

Erzmagier (Archmage, RC143)

Grundlisten

Alte Heilung (Arcane Healing, SUC90)

- 1) **Rasse speichern (S)** R: B / D: - [3212]
Magier speichert Unterschiede bei der Heilung verschiedener Rassen und Geschlechter für andere Sprüche dieser Liste.
- 2) **Verletzung einordnen (I)** R: B / D: - [3213]
Magier kann die Art und Schwere einer Verletzung bestimmen.
- 3) **Wissen über Verletzungen (I)** R: B / D: - [3214]
Magier erhält komplettes Wissen über die Verletzung, inklusive Werkzeuge und Methoden zur Heilung.
- 4) **Bewahrung (H)** R: B / D: 1h/St [3215]
Magier bewahrt einen *toten* Körper oder eine Gliedmaße vor weiterem Schaden durch bestehende Wunden oder Fäulnis etc. Dieser Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers. Ziel fällt für die Dauer in ein Koma.
- 5) **Kosmetische Heilung (F)** R: B / D: P [3216]
Entfernt Leberflecken, Tätowierungen, Narben, usw.. Dieser Zauber ist sehr nützlich bei Verletzungen, die das Aussehen verringert haben.
- 6) **Lebenserhaltung (H)** R: 3m / D: 1h/St [3217]
Magier hindert die Seele am Verlassen eines *toten* Körpers, falls er diesen Spruch binnen 2 Minuten nach dem Eintritt des Todes spricht. So können die Wunden normal geheilt werden, andernfalls ist Wiederbelebung nötig.
- 7) **Blutgefäß heilen (H)** R: B / D: P [3218]
Magier heilt ein Blutgefäß.
- 8) **Blutung stoppen (H)** R: B / D: P [3219]
Magier stoppt Blutungen bis Stufe SP
- 9) **Ersatz (H)** R: B / D: 10min/St [3220]
Erschafft ein Ersatzorgan, das für ein beschädigtes Organ einspringt (außer Gehirn). Bsp.: Calidor der Krieger bekommt einen Pfeilschuß ins Herz. Der Heiler der Gruppe spricht sofort einen Ersatz, der für die Dauer des Spruchs für das normale Herz funktioniert, oder bis Calidor an anderen Wunden stirbt oder einen weiteren Herztreffer erleidet (Dann wäre der Spruch negiert und müßte nochmals gesprochen werden).
- 10) **Hautschaden heilen (H)** R: B / D: P [3221]
Heilt ein Gebiet mit schweren Frostbeulen oder Verbrennungen 3. Grades oder Gewebeblutungen bis Stufe SP/KR.
- 11) **Joining (H)** R: B / D: P [3222]
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße mithilfe weiterer Sprüche dieser Liste wieder ansetzen. Dazu müssen alle Sprüche zusätzlich gesprochen werden, die noch benötigt werden. Also müßten bei einer Beschädigung von 2 Knochen, 4 Gebieten mit Nervenschäden, 5 Muskelschäden und 1 Knorpelschaden die entsprechenden 12 Zauber noch gesprochen werden.
- 12) **Wiederbelebung (H)** R: 3m / D: P [3223]
Magier erweckt ein Wesen von den Toten. Das Wesen darf max. 1 Jahr tot sein und die Seele muß noch existieren. Ziel muß einen Wurf gegen seine Lebensenergie + 10x(Tage tot). Ist der modifizierte Wurf unter der Lebensenergie, so lebt das Wesen wieder (wenn aller Schaden geheilt wurde). Ziel ist für 100 x (Tage tot) Tage außer Gefecht (-100 auf alle Aktionen).
- 13) **Krankheit heilen (H)** R: 3m / D: P [5657]
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
- 14) **Muskeln / Sehnen heilen (H)** R: B / D: P [3225]
Magier heilt einen Muskel / eine Sehne im Ziel. Magier muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.
- 15) **Alte Selbsterhaltung (H S *)** R: S / D: V [3226]
Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Magier in eine suspendierte Animation, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde. Er kann sich selbst heilen. Falls er nicht genügend EP hat, regenerieren sich diese alle 8 h wieder, bis die Heilung eingetreten ist.
- 16) **Vergiftung heilen (H)** R: 3m / D: P [3227]
Magier heilt eine Vergiftung.
- 17) **Knochen / Knorpel heilen (H)** R: B / D: P [3228]
Magier heilt einen Knochen / Knorpel im Ziel. Magier muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.
- 18) **Nerven heilen (H)** R: B / D: P [3229]
Magier heilt einen geschädigten Nerv im Ziel. Magier muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.
- 19) **Geisteskrankheit heilen (H)** R: B / D: P [3230]
Magier heilt eine Geisteskrankheit. Heilung wirkt sofort.
- 20) **Benommenheit heilen (H *)** R: 3m / D: - [3231]
Magier heilt 1 KR Benommenheit pro Stufe.
- 25) **Schaden heilen (H *)** R: B / D: P [3232]
Ziel ist geheilt von allen Schadenspunkten.
- 30) **Organ regenerieren (H)** R: B / D: P [3233]
Magier regeneriert ein Organ (außer Gehirn). Organ kann extern oder intern liegen. Erholungszeit 1-10 Tage.
- 50) **Regenerieren (H)** R: B / D: P [3234]
Magier kann jeden Schaden (auch Gehirn) in 10-100 Tagen (je nach Schwere) heilen. Magier bleibt in Stasis, solange das Ziel sich erholt.

Arkane Tor (Arcane gate, SUC95)

- 18) **Gedankensprung (F)** R: unbegrenzt / D: - [25995]
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so

kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.

Aura Magie (Aura Magic, RC071)

