlangt er automatisch die Effekte von *Federfall*.

Schwache Verwandlungsmagie; ZS 1; *Federfall*.

Talisman des Kampfesmuts: Diese Talismane tragen die Namen mächtiger und furchtloser Krieger, sowie Symbole der Macht und Kampfeskunst. Wenn der Träger zum ersten Mal den Zustand Verängstigt oder Panisch erhalten würde, erhält er stattdessen den Zustand Erschüttert.

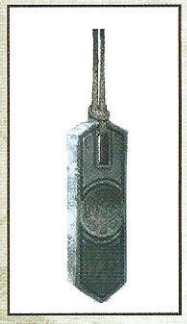
Schwache Bannmagie; ZS 1; *Furcht bannen*.

Talisman of Lebensatems: Diese Talismane tragen Runenzeichen des Lebens und der Gesundheit, sowie die Namen von Geistern und anderen Wesen, die eng mit lebensspendenden Energien assoziiert werden. Wenn der Träger zum ersten Mal stirbt, genießt er automatisch den Effekt von *Lebensatem*.

Durchschnittliche Beschwörungsmagie; ZS 9; *Lebensatem*.

Talisman der Pfeilabwehr: Diese Talismane tragen das Symbol und den Namen eines Heiligen, der ein Martyrium erlitten hat. Es heißt, er hätte die Treffer von 99 Pfeilen überlebt, sei aber durch den hundertsten gestorben. Wenn der Träger zum ersten Mal in einer Runde von zwei oder mehr Fernkampfangriffen getroffen wird, genießt er augenblicklich die Effekte von *Schutz vor Pfeilen*.

Schwache Bannmagie; ZS 3; *Schutz vor Pfeilen*.



Talisman des Schutzes vor Feuer: Diese Talismane tragen die Symbole von Feuer und Flammen, die von Kreisen, Dreiecken oder anderen Formen umgeben sind, um aufzuzeigen, dass die Flammen gezähmt werden. Wenn der Träger zum ersten Mal während einer Runde 5 oder mehr Punkte Feuerschaden erleidet, erlangt er automatisch die Effekte von *Schutz vor Energien (Feuer)*, was ihn vor weiterem Feuerschaden bewahrt. Gegen andere Arten von Energieschaden schützende Talismane sind weitaus seltener.

Schwache Bannmagie; ZS 5; *Schutz vor Energien.*

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** variiert
Bewegungsfreiheit	450 GM
Externarenabwehr	225 GM
Gefahrengespür	375 GM
Glück	840 GM
Heilkraft	1.200 GM
Hilfreiche Winde	25 GM
Kampfesmut	225 GM
Lebensatems	1.750 GM
Pfeilabwehr	300 GM
Schutz vor Feuer	625 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, weitere Zauber (siehe Text)

THAUMATURGISCHES PULVER

PREIS 4.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Bannmagie

Dieses silberne Pulver wird zumeist in faustgroßen Lederbeutelchen verkauft. Wenn es auf den Boden geschüttet wird, belebt es sich binnen 1 Runde und bildet in einem kreisförmigen Muster mit 6 m Radius silberne thaumaturgische Schriftzeichen und Symbole aus. Dieser Kreis fungiert wie das perfekt geschriebene, besondere Diagramm eines *Schutzkreises gegen Böses, Chaotisches, Gutes* oder *Rechtschaffenes.* Ferner versperrt es extradimensionale Bewegung so, als hätte der Benutzer den Schutzkreis mit einem *Dimensionsanker* belegt. Der Schutzkreis währt 24 Stunden. Ein Beutel mit *Thaumaturgischem Pulver* kann nur ein Mal benutzt werden.

Wird eine extraplanare Kreatur der passenden Gesinnung in den Kreis gerufen oder beschworen, kann sie ein Mal während der Wirkungsdauer des Schutzkreises versuchen, diesen zu durchbrechen (wie bei *Schwächerer Bindender Ruf*), hierbei nutzt sie entweder ihre Zauberresistenz oder einen Charismawurf gegen SG 26.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 2.000 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Dimensionsanker, Schutzkreis gegen Böses*

TRAUMFÄNGER

PREIS 2.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 1 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Schwache Bannmagie

Dieser schützende Talisman wird aus dünnem, biegsamem Holz gefertigt, das zu einem Kreis gebogen und mit Sehnen verwoben wird, um ein spinnennetzartiges Muster zu erschaffen. *Traumfänger* werden häufig mit Schmucksteinen und Federn geschmückt, bei anderen, kunstvolleren Varianten kommen dagegen Gold und Silber zur Anwendung. Diese werden entsprechend mit herabhängenden Schmuckstücken und Metallfiguren geschmückt.

Ein *Traumfänger* schützt seinen schlafenden Besitzer vor bösartigen Einflüssen. Der Besitzer erhält einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe, während er schläft. Ferner wird jeder Attributsentzug oder -schaden, den er in dieser Zeit erleidet, um 1 Punkt reduziert (auf ein Minimum von 0 Punkten).

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 1.400 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*

VIERBLÄTTRIGES KLEEBLATT

PREIS 3.750 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

AURA Schwache Hervorrufungsmagie

Diese Kuriosität ist ein Vierblättriges Kleeblatt, das in der Wildnis gefunden und konserviert wurde. Meist wird es in Glas oder Kristall eingeschlossen, zuweilen auch gepresst, mit Bronze überzogen oder durch andere Mittel geschützt. Eine Kreatur mit einem *Vierblättrigen Kleeblatt* in ihrem Besitz kann sich direkt vor einem Attributs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf zusätzliches Glück verschaffen. Sie erhält einen Glücksbonus von +2 auf den fraglichen Wurf. Diese Fähigkeit kann drei Mal am Tag genutzt werden und erfordert eine Freie Aktion, die der Besitzer sogar außerhalb seines Zuges nutzen kann.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 1.875 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*

WACHSPUPPE

PREIS 500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1/2 Pfd.

AURA Durchschnittliche Nekromantie

Diese miserabel geformte Wachspuppe ähnelt einer unfertigen Skulptur eines Humanoiden, Sie kann ähnlich wie eine *Atzpuppe* an einen Humanoiden gebunden werden, allerdings muss ihr dessen Aussehen verliehen und etwas von den Haaren, Zähnen, Blut, Knochen oder Fleisch der Kreatur ins Wachs gepresst werden. Wer mit dem Ziel vertraut ist, kann die Ähnlichkeit der Puppe mit

dem Ziel mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 15 erkennen.

Eine *Wachspuppe* kann wie eine *Atzpuppe* geblendet, beschädigt und zum Ziel von Berührungszaubern werden, allerdings ist die gebundene Kreatur unbetroffen, sobald sie weiter als 30 m von der Puppe entfernt ist. Eine *Wachspuppe* kann nur ein Mal benutzt werden und schmilzt sofort im Anschluss.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 250 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*

WEIHRAUCH DER KÖRPERLICHKEIT		**PREIS** 1.400 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 1/2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Nichts unterscheidet dieses bitter riechende Weihrauchstäbchen von normalem Weihrauch, bis es angezündet wird. Bei windstiller Luft erfüllt der Rauch sodann einen Bereich von 12 m x 12 m Kantenlänge und 6 m Höhe. In diesem Bereich nehmen körperlose Kreaturen soweit Substanz an, dass sie sich nicht länger durch Gegenstände bewegen können und durch alle (auch nichtmagische) Angriffe den vollen Schaden erleiden. Körperlose Berührungsangriffe in diesem Wirkungsbereich werden als Nahkampfangriffe abgehandelt, wobei die körperlose Kreatur ihren CH-Bonus auf den Angriffswurf addiert. Körperlose Kreaturen behalten die Fähigkeit zu fliegen und ihre Immunität gegen Kampfmanöver und Kritische Treffer. Sie können körperliche Gegenstände so aufheben und manipulieren, als besäßen sie einen Stärkewert in Höhe des Charismawertes, sind aber nicht feststofflich genug, um Ausrüstung mit sich zu führen.

