

Seite	Abschnitt	Alt	Neu
104	Linke Tabelle (vom Pfleger), Zeile Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Führung, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung	Askennen, Astralkampf, Führung, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
130	Rechte Spalte, Absatz 2	<p>Eine Physische Barriere erschafft eine feste Wand. Alles bis zur Größe eines Moleküls (also auch Luft und andere Gase) kann hindurch. Alles, was größer ist, trifft auf die Barriere wie auf eine normale Wand. Die Wand ist durchsichtig, schimmert aber leicht, was einen Malus wie bei Leichtem Nebel (SR5, S. 176) hervorruft. Die Barriere behindert Spruchzauberei nicht (wenn man von dem Sichtmodifikator absieht), es sei denn, es handelt sich um Zauber mit physischen Komponenten (wie etwa indirekte Kampfzauber). Die Barriere kann durch physische Angriffe zerstört werden, regeneriert aber, solange sie aufrechterhalten wird, zu Beginn jeder Kampfrunde ihre gesamte Strukturstufe. Wenn die Strukturstufe der Barriere auf 0 gesenkt wird, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.</p>	<p>Eine Physische Barriere erschafft eine feste Wand. Alles bis zur Größe eines Moleküls (also auch Luft und andere Gase) kann hindurch. Alles, was größer ist, trifft auf die Barriere wie auf eine normale Wand. Die Wand ist durchsichtig, schimmert aber leicht, was einen Malus wie bei Leichtem Nebel (SR5, S. 176) hervorruft. Die Barriere behindert Spruchzauberei nicht (wenn man von dem Sichtmodifikator absieht), es sei denn, es handelt sich um Zauber mit physischen Komponenten (wie etwa indirekte Kampfzauber). Die Barriere kann durch physische Angriffe beschädigt oder sogar zerstört werden (dann widersteht sie mit ihrer Panzerung + Struktur). Solange der Zauber aufrechterhalten wird, werden allerdings zu Beginn jeder Kampfrunde sämtliche Beschädigungen geheilt. Wenn die Barriere innerhalb einer Kampfrunde mindestens so viele Kästchen Schaden erleidet, wie ihre Strukturstufe beträgt, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.</p>
203	Magieespür	<p>Mit dieser Kraft kann der Adept die Anwendung von Magie in seiner Nähe entdecken. Sie wirkt wie der Zauber Magie Entdecken (S. 137), aber mit einer Sinnesreichweite von [Magie x 10] Metern. Adepten mit der Kraft Astrale Wahrnehmung können Magieespür auch einsetzen, um astrale Gestalten zu entdecken, wenn sie astral wahrnehmen.</p>	<p>Mit dieser Kraft kann der Adept die Anwendung von Magie in seiner Nähe entdecken. Sie wirkt wie der Zauber Magie Entdecken (S. 137), aber mit einer Sinnesreichweite von [Magie x 10] Metern und einer Probe auf Wahrnehmung + Magie [Geistig] für den Adepten. Adepten mit der Kraft Astrale Wahrnehmung können Magieespür auch einsetzen, um astrale Gestalten zu entdecken, wenn sie astral wahrnehmen. In diesem Fall ersetzen sie Wahrnehmung durch Askennen.</p>
247	Fetische	<p>Ein Alchemist kann einen magischen Gegenstand herstellen, der den Entzug beim Wirken eines Zaubers senkt, der mit Fetischen verwendbar ist. Solche Zauber müssen in einer besonderen Form für Fetische gelernt werden, was bedeutet, dass ein Charakter denselben Zauber zweimal lernen muss, wenn er ihn mit und ohne Fetisch wirken können will. Ein Alchemist benötigt 1 Dram Radikale, um einen Fetisch für den magischen Gebrauch herzustellen. Ein Zauberer, der einen Fetisch-Zauber wirkt, kann dessen Entzug um 2 senken (der Entzug beträgt aber trotzdem immer mindestens 2).</p>	<p>Ein Alchemist kann einen magischen Gegenstand herstellen, der den Entzug beim Wirken eines Zaubers senkt, der mit Fetischen verwendbar ist. Solche Zauber müssen in einer besonderen Form für Fetische gelernt werden, was bedeutet, dass ein Charakter denselben Zauber zweimal lernen muss, wenn er ihn mit und ohne Fetisch wirken können will. Ein Alchemist benötigt 1 Dram Radikale, um einen Fetisch für den magischen Gebrauch herzustellen. Ein Zauberer, der einen Fetisch-Zauber wirkt, kann dessen Entzug um 2 senken (der Entzug beträgt aber trotzdem immer mindestens 2). Jeder Fetisch-Zauber benötigt einen eigenen Fetisch.</p>