- 1) **Aura sichtbar machen I (I)** R: S / D: 1min/St [3235]
Der Magier kann die Aura einer Person oder eines mag. Gegenstands sichtbar machen. Er erfährt aber nur die Quelle der Macht.
- 2) **Aura I (D)** R: S / D: 1KR/St [3236]
Läßt die Aura des Magiers für normale Sicht sichtbar werden. Diese Machtdarstellung bewirkt einen Abzug von -5 auf alle Angriffe gegen den Magier.
- 3) **Aura sichtbar machen II (I)** R: S / D: 1min/St [3237]
Wie Aura sichtbar machen I, aber der Magier erfährt nur gute oder böse Tendenzen, keine Quelle der Macht.
- 4) **Aura verändern I (P)** R: S / D: 1min/St [3238]
Der Magier kann seine Aura verändern, so daß sie einer anderen Quelle der Macht zu entspringen scheint. (Gute oder Böse Tendenzen oder relative Macht können nicht verändert werden).
- 5) **Aura sichtbar machen III (I)** R: S / D: 1min/St [3239]
Wie Aura sichtbar machen I, aber der Magier erfährt die ungefähren Energiepunkte (±10%), die das Ziel noch hat, aber weder gute oder böse Tendenzen, noch die Quelle der Macht.
- 6) **Aura II (D)** R: S / D: 1KR/St [3240]
Wie Aura I, aber der Abzug ist -10.
- 7) **Aurafeuer I (F E)** R: S / D: 1KR/St (C) [3241]
Die Aura des Magiers gibt spürbar Hitze ab. Allen innerhalb 1,5m Umkreis, denen ein WWW mißlingt, bekommen einen krit. Treffer `A` durch Hitze. Für je 7 Energiepunkte, die der Magier mehr ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (7=A, 14=B, 21=C usw.).
- 8) **Aura erweitern I (F)** R: S / D: 1KR/St [3242]
Der Magier kann den Radius seiner Aura erweitern, und so den Effekt eines Aura verändern- oder eines Aura-Spruches auf alle in 1,5 m Umkreis zu erweitern.
- 9) **Wahres Aura sichtbar machen (I)** R: S / D: 1min/St [3243]
Wie Aura sichtbar machen I, aber der Magier kann die drei niedrigeren Aura sichtbar machen-Zauber kombinieren.
- 10) **Aura III (D)** R: S / D: 1KR/St [3244]
Wie Aura I, aber der Abzug ist -15.
- 11) **Aura speichern I (U)** R: S / D: V [3245]
Der Magier kann irgendeinen Defensiv- oder Informationszauber bis zur 10. Stufe in die Aura setzen, der aktiv bleibt, bis er vom Magier gelöscht wurde oder der Zauber gebrochen wird. Der Magier kann nur einen solchen Zauber auf einmal aktiv haben.
- 12) **Aurafeuer II (F E)** R: S / D: 1KR/St (C) [3246]
Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 3 m und für je 12 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.
- 13) **Aura erweitern II (F)** R: S / D: 1KR/St [3247]
Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 3 m im Umkreis erweitern.
- 14) **Aura IV (D)** R: S / D: 1KR/St [3248]
Wie Aura I, aber der Abzug ist -20.
- 15) **Aura verändern II (P)** R: S / D: 1min/St [3249]
Wie Aura verändern I, aber der Magier kann zusätzlich noch seine moralische Einstellung (Gut / Böse) verändern, nicht jedoch seine Quelle und seine ungefähre Macht.
- 16) **Aura erweitern III (F)** R: S / D: 1KR/St [3250]
Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 4,5 m im Umkreis erweitern.
- 17) **Aurafeuer III (F E)** R: S / D: 1KR/St (C) [3251]
Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 4.5m und für je 17 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.
- 18) **Aura V (D)** R: S / D: 1KR/St [3252]
Wie Aura I, aber der Abzug ist -25.
- 19) **Aura erweitern IV (F)** R: S / D: 1KR/St [3253]
Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 6m im Umkreis erweitern.
- 20) **Aura speichern II (U)** R: S / D: V [3254]
Wie Aura speichern I, aber mit Zaubern bis zur 20. Stufe sein.
- 25) **Aurafeuer IV (F E)** R: S / D: 1KR/St (C) [3255]
Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 6 m und für je 25 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.
- 30) **Wahres Aura verändern (P)** R: S / D: 1min/St [3256]
Wie Aura verändern I, aber der Magier kann alle Aspekte seiner Aura verändern.
- 35) **Alkar (D)** R: S / D: 1KR/St [3257]
Wie Aura I, aber die Attacken werden um -1 pro Stufe des Magiers verringert und alle, die den Magier direkt ansehen müssen einen Widerstandswurf machen, oder sind für 1 KR pro 5 Fehlwurf geblendet.
- 40) **Wahres Aura erweitern (F)** R: S / D: 1KR/St [3258]
Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 0,3 m pro Stufe im Umkreis erweitern.
- 45) **Wahres Aura speichern (U)** R: S / D: V [3259]
Wie Aura speichern I, aber es kann entweder ein Zauber einer beliebigen Stufe oder zwei Zauber bis Stufe 20 oder vier Zauber bis Stufe 10 sein.
- 50) **Wahres Aurafeuer (F E)** R: S / D: 1KR/St (C) [3260]
Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 0,3 m pro Stufe und für je 50 Energiepunkte kann die Schwere des Treffers erhöht werden.

Befestigungen meistern (Fortification Mastery, SUC94)

- 1) Warnung (U) R: V / D: V [3261]**

Magier wird informiert (geweckt), wenn bestimmte Bedingungen in einem Gebiet von 3m3 pro Stufe erfüllt werden. Zauber bleibt erhalten, bis er ausgelöst wurde, oder der Magier das Gebiet verläßt.
- 2) Status (I *) R: S / D: - [3262]**

Magier stellt den Status einer (belagerten) Festung fest. Z.B.: Die äußeren Mauern sind beschädigt, die inneren jedoch noch stabil usw.
- 3) Anfeuchten (F) R: 3m/St / D: 10min/St [3263]**

Erhält die Kondensation an Oberflächen in einem Gebiet von 10 m2 pro Stufe für die Dauer dieses Spruchs. Effekt: alle Gegenstände im Radius haben +1 / Stufe auf WW gegen Feuer. Funktioniert nicht bei Personen.
- 4) Grabungen entdecken (I) R: S / D: - [3264]**

Magier entdeckt jede aktive Grabungsarbeit in 1,5 m /Stufe Umkreis.
- 5) Magische Fensterläden (F) R: 3m/St / D: 10min/St [3265]**

Erschafft einen magischen Schutz vor Öffnungen, der 1 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Spruch schützt Stufe Öffnungen mit einer Größe von maximal 0,1 m2 pro Stufe.
- 6) Bogenschützenwall (F) R: 3m/St / D: 1min/St [3266]**

Erschafft einen Wall aus magischer Energie (bis 1m2 pro Stufe), der 2 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Geeignet für Bogenschützen, die hindurchschießen können, aber selbst nicht so hart getroffen werden.
- 7) Erdwall (F) R: 3m/St / D: 1min/St [3267]**

Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Erde. Magier kann den Wall beliebig formen.
- 8) Erde zu Stein (F) R: 3m/St / D: P [3268]**

Verwandelt 0,3 m3 fest gepackte Erde pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.
- 9) Steinwall (F) R: 3m/St / D: 1min/St [3269]**

Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Stein. Magier kann den Wall beliebig formen.
- 10) Schwäche entdecken (I) R: S / D: - [3270]**