Durchschnittliche Winde halbieren den Wirkungsbereich des *Weihrauchs der Körperlichkeit*. Starke Winde lösen den Weihrauch auf und machen ihn wirkungslos, solange der Wind besteht. Ein Weihrauchstäbchen brennt 1 Stunde lang, sollte es vorher gelöscht werden, verliert auch der Rest seine Wirkung.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 700 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionsanker*, *Klagelied des Geisterbanns*[EXP]

WEIHRAUCH DER PHANTOMHEILUNG		**PREIS** 800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 11	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Dieses Weihrauchstäbchen ist mit den ektoplasmatischen Rückständen getöteter Geister überzogen. Ein Spiritist kann den Weihrauch als Teil seines Rituals zur Manifestation seines Phantoms verbrennen; in diesem Fall kehrt das Phantom mit seiner maximalen Trefferpunkteanzahl zurück, egal wie viel Schaden es zuvor erlitten hat. Ein solches Weihrauchstäbchen kann nur ein Mal verwendet werden und wird dabei verbraucht.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 400 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heilung*

WEIHRAUCH DER VERSTÄNDIGUNG		**PREIS** 2.800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Während ein Block dieses süßlich riechenden Weihrauchs brennt, werden seine Dämpfe einatmende Kreaturen ungewöhnlich sensitiv für Gedanken. Bei windstiller Luft erfüllt der Rauch sodann einen Bereich von 12 m x 12 m Kantenlänge und 6 m Höhe. In diesem Bereich können Kreaturen miteinander telepathisch kommunizieren. Sie müssen dazu keine gemeinsame Sprache, sondern nur einen Intelligenzwert von 3 oder besser besitzen. Diese Öffnung des Geistes verschafft zudem einen Verständnisbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen gegen Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches und einen Malus von -5 auf Würfe für Bluffen und Einschüchtern, sowie einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Durchschnittliche Winde halbieren den Wirkungsbereich des *Weihrauchs der Verständigung*. Starke Winde lösen den Weihrauch auf und machen ihn wirkungslos, solange der Wind besteht. Ein Weihrauchblock brennt 1 Stunde lang, er kann vorher gelöscht und später wieder entzündet werden, allerdings wird dabei wenigstens eine Menge verbraucht, welche einer Brenndauer von 10 Minuten entspricht.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 1.400 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Telepathisches Band*

ZINNKAPPE		**PREIS** 15.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 15	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Diese einfache Kopfbedeckung aus Zinn ist eine schwächere Nachahmung der mächtigen *Zinnkrone*. Sie nährt sich an der Paranoia des Trägers und verleiht ihm einen Verständnisbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekt und Effekte der Schule der Erkenntnismagie, welche Informationen über ihn sammeln. Das Aufsetzen der Kappe verursacht einen Malus von -2 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma. Die erhöhte Paranoia sorgt dafür, dass der Träger stets Rettungswürfe versucht, selbst gegen harmlose Effekte. Wird die *Zinnkappe* abgelegt, beendet dies die aufgeführten Vor- und Nachteile, bis sie wieder aufgesetzt wird.

ERSCHAFFUNG	**KOSTEN** 7.500 GM

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedankenleere*

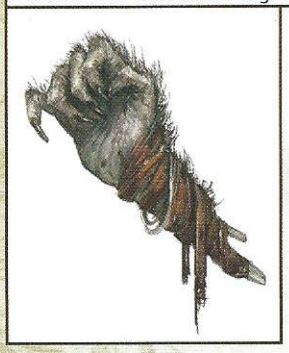
Verfluchte Gegenstände

Die gefährlichsten und tückischsten verfluchten Gegenstände sind wohl jene magischen Gegenstände, deren beabsichtigte Funktionen vollständig von einem Fluch ersetzt werden. Doch selbst diese Dinge können sich z.B. als Waffen oder Fallen als durchaus nützlich erweisen. Im Folgenden werden einige Beispiele für verfluchte Gegenstände vorgestellt. Die Beschreibung enthält dabei keine Herstellungsvoraussetzungen, sondern verweist auf die Art magischen Gegenstand, die es einmal hätte werden sollen, wenn es bei der Erschaffung nicht zu einem offensichtlichen Missgeschick gekommen wäre. Verfluchte Gegenstände können wie die Dinge verkauft werden, als die sie erscheinen, solange dem Käufer der Fluch nicht bekannt ist.

AFFENHAND

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 20 | **GEWICHT** 1/2 Pfd.

AURA Starke universale Magie



Diese mumifizierte Affenpfote offeriert dem Träger drei Wünsche, allerdings zu einem furchtbaren Preis. Die Hand kann jeden Wunsch im Rahmen des Zaubers *Wunsch* erfüllen, ihr Fluch verdreht die Ergebnisse aber derart, dass am Ende nur Verzweiflung verbleibt. So könnte der Wunsch, einen Vulkanausbruch zu verhindern, um ein Dorf vor der Lava zu retten, dazu führen, dass sich die Magmakammer unter dem Vulkan leert und das Dorf in einer gewaltigen Caldera verschwindet, wenn die Wände des Vulkans einstürzen. Sollte der Wunsch sorgfältig formuliert werden, um negative Effekte zu vermeiden, scheitert der Versuch, verbraucht aber keinen Wunsch. Wenn die *Affenhand* einen Wunsch verleiht, zuckt sie im Griff des Benutzers. Nach Einsatz des dritten Wunsches verliert die Pfote ihre Macht für den Wünschenden und seiner Bekannten, erlangt sie in Händen eines Fremden aber zurück, um neue Flüche zu verbreiten.

BEABSICHTIGTER MAGISCHER GEGENSTAND

Keiner; dies ist ein einzigartiger verfluchter Gegenstand

HEIMGESUCHTE PUPPE

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie und Nekromantie

Betrachtet man diese Lumpenpuppe aus dem Augenwinkel, verzerrt sich ihr hübscher, freundlicher Gesichtsausdruck zu einem bösartigen Grinsen. Die Puppe nährt sich von Zorn und gewalttätigen Gefühlen. Wenn es innerhalb von 6 m zur Puppe zu Wutausbrüchen oder Kampfhandlungen kommt, besteht eine Chance von 5%, dass der bösartige Geist der Puppe erwacht und sich als Verbesserter Poltergeist (*MHB II*, S. 190, 293) manifestiert. Wenn dies geschieht, wird die Puppe körperlos und schwebt von dem unsichtbaren Poltergeist umgeben in der Luft. Der Poltergeist ist durch die Fähigkeit Ortsgebunden an den Platz gebunden, an dem er erschienen ist, und greift sofort jeden um sich herum an. Wird der Poltergeist getötet, wird die Puppe augenblicklich wieder körperlich und fällt zu Boden, da ihr Geist vorerst wieder ruhiggestellt wurde. Der Geist der Puppe kann mit dem Zauber *Geist herbeirufen** befragt werden. Der Besitz einer *Heimgesuchten Puppe* verursacht unruhige Träume voller prophetischer Unheilswarnungen. Jede Nacht besteht eine Chance von 10%, dass der Besitzer einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen muss; misslingt dieser, erlangt der Besitzer für diese Nacht keine Ruhe und kann keine Zauber, Punktevorräte oder andere tägliche Fähigkeiten zurückerlangen.

BEABSICHTIGTER MAGISCHER GEGENSTAND

Anatomiepuppe[ARK], *Atzpuppe**, *Fluchpuppe*[ARK]

SEELENFÄNGERSPIEGEL

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 15 | **GEWICHT** 45 Pfd.

