

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCTM11)

Grundlisten

Chaos meistern (Chaos Mastery, RCTM46)

- 2) **Chaosanwärtigkeit** * * R: ? / D: ? [13852] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 5) **Chaos stoppen** c R: ? / D: ? [13853] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 10) **Chaos erschaffen** R: ? / D: ? [13854] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 12) **Chaos kontrollieren** c R: ? / D: ? [13855] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) **Chaos auflösen** R: ? / D: ? [13856] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 16) **Chaos meistern** R: ? / D: ? [13857] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) **Chaos manipulieren** R: ? / D: ? [13858] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 25) **Wahres Chaos meistern** R: ? / D: ? [13859] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) **Chaos vertreiben** R: ? / D: ? [13860] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) **Meister des Chaos** R: ? / D: ? [13861] leider noch keine Beschreibung vorhanden

Chaosrüstung (Chaotic Armor, RCTM47)

- 1) **Chaosrüstung I** R: ? / D: ? [13862] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 2) **Chaosrüstung kontrollieren I** * R: ? / D: ? [13863] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 5) **Chaosrüstung II** R: ? / D: ? [13864] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 6) **Chaosrüstung kontrollieren II** * R: ? / D: ? [13865] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 7) **Chaosrüstung meistern I** * R: ? / D: ? [13866] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 9) **Chaosrüstung III** R: ? / D: ? [13867] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 10) **Chaosrüstung kontrollieren III** * R: ? / D: ? [13868] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 11) **Chaosrüstung meistern II** * R: ? / D: ? [13869] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 13) **Chaosrüstung IV** R: ? / D: ? [13870] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 14) **Chaosrüstung kontrollieren IV** * R: ? / D: ? [13871] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) **Chaosrüstung meistern III** * R: ? / D: ? [13872] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 17) **Chaosrüstung V** R: ? / D: ? [13873] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 18) **Chaosrüstung kontrollieren V** * R: ? / D: ? [13874] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) **Chaosrüstung meistern IV** * R: ? / D: ? [13875] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 25) **Chaosrüstung VI** R: ? / D: ? [13876] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) **Chaosrüstung kontrollieren VI** * R: ? / D: ? [13877] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) **Chaosrüstung meistern V** * R: ? / D: ? [13878] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 70) **Chaosrüstung meistern VI** * R: ? / D: ? [13879] leider noch keine Beschreibung vorhanden

Dunkelheit (Darkness, S1Q4)

- 1) **Dunkelheit (6m)** (F) R: T / D: 10min/St [4590]
Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefer Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.
- 2) **Nachtsicht** (F) R: 3m / D: 10min/St [4591]
Ziel kann 30 m in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
- 3) **Dunkelheit kontrollieren (6m)** (F c) R: 6m Radius / D: C [4592]
Magier kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.
- 5) **Dunkelheit (30m)** (F) R: T / D: 10min/St [4593]
Wie oben, aber Radius ist 30 m.
- 6) **Sehen bei Dunkelheit** (F) R: T / D: 10min/St [4594]
Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.
- 7) **Dunkelheit kontrollieren (15m)** (F c) R: 15m Radius / D: C [4595]
Wie oben mit Radius 15 m.
- 8) **Schatten formen** (F c) R: 30m / D: C [4596]
Zauberer kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Magiers).
- 9) **Dunkelheit (100m)** (F) R: T / D: 10min/St [4597]
Wie oben, aber Radius ist 100 m.
- 10) **Magische Dunkelheit (6m)** (F) R: 30m / D: 1min/St [4598]
Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber 'magisches Licht')
- 11) **Dunkelheit kontrollieren (30m)** (F c) R: 6m Radius / D: C [4599]
Wie oben mit Radius 30m.
- 12) **Wahre Nachtsicht** (F) R: 3m / D: 10min/St [4600]
Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.
- 13) **Magische Dunkelheit (30m)** (F) R: 30m / D: 1min/St [4601]
Wie oben mit Radius 30m.
- 14) **Dunkelheit (150m)** (F) R: T / D: 10min/St [4602]
Wie oben, aber Radius ist 150m.
- 15) **Wolke der Dunkelheit** (F) R: 30m / D: 1h/St [4603]
Erzeugt eine 'Wolke' aus Dunkelheit, die mit dem Wind driftet und 30 m Reichweite hat. Dunkelheit wie der gleichnamige Zauber.
- 20) **Dunkelheit (300m)** (F) R: T / D: 10min/St [4604]

Wie oben, aber Radius ist 300m.
25) **Magische Dunkelheit (100m)** (F) R: 30m / D: 1min/St [4605]
Wie oben mit Radius 100m.

30) **Dunkelheit (30m/St)** (F) R: T / D: 10min/St [4606]

Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.

50) **Wolke der Dunkelheit (1.5km/St)** (F) R: 1.5km/St / D: 1h/St [4607]
Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.

