

LUFTLAUF

PROBE: MU/IN/GE

TECHNIK: Die Elfe balanciert barfuß, ein Bein auf dem Boden, ein Bein in der Luft, breitet die Arme aus und konzentriert sich auf die Melodie. Am Ende der Zauberdauer hüpft 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 Erschwerung 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. Erschützt nicht vor anderen Auswirkungen des Elements (wie Wegwehen im Sturm oder gar einem Orkanofaxius und er ist bei der Bewegung auf dämonisch pervertierter Luft um 7 Punkte erschwert (bzw. der Bonus auf die gekappten 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 bekappt.

ANTI-MAGIE: 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, Drv. Geo ?, Mag I

Bei den Gildenmagiern nur bekappt am Konzil der Elemente. Die übrigen Verbreitungen sind dem Meisterentscheid überlassen.

Der Luftlauf ist Teil der Hexalogie der elementaren Bewegung, der beispielsweise auch der Wipfellauf und der Firmlauf angehören.

Komplexität Merkmale

D

Elementar (Luft)
Eigenschaften