

Formung des Chaos

Arkane Leitmagieliste

Der Gebrauch dieser Liste wird nur auf zwei Arten ermöglicht. Ein fortgeschrittener Chaoslord kann über einen mehrstündigen Zeitraum immer wieder einen bestimmten Zauber aussprechen und gelangt so in den Besitz dieser Liste. Der Zauberspruch findet sich in Liste 267 / 20! Alternativ muss ein Chaoslord diese Liste gemäß der normalen Regeln erlernen (sie gilt in beiden Fällen dann als Berufsliste), aber zusätzlich noch ein Ritual bestehen. Dieses Ritual versetzt den Lord auf die Chaosebene, auf der er drei WW (Stufe 3, 6 und 9) gegen Wahnsinn absolvieren muss. Nach jedem WW wird ein kritischer Auflösungs- und ein kritischer Körperveränderungstreffer ausgewürfelt und zwar nach dem ersten WW ein Schaden der Klasse "A", dann einer der Klasse "B" und abschließend einer der Klasse "C". Überlebt der Lord diese Prozedur mit wachem Verstand, beherrscht er die Liste ab sofort gemäß der normal geltenden Regeln.

3 Gegenstand des Chaos I (K) / D: 1Rd./St; R: 3m
 • Der Lord erzeugt aus gehärteter Chaosmaterie einen Gegenstand von 100g pro Stufe. Dieser Gegenstand ist nur von dem Lord selber gefahrlos zu berühren und zu benutzen.

5 Fläche des Chaos (K) / D: C; R: 30m • Gestattet dem Zauberdnden eine Fläche von 10cm/r pro Stufe des Bodens in Chaosmaterie umzuwandeln. Dabei ist es egal um was für Material es sich bei dem Untergrund handelt. Eine Berührung hat immer einen kritischen Auflösungstreffer der Klasse "C" zur Folge.

6 Waffe des Chaos I (K) / D: 3Rd/St; R: B • Der Lord erschafft binnen einer Runde eine Waffe aus Chaosmaterie mit einem Maximalgewicht von 500 g. Diese Waffe wird wie eine normale Waffe gleicher Machart behandelt und hat auch nicht die geleeartige Konsistenz, die Chaosmaterie üblicherweise aufweist, sondern ist ausgehärtet. Eine Waffe des Chaos gilt als magische Waffen die zu jedem kritischen Treffer, einen zusätzlichen kritischen Auflösungstreffer der Klasse "A" verursacht. Solche Waffen können nicht durch weitere Magie verbessert werden. Auch sind sie nicht von Dauer. Eine Chaoswaffe, die nicht in der Hand eines Lords ist, verschwindet sofort (Projekteile und Wurfgeschosse treffen ihr Ziel und verschwinden dann).

8 Gegenstand des Chaos II (K) / D: 2Rd/St; R: 6m
 • Wie *Gegenstand des Chaos I*, nur mit 1 Kg pro Stufe.

10 Chaoswand (K) / D: C; R: 15m • Erzeugt eine 3x3x0,3 Meter messende Wand aus schwarzer, undurchsichtiger Chaosmaterie. Eine Berührung zieht einen kritischen Auflösungstreffer der Klasse "B" nach sich. Ein Durchschreiten, -schlagen oder -brechen der Mauer ist zwar möglich, weil sich die Wand von der Konsistenz her wie Gelee verhält, zieht aber immer einen kritischen Auflösungstreffer der Klasse "E" nach sich.

12 Gegenstand des Chaos III (K) / D: 3rd/St; R: 15m • Wie *Gegenstand des Chaos I*, nur mit 10 Kg pro Stufe.

15 Waffe des Chaos II • Wie *Waffe des Chaos I*, nur beträgt das Maximalgewicht 2,5 Kilogramm und zusätzlich wird ein kritischer Auflösungstreffer gleicher Schwere verursacht.

20 Waffe des Chaos III • Wie *Waffe des Chaos I*, nur beträgt das Maximalgewicht 10 Kilogramm und zusätzlich wird ein kritischer Auflösungstreffer gleicher Schwere und ein kritischer Körperveränderungstreffer der Klasse "A" verursacht.

25 Chaosportal (K) / D: C; R: 3m • Erzeugt eine ovale Öffnung zur Ebene des Chaos. Da in dieser Ebene weder Zeit noch Raum eine Rolle spielt könnte der Chaoslord so genau genommen durch Zeit und Raum reisen. Diese Fähigkeit ist allerdings bisher nicht erforscht, weil die Risiken zu hoch sind. Auf der Ebene des Chaos kann ein Lord Dämonen des Chaos zusammen rufen und mit einem einfach Kontrollspruch über Chaos kontrollieren. Sie folgen dann seinen Befehlen, auch in der realen Welt, bis er sie wieder frei gibt. In der Chaosebene selbst soll es auch für Lords möglich sein enorme Selbstheilungskräfte aufzubringen. Auch dieser Umstand ist noch nicht erforscht, denn die meisten Lords haben große Angst die Ebene des Chaos zu betreten, da die Chance einer endgültigen und schweren geistigen Störung sehr groß ist.

30 Vollendete Waffe des Chaos • Wie *Waffe des Chaos I*, nur beträgt das Maximalgewicht 10 Kilogramm und zusätzlich wird ein kritischer Auflösungstreffer und ein kritischer Körperveränderungstreffer gleicher Schwere verursacht. Der Zauberdnde braucht auch keine Runde mehr um die Waffe entstehen zu lassen (entsteht sofort) und außerdem kann auch pro freier Hand eine Waffe entstehen lassen.

50 Vollendete Formung des Chaos (K) / D: C; R: 30m • Der Zauberdnde kann 1 Kubikmeter pro Stufe Chaosmaterie nach seinen Wünschen formen und verarbeiten. Chaosmaterie ersetzt sozusagen jeglichen anderen Stoff. Der Zauberdnde kann auf diese Weise Tunnel und Brücken bauen, Häuser errichten, binnen weniger Zeit eine ganze Armee mit Waffen versorgen usw. Der Zauberdnde beschwört zunächst die benötigte Menge an Chaosmaterie, bringt sie dann in die gewünschte Form und vollendet danach sein Werk in dem er die Materie in den eigentlich zu verwendeten Werkstoff umwandelt.