Gesetz der Dunkelheit (Dark Law, RCTM45)

- 1) **Schatten** R: ? / D: ? [13898] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 2) **Dunkelheit I** R: ? / D: ? [13899] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 3) **Dunkelbolzen I** R: ? / D: ? [13900] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 4) **Dunkelheitssicht** R: ? / D: ? [13901] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 5) **Dunkelheit kontrollieren** R: ? / D: ? [13902] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 6) **Plötzliche Dunkelheit** R: ? / D: ? [13903] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 7) **Dunkelheit II** R: ? / D: ? [13904] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 8) **Nebel der Dunkelheit** R: ? / D: ? [13905] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 9) **Dunkelbolzen II** R: ? / D: ? [13906] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 10) **Kreis der Dunkelheit** R: ? / D: ? [13907] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 11) **Wartende Dunkelheit** R: ? / D: ? [13908] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 12) **Dunkelfeuerbolzen I** R: ? / D: ? [13909] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 13) **Dunkelbolzen III** R: ? / D: ? [13910] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 14) **Dunkelfeuer rufen** R: ? / D: ? [13911] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) **Obsidianwall** R: ? / D: ? [13912] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 16) **Dunkelfeuerbolzen II** R: ? / D: ? [13913] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 17) **Magische Dunkelheit** R: ? / D: ? [13914] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 19) **Triade der Dunkelheit** R: ? / D: ? [13915] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) **Dunkelfeuerbolzen III** R: ? / D: ? [13916] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 25) **Ecken Dunkelfeuerbolzen** R: ? / D: ? [13917] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) **Folgender Dunkelfeuerbolzen** R: ? / D: ? [13918] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) **Dunkelheit meistern** R: ? / D: ? [13919] leider noch keine Beschreibung vorhanden

Schwarze Beschwörung (Dark Summons, S1Q6)

- 1) **Vertraute (M)** R: T / D: P [4645]
Der Magier kann sich auf ein kleines Tier (max. 10% seiner Masse) einstimmen, wobei es sich bei dem Tier um ein Reptil, Insekt, Rabe, Fledermaus o.ä. handeln muss. Er muß den Spruch 1 Woche lang einmal pro Tag anwenden (2h konzentrieren). Der Magier kann das Tier dann kontrollieren und durch seine Sinne wahrnehmen. -25 auf alle Aktionen für 14 Tage beim Tod des Tieres.
- 2) **Beschwörung I (F M c)** R: 30m / D: V (C) [4422]
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
- 3) **Dämonen kontrollieren I (M *)** R: 3m/St / D: C [4796]
Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzrwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
- 4) **Beschwörung III (F M c)** R: 30m / D: V (C) [4425]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
- 5) **Kleines Dämonentor (E)** R: 3m / D: 2KR [4797]
Beschwört einen Dämon: (01-60) Typ I, (61-90) Typ II, (91-100) Typ III. Wird der Dämon nicht kontrolliert, wird mit W% gewürfelt + 10x Typ: (11-20) Zauberputzer Angriffsspruch, (21-40) krit. Treffer Aufprall 'A', (41-60) 'B', (61-75) 'C', (76-90) 'D', (91-100) 'E', (>100) Magier wird Quest auferlegt.
- 6) **Dämonen beherrschen I (M *)** R: 3m/St / D: V [4802]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzr: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die *erzwingen...*-Sprüche.
- 7) **Dämonen kontrollieren II (M *)** R: 3m/St / D: C [4799]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, kontrolliert aber Typ I-II.
- 8) **Beschwörung V (F M c)** R: 30m / D: V (C) [4427]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
- 9) **Dämonen beherrschen II (M *)** R: 3m/St / D: C [4653]
Wie *Dämonen beherrschen I*, kontrolliert aber Typ I-II.
- 10) **Dämonen kontrollieren III (M *)** R: 3m/St / D: C [4804]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, kontrolliert aber Typ I-III.
- 11) **Beschwörung X (F M c)** R: 30m / D: V (C) [4429]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
- 12) **Großes Dämonentor (E)** R: 3m / D: 2KR [4803]
Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
- 13) **Dämonen beherrschen III (M *)** R: 3m/St / D: C [4805]

Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.

14) Dämonen kontrollieren IV (M *) R: 3m/St / D: C [4658]

Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.

15) Dämonen beherrschen IV (M *) R: 3m/St / D: C [4659]

Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-IV.

20) Dämonen kontrollieren V (M *) R: 3m/St / D: C [4809]

Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.

25) Dämonen beherrschen V (M *) R: 3m/St / D: C [4810]

Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.

30) Dämonen kontrollieren VI (M *) R: 3m/St / D: C [4662]

Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.

50) Dämonen beherrschen VI (M *) R: 3m/St / D: C [4663]

Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.

Schwarze Magie (Dark Channels, S162)

2) Schwarze Benommenheit (F *) R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf [6384] **WW:-10**

Magier deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.

3) Kanal I (F *) R: V / D: - [6810]

Mit diesem Spruch schickt der Magier einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Magier der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Magier geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Magier muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.