AURA Starke Nekromantie

Dieser gewöhnliche Spiegel misst grob 1,20 m x 0,90 m und ähnelt einem *Gegenspiegel* oder *Seelenspiegel*, verfügt aber über kein Befehlswort. Ein *Seelenfängerspiegel* verfügt stattdessen über 15 extradimensionale Abteilungen in seinem Inneren. Eine Kreatur, die sich dem Spiegel auf weniger als 9 m annähert und ihr eigenes Spiegelbild sieht, muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen; bei Misslingen wird die Seele aus ihrem Leib gesaugt und in einer dieser Abteilungen eingesperrt. Eine Kreatur, die nicht um den Fluch weiß, erblickt stets ihr Spiegelbild. Sollte sie dagegen wissen, dass der Spiegel verflucht ist und versuchen, nicht hineinzusehen, dann sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass sie ihr Spiegelbild sieht, auf 50% (behandle dies wie einen Blickangriff).

Während die Seele einer Kreatur eingefangen wird, verbleibt ihr Körper außerhalb des Spiegels und wird von einem bösartigen Geist in Besitz genommen, welcher sich völlig entgegengesetzt zum normalen Verhalten der gefangenen Kreatur verhält. Behandle diesen Geist als die selbe Kreatur, aber mit diametral entgegengesetzter Gesinnung und eventuell auch anderen entgegengesetzten Faktoren – z.B. wird ein Paladin zu einem Antipaladin. Im Falle neutraler Charaktere ist der Geist entweder Chaotisch Böse oder Rechtschaffen Gut (nach Maßgabe des SL). Der Tod des Körpers befreit die Seele nicht aus dem Spiegel, doch sollte sie jemals befreit werden, wechselt sie sofort ins Jenseits über, da es keinen Körper mehr gibt, der sie auf dieser Ebene verankert.

Sollte die Kapazität des Spiegels übertroffen werden, wird eine zufällig bestimmte Seele freigesetzt und kehrt augenblicklich in ihren Körper zurück, sofern dieser noch am Leben ist. Sollte der Spiegel zerstört werden (5 TP, Härte 1), werden alle aktuell gefangenen Opfer befreit. Solange der Spiegel besteht, kann eine gefangene Seele nicht einmal mittels *Wunder* oder *Wunsch* in ihren Körper zurückgeführt werden.

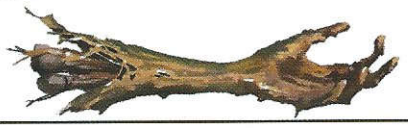
BEABSICHTIGTER MAGISCHER GEGENSTAND

Gegenspiegel, Seelenspiegel

WAHNSINNIGE HAND

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner (ersetzt eine Hand) | **ZS** 13 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Starke Nekromantie



Diese ausgetrocknete, verschrumpelte Hand endet in einem zerfetzten Stumpf. Wird sie gegen den Armstumpf eines Humanoiden gepresst, der seine Hand verloren hat, verbindet sich die *Wahnsinnige Hand* augenblicklich damit und nimmt wieder ein lebendiges Äußeres an. Sie schrumpft oder wächst, um sich der Größenkategorie ihres neuen Besitzers anzupassen, und verwandelt sich in die Art der verlorenen Hand, d.h. sie wird zu einer linken oder rechten Hand. Nach dem Anwachsen verbleibt eine unregelmäßige Narbe, außerdem hat sie einen ungesunden Hautton, der sie als dem neuen Besitzer fremd identifiziert.

Mit der *Wahnsinnigen Hand* geführte Angriffe erhalten einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Ferner kann der Träger im Rahmen eines Vollen Angriffs einen Malus von -2 auf seine RK hinnehmen, um mit der Hand und seinem vollen GAB einen zusätzlichen Angriff auszuführen. Dieser Vorteil ist nicht kumulativ mit

ähnlichen Effekten, z.B. durch *Hast*. Auch in der *Wahnsinnigen Hand* (oder in beiden Händen) gehaltene Waffen erhalten diese Vorteile. Die Hand kann im Rahmen von Hiebangriffen Schaden passend zur Größe des Trägers zufügen (1W4 bei einer mittelgroßen Kreatur).

Eine *Wahnsinnige Hand* hat jedoch einen eigenen, bösartigen Willen, der langsam die Kontrolle über ihren Träger übernimmt. Sie besitzt IN 8, WE 12 und CH 10, kann nicht kommunizieren oder rational denken und kennt nur einen unersättlichen Drang zu zerstören. Nach dem Anwachsen besitzt sie einen Egowert von 5. Wenigstens ein Mal am Tag versucht sie eine Gelegenheit zu nutzen, ohne Zeugen einen Freund oder Unschuldigen zu ermorden, indem sie versucht, die Kontrolle über den Träger zu erlangen (siehe *Grundregelwerk*, S. 535). Bei Erfolg übernimmt sie die Kontrolle über den Träger, bis sie den Mord ausführen konnte oder 5 Minuten verstrichen sind, je nachdem, was zuerst eintritt. Der Besitzer erinnert sich hinsichtlich dieses Zeitraumes nur an eine blendende Wut und nicht an die Tat selbst, während der Egowert der Hand wieder auf 5 fällt. Misslingt der Versuch der Hand, die Kontrolle zu übernehmen, spürt der Träger kurzfristig aufkochende Wut, ohne Grund und Quelle identifizieren zu können. Jeden Tag, an dem die Hand ihrer Mordlust nicht nachgehen und wenigstens eine Kreatur mit Intelligenz 3 oder höher töten kann, steigt ihr Egowert um 1. Sollte der Egowert 20 übersteigen, lässt die Hand alle Vorsicht fahren und versucht, jemanden unabhängig von Zeugen und Risiken zu ermorden.

Sollte der Hand mehr als 30 Tage lang das Ermorden von Freunden oder Unschuldigen verwehrt werden, wendet sie sich gegen ihren Träger. Sollte sie die Möglichkeit haben, diesen zu sabotieren (z.B. wenn sie ein Seil loslassen könnte), versucht sie, die Kontrolle zu erlangen. Sie kann die Kontrolle übernehmen, während ihr Träger schläft, um ihn zu erwürgen oder ihm mit einer Waffe einen Coup de Grace zu versetzen. Derartiges versucht sie maximal ein Mal am Tag. Ein Träger, der bereit ist, Unschuldige abzuschlachten, kann die Hand zufriedenstellen, indem er ein unschuldiges Opfer findet und der Hand freiwillig die Kontrolle überlässt.

Sollte der Träger versuchen, die Hand loszuwerden, indem er sie zerstört oder amputiert, setzt sich die Hand nach besten Kräften zur Wehr. Sie führt Angriffe und einhändige Kampfmanöverwürfe für Ringkampf mit der Stärke und Geschicklichkeit des Trägers aus, auf welche ihr Bonus von +2 addiert werden. Die RK der Hand entspricht der Berührungs-RK des Trägers, auf welche ein Größenbonus von +4 addiert wird, der mit dem Größenbonus des Trägers kumulativ ist. Der Träger verliert gegen die Angriffe der Hand seinen GE-Bonus, während die Hand ihn gegen den Träger behält. Die TP der Hand entsprechen 25% der TP ihres Besitzers. Wird *Fluch brechen* erfolgreich auf die Hand gewirkt, kann sie einer Amputation 1 Stunde lang nicht widerstehen.

BEABSICHTIGTER MAGISCHER GEGENSTAND

Hand des Magiers, Ruhmeshand, Steinhand[ARK]

ARTEFAKTE

Im Gegensatz zu normalen magischen Gegenständen können Artefakte nicht einfach oder leicht zerstört werden. Zudem sind SC nicht imstande, sie zu erschaffen. Anstelle der Herstellungsinformationen enthält jeder Eintrag daher einen Vermerk, wie das fragliche Artefakt möglicherweise vernichtet werden kann.

