



I 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 Regelemente 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 Séancen 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 okkulten 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 gewaltvoller 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 die 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 (KIN)

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

te 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 Rettungswurfs 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-

fiktors 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 Zaubergades 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, al-

lerdings 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 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.

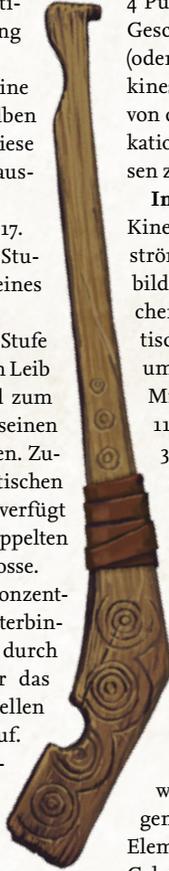
Interner Speicher (ÜF): Mit Erreichen der 6. Stufe kann ein Kinetiker dank des Studiums seines Körpers und der darin strömenden elementaren Kräfte einen internen Speicher ausbilden, in dem er zusätzliche Energie einlagert. Dieser Speicher ist zu Beginn leer und leert oder füllt sich nicht automatisch; 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 geübt im Erschaffen Spezialisierter Kinetischer Geschosse. Er reduziert die Zehrungskosten für alle Spezialisierter Kinetischen Geschosse um 1 Punkt. Auf diese Weise können die Zehrungskosten eines Spezialisierter 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. — Objektgelf†, 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, Löschesendes 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 Fernkampfgriffe, 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 $1W6 + \frac{1}{2}$ 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.

KÄLTGESCHOSS

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.

AUFGELEGENES WASSERGELOSCH

Elemente Luft und Wasser; **Art** Spezialisiertes Kinetisches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Blitzgeschoss, Wassergeschoss

Geschosskategorie Körperlich; **Schaden** Häftig Elektrizität, häftig 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** Häftig Kälte, häftig 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** Häftig Feuer, häftig 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** Häftig Kälte, häftig 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** Häftig Elektrizität, häftig 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** Häftig Feuer, häftig 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, Splintern 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** Häftig Feuer, häftig 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 rasende 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, erleidest 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 Feurgabe 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.

UMHÜLENDE 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 herum schweben 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 Infusionspezialist 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 speißt damit mehrere Gegner auf. Lege einen Angriffswurf gegen jede Kreatur und jeden Gegenstand auf einer 9 m-Linie ab, beginnend mit dem dir nächsten 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 getroffenen Gegner, beginnend mit dem dir nächsten 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 die-

ser 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 Beliebige 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 Rettungswurfs 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 Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.

EXTREME REICHWEITE

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

FLAMMENFÄCHERGESCHOSS

Element Feuer; **Art** Form-Infusion; **Grad** 1; **Zehnung** 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 Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.

GESCHOSSHAGEL

Element Allgemeine; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehnung** 2
Voraussetzungen Erhöhte Reichweite
Geschossvoraussetzung Beliebige Kinetisches Geschoss
Rettungswurf Keiner
 Statt einem verschießt du zwei Kinetische Geschosse auf Ziele innerhalb von 36 m Entfernung, welche so Schaden verursachen, als wärest 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 Allgemeine; **Art** Form-Infusion; **Grad** 1; **Zehnung** 1
Geschossvoraussetzung Beliebige 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 Angriffs nutzen, um jedem deiner Natürlichen Angriffe und Waffenlosen Schläge bis zum Beginn deines nächsten An-

griffs 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; **Zehnung** 1
Geschossvoraussetzung Beliebige 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 Angriffs 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 PEITSCH

Element Allgemein; **Art** Form-Infusion; **Grad** 3; **Zehnung** 2
Voraussetzungen Kinetische Klinge
Geschossvoraussetzung Beliebige 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 Beliebige 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
Geschossvoraussetzung 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 wärest 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 erfolgreiche 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 Beliebige 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 Beliebige 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 Feurgeschoss würde also nur Kreaturen der Unterart Feuer Schaden zufügen). Bei solchen Kreaturen würfelst du gegen die Berührungs-RK (sofern ein Angriffswurf erforderlich ist); Zauberesistenz 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 Beliebige 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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 Fertigkeitwurf 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; **Zehnung** 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 Zehnung 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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 Rettungswurfs 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 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 Fertigkeitwürfe 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 ruft 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 zeren. 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 Fertigkeitwürfe 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; **Zehnung** —
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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 1
Voraussetzungen Glühende Haut
Flackernde Flammen umgeben dich bis deine Zehnung 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 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; **Zehnung** 1
Du erzeugst eine mächtige Flutwelle (wie *Tsunami*^{EXP}).