Magier entdeckt eine Schwachstelle in einer Befestigung oder einem Gebäude. Die Schwäche muß auf normalen Weg zu entdecken sein, andere Informationen sind dem Magier nicht zugänglich.
- 11) Holz zu Stein (F) R: 3m/St / D: P [3271]**

Verwandelt 0,3 m3 Holz pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.
- 12) Steine brechen (F) R: B / D: P [3272]**

Magier kann bis zu 1m3 pro Stufe Stein aus dem umgebenden Fels herauschneiden. Der Stein kann beliebig groß sein, aber der Zauber vermittelt keine Formgebung oder Transportmöglichkeiten.
- 13) Feuer widerstehen (F) R: 3m/St / D: 1min/St [3273]**

Läßt ein Gebiet von 10 m² pro Stufe richtig naß (*Tropfnaß*) werden. +5 / Stufe auf WW gegen Feuer.
- 14) Erde bewegen (F) R: S / D: 10min/St [3274]**

Magier kann große Mengen loser Erde (bis 3 m3 pro Stufe) einfach mental kontrolliert bis in Entfernungen von 3 m pro Stufe bewegen.
- 15) Kollabieren (F) R: 3m/St / D: - [3275]**

Magier kann die Wände eines Tunnels / Korridors belasten, so daß sie zusammenbrechen. 5% Chance / Stufe für Tunnel, 3% / Stufe für Koridore. Das zusammengestürzte Gebiet beträgt bis zu 0,3 m /Stufe, vom Wirkungsort des Zaubers nach außen gehend. Materialien, die härter als Stein sind, haben einen WW.
- 16) Verstärken (F) R: 3m/St / D: 10min/St [3276]**

Zauber verstärkt die Wände eines Korridors / Tunnels, so daß er stabiler wird, und nicht so leicht kollabiert. Dieser Spruch ist ein Gegenzauber zu Kollabieren.
- 17) Erde desintegrieren (F) R: 3m/St / D: P [3277]**

Verwandelt 0,3 m3 Erde pro Stufe in Staub.
- 18) Dom (F) R: 3m/St / D: 1min/St [3278]**

Erschafft einen Dom aus magischer Energie mit max. 3m Radius pro Stufe, der von allen Angriffen 20 SP / Stufe abzieht.
- 19) Ramme (F) R: 3m/St / D: 1KR/St [3279]**

Erschafft eine Ramme aus magischer Energie, die mit +1 / Stufe attackiert (Fall/Crush Table ???)
- 20) Stein verschmelzen (F) R: B / D: P [3280]**

Verbindet zwei Steine, als wären sie ein einziger. Das verschmolzene Gebiet ist so stark wie der Durchschnitt der beiden Ausgangsstücke.
- 25) Dämpfen (F) R: 3m/St / D: 1min/St [3281]**

Magier verändert die Flexibilität von 0,6 m3 Stein, so daß Aufprall-Treffer nur halben Schaden verursachen. Die Stärke des Walls bleibt gleich.
- 30) Maschine automatisieren (F) R: B / D: 1KR/St [3282]**

Magier verzaubert eine Belagerungsmaschine, so daß sie ohne Bedienung weiter attackiert. Die benötigten Bolzen, Steine o.ä. müssen in der Nähe sein. Maschine greift weiterhin immer denselben Punkt an wie vorher.
- 40) Teleport unterbrechen (F) R: S / D: 1min/St [3283]**

Dieser Zauber verhindert jeglichen Transportvorgang, bei dem sich etwas auflöst und rematerialisiert (Teleport, Tür, usw.). Das Muster des Transportvorgangs wird verzerrt (Patzer mit dreifachem Aufschlag, egal was herauskommt, Transport ist fehlgeschlagen).
- 50) Bastion (F) R: B / D: 10min/St [3284]**

Erschafft einen magischen Schild, der 50 SP / Stufe absorbiert. Schild kann 3m/Stufe Radius haben. Dies schützt die gesamte Struktur, bis der Schild zerstört wird, der Zauber gelöscht wird, oder die Dauer beendet ist.

Beschwörungen (Conjurations, RC073)

- 1) Befehl I (F M) R: 30m / D: 1min/Stufe [3285] WW:-20**

Der Magier kann ein Wesen, das mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde kontrollieren. Wenn der Zauber fehlerhaft, kann das Wesen das Schutzdiagramm verlassen und den Magier angreifen. Das Wesen wird Befehle des Magiers so gut es kann ausführen, es bekommt jedoch einen extra Widerstandswurf +25, wenn der Befehl auf seinen Tod hinausläuft oder es verletzt werden könnte. Dämonen und ähnliche Kreaturen können mit dem Magier handeln, wenn die Aufgabe ihre Fähigkeiten übersteigt (um andere Dämonen oder Kräfte hinzuzuziehen o.ä.) oder statt dessen dem Magier über die Dauer des Befehl-Spruches zu dienen.
- 2) Bannen I (F M) R: 30m / D: 1min/St [3286]**

Der Magier kann eine Wesenheit, die mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde, für 1 Jahr / 10 Fehlwurf in seine Heimatexistenzebene verbannen. Wenn das Wesen von dem Magier beschworen wurde und sich noch innerhalb des Schutzdiagramms befindet, hat es einen Malus von -50 auf den Widerstandswurf.
- 3) Beschwören I (F M) R: 30m / D: 1min/St [3287]**

Der Magier kann eine Wesenheit einer anderen Existenzebene beschwören, die innerhalb der nächsten 3 KR auftaucht. Das so herbeigerufene Wesen wird wie folgt ausgewürfelt: 01-09: Stufe I Dämon (C&T), 10-18 kleiner Frzzzm (C&T II), 19-27 Daedhel (C&T), 28-36 Hothrog (C&T), 37-45 Grumoz (C&T II), 46-54 Jann (C&T), 55-63 Tlaque (C&T II), 64-72 Corvox (C&T II), 73-81 Culrang (C&T), 82-90 Daerauk (C&T), 91-100 Benutze Beschwören II Tabelle.
- 4) Befehl II (F M) R: 30m / D: 1min/St [3288] WW:-20**

Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.
- 5) Bannen II (F M) R: 30m / D: 1min/St [3289]**

Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.
- 6) Beschwören II (F M) R: 30m / D: 1min/St [3290]**

Wie Beschwören I, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe II Dämon (C&T), 10-18 Lithaba (C&T II), 19-27 Säuredämon (C&T II), 28-36 Rauchdämon (C&T II), 37-45 großer Frzzzm (C&T II), 46-54 Clubber (RMCI), 55-63 Dictic (C&T II), 64-72 Nachtschwinge (C&T II), 73-81 Jinn (C&T), 82-90 Gogonaur (C&T), 91-100 Benutze Beschwören III Tabelle.
- 7) Befehl III (F M) R: 30m / D: 1min/St [3291] WW:-20**

Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören III herbeigerufen wurden.
- 8) Bannen III (F M) R: 30m / D: 1min/St [3292]**

Wie Bannen I, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören III herbei-gerufen wurden.
- 9) Beschwören III (F M) R: 30m / D: 1min/St [3293]**

Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Rashtar (C&T II), 10-18 Dornendämon (C&T II), 19-27 Absorber (C&T II), 28-36 Flammenbiest (C&T II), 37-45 Mrem (C&T II), 46-54 Hothedhel (C&T), 55-63 Eisdämon (C&T II), 64-72 Blacar (C&T II), 73-81 Schreckensschwinge (C&T II), 82-90 Traag (C&T), 91-100 Benutze Beschwören IV Tabelle.
- 10) Befehl IV (F M) R: 30m / D: 1min/St [3294] WW:-20**

Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.
- 11) Bannen IV (F M) R: 30m / D: 1min/St [3295]**

Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.
- 12) Beschwören IV (F M) R: 30m / D: 1min/St [3296]**

Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe III Dämon (C&T), 10-18 Acarva (C&T II), 19-27 Plagendämon (C&T II), 28-36 Oran (C&T II), 37-45 Riesenfrzzzm (C&T II), 46-54 Discord (C&T II), 55-63 Vulturim (C&T II), 64-72 Dämonisches Protoplasma (C&T II), 73-81 Speerdämon (RMCI), 82-90 Hoard (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören V Tabelle.
- 13) Befehl V (F M) R: 30m / D: 1min/St [3297] WW:-20**

Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.
- 14) Bannen V (F M) R: 30m / D: 1min/St [3298]**

Wie oben, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.
- 15) Beschwören V (F M) R: 30m / D: 1min/St [3299]**

Wie oben, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe IV Dämon (C&T), 10-18 schwaches Element (C&T), 19-27 Shaitan (C&T), 28-36 Narauk (C&T), 37-45 Nycorak (C&T), 46-54 Juwelwesen (C&T II), 55-63 Schattendämon (RMCI), 64-72 Huntaar (C&T II), 73-81 Wächter (RMCI), 82-90 Götterchampion: Centaur (C&T II), 91-100 Benutze Beschw. VI Tabelle.
- 16) Befehl VI (F M) R: 30m / D: 1min/St [3300] WW:-20**

Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.
- 17) Bannen VI (F M) R: 30m / D: 1min/St [3301]**

Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.
- 18) Beschwören VI (F M) R: 30m / D: 1min/St [3302]**

Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe V Dämon (C&T), 10-18 Wächterelement (C&T), 19-27 Crystyl (C&T II), 28-36 Xaastyl (C&T II), 37-45 Ifrit (C&T), 46-54 Nobler Gogonaur (C&T), 55-63 Celebdel (C&T), 64-72 Marid (C&T), 73-81 Schwertdämon (RMCI), 82-90 Götterchampion: Geflügelter (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören VII Tabelle.
- 19) Befehl VII (F M) R: 30m / D: 1min/St [3303] WW:-20**

Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.

- 20) Bannen VII (F M) R:** 30m / D: 1min/St [3304]
Wie Bannen I, betrifft aber Wesenheiten, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.
- 25) Beschwören VII (F M) R:** 30m / D: 1min/St [3305]
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe VI Dämon (C&T), 10-18 Stufe VII Dämon (C&T), 19-27 starkes Element (C&T), 28-36 Eraditor (C&T II), 37-45 Sturm dämon (C&T II), 46-54 Rhodintor (C&T II), 55-63 Thonis (C&T II), 64-72 Elementen Savant (C&T II), 73-81 Dämonengeißel (C&T II), 82-90 Götterchampion: Nobler (C&T II), 91-100 Benutze Wahres Beschwören Tabelle.
- 30) Wahrer Befehl (F M) R:** 30m / D: 1min/St [3306] **WW:-20**
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.
- 40) Wahres Bannen (F M) R:** 30m / D: 1min/St [3307]
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.
- 50) Wahres Beschwören (F M) R:** 30m / D: 1min/St [3308]
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Dämon jenseits des Faßbaren (C&T), 10-18 Terrorite (C&T II), 19-27 Raukamar (C&T), 28-36 Moloch (C&T), 37-45 Dämonenente (C&T II), 46-54 Dämonenente x2 (C&T II), 55-63 Yrygav (C&T II), 64-72 Maleksari (C&T II), 73-81 Götterchampion: Hoher (C&T II), 82-90 Dämon jenseits des Faßbaren x2 (C&T), 91-100 Nach Wahl des Meisters oder Besonderes.

Elektrizität (Mana Currents, RCO8i)