Artefakte sollten niemals käuflich erworben oder zufällig in einem Schatzhort gefunden werden. Wenn du ein Artefakt in deiner Kampagne einsetzt, bedenke gut, welche Wirkungen es haben kann – vergiss aber auch nicht, dass Artefakte launische Gegenstände sind und seltsamerweise leicht verlorengehen können, sobald sie zu lästig werden ...

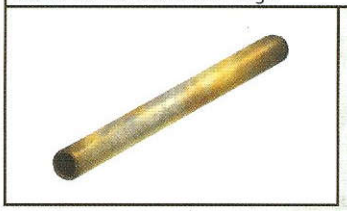
Normale Artefakte

Die folgenden Artefakte gehören allesamt der Kategorie der Normalen Artefakte an. Als solche sind sie nicht zwangsläufig einzigartig, können aber dennoch nicht länger mit den Mitteln der Sterblichen erschaffen werden.

GEDANKENAUFZEICHNUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner | **ZS** 15 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Starke Erkenntnismagie



Dieses Zepter ähnelt einem einfachen Kupferrohr, besteht aber aus einem exotischen Metall und ist imstande, den Fluss der Zeit selbst zu verändern. Eine *Gedankenaufzeichnung* ist 30 cm lang und widersteht trotz ihres geringen Gewichts plötzlichen Beschleunigungen so, als wäre sie ein schwerer, massiver Baumstamm. In die Innenseite sind komplexe Muster graviert, welche ständig neue, sich nie wiederholende Konstellationen annehmen. *Gedankenaufzeichnungen* speichern und geben Erinnerungen wieder, wobei sie die gesamten Erfahrungen einer Person in einem Augenblick absorbieren. Diese Erinnerungen verbleiben auf unbegrenzte Zeit in der Aufzeichnung und können nicht verändert werden, allerdings kann dasselbe Individuum im Rahmen späterer Aufzeichnungen weitere Erinnerungen hinzufügen. Das Artefakt absorbiert solche Eindrücke allerdings unvorhersehbar, auch gibt es keine Hinweise darauf, wann es sich auslöst oder wie es absichtlich aktiviert wird. Wenn die *Gedankenaufzeichnung* ein Leben aufzeichnet, verblassen die Gravuren auf der Metalloberfläche, stattdessen erscheint ein winziges Fenster, welches eine kosmische Himmelskonstellation zeigt. Es gibt keine bekannte Obergrenze, wie viele Sätze an Erinnerungen eine *Gedankenaufzeichnung* fasst.

In einer *Gedankenaufzeichnung* gespeicherte Erinnerungen können zusammen mit realitätsverändernder Magie wie *Wunder* oder *Wunsch* genutzt werden, um jene zurückzubringen, die ansonsten unwiederbringlich an den Tod verloren sind. Es gibt unterschiedliche Ansichten, ob dies eine exotische Art der *Auferstehung* ist, oder eine neugeborene Seele mit den Erfahrungen einer anderen überschreibt.

Eine *Gedankenaufzeichnung* kann ihrem Träger gestatten, Teile des Lebens eines anderen in einem Augenblick zu erfahren. Was dies auslöst, ist unklar, in der Regel passiert es aber, wenn eine Kreatur erstmals die Gerätschaft berührt. Wenn die Aufzeichnung die Vergangenheit zeigt, erfährt der Träger die in der Gerätschaft gespeicherten Erinnerungen nicht nur, als wäre er dabei gewesen, sonst als wären es seine eigenen Erfahrungen.

Forscher des Okkulten spekulieren, dass *Gedankenaufzeichnungen* Kontakte zur Akasha-Aufzeichnung herstellen und dass das Erleben der gespeicherten Erinnerungen das Bewusstsein des Träger in die Vergangenheit einer anderen Person bringt und so eine Gestalt in seinem Verstand erzeugt. Diese Gestalt erfährt und erlebt die Ereignisse, wie sie stattfinden, nicht nur wie sie aufgezeichnet wurden. Nach dieser Theorie beobachtet jemand, der eine Erinnerung erlebt, nicht einfach das Leben eines anderen, sondern formt es zum Teil mit. Manche glauben sogar, dass *Gedankenaufzeichnungen* Erinnerungen teilen können, die erst noch gespeichert werden müssen. Egal wie man all dies erklären will, die Erfahrungen der Kreatur, welche die Erinnerungen erlebt, sind derart umfassend, dass sie sogar mentale Zustände

wie Wahnsinn, Schaden an mentalen Attributen und geistesbeeinflussende Effekte erlebt, die in den Erinnerungen erlitten werden.

Eine *Gedankenaufzeichnung* kann zwar die Erinnerungen vieler Individuen aufnehmen, zeigt einem Benutzer aber fast niemals mehr als einen Satz Erinnerungen. Stattdessen erfährt der Benutzer bei späteren Aktivierungen andere Abschnitte aus den Erinnerungen derselben Kreatur und erfährt so mehr über ihr Leben. Wiederholte Aktivierungen führen den Benutzer in explosionsartig erfolgenden, keine Zeit verschlingenden Visionen durch das Leben eines anderen, wobei diese keiner Reihenfolge unterliegen, sondern kurz und quer durch das Leben desjenigen erfolgen, der die Aufzeichnung erstellt hat. Spätere Aktivierungen verraten aber unabhängig von der chronologischen Reihenfolge der Informationen meist mehr zu den früher erlangten Informationen.

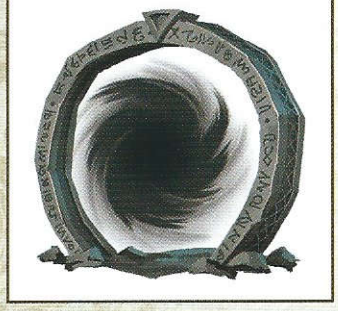
Dieselben temporalen Effekte, welche einer *Gedankenaufzeichnung* erlauben, Erinnerungen über den Abgrund der Zeit hinweg zu übertragen, machen sie gegen körperlichen Schaden fast unverwundbar. Das Zepter und die darin gespeicherten Erinnerungen widerstehen allen Versuchen, sie zu zerstören oder zu verändern.

VERNICHTUNG

Eine *Gedankenaufzeichnung* kann zerstört werden, indem sie die Erinnerungen eines senilen Gottes aufzeichnet.

PORTALNETZWERK

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 64.000 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		



Runen schmücken diesen massiven Eisenring. Jedes Tor eines *Portalnetzwerkes* ist wenigstens mit einem anderen solchen Tor verbunden und transportiert durch es hindurchtretende Kreaturen ohne Zeitverlust zu seinem Gegenstück, egal ob es sich auf der selben oder einer anderen Ebene befindet. Die zu transportierende Kreatur kann maximal Groß sein, Kreaturen der Größenkategorie Riesig oder größer werden nicht transportiert, selbst wenn sie sich irgendwie durch den Ring hindurchzwängen könnten. Sollte das Zieltor von einem unbeweglichen Gegenstand blockiert werden, kommt keine Verbindung zustande.

Portalnetzwerke aus mehr als zwei Toren unterscheiden zwischen Zielpunkten anhand von Schlüsselgegenständen, die von den Erschaffern des Netzwerkes ausgewählt werden. Dabei handelt es sich in der Regel um Edelsteine, schwächere magische Gegenstände und sorgfältig gezeichnete, magische Symbole und Siegel. Manche Tore funktionieren nicht, wenn der Möchtegern-Benutzer keinen Schlüssel mit sich führt, während andere in diesem Fall jeden Benutzer an einen bestimmten Ort bringen. Kreaturen können einen Schlüssel gemeinsam verwenden, indem sie beim Durchqueren des Tores zueinander Berührungskontakt halten. Tore mit mehreren Schlüsseln verfügen über eine festgesetzte Prioritätenreihenfolge, die bei Erschaffung des *Portalnetzwerkes* bestimmt wird und entscheidet, welche Schlüsselgegenstände wichtiger als andere eventuell mitgeführte sind und so das Ziel festlegen.