GESCHOSSBEGLEITER

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 6; **Zehnung** 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; **Zehnung** —
Voraussetzungen Brennendes Geschoss
Mit der Zeit verbrennt dein Brennendes Geschoss die Feuerresistenz deines Gegners. Wenn du den Verbrennschaden deines Brennenden Geschosses gegen einen Gegner auswürfelst, dann senke seine Feuerresistenz entsprechend dem unmodifizierten Verbrennschaden. 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; **Zehnung** 0
Du wirst ständig von *Elementen trotzen* (nur Hitze) geschützt und erhältst Feuerresistenz in Höhe deiner doppelten aktuellen Zehnung.

HITZEWELLE

Element Feuer; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehnung** 1
Voraussetzungen Glühende Haut, Hitzeanpassung
Du erzeugst eine Aura schimmernder Hitze, welche den Bereich um dich herum verzerrt. Bis deine Zehnung 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; **Zehnung** 0
Du bist gegen Höhenkrankheit immun und erlangst Elektrizitätsresistenz in Höhe deiner doppelten aktuellen Zehnung.

KÄLTEANPASSUNG

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

KÄLTEAURA

Element Wasser; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 3; **Zehnung** 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 Blind-sicht 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 Wirkungs-dauer 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 Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung, um während der Überraschungs-runde zu handeln.

LEBENSFUNKE

Element Allgemein; **Art** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0

Du verleiht 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 Luftscheier
Dein Luftscheier 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 Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Springen. Du kannst doppelt so weit oder hoch springen, als das Wurf-ergebnis 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 kehrt 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 wügendem 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 ist 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit wird halbiert (+10 in Bewegung, +20 bei perfektem Stillstand). Der Dämpfungseffekt ermöglicht dir aber dafür, automatischer Entdeckung durch geräuschbasierendes Blindespür und Blindsight zu entgehen - allerdings erhältst du keinen Bonus auf Fertigkeitwürfe 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 verlängern, 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 Fehlschlagchance 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 *Verlangsamten*-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 Windschwindigkeit 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 Durchmesser). 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 bestimme 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 (Arkane; 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 aufgenommenen 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 zuzulassen, 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 Initiativwürfe, 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 + 1/2 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-



W&T 14

TABELLE 1-2: MEDIUM (MED)

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

Stufe	Bekannte Zauber				
	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 wärest 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 Buß tun zu bringen, oder später Gegner auf einem finsternen 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 der 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, verfare 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-, Fertigungs-, 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-, Fertigungs-, 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 entkommener 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwürfe zur Anwendung.

Séancevorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle nicht-zauberbasierenden 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 Fertigkeitwürfe, 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 Fertigkeitwürfe zur Anwendung.

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

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

Einflussnachteil: Der Trickster 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 Fertigkeitenrängen 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, stiehlt du ihm einen auf ihm liegenden, harmlosen Zaubereffekt (du stiehlest einen Effekt des höchsten Zaubergades, 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 Fertigkeitwurf 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 Trefferpunktzahl 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 verfallst).

Wächters Schild (Schwache, ÜF): Du erlangst Umgang mit Schweren Rüstungen und Schilden (Turmschilder 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 Zaubere als Mentale Zaubere.

Mediumzauber des Grades 0: Aufblitzen, Ausbluten, Ausieben^{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}, Zaubertick.

Mediumzauber des 1. Grades: Ameisenstärke^{EXP}, Bauchreden, Befehl, Befreiender Befehl^{ABR II}, Beleben^{EXP}, Erhöhte Aufmerksamkeit^{ABR VI}, Feindseligkeit hervorruhen^{ABR II}, Fertigkeit ausborgen^{EXP}, Furcht auslösen, Furcht bannen, Gedankenverbindung*, Gefährsinn^{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 Schwachsinn, 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 Spu-