5) Schwarze Schlaf (F *) R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf [6386] **WW:-10**

Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.

6) Kanal III (F *) R: V / D: - [6812]

Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.

8) Schwarze Blenden (F *) R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf [6388] **WW:-10**

Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.

10) Schwarze Magie I (F *) R: V / D: P [6389]

Der Magier kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen (sh. Regelbuch). Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Magier wählen.

11) Kanal V (F *) R: V / D: - [6814]

Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.

13) Absolution (F *) R: 15m / D: V [6817] **WW:-20**

Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 1 Woche / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.

15) Schwarze Magie II (F *) R: V / D: P [6392]

Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.

20) Reine Absolution (F *) R: 15m / D: V [6393] **WW:-20**

Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.

25) Schwarze Magie III (F *) R: V / D: P [6394]

Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.

30) Schwarze Absolution (F *) R: 15m / D: P [6395] **WW:-20**

Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.

32) Tödliche Umkehr (F) R: 3m / D: P [26103]

Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.

50) Unheiliges Tor (F) R: V / D: 1KR [6396]

Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zauberers. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.

Schwarzer Kontakt (Dark Contacts, S165)

2) Erzwungene Analyse III (M *) R: 3m / D: 1 Gegenstand [4664]

Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleinem und großem Dämonentor.

3) Kleiner Dämonkontakt (E) R: 3m / D: 2KR [4665]

Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpätzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).

5) Erzwungene Antwort III (M *) R: 3m / D: 1 Frage [4666]

Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandem nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.

7) Erzwungene Suche III (M *) R: 3m / D: 1 Suche [4667]

Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgchancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.

10) Großer Dämonkontakt (E) R: 3m / D: 2KR [4668]

Wie kleiner Dämonkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.

11) Erzwungene Analyse IV (M *) R: 3m / D: 1 Gegenstand [4669]

Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.

13) Erzwungene Antwort IV (M *) R: 3m / D: 1 Frage [4670]

Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.

14) Erzwungene Suche IV (M *) R: 3m / D: 1 Suche [4671]

Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.

15) Erzwungene Analyse V (M *) R: 3m / D: 1 Gegenstand [4672]

Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.

20) Erzwungene Antwort V (M *) R: 3m / D: 1 Frage [4673]

Wie oben, kontaktiert Typen I-V.

25) Erzwungene Suche V (M *) R: 3m / D: 1 Suche [4674]

Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.

30) Erzwungene Analyse VI (M *) R: 3m / D: 1 Gegenstand [4675]

Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.

50) Erzwungene Antwort VI (M *) R: 3m / D: 1 Frage [4676]

Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.

Schwarzes Wissen (Dark Lore, S162)

1) Überlegung (I) R: S / D: - [6043]

Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.

2) Gutes entdecken (I c) R: 30m / D: 1min/St [6398]

Entdeckt `Gutes` in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.

3) Segen entdecken (I c) R: 30m / D: 1min/St [6399]

Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Segen.

4) Haß entdecken (I c) R: 30m / D: 1min/St (C) [6046]

Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.

5) Dunkles Wissen I (I) R: 3m / D: - [6051]

Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.

6) Heiliges entdecken (I c) R: 30m / D: 1min/St [6402]

Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Heilige Gegenstände und Durchmesser ist 6 m.

8) Traum I (P) R: S / D: Schlaf [6403]

Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafengehen bestimmt hat. Darf nur einmal pro Nacht angewendet werden.

10) Geschichte des Segens (I) R: S / D: - [6404]

Magier erfährt den Hersteller, die Herkunft und die Geschichte eines Segens. Er erfährt auch Art und bestimmte Eigenschaften.

11) Dunkles Wissen II (I) R: 3m / D: - [6055]

Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.

12) Traum II (P) R: S / D: Schlaf [6406]

Wie Traum I, aber Magier hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.

13) Haß analysieren (I) R: 3m / D: - [6053]

Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.

14) Dunkles Wissen III (I) R: 3m / D: - [6057]

Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.

15) Traum III (P) R: S / D: Schlaf [6409]

Wie Traum I, aber Magier hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.

20) Schwarzes Wissen (I) R: 30m / D: - [6059]

Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.

25) Segen analysieren (I) R: 3m / D: - [6411]

Wie Haß analysieren, analysiert aber einen Segen.

30) Wahrer Traum (P) R: S / D: Schlaf [6412]

Wie Traum I, aber der Magier hat Stufe Träume über unterschiedliche Themen.

50) Schwarzes Wissen meistern (I) R: 30m / D: - [6413]

Wie Schwarzes Wissen, bezieht sich aber auf alle `bösen` Gegenstände in 30 m Umkreis.