Portalnetzwerke können unbegrenzt genutzt werden. Sobald ein Tor aktiviert ist, wird der Ring von einer undurchdringlichen Dunkelheit erfüllt, die noch eine Runde lang anhält, nachdem die letzte Kreatur das Tor passiert hat. Eine Kreatur erreicht die andere Seite erst, wenn sie komplett durch den Ring getreten ist. Sie kann die andere Seite vorher auch nicht sehen.

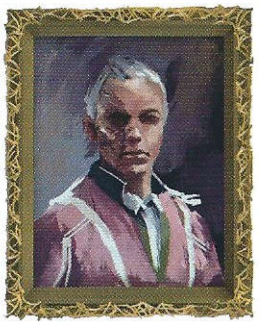
Sollte ein *Portalnetzwerk* einen Schlüssel erfordern, kann es nur von Kreaturen passiert werden, die den Schlüssel verwenden, bzw. einen das Tor passierenden Verwender dabei berühren, selbst wenn das Tor aktiviert ist. Sollte das Tor blockiert werden, z.B. indem man vor der Öffnung eine Wand errichtet, kann es nicht passiert werden. Eine im Weg stehende Kreatur blockiert das Tor allerdings nicht, sondern wird zur Seite gestoßen, wenn jemand hindurchkommt.

VERNICHTUNG

Um ein *Portalnetzwerk* vollständig zu zerstören, muss eine *Sphäre des Nichts* durch eines der Tore geschickt werden. Dies zerstört auch die Sphäre (siehe auch die Vernichtungsvoraussetzungen für eine *Sphäre des Nichts*), allerdings wird stets ein Riss im Raum-Zeit-Gefüge erzeugt.

SEELENBILDNIS

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 25 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		



Ein *Seelenbildnis* ist ein Gemälde, welches mit gewaltiger magischer Macht versehen wurde. Es befindet sich in einem stabilen Holzrahmen. Was das Bild zeigt, variiert von *Seelenbildnis* zu *Seelenbildnis* und besitzt nur dann einen magischen Effekt, wenn es den gegenwärtigen Besitzer zeigt. Dieser muss nicht allein abgebildet sein, zusätzliche Gestalten im Hintergrund stören den Effekt nicht. Der Besitzer des Gemäldes scheint nicht zu altern und erleidet nicht länger die mit Alterung verbundenen Mali, wohl aber die Boni auf mentale Attribute. Anstelle des Besitzers altert sein Abbild scheinbar. Der Besitzer eines *Seelenbildnisses* kann nicht aus Altersgründen sterben. Sollte jemand von diesem Effekt profitieren, dann aber das Bildnis aus seinem Besitz verlieren, erleidet er augenblicklich alle anfallenden körperlichen Altersmali und sein Äußeres verändert sich entsprechend; falls ihn dies über seine Lebenserwartung hinweg altern lässt, zerfällt und stirbt er sofort.

Sollte der Besitzer magisch untersucht werden (z.B. mittels *Böses entdecken, Gesinnungsblick*[ABR VI], *Lügen entdecken* oder *Magie entdecken*) unterliegt er den Vorteilen einer speziellen Version von *Irreführung* (dem Untersuchenden steht kein Rettungswurf zu): Das Bildnis sorgt dafür, dass der Untersuchende jene Ergebnisse erhält, die man vom Besitzer des Bildnisses erhalten hätte, als dieser das *Seelenbildnis* erlangt hat; dies ist nicht auf die Aura des Besitzers beschränkt. Sollte dies für den Besitzer vorteilhaft sein, gilt er hinsichtlich aller Informationen sammelnden Zauber und Effekte als sein jüngeres Ich. Wenn er z.B. verneint, ein Verbrechen begangen zu haben, das er nach Erlangen des Bildnisses verübt hat, würden alle Formen von Wahrheitsmagie auf das jüngere Ich zurückgreifen und daher seine verneinende Aussage als wahr erachten. Selbst Zauber wie *Gedanken wahrnehmen* würde die Gedanken seines jüngeren Ichs zu Tage fördern.

Sollte der Besitzer des Bildnisses Attributsentzug, Attributsschaden oder negative Stufen erleiden, erfährt er keine widrigen Effekte, solange sie nicht tödlich sind (die Effekte sammeln sich im Bildnis und

wirken sich auf das Abbild aus, welches entsetzliche Leiden zu erfahren scheint). Wenn eines der aufgelaufenen Leiden tödliches Ausmaß annimmt, z.B. wenn die Anzahl der angesammelten negativen Stufen den Trefferwürfeln des Besitzers entspricht, stirbt der Besitzer augenblicklich. Das *Seelenbildnis* kann mit den normalen Effekten von Attributsentzug, Attributsschaden und negativen Stufen geheilt werden, um die aufgelaufenen Leiden zu reduzieren oder zu heilen.

Sollte der Besitzer eines *Seelenbildnisses* sterben, wird seine Seele in die Leinwand gezogen und erscheint er fortan im Hintergrund des Bildes, so dass Platz für ein neues Porträt entsteht. Eine Kreatur kann zum Besitzer eines *Seelenbildnisses* werden, indem er einen Künstler beauftragt, sein Abbild über das Originalbild zu malen. Der neue Besitzer muss anwesend und zur Zusammenarbeit bereit sein, während der Künstler malt. Zudem muss dem Künstler ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Malerei) gegen SG 25 gelingen, um den Besitzer hinreichend gut darzustellen, damit das Artefakt ihn als neuen Besitzer akzeptiert. Sobald dies eintritt, gilt ein noch lebender früherer Besitzer des *Seelenbildnisses* nicht länger als dessen Besitzer und altert wie oben beschrieben. Das Bildnis kann nicht zerschnitten, verbrannt oder anderweitig beschädigt werden (aber siehe den Abschnitt „Vernichtung").

VERNICHTUNG

Ein *Seelenbildnis* kann nur von seinem gegenwärtigen Besitzer zerstört werden. Er muss dazu den Künstler töten, der sein Abbild ins Gemälde gemalt hat, und dann mit derselben Waffe das Bildnis zerstören.

URTÜMLICHES SYMBOL

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Die Ursprünge des *Urtümlichen Symbols* sind im Dunkel der Zeit verlorengegangen. Es handelt sich um einen polierten Stein mit einem mystischen Symbol, einem kopfstehenden Doppelbalkenkreuz. Wird es hochgehalten und von einem Träger beschworen, der mentalmagische Zauber wirken kann oder über das Talent Okkulte Sensibilität verfügt, erzeugt das Symbol einen unsichtbaren Blitz mit einem Explosionsradius von 30 m, der die folgenden Effekte auf alle innerhalb der Reichweite hat:

- Kreaturen der Kreaturenunterart Extraplanar mit 40 TW oder weniger werden wie mittels *Verbannung* auf ihre Heimatebenen zurückgeschickt (Zauberresistenz kommt nicht zur Anwendung, kein Rettungswurf). Dies schließt auch extraplanare Wesen ein, die von anderen Kreaturen Besitz ergriffen haben.
- Nichtextraplanare Wesen und extraplanare Wesen mit mehr als 40 TW, die von anderen Kreaturen Besitz ergriffen haben, werden aus ihren Wirtskörpern geworfen.
- Alle Eidolons, Geister von Medien und Phantome werden fortgeschickt.
- Alle mentalmagischen Zauber im Wirkungsbereich werden gebannt (wie *Mächtiges Magie bannen*; kein Wurf auf die Zauberstufe erforderlich).
- Alle Bannmagieeffekte und *Schutzkreise* im Wirkungsbereich werden ebenso gebannt.
- Alle Kreaturen erhalten für 1 Runde den Zustand Blind (REF, SG 22, keine Wirkung).