kerscheinung 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}, Verlangsamten, Verschllossene 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 vortauschen, 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, Gedankengespir*, 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 Arsenal 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 Zauberggrad 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 Zauberggrad 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 Beschörung 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	+2	+2	Disziplinfähigkeit, Disziplinzauber, Magische Kniffe, Mentale Magiedisziplin, Mentalmagievorrat, Mentale Verstärkungen	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	<i>Gedanken wahrnehmen</i>	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1	Mentale Verstärkung	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1	Disziplinzauber	6	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1	Disziplinfähigkeit	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2	Disziplinzauber	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2	Mentale Verstärkung	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2	Disziplinzauber	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+3	<i>Telepathisches Band</i>	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+3	Disziplinzauber	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+3	Mächtige Mentale Verstärkungen, Mentale Verstärkung	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4	Disziplinzauber	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
13	+6/+1	+4	+8	+4	Disziplinfähigkeit	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
14	+7/+2	+4	+9	+4	Disziplinzauber	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
15	+7/+2	+5	+9	+5	Mentale Verstärkung	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
16	+8/+3	+5	+10	+5	Disziplinzauber	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
17	+8/+3	+5	+10	+5	Telepathie	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
18	+9/+4	+6	+11	+6	Disziplinzauber	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
19	+9/+4	+6	+11	+6	Mentale Verstärkung	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
20	+10/+5	+6	+12	+6	Dauerhafte Fähigkeit	6	6	6	6	6	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 Würfeln 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 Attributwertes der Mentalist seine Fähigkeiten Men-

talmagievorrat und Mentale Verstärkungen nutzt. Der SG des Rettungswurfes gegen eine Disziplinfähigkeit ist $10 + \frac{1}{2}$ 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 *Telepathisches Band* 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 Mentalen Verstärkung eine der folgenden Mächtigen Mentalen 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

TABELLE 1-5: BEKANNTE MENTALISTENZAUBER

Stufe	Bekannte Zauber									
	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

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.

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 böartige Einfluss könnte von Kreaturen wie Rakschasas oder Abolethen ausgehen, oder aber vielleicht auch von jenen finsternen Wesenheiten, die zwischen den Sternen hausen.

Mentalmagiebezugsattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Schwächestrahle* (1.), *Gestalt verändern* (4.), *Schmerzhaftes Verunstalten*^{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, über- rascht, 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.

Gemeinschaftstalents (AF): Mit der 5. und der 13. Stufe erlangst du ein Gemeinschaftsbonustalents.

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 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 Fertigkeitwürfe 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 Rettungswurfs, 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 Fertigkeitwurf 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, Kauern, Panisch, Verängstigt 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 Schmerzhaftige 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.

Schmerzhaftige 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 Fertigkeit- 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 Alpträume und des Schreckens zu erkunden.

Mentalmagiebezugsattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Schlaf*(1.), *Traumschrecken** (4.), *Tiefer Schlaf*(6.), *Schlafwandeln*^{EXP} (8.), *Alptraum* (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 Fertigkeitwurf 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 Fertigkeitwurf 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 Fertigkeitwurf 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 *Alptraum* 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 *Alptraum* 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 Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten zum Entschärfen einer magischen Falle, als besädest 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 Fertigkeitwürfen für die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Tranceschrift (siehe Seite 196) deine Mentalistenstufe + deinen WE-Bonus als Anzahl deiner Fertigkeitsschritte in Sprachenkunde behandeln. Mit der 8. Stufe erhältst du bei Nutzung von Tranceschrift eine weitere Option und kannst einen Fertigkeitwurf 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 Sitzcken, 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwürfe 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: *Arkane Siegel*, *Aufblitzen*, *Ausbesern*, *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*, Gefühlsinn^{ABR}, Gegenstand aufladen*, Geheimtiren entdecken, Gesinnung sehen^{ABR II}, Gwissertes 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, Pfüsch^{ABR}, Plötzliche Erkenntnis*, Quintessenz*, Rascher Rückzug, Reichlich Munition^{ABR II}, Rückschlagendes Zerschmettern^{ABR VI}, Schattengewaffe^{ABR}, Schild, Schlaf, Schlechtes Omen^{EXP}, Schmettersherben^{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 Ochs, 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 II}, 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, Geistesebene 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 Schwachsinn, 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, Phantomfälle, 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, Spiegerversteck^{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, Tierspekt^{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, Windgefästler, Zappelphillip^{ABR III}, Zauber verbergen (Gemeinschaftliches)^{ABR II}, Zerbersten, Zerfleischendes Maul^{ABR III}, Zone der Wahrheit, Zurückkehrende Waffe^{ABR II}, Zustand, Zwielfichtwolke^{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*, Ektoplastische Schlinge*, Emotionsblockade*, Energief Faust^{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*, Geistesbenutzung*, 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}, Leüstem^{EXP}, Luft atmen^{MKO}, Mächtiges Trugbild, Magie bannen, Mantel der Ausgeglichenheit^{ABR VI}, Mentale Barriere II*, Mentale Sprengfälle*, 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}, Schmerzhaftes Bestrafung^{ABR III}, Schmerzhaftes 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 vortauschen, Störende Kakophonie^{ABR}, Synaptischer Impuls*, Synästhesie*, Telekinetisches Kampfmanöver*, Teurer Ruhm^{ABR V}, Tiefer Schlaf, Tier apportieren*, Traum (Schwächeren)^{ABR III}, Unauffindbarkeit, Unlöscher Durst^{EXP}, Vampirgriff, Verkleidung durchschauen^{ABR VI}, Verlangsamten, 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}, Zwielfichtklinge^{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 (Mächtiger)^{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), Gedankenspur*, 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 vergrößern (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 Verzweigung, Tier beherrschen, Tierspekt (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 (Mächtiger), Unterschwellige Besessenheit*, Unverwüstliche Sphäre, Verbündeter aus den Ebenen (Schwacher), Verhör (Mächtiges)^{ABR}, Verstand auslöschten*, Verständigung, Versteinender 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}, Zwillung ausspeien^{ABR III}.