Waffen des Chaos (Chaotic Weapons, RC1146)

1) Chaostreffer I R: ? / D: ? [13982] leider noch keine Beschreibung vorhanden

2) Geringerer Skelettreffer R: ? / D: ? [13983] leider noch keine Beschreibung vorhanden

3) Geringerer Gifttreffer R: ? / D: ? [13984] leider noch keine Beschreibung vorhanden

4) Chaostreffer II R: ? / D: ? [13985] leider noch keine Beschreibung vorhanden

5) Vampirtreffer I R: ? / D: ? [13986] leider noch keine Beschreibung vorhanden

6) Skelettreffer R: ? / D: ? [13987] leider noch keine Beschreibung vorhanden

7) Gifttreffer R: ? / D: ? [13988] leider noch keine Beschreibung vorhanden

8) Vampirtreffer II R: ? / D: ? [13989] leider noch keine Beschreibung vorhanden

9) Chaostreffer III R: ? / D: ? [13990] leider noch keine Beschreibung vorhanden

10) Größerer Gifttreffer R: ? / D: ? [13991] leider noch keine Beschreibung vorhanden

11) Vampirtreffer III R: ? / D: ? [13992] leider noch keine Beschreibung vorhanden

- 12) **Größerer Skelettreffer R**: ? / D: ? [13993] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 13) **Chaostreffer IV R**: ? / D: ? [13994] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 14) **Lebenskraftentzug I R**: ? / D: ? [13995] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) **Geringerer Schlangentreffer R**: ? / D: ? [13996] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) **Prosaische Magie Treffer R**: ? / D: ? [13997] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 16) **Lebenskraftentzug II R**: ? / D: ? [13998] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 17) **Grundmagietreffer R**: ? / D: ? [13999] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 18) **Mentalmagietreffer R**: ? / D: ? [14000] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 19) **Göttermagietreffer R**: ? / D: ? [14001] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) **Alte Magie Treffer R**: ? / D: ? [14002] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) **Chaostreffer V R**: ? / D: ? [14003] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 25) **Schlangentreffer R**: ? / D: ? [14004] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) **Lebenskraftentzug I R**: ? / D: ? [14005] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) **Größerer Schlangentreffer R**: ? / D: ? [14006] leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields, ST7b)

- 1) **Licht widerstehen (1 Ziel) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4004]
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
- 2) **Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4005]
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
- 3) **Kälte widerstehen (1 Ziel) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4006]
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
- 4) **Licht widerstehen (3m) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4007]
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 5) **Hitze widerstehen (3m) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4008]
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 6) **Kälte widerstehen (3m) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4009]
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 8) **Lichtrüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4010]
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
- 9) **Hitzerüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4011]
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
- 10) **Kälterüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4012]
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
- 11) **Lichtrüstung (3m) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4013]
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
- 12) **Hitzerüstung (3m) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4014]
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
- 13) **Kälterüstung (3m) (D) R**: 3m / D: 1min/St [4015]
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
- 15) **Blitzrüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4016]
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse ('A' wird ignoriert, 'B' wird zu 'A' usw.).
- 17) **Feuerrüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4017]
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
- 19) **Eisrüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4018]
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
- 20) **Große Lichtrüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4019]
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
- 25) **Große Hitzerüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4020]
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
- 30) **Große Kälterüstung (D) R**: 3m / D: 1min/St [4021]
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
- 50) **Wahre Rüstung (D) R**: 3m / D: 24h [4022]
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand, ST7c)

- 1) **Vibrationen (500g) (F) R**: 30m / D: 1KR/St [4023]
Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 2) **Halten (500g) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4024]
Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
- 3) **Telekinese (500g) (F c) R**: 30m / D: 1min/St (C) [4025]
Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er 'Halten' auferlegt.
- 4) **Vibrationen (2,5 kg) R**: 30m / D: 1KR/Stufe [4026]
Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 5) **Halten (2,5 kg) R**: 30m / D: 1min/Stufe [4027]
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 6) **Telekinese (2,5kg) R**: 30m / D: 1min/Stufe [4028]

- Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 7) **Vibrationen (12,5 kg) R**: 30m / D: 1KR/Stufe [4029]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 8) **Halten (12,5 kg) R**: 30m / D: 1min/Stufe [4030]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 9) **Vibrationen (25 kg) (F) R**: 30m / D: 1KR/St [4031]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 10) **Zielen (F M c) R**: T / D: 1KR (C) [4032]
Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
- 11) **Telekinese (12,5 kg) R**: 30m / D: 1min/Stufe [4033]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 12) **Halten (25 kg) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4034]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 13) **Große Vibrationen (2,5kg) R**: 30m / D: 1KR/Stufe [4035]
Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
- 14) **Telekinese (25 kg) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4036]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 15) **Halten (50 kg) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4037]
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 16) **Schleudern I (F) R**: 3m / D: - [4038]
Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
- 17) **Telekinese (50 kg) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4039]
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 19) **Große Vibrationen (5 kg) (F) R**: 30m / D: 1KR/St [4040]
Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
- 20) **Großes Zielen R**: T / D: 1KR (C) [4041]
Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
- 25) **Halten (5 kg/St) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4042]
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 30) **Telekinese (5 kg/St) (F) R**: 30m / D: 1min/St [4043]
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 50) **Wahres Zielen R**: T / D: 1KR (C) [4044]
Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law, SUC49)