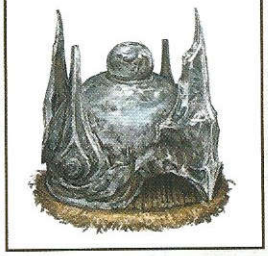
Ansonsten erleiden Kreaturen und Gegenstände im Wirkungsbereich keinen Schaden. Wenn das Symbol aktiviert wird, erleidet der Träger 2W6 Punkte Intelligenz-, Weisheits- und Charismaschaden (der Schaden wird für jedes Attribut separat ausgewürfelt). Das *Urtümliche Symbol* fällt dann in sich zusammen und verschwindet, um in einem fernen Land oder auf einer anderen Welt wieder unbeschadet zu erscheinen.

VERNICHTUNG

Auch wenn ein *Urtümliches Symbol* scheinbar durch die Aktivierung zerstört wird, besteht das ins Symbol gebundene mystische Potential fort und erschafft es anderswo im Multiversum neu. Um das Artefakt permanent zu zerstören, muss es in ein Reich des reinen Chaos an den ungeformten Rändern der Äußeren Ebenen gebracht und mit der urtümlichen Energie der Schöpfung verschmolzen werden.

ZINNKRONE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 15	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		



Obwohl die mit Samt ausgeschlagene Krone auf Silberglanz poliert ist, handelt es sich dennoch nur um eine Kopfbedeckung aus einfachem Zinn. Gelehrte des Okkulten glauben, dass die ersten Kronen dieser Art von einem wahnsinnigen, übersinnlich begabten König erschaffen wurden, der davon überzeugt war, dass Wesen von anderen Ebenen ihn beobachten und gegen ihn intrigieren würden.

Die Krone gewinnt ihre Macht aus der Paranoia und dem Misstrauen des Trägers und verleiht ihm Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte und Erkenntnismagie, welche Informationen über ihn sammelt. Der Träger kann diese Immunität nur aufheben, indem er die Krone ablegt. Das Aufsetzen der *Zinnkrone* schwächt den Verstand des Trägers und verursacht bei ihm einen Malus von -2 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma. Wird sie abgelegt, endet der Malus. Allerdings ist der Träger aufgrund seiner erhöhten Paranoia zumeist sehr unwillig, die Kopfbedeckung abzulegen. Er kann ein Mal am Tag versuchen, die Krone abzulegen, indem er einen Willenswurf gegen SG 25 + Anzahl der Tage durchführt, die er die Krone am Stück getragen hat. Sobald der SG 35 erreicht oder übersteigt, ist der Träger derart paranoid, dass er niemanden mehr als Verbündeten behandelt und Rettungswürfe sogar gegen harmlose Zauber und Fähigkeiten ablegt. Ab diesem Zeitpunkt ist eine Natürliche 20 beim Rettungswurf zum Ablegen der Krone kein automatischer Erfolg mehr, zudem zahlt der Träger niemals als williges Ziel für die Zauber und Fähigkeiten anderer – nicht einmal in bewusstlosem Zustand. Andere Kreaturen können die Krone nicht gewaltsam dem Träger abnehmen, nur dieser selbst kann sie ablegen.

VERNICHTUNG

Eine *Zinnkrone* kann nur zerstört werden, indem sie auf den Kopf eines intelligenten Wesens gesetzt wird, das zu Misstrauen absolut außerstande ist. Dies zerstört die Krone, überträgt aber ihre Kräfte und Nachteile dauerhafte auf die Kreatur, die dann niemals mehr entfernt oder gelindert werden können.