Mentalistenzauber des 5. Grades: Aetherische Splitter*, Albtraum, Anprangern^{EXP}, Arkane Spiegelung, Astrale Projektion (Schwache)^{ABR}, Ätherkokon*, Äußerlichkeiten, Ausspähende Augen, Befehl (Mächtiger), Behinderte 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, Ektoplasma wand*, Energiewand, Erinnerung verändern, Erscheinung bannen^{EXP}, Ersticken^{EXP}, Es-Aufstachelung IV*, Falsche Erkenntnis, Feindseliger Austausch^{ABR II}, Fernsicht*, Retrokognition*, Fortschicken, Gedankenebel, 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 (Mächtiger)^{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*, Ätherort, Ausspähung (Mächtiger), Befristete Auferstehung^{ABR}, Begrenzter Wunsch, Der Zeit entrinnen^{EXP}, Des Magiers Herrliches Herrenhaus, Des Magiers Schwert, Egopeitsche V*, Ektoplasmatische Eruption*, Energiekäftig, 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 (Mächtiger)^{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 (Mächtiger), Besessenheit (Mächtiger)*, Bilokation*, Bindender Ruf (Mächtiger), Brillen (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 (Mächtiger), 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, Seelenfülle, 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}, Einkkerung, Ersticken (Massen-)^{EXP}, Freiheit, Geistiges Abbild*, Geteilter Verstand*, Halbebene erschaffen (Große)^{ABR}, Heldenhafte Anrufung^{ABR II}, Immunität gegen Zauber (Mächtiger gemeinschaftliche)^{ABR II}, Implosion, Interplanetare Teleportieren^{ABR}, Kreis der Teleportation, Legendenverwundung^{ABR V}, Magische Auftrennung, Mikrokosmos*, Monster beherrschen, Monster festhalten (Massen-), Monster herbeizaubern IX, Sechster Sinn, Seele binden, Telekinetischer Sturm*, Tor, Traumgeführt*, 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), Sprachkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Arkane; 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.

W&P. 14

TABELLE 1-6: MESMERIST (MES)

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

Vollendeter Lügner: Ein Mesmerist addiert seine halbe Mesmeristenstufe (Minimum 1) als Bonus auf alle Fertigkeitwürfe 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 dassel-

be 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.