- 1) Lichtbogen (FE) R:** S / D: 10min/St [3309]
Erschafft einen wie eine Fackel leuchtenden Elektrizitätsball in der Hand des Magiers. Hand muß leer sein. Bei einem krit. Treffer durch Waffenlosen Kampf erhält der Getroffene zu 50% einen krit. Treffer "A" Elektrizität.
- 3) Schweißen (F) R:** S / D: C [3310]
Der Magier kann Metalle schweißen, indem er mit seinem Finger die Naht nachzieht, an der sich die Metalle berühren.
- 5) Elektrizitätswall (E) R:** 30m / D: 1KR/ST [3311]
Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Elektrizität. Jeder, der den Lichtbogen berührt, erhält einen krit. Treffer durch Elektrizität 'A'.
- 6) Geladene Rüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [3312]
Das Ziel bekommt einen Bonus von +20 auf WW gegen Elektrizität und -20 auf Elementenangriffe mit Elektrizität. Die Rüstung schützt nicht gegen Lichtangriffe!
- 8) Blitzklinge (E) R:** 30m / D: 1KR/St [3313]
Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Lichtbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden. Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Lichtbolzen.
- 10) Blitzball (12m) (E) R:** 30m / D: - [3314]
Ein 30cm großer Ball aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Die Explosion wirkt auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein. Benutze Blitzball-angriffstabelle für das Trefferergebnis.
- 11) Größere Blitzklinge (E) R:** 30m / D: 1KR/St [3315]
Wie Blitzklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die doppelten Schaden verursacht und beide Hände leer benötigt und einen / Bonus von +35 auf den Pool hat.
- 12) Elektrizitätskreis (E) R:** 30m / D: 1KR/St [3316]
Wie Elektrizitätswall, aber es entsteht ein Kreis mit 3m Radius. Für je 12 weitere Energiepunkte kann der Magier die Schwere des krit. Treffers um einen erhöhen (12=A, 24=B, 36=C ...)
- 13) Verschmelzen (F) R:** 30m / D: 2KR [3317]
Magier verschmilzt jede Metallrüstung, der ein Widerstandswurf mißlingt. Das Ziel bekommt in der ersten KR einen kritischen Treffer 'B' durch Hitze, in der zweiten einen kritischen Treffer 'A' durch Hitze. BEMERKUNG: Das Ziel wird sich vermutlich nicht mehr fortbewegen können, bis die Rüstung abgelegt ist.
- 14) Elektrische Rüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [3318]
Schützt das Ziel gegen alle Angriffe mit Elektrizität durch einen Bonus von +20. Dieser Spruch schützt nicht gegen Angriffe mit Licht.
- 15) Blitzball (24m) (E) R:** 30m / D: - [3319]
Wie oben, aber mit einem Durchmesser von 24m.
- 16) Kettenblitz (F E) R:** 30m / D: - [3320]
Der Magier erschafft einen Elektrizitätsbolzen, der von Ziel zu Ziel springt und dabei bis zu (Stufe/5) Ziele angreift. Der Bonus des Magiers gilt nur für das erste Ziel, bei den anderen gilt nur das Würfelergebnis und die Modifikation des Ziels! Jedes Ziel muß innerhalb von 30 m vom vorherigen sein, anderweilig verschwindet der Bolzen einfach. Ein Ziel kann von einem Bolzen auch mehrfach getroffen werden. Ziele sind auch Steine, Türen, usw., von denen der Bolzen abprallen kann. Jedes Ziel macht in der KR einen WW ohne Modifikationen. Gelingt dieser (Tabelle: Stufe Magier gegen Stufe Ziel), so wird das Ziel in dieser KR nicht angegriffen. Ziele mit einem RS von 20-17 gg. Magie bekommen -25 auf ihren WW, RS 16-13 = -20, RS 12-9 = -15, RS 8-5 = -10, RS 4-1 = -5. Mißlingt dem Bolzen ein WW gegen sich selbst (Stufe Magier = Stufe Ziel), so wurde er geerdet und ist keine Gefahr mehr.
- 17) Blitzelement (F) R:** 15m / D: C [3321]
Erschafft ein Blitzelement (schwach), das tut, was der Magier sagt.
- 18) Großer Blitz (E) R:** S / D: 1min/St [3322]
Der Körper des Magiers ist von Lichtbögen umgeben. Er ist immun gg. jede Elektrizität. Jeder in 1,5 Umkreis bekommt einen krit. Treffer 'A' durch Elektrizität (kein WW). Jeder, der den Magier berührt, bekommt einen krit. Treffer 'C'. Treffer des Magiers durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich einen krit. Treffer 'A' durch Elektrizität. Alle Gegenstände, die der Magier am Körper trägt, sind während

der Dauer des Zaubers immun gegen Elektrizität, aber alles was er berührt, muß einen WW machen, oder wird entzündet.

- 19) Todestreffer (E) R:** 30m / D: - [3323]
Ein Bolzen aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferpunkte auf der Angriffstabelle Licht, aber er verursacht automatisch einen krit. Treffer 'E' Elektrizität.
- 20) Stromschlag (FE) R:** 30m / D: V [3324]
Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen krit. Treffer 'E' durch Elektrizität für 1 KR / 10 Fehlwurf.
- 25) Sturmkette (E) R:** 60m / D: - [3325]
Erschafft pro 10 Stufen des Magiers einen Kettenbolzen.
- 30) Blitzballregen (E) R:** 30m / D: 1KR/St [3326]
Blitzbälle regnen in einem Gebiet von 15x15x15m vom Himmel und verursachen krit. Treffer durch Elektrizität 'A'.
- 50) Blitzflut (E) R:** 3m/St / D: V [3327]
Wie Blitzballregen, aber die kritischen Treffer sind 'B', und der Magier kann alle 3 KR ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Blitzbälle regnet erschaffen, indem er sich konzentriert. Alle Gebiete müssen zum einen untereinander verbunden sein, zum anderen innerhalb der Reichweite liegen. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Die Blitzflut überwindet alle Hindernisse, es sei denn ein Widerstandswurf muß an einer magischen Barriere gemacht werden. Durch eine KR Konzentration kann der Magier in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.

Erschaffung (Entity Mastery, RCI13)

- 1) Vertrauter (M) R:** B / D: P [4421]
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
- 2) Wesen entdecken (P * c) R:** S / D: C [3329]
Der Zauberer ist sich aller Wesenheiten anderer Existenzebenen in seiner Reichweite bewußt.
- 3) Homunkulus (F M) R:** B / D: 24 h [3330]
Magier erschafft einen Homunkulus, der als sein Vertrauter fungiert. Der Magier muß einen großen Kessel (50 Liter Inhalt) haben. 12 Tage lang muß er sein Blut in den Kessel tropfen (jeden Tag 5 SP) und am 13. Tag die doppelte Menge Blut und seinen Vertrauten. Der Vertraute wird absorbiert, aber der Magier bekommt nicht die normalen Nachteile. Dann wird dieser Spruch zum letzten mal gesprochen und der Homunkulus erschaffen. Während dieses Vorgangs muß der Magier den Zauber jeden Tag sprechen und bei einem Patzer von vorne anfangen. In C&T stehen Details zu einem Homunkulus.
- 4) Minderer Geist eines Konstrukts (F) R:** B / D: P [3331]
Formt und belebt einen minderen Konstrukt (s. C&T).
- 5) Dienstbarer Geist (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [3332]
Erschafft einen "Diener" (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T beschrieben.
- 6) Kommando I (M * c) R:** 3m/Stufe / D: V (C) [3333]
Magier kann ein künstliches Wesen oder Element der 5. Stufe oder weniger kontrollieren. Patzerwahrscheinl.: 5xStufe des Wesens. Maximal 2 Wesen können beherrscht werden. Spruch funktioniert bei dem Erschaffer des Wesens automatisch (es sei denn, er patzt), aber bei allen anderen bekommt das Wesen einen WW. Funktioniert der Zauber nicht, greift das Wesen den Magier an. Permanent belebte Wesen (Golems, Konstrukte u.ä.) können Befehle bekommen, die sie auch jenseits der Reichweite dieses Spruchs ausführen müssen.
- 7) Kleinerer Geist eines Golems (F) R:** B / D: P [3334]
Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können Golems bis zur 5. Stufe erschaffen und belebt werden.
- 8) Kleinerer Geist eines Wächters (F) R:** B / D: 1 Jahr/St [3335]
Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Magier die Stufe des Wächters zum Quadrat in Goldstücken bezahlen (für Alchemistische Lösungen). Der Magier muß dem Wächter sofort seine Aufgabe zuweisen (sh. C&T).
- 9) Kommando II (M * c) R:** 3m/St / D: V (C) [3336]
Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur 10. Stufe.
- 10) Kleinerer Geist eines Konstrukts (F) R:** B / D: P [3337]
Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können kleinere (lesser) Konstrukte erschaffen und belebt werden.
- 11) Schwaches Element (F c) R:** 3m/St / D: 1kr/St (C) [3338]
Wie dienstbarer Geist, formt aber ein schwaches Element.
- 12) Kleiner Geist eines Golems (F) R:** B / D: P [3339]
Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 10. Stufe erschaffen und belebt werden.
- 13) Kommando III (M * c) R:** 3m/St / D: V (C) [3340]
Wie oben, aber es können Wesen bis zur 15. Stufe beherrscht werden.
- 14) Größerer Geist eines Wächters (F) R:** B / D: 1 Jahr/St [3341]
Wie kl. Geist eines Wächters, aber jedes Tier muß schwerer als 200 Kg sein und ein größerer Wächter wird erschaffen.
- 15) Größerer Geist eines Golems (F) R:** B / D: P [3342]
Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 15. Stufe erschaffen und belebt werden.
- 16) Kommando IV (M * c) R:** 3m/St / D: V (C) [3343]
Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 20. Stufe beherrscht werden.
- 17) Geist des Bewachers (F) R:** B / D: V [3344]