INDEX

Abenteueraufhänger 222–225
Abenteurerausrüstung 248–251
Abscheulichkeitsdisziplin (Mentalist) 42–43
Akasha-Aufzeichnungen 244–245
Alchemistenzauber 145
Alchemistische Entdeckung 112
Alchemistische Gegenstände 251–252
Antipaladinzauber 145
Artefakte 267–269
Astralebene 243–244
Astrales Leuchtfeuer (Medium) 33
Astralreise (Medium) 32
Ätherebene 240–241
Ätherischer Schutzherr (Hexe) 117
Ätherisches Band (Spiritist) 73-74
Aura lesen (Wahrnehmung) 194
Auren 198–199
Äußere Sphäre 245
Bannkreise (Okkultist) 61
Bardenzauber 145
Beinacker 245
Besänftigung (Medium) 32
Besessenheit 200–201
Bevorzugte Klassenoptionen, Volk- 84–85
Bindungsdisziplin (Mentalist) 43
Blutkinetiker (Kinetiker) 88–89
Chakras 202–203
Dauerhafte Fähigkeit (Mentalist) 42
Dimension der Träume 241–243
Druidenzauber 146
Duelle, Geistes- 204–207
Ebene der Negativen Energie 240
Ebene der Positiven Energie 239–240
Eifer (Emotionaler Fokus, Spiritist) 80
Einfache Kinetische Geschosse (Kinetiker) 15
Ektochymist (Alchemist) 112
Ektoplasmaforscher (Spiritist) 108–109
Ektoplasmatische Blutlinie (Hexenmeister) 117–118
Elementare Aufladung (Kinetiker) 13
Elementare Verteidigung (Kinetiker) 13
Elementarer Asket (Kinetiker) 89-90
Elementarer Fokus (Kinetiker) 10
Elementarer Vernichter (Kinetiker) 90
Elemente (Kinetiker) 14–15
Emotionales Spektrum 199
Emotionskomponenten 144
Energie sammeln (Kinetiker) 12
Entfesselungskünstler (Schurke) 125
Erweiterter Elementarfokus (Kinetiker) 13-14
Erzmagiergeist (Medium) 33–34
Esoteriker (Kampfmagus) 120
Esoterische Ebenen 238–245
Externarer Kontakt (Okkultist) 61
Falsches Medium (Schurke) 125
Fertigkeitsspezialisierungen, Okkulte 194–197
Formloser (Mentalist) 96-97
Fragmentierter Verstand (Spiritist) 109
Furcht (Emotionaler Fokus, Spiritist) 80-81
Gedächtnisblockierter (Mentalist) 97
Gedanken wahrnehmen (Mentalist) 41
Gedankenkomponenten 144
Gefühlsaura 198
Geist aufnehmen (Medium) 30–31
Geist besänftigen (Spiritist) 75
Geist herbeirufen (Spiritist) 76
Geistebenen 234–237
Geister befragen (Medium) 32
Geisterbonus (Medium) 31
Geisterjäger (Paladin) 122
Geisterkraftschub (Medium) 31
Geisterreiter (Ritter) 123–124
Geistertänzer (Medium) 92-93
Geistesduellant (Mentalist) 97-98
Geistesduelle 204–207
Geisteskraft (Mesmerist) 55
Gemeinsames Bewusstsein (Spiritist) 73
Geschichtenerzähler (Medium) 93
Gesinnungsaura 198-199
Gesinnungsblick (Okkultist) 61
Gesundheitsaura 199
Geteilte Séance (Medium) 31
Gewaltiges Ego (Mesmerist) 54
Gier (Emotionaler Fokus, Spiritist) 81
Glaubensdisziplin (Mentalist) 43-44
Glaubensheilung (Heilkunde) 195
Halluzinogendisziplin (Mentalist) 44-45
Hass (Emotionaler Fokus, Spiritist) 81–82
Heilende Berührung (Mesmerist) 54-55
Heimgesuchter (Spiritist) 110–111
Herr der Geister (Medium) 33
Herr der Schöpfung (Alchemist) 112–113
Hexenmeisterblutlinien 117-118
Hexenmeisterzauber 146-147
Hexenschutzherren 117
Hexenzauber 146
Hierophantengeist (Medium) 34
Hüterin der Leylinien (Hexe) 117
Hypnose (Diplomatie) 195–196
Hypnotisierender Blick (Mesmerist) 51
Infusion (Kinetiker) 12–13
Infusionsspezialist (Kinetiker) 13
Innere Ruhe-Disziplin (Mentalist) 45
Inquisitorenzauber 147
Interner Speicher (Kinetiker) 13
Kami-Medium (Medium) 93–94
Kampfmaguszauber 148
Kampfmedium (Kämpfer) 119-120
Karma-Mönch (Mönch) 121-122
Kinetiker 10–29
  Archetypen 88–91
  Elemente 14–15
  Wilde Gaben 15–29
Kinetischer Chirurg (Kinetiker) 90–91
Kinetischer Geschossspezialist (Kinetiker) 14
Kinetisches Geschoss (Kinetiker) 11–12
Klerikerzauber 148
Kontaktséance (Medium) 32
Kontrollierender Geist (Kinetiker) 91
Kriegsokkultist (Okkultist) 104
Kultanführer (Mesmerist) 100-101
Leylinien 232–234
Librophage (Okkultist) 104-106
Lokale Schutzgeister 226–228
Mächtige Mentale Verstärkungen (Mentalist) 41–42
Mächtiger Spiritueller Schutz (Spiritist) 76
Magierzauber 146–147
Magische Aura 199
Magische Gegenstände beherrschen (Okkultist) 60
Magische Gegenstände 252–265
  Ringe 252
  Zepter 253–255
  Schriftrollen 255
  Stecken 255
  Wundersame Gegenstände 255–265
Manifestationsverbindung (Spiritist) 74–75
Mannigfaltige Tricks (Mesmerist) 55
Marschalgeist (Medium) 34-35
Materielle Ebene 240
Medium 30–37
  Archetypen 92–95
  Zauberlisten 37, 148-149
  Geister 33–36
Meister der Untoten (Mesmerist) 101
Meisterhafte Hypnotische Tricks (Mesmerist) 55-56
Mentalmagiedisziplin (Mentalist) 40-41
Mentale Magie 144
Mentale Verstärkungen (Mentalist) 38–40
Mentalist 38-49
  Archetypen 96-99
  Disziplinen 42-47
  Zauberliste 47-49, 149–152
Mentalmagievorrat (Mentalist) 38
Mentalmagische Blutlinie (Hexenmeister) 118
Mesmerist 50-57
  Archetypen 100-103
  Zauberliste 69-71, 152–153
Hypnotische Tricks (Mesmerist) 51-54
Metakinese (Kinetiker) 13
Metakinetische Meisterschaft (Kinetiker) 14
Mutiger Blick (Mesmerist) 54
Nekrokkultist (Okkultist) 106
Okkulte Elemente 218–220
Okkulte Kampagnen 218–225
Okkulte Orte 226–237
Okkulte Rituale 208–215
  Erschaffen 214–215
  Beispiele 209–214
Okkulte Themen 220–222
Okkulter Detektiv (Ermittler) 116–117
Okkultist 58-71
  Archetypen 104–107
  Zauberschulen 62-69
  Zauberliste 69-71, 153-154
Omnikinese (Kinetiker) 14
Onmyoji (Spiritist) 111
Örtliche Séance (Medium) 31-32
Oststern-Orden (Ritter) 122-123
Paktmagierzauber 154
Phantom (Spiritist) 72–73
Phantom zurückrufen (Spiritist) 75
Phrenologe (Barde) 115
Phrenologie (Wissen [Arkanes]) 196
Psychometrie (Okkultist) 60
Psychometrie (Schätzen) 196
Redegewandter Lügner (Mesmerist) 55
Reliktjäger (inquisitor) 118-119
Reliktmedium (Medium) 94
Ringe, magische 252
Ritterorderen 122–123
Rituale, Okkulte 208–215

Ritueller Fleischesser (Barbar) 114-115
Scha'ir (Okkultist) 106-107
Schamanenzauber 154
Schmerzdisziplin (Mentalist) 45
Schmerzhafter Blick (Mesmerist) 54
Schnelles Kreisziehen (Okkultist) 61
Schriftrollen, magische 255
Schulenfokus (Okkultist) 60
Schulenfokus wechseln (Okkultist) 60-61
Schulenmeisterschaft (Okkultist) 61-62
Schulfähigkeiten (Okkultist) 59
Schulfähigkeiten der Bannmagie (Okkultist) 62-63
Schulfähigkeiten der Beschwörungsmagie (Okkultist) 63-64
Schulfähigkeiten der Erkenntnismagie (Okkultist) 64
Schulfähigkeiten der Hervorrufungsmagie (Okkultist) 65
Schulfähigkeiten der Illusionsmagie (Okkultist) 66-67
Schulfähigkeiten der Nekromantie (Okkultist) 67–68
Schulfähigkeiten der Verwandlungsmagie (Okkultist) 68
Schulfähigkeiten der Verzauberungsmagie (Okkultist) 68-69
Schutzkreise (Okkultist) 61
Schwächere Zauberversion wirken 144
Seelenklinge (Kampfmagus) 121
Seelenzuflucht (Medium) 32-33
Selbstperfektionsdisziplin (Mentalist) 45-46
Silberklang (Barde) 115–116
Sinnesverbindung (Spiritist) 74
Spezialisierte Kinetische Geschosse (Kinetiker) 16-17
Spiritist 72–83
  Archetypen 108–111
  Phantome 78–83
  Zauberliste 76–78, 154–155
Spiritistische Verbindung (Spiritist) 76
Spiritueller Schutz (Spiritist) 75
Spuk aufnehmen (Medium) 31
Spukerscheinungen 228–232
Stecken, magische 255
Streitergeist (Medium) 35
Tabu (Medium) 31
Talente 128–141
  Kampftalente 128
  Metamagische Talente 128
  Blicktalente 128
  Gemeinschaftstalente 128
Telepathie (Mentalist) 42
Telepathisches Band (Mentalist) 41
Totenschleierorden (Ritter) 123
Tranceschrift (Sprachenkunde) 196
Traumdisziplin (Mentalist) 46
Treue (Emotionaler Fokus, Spiritist) 82-83
Trickstergeist (Medium) 36
Überlasten (Kinetiker) 14
Unberührbares Bewusstsein (Spiritist) 76
Unsichtbares sehen (Spiritist) 76
Untote entdecken (Spiritist) 75
Verbesserte Manifestationsverbindung (Spiritist) 76
Verfluchte Gegenstände 265–267
Vergifter (Mesmerist) 101-102
Verschmolzenes Bewusstsein (Spiritist) 76
Verstand Schutzherr (Hexe) 117
Verwirrender Teufelskerl (Mesmerist) 102-103
Verzweiflung (Emotionaler Fokus, Spiritist) 83
Vollendeter Lügner (Mesmerist) 51
Völlige Kontrolle (Mesmerist) 56
Wächtergeist (Medium) 36
Wahrsagen (Motiv erkennen) 197
Waldläuferzauber 155
Wandlungsmentalist (Mentalist) 98-99
Wilde Gaben (Kinetiker) 10–11
Wilde Infusions-Gaben (Kinetiker) 18-23
Wilde Mehrzweckgaben (Kinetiker) 23–29
Wilde Verteidigungsgabe (Kinetiker) 17
Wissensdisziplin (Mentalist) 46-47
Wundersame Gegenstände 256–265
Wut (Emotionaler Fokus, Spiritist) 83
Wünschelrutengehen (Überlebenskunst) 197
Zauberschulen (Okkultist) 62-69
Zehrung (Kinetiker) 11
Zepter, magische 253–255
Zurückgekehrtes Medium (Medium) 94-95
Zusätzlichen Geist aufnehmen (Medium) 32–33

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Poltergeist from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Pathfinder Roleplaying Game Occult Adventures © 2015, Paizo Inc.; Authors: John Bennett, Logan Bonner, Robert Brookes, Jason Bulmahn, Ross Byers, John Compton, Adam Daigle, Jim Groves, Thurston Hillman, Eric Hindley, Brandon Hodge, Ben McFarland, Erik Mona, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Alex Riggs, Robert Schwalb, Mark Seifter, Russ Taylor, and Steve Townshend.