TABELLE 1-7: BEKANNTE MESMERISTENZAUBER

Stufe	Bekannte Zauber						
	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	6	5	5	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

Der Mesmerist überwacht die auslösende Bedingung des Tricks mittels einer unterschweligen 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 Fertigkeitwurfes ist $10 + \frac{1}{2}$ 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 Fertigkeitwurf 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 diesen Trick auslösen, ehe der Angriffswurf erfolgt. Der Mesmerist führt einen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit gegen den Wurf des Angreifers für Wahrnehmung aus. Bei Erfolg des Mesmeristen verfehlt der Fernkampfangriff automatisch und das Geschoss erscheint verstaubt 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 Wurfspieß oder einer anderen Wurfwaffe erfolgen, erhält der Angreifer einen Bonus von +4 auf den konkurrierenden Fertigkeitwurf 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 Fertigkeitwurf 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 Nichtnahkampfangriffen 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 Fertigkeitwurfes 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 temporä-

re 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 he-



ben 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 Fertigkeitwurf für Motiv erkennen ablegen will oder Ziel eines Fertigkeitwurfes für Einschüchtern zum Demoralisieren wird. Im Falle eines Rettungswurfes nutzt das Ziel anstelle seines eigenen den Willenswurfbonus des Mesmeristen. Im Falle eines Fertigkeitwurfes 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 Fertigkeitwurf ablegt. Das Ziel verwendet entweder den Bonus des Mesmeristen für den fraglichen Fertigkeitwurf 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, zäh-

len 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 Fertigkeitwürfen des Zieles für Motiv erkennen gegen Bluffen zur Anwendung, ferner sinkt der SG von Fertigkeitwürfen für Diplomatie und Einschüchtern gegen das Ziel um diesen Wert.

Behändigkeit: Alle Bewegungsdaten 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 geistesbeeinflussende 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 schwächeren 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 auszulö-

sen. 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 *Verlangsamten*). 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 Fertigkeitwürfe (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}, Zaubерtrick.

Mesmeristenzauber des 1. Grades: Adrenalin Schub^{*}, 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}, Schmierer, Schwächestrahle, Seil beleben, Seite einprägen^{ABR VI}, Selbstüberschätzung^{ABR}, Selbstverkleidung, Sprache weitergeben^{EXP}, Sprachen verstehen, Sprühende Farben, Stilles Trugbild, Stimme verändern^{ABR}, Stolperzunge^{ABR}, Teleempatische 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 Ansehen*, Zappelphepp^{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*, Geistesebene aufspüren*, Geisterhafte Verkleidung^{ABR}, Geistesduell beginnen*, Genesung (Teilweise), Geräusche dämpfen^{ABR VI}, Gestalt verändern, Geteilte Erinnerung^{ABR}, Gift verzögern, Glitzerstaub, Hauch des Schwachsinn, 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}, Schmerzhaftes 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}, Ver-

ständnis 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 Zaubberplage^{ABR}, Fluch des Ekels^{ABR}, Fluch, Furcht, Furchterregendes Abbild^{ABR III}, Geas (Schwächerer), Gedanken suchen^{EXP}, Gegenstand in Besitz nehmen (Schwächerer)*, Gegner schweben lassen^{ABR II}, Geistesbenutzung*, 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}, Schmerzhaftes 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, Unlöscher 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*, Geistesebene 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 auslösen*, Verzauberung brechen, Von Furcht zehren^{ABR VI}, Wahre Sprache^{ABR III}, Zone der Stille, Zwanghafter Neid^{ABR}.

Mesmeristenzauber des 5. Grades: Ablenkung, Alptraum, 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 Geistesebene*, 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, Geistesebene 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), Sprachkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Arkane; 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 schulenspezifische 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



W&P. 14

TABELLE 1-8: OKKULTIST

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

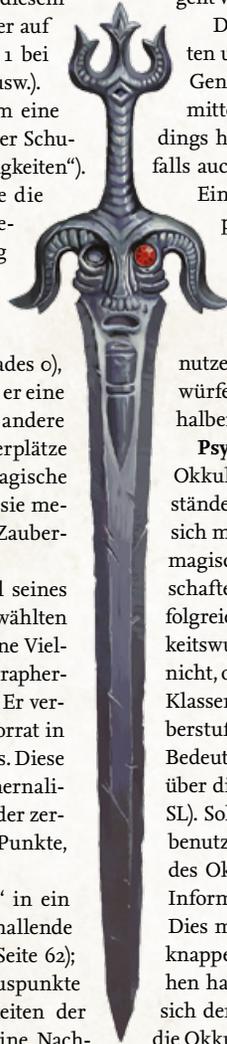
Der Okkultist kann wählen, Fokuspunkte zurückzuhalten und nicht in Gegenstände zu investieren. Er kann diese Generischen Fokuspunkte nutzen, um Schulenfähigkeiten mittels eines passenden Paraphernums zu aktivieren, allerdings haben diese dann für die Aktivierung (und gegebenenfalls auch die Aufrechterhaltung) 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwurf 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 Fertigkeitwurf 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 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 Rüs-

tungs- 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 weißt 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 $1W8 + \text{deiner Okkultistenstufe}$. 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 fragile 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 Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung von +1 pro 2 investierten Fokuspunkten; der Bonus kann maximal der Okkultistenstufe entsprechen. Ab der 3. Stufe verleiht das Paraphernum Dämmerlicht, 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 Fertigkeitbonus 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 werfen. 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, Zepher.