- 1) **Abschließen (F) R**: 3m/St / D: - [4045]
Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
- 2) **Alarm (F) R**: B / D: 10min/St [4046]
Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
- 3) **Markieren (F) R**: B / D: V [4047]
Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
- 4) **Kugel und Kette (F) R**: 3m/St / D: 1KR/St [4048]
Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
- 5) **Schloßkunde (I) R**: S / D: P [4049]
Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
- 6) **Halten (M) R**: 3m/St / D: 1min/St [4050]
Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
- 7) **Magische Schlüssel (F) R**: B / D: 1KR/St [4051]
Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
- 8) **Geistige Ketten (F) R**: B / D: 10min/St [4052]
Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit 'geistigen Ketten' an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
- 9) **Fesseln (F) R**: 3m/St / D: 1min/St [4053]
Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
- 10) **Portal zerschmettern (F) R**: 3m/St / D: P [4054]
Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
- 11) **Stein zerpulvern (F) R**: 3m/St / D: P [4055]
Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
- 12) **Ort besichtigen (U) R**: B / D: 1h/St [4056]
Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
- 13) **Stein reparieren (F) R**: B / D: P [4057]
Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
- 14) **Energiegefängnis (F) R**: 3m/St / D: 1h/St [4058]
Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf

mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.

- 15) **Gitter schwächen** (F) R: 3m/St / D: P [4059]
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
- 16) **Sinne blockieren** (F) R: 3m/St / D: 1min/St [4060]
Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
- 17) **Gitter verstärken** (F) R: 3m/St / D: P [4061]
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
- 18) **Täglich benötigtes** (F) R: 3m/St / D: 1 Tag [4062]
Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
- 19) **Schloß der Ewigkeit** (F) R: 3m/St / D: P [4063]
Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
- 20) **Desintegrieren** (F) R: 3m/St / D: P [4064]
Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
- 25) **Stasis** (F) R: B / D: 1 Tag/St [4065]
Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
- 30) **Machtlose Zauber** (F) R: B / D: 1h/St [4066]
Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
- 50) **Sphäre der Gefangenschaft** (F) R: 3m/St / D: 1min/St [4067]
Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions, S14)

- 1) **Bauchreden** (E c) R: 30m / D: C [4068]
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
- 2) **Geräusch/Licht Illusion** (E) R: 30m / D: 10min/St [4069]
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
- 3) **Geschmack/Geruch Illusion** (E) R: 30m / D: 10min/St [4070]
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
- 4) **Unbewegte Illusion II** (E) R: 30m / D: 1min/St [4071]
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
- 5) **Bewegte Illusion I** (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4072]
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
- 7) **Wartende Illusion II** (E) R: 30m / D: 1min/St [4073]
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
- 8) **Unbewegte Illusion III** (E) R: 30m / D: 1min/St [4074]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 9) **Bewegte Illusion II** (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4075]
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
- 10) **Wartende bewegte Illusion I** (E) R: 30m / D: 1min/St [4076]
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
- 11) **Wartende unbewegte Illusion II** (E) R: 30m / D: 1min/St [4077]
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
- 12) **Bewegte Illusion III** (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4078]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 13) **Unbewegte Illusion V** (E) R: 30m / D: 1min/St [4079]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 14) **Wartende unbewegte Illusion III** (E) R: 30m / D: 1min/St [4080]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 15) **Wartende bewegte Illusion II** (E) R: 30m / D: 1min/St [4081]
Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
- 17) **Bewegte Illusion IV** (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4082]
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 19) **Unbewegte Illusion VII** (E) R: 30m / D: 1min/St [4083]
Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 20) **Wartende unbewegte Illusion V** (E) R: 30m / D: 1min/St [4084]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 25) **Bewegte Illusion V** (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4085]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 30) **Unbewegte Illusion X** (E) R: 30m / D: 1min/St [4086]
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 50) **Bewegte Illusion X** (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4087]
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade, SUC50)