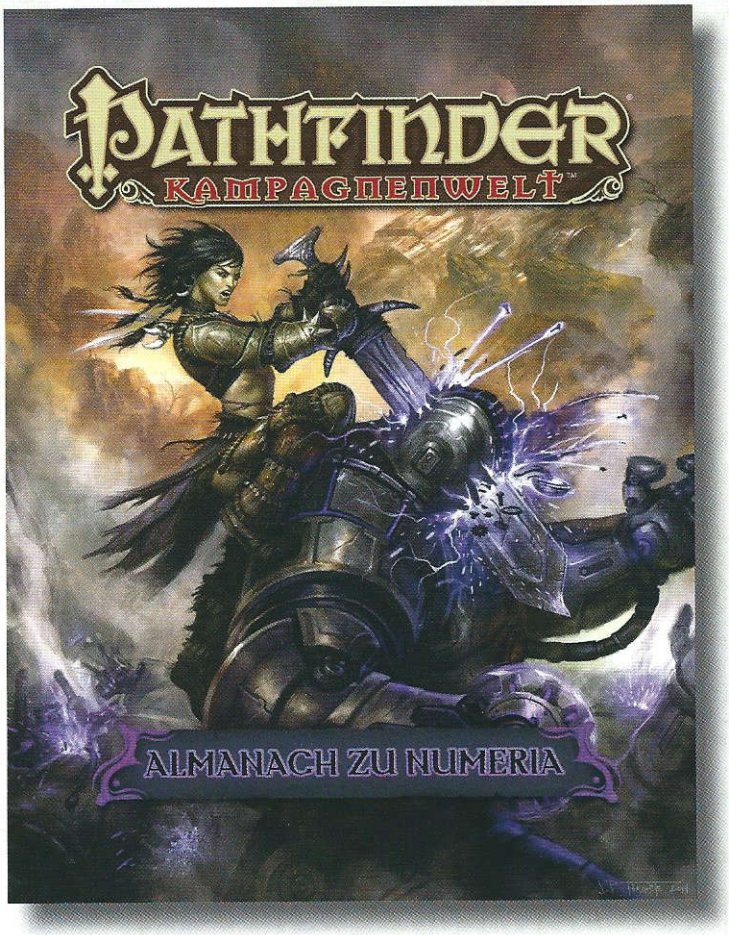
Deutsche Ausgabe *Ausbauregeln VII: Okkultes* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

ALMANACH ZU NUMERIA

VOM HIMMEL GEFALLENE RUINEN

Vor Tausenden von Jahren brach ein gewaltiges, aus einer anderen Welt stammendes Raumschiff in der Atmosphäre Golarions auseinander und übersäte die Ebenen von Numeria mit seltsamen Trümmerstücken und technologischen Wundern. Dieses Ereignis wird heute der „Sternenregen" genannt. Die aus einer fortschrittlichen Kultur stammende Technologie hat Numeria zu dem gemacht, was es heute ist, denn sowohl der Aberglaube der eingeborenen Barbarenstämme als auch die Gier und der Neid der Magier der Technikliga schränkte ihre Verbreitung über die Grenzen des Landes hinaus ein. Heute bekämpfen sich hier nur Nomadenkrieger und Metallmenschen in radioaktiven Einöden und Schatzsucher der ganzen Welt strömen ins Land, um seine fremdartigen, metallenen Ruinen zu erforschen. Welche überwältigenden Geheimnisse aus Wissenschaft und Technik erwarten euch in diesem magischen Land?

Der *Almanach zu Numeria* bietet alle Informationen, die ein Spielleiter zum Leiten eines Abenteuers benötigt, das in dieser Wüstenei voller fantastischer Wissenschaft spielt.



IN DIESEM BUCH FINDEST DU:

- Ausführliche Beschreibungen der vier Regionen, aus denen Numeria besteht, einschließlich Details über ihre größten Städte sowie ihre gefährlichsten und abgelegensten Verliese.
- Neue Regeln für Strahlung, Schwerkraftfluktuationen, tödliche Umweltgefahren, außergolarische Krankheiten, Nanitenbefall und vieles mehr – darunter auch die unvorhersehbaren Ergebnisse der Einnahme der sogenannten Numerianischen Flüssigkeiten, die aus den Ruinen sickern.
- Eine Übersicht über Numerias wichtigste Kellidenstämme sowie über die Technikliga.
- Mehr als ein Dutzend neuer Monster und den NPCs, einschließlich der Mutantenschablone und vier neuen Robotern.

Der *Almanach zu Numeria* enthält wichtiges Material für Spielleiter, die den Eisengötter-Abenteuerpfad leiten wollen, sowie für all jene, die Super-Wissenschaft in ihre Fantasy-Kampagnenwelt einführen wollen.

ÖFFNE DEINEN GEIST!

Um dich herum existiert eine Welt, die sich deiner Wahrnehmung entzieht. Auf den Straßen und in den Hallen der Macht, in deinen Träumen und auf all den bizarren Ebenen des Multiversums gibt es jene, für die wir nur Ameisen sind, verdrehen sie doch allein mit der Kraft ihres Willens die Realität auf der Suche nach uraltem Wissen. Nun ziehe auch du den Schleier zurück, hinter dem das bislang Verborgene liegt, und erlerne die Geheimnisse dieser okkulten Meister – so du es denn wagst!

Die *Ausbauregeln VII: Okkultes* sind ein unverzichtbarer Begleitband zum *Grundregelwerk* und enthalten:

- Sechs neue okkulte Basisklassen – der energieformende Kinetiker, das geisterherbeirufende Medium, der trügerische Mesmerist, der geistbeugende Mentalist, der unberechenbare Okkultist und der ein Phantom an sich bindende Spiritist.
- Archetypen für alle neuen Klassen, sowie eine breite Auswahl an seltsamen, fremdartigen und mysteriösen Archetypen und Klassenoptionen für bestehende Charaktere.
- Neue Talente, um okkulte Charaktere zu individualisieren, sowie eine gänzlich neue Methode zum Einsatz existenter Fertigkeiten, um ein Meister der Glaubensheilung, der Hypnose, der Psychometrie zu werden! Und noch mehr...
- Über 100 Zauber, die das neue System der Mentalen Magie verwenden, und Rituale, welche sogar nichtzauberkundigen Charakteren okkulte Macht verleihen! Erkunde mittels Traumreise Welten jenseits deiner Vorstellungskraft oder verteidige dich mit dem Turm des Eisernen Willens gegen mentale Bedrohungen!
- Regeln und Tipps, wie du das Okkulte in deiner Kampagne nutzen kannst. Nutze Chakras, tödliche Geistebenen, Besessenheit, Geistesduelle und die Esoterischen Ebenen.
- Viele neue magische Gegenstände: Unheimliche Geisterspiegel, Schrumpfköpfe und Wachspuppen. Dazu neue verfluchte Gegenstände und mächtige Artefakte.
- Und viel, viel mehr!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

ISBN 978-3-95752-284-9

Artikelnummer: US50026
Preis: geb. VK 44,95 €