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:

Energieschutzhülle (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 Energieschutzhülle verschickst, 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 Zaubergang 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 Lichteffect 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwürfe 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 Schmerzefekt^{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 Höchstrefferpunktezahl. 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 Schmerzhaftes 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 Schmerzhaftes 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 Schu-

lenfähigkeiten 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 Größenskategorie 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:

Ruhreiche 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 pro 4 Okkultistenstufen) auf alle charismabasierenden Fertigungs- 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 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 okkultener 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 Schummer 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: Ausieben^{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}, Federfäll, Gegenstand aufladen*, Geruchlosigkeit^{EXP}, Geschärfted Sinne^{EXP}, Handwerkers Fluch^{EXP}, Handwerkers Glück^{EXP}, Improvisierte Waffe ausbalancieren^{ABR VI}, Jugendliche Erscheinung^{ABR}, Magische Waffe, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Schmettertscherben^{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 (Schwach)es^{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 Daches^{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*, Schmerzhaftes Traubung^{ABR}, Tageslicht, Tiefere Dunkelheit, Unsichtbarkeit aufheben, Windwand, Winzige Hütte, Zwiellichtklinge^{EXP}.

Illusionsmagie: Aura verändern*, Flexible Verkleidung^{ABR VI}, Höllische Vision^{ABR}, Illusionschrift, Mächtiges Trugbild, Sphäre der Unsichtbarkeit, Standort vortauschen.

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}, Unlöscharer Durst^{EXP}, Verborgene Seite, Verlangsamten, 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 Versiegeln^{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 auslöschten*, 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), Wandern des 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}, Zauberesistenz.

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, Feuer-schlange^{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}, Klagedied 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 geknüpft 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 enttrinnen 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 Zaubergades aufgebraucht hat. Um einen Zauber zu erlernen oder zu wirken, muss ein Spiritist über einen Weisheitswert von 10 + Zaubergad verfügen. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Spiritistenzauber entspricht 10 + Zaubergad + WE-Modifikator des Spiritisten.

Ein Spiritist kann pro Tag und Zaubergad 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 Zaubergad. 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 ekto-plasmische 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 Trefferpunktbereich 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 ekto-plasmisch 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 ekto-plasmischem 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 *Fort-schicken* 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 Fertigungsfokus 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 Fertigungsfokus 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 Fertigungsfoki. 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 ekto-plasmischer 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	+0	+2	+2	Ätherisches Band, Gemeinsames Bewusstsein, Magische Kniffe, Phantom	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Sinnesverbindung	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Manifestationsverbindung	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Spiritueller Schutz	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	<i>Untote entdecken</i>	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Phantom zurückrufen 1/Tag	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	<i>Geist besänftigen</i> 1/Tag	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Manifestationsverbindungszuwachs	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	<i>Unsichtbares sehen</i>	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Phantom zurückrufen 2/Tag, Verschmolzenes Bewusstsein	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	<i>Geist besänftigen</i> 2/Tag	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Mächtiger Spiritueller Schutz	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Manifestationsverbindungszuwachs	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Phantom zurückrufen 3/Tag, Spiritistische Verbindung	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	<i>Geist besänftigen</i> 3/Tag	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	<i>Geist herbeirufen</i>	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Verbesserte Manifestationsverbindung	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Manifestationsverbindungszuwachs, Phantom zurückrufen 4/Tag	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	<i>Geist besänftigen</i> 4/Tag	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+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 geopfert 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 ekto-plasmischer 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 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 ekto-plasmische 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 Stun-

den 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 Zauberputzer 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 Angriffswurfresultat 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 Wafeneigenschaft *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.

Spirituelle 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

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.

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).