Wie schwaches Element, aber der geschaffene Wächter (Guardian, sh. C&T) ist permanent (bis er besiegt wurde), darf aber nicht weiter als 1,5m /Stufe des Magiers von dem zu bewachenden Ort weg.

18) Instabilität (F c) R: B / D: 1KR/St (C) [3345]

Wird dieser Spruch gegen ein künstliches Wesen eingesetzt, zerfällt es. Jede KR, die sich der Magier konzentriert, muß das Wesen einen Widerstandswurf machen. Wenn er mißlingt, kann er sich nur mit 1/2 seiner normalen Werte bewegen und kämpfen, kann nicht zaubern und verliert die Prozente seiner Werte, um die es fehlgeschlagen hat (Fehlwurf=13 => -13%). Wenn es bei 0% ankommt, ist es zerstört, und nur eine amorphe Masse auf dem Boden zeugt von seiner Existenz. In jeder Runde, in der der Wurf klappt, bekommt der Magier 10% seiner ursprünglichen Lebensenergie abgezogen, kann den Spruch aber aufrecht erhalten. Wenn die Kreatur den Zauber überlebt, regenerieren sich alle Werte.

19) Größerer Geist (F) R: V / D: V [3346]

Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 25. Stufe erschaffen und belebt werden oder ein starkes Element kann geformt werden.

20) Kommando V (M * c) R: 3m/St / D: V (C) [3347]

Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 25. Stufe beherrscht werden.

25) Wahrer Geist eines Golems (F) R: B / D: P [3348]

Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur Stufe des Magiers erschaffen und belebt werden.

30) Kommando II (M * c) R: 3m/St / D: V (C) [3349]

Wie oben, beherrscht aber Wesen bis zur Stufe des Magiers.

50) Scherbengeist (F) R: B / D: P [3350]

Der Magier muß sein Laboratorium für das Wachstum und die Aufbewahrung der Scherben vorbereiten. Wegen des bizarren Aufbaus und der mystischen Abhängigkeit voneinander, müssen 5 kleinere Scherben erschaffen werden, bevor eine größere wachsen kann. Der Magier muß pro Wachstumsbehälter (Stufe x Stufe x 10) Goldstücke bezahlen, wobei die Stufe der des Scherbengeistes entspricht. Diese Kosten sind zusätzlich zu den unter A. oben erwähnten und sind für Juwelen, Gifte, Teile von Kreaturen usw. nötig. Jedes vertikale Faß kann nur eine Scherbe auf einmal wachsen lassen. In (Stufe des Scherbengeistes) Wochen entsteht dann der Scherbengeist.

Fähigkeiten steigern (Amplifications, RC070)

1) Wahres Schmecken (F) R: 3m / D: 1KR/St [3397]

Der Geschmackssinn wird um 30% gesteigert.

2) Initiative I (P) R: S / D: 1KR/St [3398]

Der Reaktionswert des Magiers wird um 20 gesteigert.

3) Fokus I (F) R: 3m / D: 1KR/St [3399]

Ziel bekommt einen Bonus von +10 für alle statischen Manöver.

4) Übertragen I (F) R: B / D: 1KR/St [3400]

Der Magier kann irgendeinen Talentwert von sich auf einen anderen oder umgekehrt übertragen. Das Ziel muß einen geringeren Talentwert als die Quelle haben. Der Talentwert des Ziels wird vom Talentwert der Quelle abgezogen und ein 1/4 der Differenz wird zeitweise auf den Talentwert des Ziels addiert.

5) Wahres Tasten (F) R: 3m / D: 1KR/St [3401]

Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Tastsinn des Ziels.

6) Übertragung I (F) R: B / D: 1KR/St [3402]

Wie Übertragen I, aber der Magier kann einen Talentwert zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.

7) Initiative II (P) R: S / D: 1KR/St [3403]

Der Reaktionswert des Magiers wird um 30 gesteigert.

8) Fokus II (F) R: 3m / D: 1KR/St [3404]

Ziel bekommt einen Bonus +20 auf statische Manöver und +10 auf Bewegungsmanöver.

9) Übertragen II (F) R: B / D: 1KR/St [3405]

Wie Übertragen I, aber die Hälfte der Differenz wird addiert.

10) Wahres Riechen (F) R: 3m / D: 1KR/St [3406]

Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Geruchssinn des Ziels.

11) Übertragung II (F) R: B / D: 1KR/St [3407]

Wie Übertragung I, aber der Magier kann zwei Talentwerte zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.

12) Wahre Initiative (P) R: S / D: 1KR/St [3408]

Der Reaktionswert des Magiers wird um 40 gesteigert.

13) Wahrer Fokus (F) R: 3m / D: 1KR/St [3409]

Ziel bekommt einen Bonus +30 auf statische Manöver und +20 auf Bewegungsmanöver.

14) Initiative für mehrere (P) R: Sicht / D: 1KR/St [3410]

Der Reaktionswert von (Stufe des Magiers) Zielen wird um 20 gesteigert.

15) Wahres Hören (F) R: 3m / D: 1KR/St [3411]

Wie Wahres schmecken, betrifft aber das Gehör des Ziels.