- 1) **Verzauberung** (F) R: B / D: P [4088]
Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.
- 2) **Waffenlicht** (F) R: B / D: 10 min/St [4089]
Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
- 3) **Persönliche Bindung** (F) R: B / D: P [4090]
Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.
- 4) **Werfen** (F *) R: B / D: 1 KR/St [4091]
Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
- 5) **Spalter** (F) R: ? / D: ? [4092]
Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
- 6) **Klingenzauber** (F) R: B / D: V [4093]
Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.
- 8) **Reparatur** (F) R: B / D: P [4094]
Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.
- 10) **Elementenangriffszauber** (F *) R: B / D: V [4095]
Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.
- 11) **Geschoß parieren** (F *) R: B / D: 1 KR/St [4096]
Magier kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfparade machen.
- 12) **Erweiterter Schlag** (F) R: B / D: 1 KR/ 2 St [4097]
Der Magier kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.
- 13) **Körperscheide** (F *) R: B / D: P [4098]
Der Magier absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe 'ziehen', so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Magiers aufgeschlagen.
- 14) **Spezifischer Treffer** (F *) R: B / D: V [4099]
Der Magier kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur 'blind' machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.
- 15) **Rückkehr** (F) R: B / D: V [4100]
Die Waffe kehrt in die Hand des Magiers zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Magier entfernt.
- 16) **Hammerschlag** (F) R: B / D: 1 Attacke [4101]
Der Magier kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).
- 17) **Zauberspalter** (F) R: B / D: V [4102]
Die nächste Attacke des Magiers gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, oder der Zauber wird gebrochen.
- 18) **Wirbelwind** (F) R: B / D: 1 KR [4103]
Der Magier geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.
- 19) **Waffenspalter** (F) R: B / D: 1min/St [4104]
Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.
- 20) **Geformter Treffer** (F) R: B / D: V [4105]
Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Magiers ausgewürfelt.
- 25) **Elementenparade** (F) R: B / D: 1 Parade [4106]
Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Magier wird sein Pool der Waffe abgezogen.
- 30) **Tanzende Waffe** (F) R: B / D: 1 KR/St [4107]
Die Waffe des Magiers wird für die Dauer des Zaubers 'tanzen'. Der Magier muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie 'tanzen' lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Magiers und nimmt 5 Punkte pro Stufe des

Magiers an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Magier kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Magiers kämpft die Waffe weiter.

50) Zauber parieren (F) R: B / D: 1 Parade [4108]

Der Pool des Magiers wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen

Runen (Rune Mastery, STZ)

1) Spruch speichern (S) R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird. [4109]

Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.

3) Rune I (F) R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird. [4110]

Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.

6) Rune II (F) R: T / D: s.o. [4111]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.

8) Rune III (F) R: T / D: s.o. [4112]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.

10) Rune V (F) R: T / D: s.o. [4113]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.

11) Zeichen der Benommenheit (F) R: T / D: bis es ausgelöst wird [4114] WW:-20

Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.

12) Rune VI (F) R: T / D: s.o. [4115]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.

13) Zeichen der Angst (F) R: T / D: s.o. [4116] WW:-20

Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.

14) Rune VII (F) R: T / D: s.o. [4117]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.

15) Zeichen des Schlafs (F) R: T / D: s.o. [4118] WW:-20

Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.

16) Rune VIII (F) R: T / D: s.o. [4119]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.

16) Geborgte Energie R: S / D: P [25879]

Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.

Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberegeneration nicht angerechnet.

17) Zeichen der Blindheit (F) R: T / D: s.o. [4120] WW:-20

Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.

18) Rune IX (F) R: T / D: s.o. [4121]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.

19) Zeichen der Lähmung (F) R: T / D: s.o. [4122] WW:-20

Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.

20) Rune X (F) R: T / D: s.o. [4123]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.

25) Große Suche nach Magie (I) R: ? / D: ? [4124]

Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.

30) Große Rune (F) R: T / D: s.o. [4125]

Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.

40) Schutzzeichen (F) R: B / D: P [25583]

Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:

- Berührung
- Öffnen
- Bewegen
- Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
- Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das

Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).

Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.

50) Großes Zeichen (F) R: T / D: s.o. [4126]

Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.

Spruchschutz (Spell Wall, STZ)

1) Schutz I (D) R: 3m / D: 1min/St [4127]

Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.

3) Schutz I (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4128]

Wie *Schutz I (D)*, aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.

5) Schutz II (D) R: 3m / D: 1min/St [4129]

Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 10.

6) Prosaische Magie Schild (D c) R: S / D: C [4130]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

7) Schutz II (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4131]

Wie *Schutz I (3m) (D)*, aber Bonus ist 10.

8) Grundmagie Schild (D c) R: S / D: C [4132]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

10) Mentalmagie Schild (D c) R: S / D: C [4133]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

11) Schutz III (D) R: 3m / D: 1min/St [4134]

Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 15.

12) Göttermagie Schild (D c) R: S / D: C [4135]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

13) Elementenmagie Schild (D c) R: S / D: C [4136]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

14) Spruch Schild II (D c) R: S / D: C [4137]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

15) Schutz IV (D) R: 3m / D: 1min/St [4138]

Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 20.

16) Alte Magie Schild (D c) R: S / D: C [4139]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

17) Prosaischer Magie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4140]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.

18) Wahrer Spruch Schild (D c) R: S / D: C [4141]

Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

19) Schutz V (D) R: 3m / D: 1min/St [4142]

Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 25.

20) Grundmagie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4143]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.

25) Mentalmagie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4144]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.

30) Göttermagie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4145]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.