TABELLE 1-10: BEKANNTE SPIRITISTENZAUBER

Stufe	Bekannte Zauber						
	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 Fertigerstufen 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 ekto-plasmischen 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 Trefferpunktwert 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 Effekte 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 richtete 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*, Gefahrsinn^{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 Schwachsinn, Herzflimmern^{ABR VI}, Irreführung, Katatonie*, Lähmung aufheben, Lebensbund^{ABR VI}, Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Monster herbeizaubern II,*

TABELLE 1-II: GRUNDSPIELWERTE DES MANIFESTIERTEN PHANTOMS

Klassen- stufe	TW	GAB	Gute RW	Schlechte RW	Fertigkeiten	Talente	RK- Bonus	GE-/CH- Bonus	Hieb- schaden†	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}, Ektoplastische 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 (Schwächeres)*, 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, Schutzzkreis gegen Böses, Schutzzkreis gegen Chaotisches, Schutzzkreis gegen Gutes, Schutzzkreis gegen Rechtschaffenes, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Standort vortauschen, Tote beleben, Unauffindbarkeit, Unsichtbarkeit aufheben, Untätiger Geist*, Unterschwellige Besessenheit*, Untote Wut^{ABR VI}, Untotengestalt I^{ABR}, Vampirgriff, Verlangsamten, Verschlussene 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, Gedankenspur*, 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: Alptraum, Ätherfalle*, Ausspähende Augen, Ausspähung, Brennende Schmerzen (Massen-)^{EXP}, Des Magiers Privates Heiligtum, Des Magiers Treuer Hund, Ebenenwechsel, Ektoplastmawand*, 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, Uner-schütterlicher Eifer*, Untote erschaffen, Untotengestalt III^{ABR}, Unwilliger Schild^{EXP}, Verbannung, Verslossene 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 zehneitigen 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 Fertigkeitenrängen auf, über welche das Phantom verfügt. Ein Phantom kann Fertigkeitenränge 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 Fertigkeitenrängen). 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 Größekategorie 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.

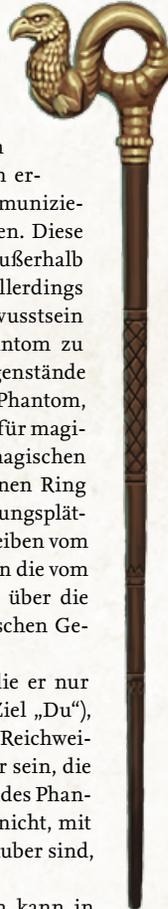
Spezial: Diese Spalte führt eine Reihe an Fähigkeiten auf, welche alle Phantome erhalten, wenn sie an Macht gewinnen. Dabei handelt es sich um folgende Fähigkeiten:

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

Berührungsauber übermitteln (ÜF): Das Phantom kann in vollständig manifestierter ekto-plasmischer oder körperloser Gestalt für den Spiritisten Berührungsauber 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 Berührungsauber innerhalb von 15 m Entfernung zum Spiritisten übermitteln. Der Spiritist wirkt dabei den Zauber und das Phantom übermittelt ihn als Augenblickliche Berührung. Sollte der Berührungsauber Schaden verursachen, muss das Phantom den Angriffswurf durchführen. Das Phantom ist nicht imstande, die Ladung eines Berührungsaubers 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 ekto-plasmischer 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 ekto-plasmischer 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 Bonusfertigerstärken, wenn der Spiritist in der Stufe aufsteigt – die Anzahl der Fertigerstärken 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 ekto-plasmischer oder körperloser Form manifestiert. Das Phantom erhält die Spielwerte aus Tabelle 1-11: Grundspielwerte des Manifestierten.

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/Hiebsschaden. 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 zwingen (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 Berührungsauber übermitteln Zauber zu überbringen, die einen Berührungangriff 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 Fertigkeitenrängen verfügen, sowie in welchen Fertigkeiten der Spiritist Fertigkeitenfoki 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 orangenen 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 Fertigkeitenrängen in Akrobatik und Überlebenskunst in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es diesem die Vorzüge von Fertigkeitenfokus für diese Fertigkeiten.

Gute Rettungswürfe: REF und ZÄH.

Spuren lesen: Das Phantom addiert die Hälfte der Anzahl seiner Trefferwürfel (Minimum 1) auf Fertigkeitenwürfe 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 Fertigkeitenrängen 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 Fertigungsfokus.