16) Fokus für mehrere (F) R: Sicht / D: 1KR/St [3412]

Der Magier kann Stufe Zielen einen Bonus von +10 auf statische und Bewegungsmanöver geben.

17) Wahres Übertragen (F) R: B / D: 1KR/St [3413]

Wie Übertragen I, aber es wird entweder 3/4 der Differenz addiert, oder je ein Talentwert pro 5 Stufen des Magiers.

18) Übertragen für mehrere (F) R: Sicht / D: 1KR/St [3414]

Wie Übertragen I, aber der Magier ist die Quelle und kann das Talent auf bis zu Stufe Ziele übertragen.

19) Wahre Übertragung (F) R: B / D: 1KR/St [3415]

Wie Übertragung I, aber es wird ein Talentwert pro 5 Stufen des Magiers übertragen.

20) Wahres Sehen (F) R: 3m / D: 1KR/St [3416]

Wie Wahres schmecken, betrifft aber den optischen Sinn des Ziels.

25) Wahre Wahrnehmung (F) R: 10m / D: 1min/St [3417]

Wie alle niederen Sprüche dieser Liste, die die Sinne verbessern zusammen, aber mit Bonus +50.

30) Übertragung für mehrere (F) R: Sicht / D: 1KR/St [3418]

Wie Übertragung I, aber der Magier kann das Talent von der Quelle auf bis zu Stufe Ziele übertragen.

50) Wahre Fähigkeiten (F) R: S / D: 1min/St [3419]

Magier kann jede Runde einen der Sprüche dieser Liste benutzen.

Ferne Stimme (Long Voice, SUC98)

1) Phrase (I *) R: B / D: 3? [3351]

Magier kann 3 Worte oder Bilder an ein anderes Individuum übertragen. Sprache ist unbedeutend, da die Bilder telepathisch übertragen werden.

2) Stimme des Geistes (I *) R: B / D: C [3352]

Wie Phrase, aber der Magier kann solange sprechen, wie er sich konzentriert.

3) Stimme des Geistes (I *) R: 30m / D: C [3353]

Wie oben mit größerer Reichweite.

4) Zuhören (I *) R: B / D: C [3354]

Magier kann den Wörtern / Bildern im Geist eines anderen *lauschen*. Ziel muß sich auf die entsprechenden Worte konzentrieren, willig sein und Körperkontakt zum Magier haben.

5) Geist speichern (I *) R: 3m/St / D: - [3355]

Magier speichert das mentale Muster eines Ziels für den späteren Gebrauch bei anderen Zaubern.

6) Stimme des Geistes (I *) R: 30m/St / D: C [3356]

Wie oben mit größerer Reichweite.

7) Phrase (I *) R: 1 / D: 3? [3357]

Wie oben, aber das Ziel muß mittels Geist speichern (Stufe 5) bekannt sein, und die Reichweite ist größer.

8) Großes Sprechen (I *) R: 30m / D: C [3358]

Magier kann mit Stufe Individuen gleichzeitig mental sprechen. Magier kann bestimmte Personen ein- bzw. ausschließen.

9) Stimme des Geistes (I *) R: 1 / D: C [3359]

Wie oben mit größerer Reichweite.

10) Telepathie (I *) R: 15m/St / D: C [3360]

Solange sich der Magier konzentriert, kann er Stimme des Geistes und Zuhören benutzen. Wenn mehr als 30 m zwischen Magier und Ziel liegen, muß das Ziel durch Geist speichern bekannt sein.

11) Botschaft (I *) R: 15Km/St / D: - [3361]

Wie Phrase (Stufe 1), aber der Magier kann 25 Worte (keine Bilder) an ein durch Geist speichern bekanntes Ziel übertragen und die Reichweite ist größer.

12) Wartende Stimme (I *) R: 3m / D: 1Tag/St [3362]

Wie Phrase (Stufe 1), aber der Magier kann 25 Worte / Bilder übertragen. Die Übertragung wird durch die Anwesenheit eines bestimmten gespeicherten Musters oder die abgelaufene Dauer gestartet.

13) Ferne Phrase (I *) R: dieselbe Existenzebene / D: 3? [3363]

Wie oben mit größerer Reichweite.

14) Telepathie (I *) R: 1 / D: C [3364]

Wie oben mit größerer Reichweite.

15) Stimme des Geistes (I *) R: 15Km/St / D: C [3365]

Wie oben mit größerer Reichweite.

16) Grenzenlose Phrase (I *) R: unbegrenzt / D: 3? [3366]

Wie Ferne Phrase mit unbegrenzter Reichweite, falls die Verbindung nicht magisch gestört wird.

17) Wartende Botschaft (I *) R: 15Km/St / D: V [3367]

Wie Botschaft, wird aber erst übertragen, wenn ein bestimmtes geistiges Muster in Reichweite ist.

18) Ferne Botschaft (I *) R: dieselbe Existenzebene / D: - [3368]

Wie Botschaft, aber die Reichweite ist innerhalb dieser Existenzebene unbegrenzt.

19) Große Telepathie (I *) R: 1 / D: C [3369]

Wie Telepathie (Stufe 14), aber der Magier kann mit bis zu 20 Personen sprechen, solange er sich konzentriert.

20) Telepathie (I *) R: 15Km/St / D: C [3370]

Wie oben mit größerer Reichweite.

25) Ferne Stimme des Geistes (I *) R: dieselbe Existenzebene / D: C [3371]

Wie oben mit größerer Reichweite.

30) Ferne wahre Telepathie (I *) R: dieselbe Existenzebene / D: C [3372]

Wie oben mit größerer Reichweite.

50) Grenzenlose wahre Telepathie (I *) R: dieselbe Existenzebene / D: C [3373]

Wie oben mit größerer Reichweite.

Feuer (Mana Fires, RC15)

1) Fackel (F) R: S / D: 10min/St [3374]

Erschafft eine normale Flamme (wie eine Fackel) um die Hand des Magiers. Sie verbrennt den Magier nicht, aber sie entzündet andere Sachen wie eine echte Fackel. Gelingt dem Magier ein krit. Treffer beim Waffenlosen Kampf, so erzielt er mit 50% einen zusätzlichen krit. Treffer `A` durch Hitze.

2) Anorganisches erwärmen (F) R: 3m / D: 24h [3375]

Dieser Spruch läßt anorganische Materialien auf 40 °C erwärmen und zwar 0,03m3/St und 0,03m3 pro KR. Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.

3) Holzfeuer (F) R: 30cm/St / D: - [3376]

Läßt jedes Holz brennen.