- 35) **Alter Magie widerstehen (D c)** R: 30m / D: C [4146]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
- 50) **Wahres Widerstehen (D c)** R: 30m / D: C [4147]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
- 60) **Großes wahres Widerstehen (D)** R: 30m / D: 1 min/St [26173]
Wie *Wahres Widerstehen*, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzäuberung des Körpers (Physical Enhancement, ST5)

- 1) **Schätzen (I *)** R: 30cm / D: - [4148]
Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
- 2) **Horchen (U)** R: 3m / D: 10min/St [4149]
Ziel bekommt das Talent Horchen.
- 3) **Balance (U *)** R: 3m / D: V [4150]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
- 4) **Nachtsicht (U)** R: 3m / D: 10min/St [4151]
Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
- 5) **Seitensicht (U)** R: 3m / D: 10min/St [4152]
Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300°.
- 6) **Lautstärke (U)** R: 3m / D: 10min/St [4153]
Ziel kann 3x so laut reden.
- 7) **Wassersicht (U)** R: 3m / D: 10min/St [4154]
Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
- 8) **Wasserlunge (U)** R: 3m / D: 10min/St [4155]
Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
- 10) **Gaslunge (U)** R: 3m / D: 10min/St [4156]
Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
- 11) **Gift widerstehen (S *)** R: T / D: 1h/St [4157]
Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
- 12) **Sehen in Dunkelheit (U)** R: 3m / D: 10min/St [4158]
Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
- 15) **Wechselnde Lunge (U)** R: 3m / D: 10min/St [4159]
Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
- 16) **Große Balance (U)** R: 3m / D: V [4160]
Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
- 18) **Große Nachtsicht (U)** R: 3m / D: V [4161]
Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
- 19) **Große Wassersicht (U)** R: 3m / D: V [4162]
Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
- 20) **Sicht (U *)** R: 3m / D: 10min/St [4163]
Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
- 25) **Große Wasserlunge (U)** R: 3m / D: 10min/St [4164]
Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
- 30) **Große Gaslunge (U)** R: 3m / D: 10min/St [4165]
Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
- 50) **Große Sicht (U)** R: 3m / D: 10min/St [4166]
Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions, ST2)

- 2) **Anwesenheit (P *)** R: 3m / D: 1KR/St [4167]
Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
- 3) **Hören (3m)** (U c) R: 3m / D: 1KR/St (C) [4168]
Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein).
- 5) **Langes Ohr (30m)** (U c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4169]
Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
- 6) **Sehen (3m)** (U c) R: 3m / D: 1KR/St (C) [4170]
Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
- 7) **Langes Auge (30m)** (U c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4171]
Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
- 8) **Hören (30m)** (U c) R: 30m / D: 1KR/St (C) [4172]
/ Wie oben mit Reichweite 30m.
- 10) **Telepathie (I M c)** R: 3m / D: 1KR/St (C) [4173]
Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
- 11) **Sehen (30m)** (U c) R: 30m / D: 1KR/St (C) [4174]
Wie Sehen mit Reichweite 30m.
- 12) **Langes Ohr (100m)** (U c) R: 100m / D: 1min/St (C) [4175]
Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
- 14) **Hören (150m)** (U c) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4176]
Wie Hören mit Reichweite 150.
- 15) **Langes Auge (100m)** (U c) R: 100m / D: 1KR/St (C) [4177]
Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
- 18) **Sehen (150m)** (U c) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4178]
Wie Sehen mit Reichweite 150m.
- 20) **Hören (1500m/St)** (U c) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4179]
Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
- 25) **Sehen (1500m/St)** (U c) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4180]
Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
- 30) **Wahres Hören (U c)** R: - / D: 1KR/St (C) [4181]
Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den

- Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
- 50) **Wahres Sehen (U c)** R: - / D: 1KR/St (C) [4182]
Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways, ST4)

- 1) **Grundmagie entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4183]
Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
- 1) **Prosaische Magie entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4184]
Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
- 2) **Mentalmagie entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4185]
Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
- 3) **Göttermagie entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4186]
Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
- 4) **Alte Magie entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4187]
Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
- 5) **Unsichtbares entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4188]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
- 6) **Fallen entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4189]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
- 7) **Böses entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4190]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
- 8) **Lokalisieren (30m) (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4191]
Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
- 10) **Magie einschätzen (30m) (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4192]
Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
- 11) **Tod entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4193]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
- 12) **Lokalisieren (100m) (P c)** R: 100m / D: 1min/St (C) [4194]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 15) **Zauber entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4195]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
- 16) **Lokalisieren (150m) (P c)** R: 150m / D: 1min/St (C) [4196]
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 18) **Magie einschätzen (100m) (P c)** R: 100m / D: 1min/St (C) [4197]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 20) **Lokalisieren (1500m) (P c)** R: 1500m / D: 1min/St (C) [4198]
Wie oben mit Reichweite 1500m.
- 25) **Entdeckung entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4199]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
- 30) **Wahres Entdecken (P c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4200]
Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
- 50) **Wahres Lokalisieren (P c)** R: 1500m/St / D: 1min/St (C) [4201]
Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways, ST6)

- 2) **Text analysieren I (I c)** R: S / D: 1min/St (C) [4202]
Der Magier kann einen Text in einer unbekanntenen Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
- 3) **Stein analysieren (I)** R: 3m / D: - [4203]
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
- 4) **Metall analysieren (I)** R: 3m / D: - [4204]
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
- 5) **Gas analysieren (I)** R: 3m / D: - [4205]
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
- 7) **Text analysieren II (I c)** R: S / D: 1min/St (C) [4206]
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
- 8) **Flüssigkeiten analysieren (I)** R: 3m / D: - [4207]
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
- 10) **Erforschen (I)** R: T / D: - [4208]
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
- 11) **Spruch analysieren (I)** R: 30m / D: - [4209]
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
- 14) **Tod analysieren (I)** R: T / D: - [4210]
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
- 15) **Text analysieren III (I c)** R: S / D: 1min/St (C) [4211]
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
- 16) **Magie analysieren (I)** R: 30m / D: - [4212]

Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.