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 kauern. 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 ekto-plasmischer 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 Fertigerstufen in Bluffen und Schätzen in Höhe seiner Treffereiwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigungsfokus 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 ekto-plasmischer 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 ekto-plasmischer 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 nahekomen. 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 Fertigkeitenrängen in Akrobatik und Wahrnehmung in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitenfokus 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 ekto-plasmischer 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 Schmerzefekt. Das Phantom kann diese Fähigkeit in ekto-plasmischer 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 Fertigkeitenrängen in Diplomatie und Motiv erkennen in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigkeitenfokus 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 o 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 Fertigkeitenrängen in Einschüchtern und Heimlichkeit in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigungsfokus 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 $10 + \frac{1}{2}$ 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 Rettungswurfs gegen den Effekt ist $10 + \frac{1}{2}$ 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, zorn erfüllte 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 Fertigkeitenrängen in Einschüchtern und Überlebenskunst in Höhe seiner Trefferwürfel. Während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, verleiht es dem Spiritisten die Vorteile von Fertigungsfokus 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 Rettungswurfs gegen den Effekt ist $10 + \frac{1}{2}$ 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 Fertigkeitserang). 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 $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ oder $\frac{1}{6}$ 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 Fertigkeitserang).

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 $+\frac{1}{4}$ auf Schadenswürfe, bei denen der Bonus aus Elementarer Aufladung zum Tragen kommt.

Medium: Erhalte einen Bonus von $+\frac{1}{3}$ auf alle Fertigkeitserwürfe im Rahmen Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen.

Mentalist: Erhöhe die Gesamtzahl der Punkte im Mentalmagievorrat des Mentalisten um einen $\frac{1}{3}$ Punkt.

Mesmerist: Erhalte sowohl einen Bonus von $+\frac{1}{2}$ auf Fertigkeitserwürfe für Akrobatik, um dich durch einen bedrohten Bereich zu bewegen, als auch einen Bonus von $+\frac{1}{2}$ auf Fertigkeitserwürfe für Bluffen, um Finten auszuführen.

Okkultist: Erhöhe die Gesamtzahl der Schulfokuspunkte des Okkultisten um einen $\frac{1}{2}$ Punkt.

Spiritist: Addiere $\frac{1}{6}$ auf den Schildbonus, welchen die mit der 3. Stufe erlangte Fähigkeit Manifestationsverbindung bei ektoplasmyischer 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 $+\frac{1}{2}$ auf Fertigkeitserwürfe für Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen Kreaturen mit der elementaren Unterart des Hauptelements des Kinetikers.

Medium: Erhalte einen Bonus von $+\frac{1}{2}$ auf Fertigkeitserwürfe für Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen Geister, Untote, Phantome und Einheimische der Astralebene.

Mentalist: Erhöhe die Gesamtzahl der Punkte im Mentalmagievorrat des Mentalisten um einen $\frac{1}{3}$ Punkt.

Mesmerist: Erhöhe die Anzahl der täglichen Anwendungen von Hypnotischer Trick um $\frac{1}{3}$.

Okkultist: Erhöhe die Wirkungsdauer der Schwachen Sinnestäuschung des Okkultisten um 1 Minute und die Gesamtfehlschlagchance durch die Nachhallende Schulfähigkeit Verzerrern um 2%. Letzteres erhöht nicht die maximale Fehlschlagchance.

Spiritist: Addiere $\frac{1}{6}$ 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 $+\frac{1}{4}$ auf Schadenswürfe, bei denen der Bonus aus Elementarer Aufladung zum Tragen kommt.

Medium: Erhalte einen Bonus von $+1/3$ auf alle Fertigkeitswürfe im Rahmen Okkultur Fertigkeitsspezialisierungen.

Mentalist: Erhalte $1/6$ einer neuen Seelischen Verstärkung.

Mesmerist: Wenn du einen Mesmeristenzauber der Schule der Verzauberungsmagie wirkst, dann addiere $1/2$ 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 $1/4$ 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 $1/2$ Punkt.

Okkultist: Verursache einen zusätzlichen $1/2$ 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 Kulturen 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 $1/4$ 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 $1/2$ auf die effektive Zauberstufe des Zaubers zur Bestimmung seiner Wirkungsdauer.

Mesmerist: Erhöhe den Schaden von Schmerzhafter Blick um $1/4$ 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 ektooplasmischer Form verleiht.