

Name: Luftlauf

Probe: MU, IN, GE

Technik: Die Elfe balanciert barfuß, ein Bein auf den Boden, ein Bein in der Luft, breitet die Arme aus und konzentriert sich auf die Melodie. Am Ende der Zauberdauer hüpfte sie in die Luft und verbleibt auf der Sprunghöhe

Zauberdauer: 6 Aktionen

Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist die Elfe in der Lage auf Luft zu wandeln, als sei es fester Boden, egal ob die Luft steht oder stürmt (die KK Proben durch Sekundärschaden Luft werden im Sturm ebenso fällig, wie auf dem Boden). Dabei darf ihr Abstand zum Boden maximal der Höhe ihres Hüpfers entsprechen.

Sie erleidet geringere Einbußen auf die Anwendung körperlicher Talente oder Kampffertigkeiten in der Luft. (Die ZfP* werden von der Erschwernis abgezogen, es entsteht kein Bonus). Beim Sturz auf festen Grund luftigen Elements (z.B. verursacht durch einen AEROGELO), kann sie ZfP* Punkte von der Schadenswirkung abziehen.

Der Zauber erlaubt das Mitführen von maximal 25 Stein Ausrüstung. Er schützt nicht vor anderen Auswirkungen des Elements (wie Wegwehen im Sturm oder gar einem Orcanofaxius und er ist bei der Bewegung auf dämonisch pervertierter Luft um 7 Punkte erschwert (bzw. der Bonus auf die genannten Talente ist um 7 Punkte reduziert).

Das Wirken des Zaubers kann je nach Intensität des Windes erleichtert oder erschwert werden (z.B. +5 bei Windstille, -5 in einem Sturm)

Kosten: 7 AsP plus 3 AsP pro Spielrunde

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Je nach AsP-Aufwand (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer

Gegen den Strom (+3)

Die Elfe kann die Strömung der Luft ignorieren, solange es sich nicht um einen reißenden Sturm handelt.

Luftbote (+3 ab ZFW 7)

Die Elfe kann auf Luft eine Dauerlauf-Geschwindigkeit von 25 Meilen pro Stunde erreichen. Der Zauber endet, sobald sie ein anderes Element betritt.

Reversalis: Keine Wirkung bekannt.

Antimagie: Sowohl EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch LUFTBANN erschweren als Zone das Wirken des LUFTLAUF und können ihn, gezielt gesprochen, beenden.

Merkmale: Elementar (Luft), Eigenschaften

Komplexität: D

Repräsentation und Verbreitung: Elf, Ach, Dru. Geo ?, Mag 1

Bei den Gildenmagiern nur bekannt am Konzil der Elemente.