- 17) **Überwachung (U) R:** S / D: 10min/St [4213]
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist, oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
- 18) **Erforschung des Todes (I) R:** T / D: - [4214]
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
- 20) **Analyse (I) R:** 3m / D: - [4215]
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
- 25) **Große Analyse (I) R:** 3m / D: 1KR/St [4216]
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
- 30) **Wahres Magie analysieren (I) R:** 30m / D: - [4217]
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
- 50) **Wahre Überwachung (U) R:** S / D: 10min/St [4218]
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m durch Festes oder bei Beobachtung.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways, ST5)

- 1) **Verschließen (F) R:** 30m / D: - [4219]
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
- 2) **Magisch verschließen (F) R:** T / D: 1min/St [4220]
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
- 3) **Wissen über Schlösser (I) R:** T / D: - [4221]
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
- 4) **Öffnen I (F) R:** T / D: - [4222]
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
- 5) **Wissen über Fallen (I) R:** T / D: - [4223]
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
- 6) **Entschärfen I (F) R:** T / D: - [4224]
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
- 7) **Blockieren (F) R:** 15m / D: P [4225]
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
- 8) **Schwächen (F) R:** 15m / D: P [4226]
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
- 10) **Öffnen II (F) R:** T / D: - [4227]
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
- 11) **Tür zu Staub I (F) R:** 3m / D: P [4228]
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
- 12) **Entschärfen II (F) R:** T / D: - [4229]
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
- 14) **Wahres Verschließen (F) R:** T / D: 1h/St [4230]
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
- 15) **Tür zu Staub II (F) R:** 3m / D: P [4231]
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
- 17) **Tür zu Staub III (F) R:** 3m / D: P [4232]
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
- 19) **Wahres Tür zu Staub (F) R:** 3m / D: P [4233]
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
- 20) **Neues Tor (F) R:** T / D: P [4234]
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
- 22) **Gefängnis öffnen (F) R:** 1,5m/St / D: P [25929]
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
- 25) **Schlösser meistern (F) R:** T / D: - [4235]
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
- 30) **Fallen meistern (F) R:** T / D: - [4236]
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
- 50) **Torschlüssel (F) R:** V / D: 1KR/St [4237]
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.

Wohltaten (Pleasures, RC4067)

- 1) **Unterhalten (MF) R:** 3m / D: 1 KR/St [5755]
Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
- 2) **Entspannen (M) R:** 3m / D: 1min/St [5756]
Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
- 3) **Lachen (M) R:** 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf [5757]
Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
- 4) **Wohltat I (M) R:** B / D: 1min/St [5758]
Spricht das 'Wonnezentrum' des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
- 5) **Tanzen (M) R:** 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf [5759]
Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
- 6) **Tagtraum (M) R:** B / D: 1min/St [5760]
Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
- 7) **Magische Ziele (F) R:** 500m / D: 1min/St [5761]
Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem 'PLOPP'.
- 8) **Tasad (F) R:** 15m / D: 1h/St (V) [5762]
Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
- 9) **Künftiges Reich (F) R:** 3m / D: 1h/St (V) [5763]
Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
- 10) **Wohltat II (M) R:** B / D: 1min/St [5764]
Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfaktor ist 4.
- 11) **Große Wohltat I (F) R:** 8m / D: 1min/St [5765]
Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 12) **Waffengegner (FM) R:** 3m / D: 10min/St [5766]
Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
- 13) **Großes Tasad (F) R:** 30m / D: 1h/St (V) [5767]
Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
- 14) **Großer Tagtraum (M) R:** 8m / D: 10min/St [5768]
Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
- 15) **Wahre Unterhaltung (MF) R:** 1 / D: 1Kr/St [5769]
Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
- 16) **Wohltat erinnern (M) R:** B / D: V [5770]
Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
- 17) **Wohltat III (M) R:** B / D: 1min/St [5771]
Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfaktor ist 6.
- 18) **Großes Lachen (M) R:** 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf [5772]
Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 19) **Großer Tanz (M) R:** 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf [5773]
Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 20) **Große Wohltat II (M) R:** 8m / D: 1min/ST [5774]
Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 25) **Wohltat IV (M) R:** B / D: 1min/St [5775]
Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfaktor ist 8.
- 30) **Große Wohltat III (M) R:** 8m / D: 1min/ST [5776]
Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 50) **Wahre Wohltat (M) R:** B / D: 10min/St [5777]
Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.