4) Feuerwall (E) R: 30m / D: 1KR/St [3377]

Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3 x 3 x 2 m). Jeder, der hindurch will,

- bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für je 4 Energiepunkte, die der Magier zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (4=A, 8=B usw.)
- 5) Anorganisches erhitzen (F c) R:** 3m / D: C [3378]
Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 0,03m3 pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Magier nicht mehr konzentriert.
- 6) Hitzerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [3379]
Ziel ist gegen jede natürliche Hitze geschützt. +10 auf WW gegen Hitzezauber, -10 auf Elementensprüche mit Hitze.
- 7) Feuerball (E) R:** 30m / D: - [3380]
Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Magiers, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
- 8) Feuerklinge (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3381]
Ein Breitschwert aus Feuer entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern als Feuerbolzen (normal würfeln) mit einem Bonus von +20. Der Magier kann die Klinge als normalen Feuerbolzen werfen (jederzeit, auch beim Entstehen).
- 9) Anorganisches schmelzen (F c) R:** 3m / D: C [3382]
Wie Anorganisches erhitzen, erhitzt aber bis zum Schmelzen.
- 10) Feuerball (E) R:** 30m / D: - [3383]
Wie oben, betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.
- 11) Größere Feuerklinge (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3384]
Wie Feuerklinge, aber es entsteht ein Zweihänder, der doppelten Schaden verursacht, beide Hände leer benötigt und einen Bonus von +35 auf den Pool hat.
- 12) Feuerkreis (E) R:** 30m / D: 1KR/St [3385]
Wie Feuerwall, aber er bildet einen Kreis mit Radius 3m. Für je 12 zusätzliche Energiepunkte steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (12=A, 24=B usw.)
- 13) Metallfeuer (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3386]
Läßt ein metallisches Objekt mit max. Stufe / 2 Kg in Flammen ausbrechen. Wird das Objekt getragen, hat es einen WW. Geht er fehl, erhält das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Körperstelle, an der die Sache getragen wird.
- 14) Feuerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [3387]
Das Ziel hat einen Bonus von +20 auf WW gegen Feuer/Hitze und -20 auf alle Elementenangriffe mit Feuer/Hitze. Weiterhin halbiert der Zauber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert krit. Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
- 15) Feuerball (E) R:** 30-100m / D: - [3388]
Wie oben, aber der Magier kann entweder einen Feuerball mit 12 m Radius 30 m weit werfen oder einen 6m Ball 60 m weit oder einen 3 m Ball 100 m weit.
- 16) Kampfffeuer (F) R:** 10m/St / D: - [3389]
Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 10m pro Stufe.
- 17) Flammenwind (F c) R:** 60m / D: 1KR/St (C) [3390]
Magier muß die Arme ausstrecken, aus denen ein Feuerstoß kommt. Er fächert sich auf, bis er in 60m Entfernung eine Breite von 6m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `A` durch Hitze.
- 18) Große Flamme (E) R:** S / D: 1KR/St [3391]
Magiers ist von Flammen umgeben. Er ist immun gegen jedes Feuer. Jeder in 1,5 m Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Hitze (kein WW). Jeder, der den Magier berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Krit. Treffer des Magiers durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich krit. Treffer `A` durch Hitze. Alle Sachen, die der Magier am Körper trägt, sind während der Dauer immun gegen Feuer, aber alles was er berührt muß einen WW machen, oder wird entzündet.
- 19) Feuerregen (E) R:** 30m / D: 1KR/St [3392]
Feuerbälle regnen vom Himmel in einem Gebiet von 15 x 15 x 15 m und verursachen krit. Treffer durch Hitze `A`.
- 20) Fernes Feuer (F) R:** 30m/St / D: - [3393]
Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 30 m pro Stufe.
- 25) Steinfeuer (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3394]
Wie Metallfeuer, nur betrifft es eine Fläche von 30 m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
- 30) Glühen des Todes (F) R:** 3m / D: 1KR/10Fehlwurf [3395]
Das Ziel bekommt jede KR einen kritischen Treffer `E` durch Hitze und das für 1 KR pro 10 Fehlwurf.
- 50) Ritual der Zerstörung (F) R:** 3m/St / D: V [3396]
Wie Feuerregen, aber die krit. Treffer sind `B` und der Magier kann alle 3 KR durch Konzentration ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Feuerbälle regnet erschaffen. Alle Gebiete müssen verbunden und innerhalb der Reichweite sein. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Der Zauber überwindet alle Hindernisse, es sei denn, ein WW an einer magischen Barriere mißlingt. Durch eine KR Konzentration kann der Magier in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.

Geistesfolter (Spiritwrack, RC072)

- 1) Binden I (F) R:** 30m / D: V [3420]
Erlaubt es dem Magier eine Wesenheit, die durch einen Beschwören I-Zauber herbeigerufen wurde, in den entsprechenden Schutzdiagrammen zu binden, bis der Kreis unterbrochen wird oder der Magier die Wesenheit entläßt.
- 2) Wahrheit erzwingen I (F M) R:** 30m / D: 1Frage [3421]
Der Magier kann eine beschworene Wesenheit dazu zwingen, eine einfache Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen zu beantworten.
- 3) Geistesfolter I (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3422]
Der Magier kann mit diesem Zauber eine beschworene Wesenheit bestrafen. Das Wesen verliert 10% seiner Lebensenergie und ist auf -10. Die Schadenspunkte und der Malus werden nach Ende des Zaubers wieder aufgehoben, wenn das Wesen nicht gestorben ist.

- 4) Binden II (F) R:** 30m / D: V [3423]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören II-Zauber herbeigerufenes Wesen.
- 5) Wahrheit erzwingen II (F M) R:** 30m / D: 1min [3424]
Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
- 6) Geistesfolter II (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3425]
Wie Geistesfolter I, aber mit -20% Lebensenergie und -20 auf Aktionen.
- 7) Binden III (F) R:** 30m / D: V [3426]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören III-Zauber herbeigerufenes Wesen.
- 8) Wahrheit erzwingen III (F M) R:** 30m / D: 1h [3427]
Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
- 9) Geistesfolter III (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3428]
Wie Geistesfolter I, aber mit -30% Lebensenergie und -30 auf Aktionen.
- 10) Binden IV (F) R:** 30m / D: V [3429]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören IV-Zauber herbeigerufenes Wesen.
- 11) Wahrheit erzwingen IV (F M) R:** 30m / D: 24h [3430]
Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
- 12) Geistesfolter VI (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3431]
Wie Geistesfolter I, aber mit -40% Lebensenergie und -40 auf Aktionen.
- 13) Binden V (F) R:** 30m / D: V [3432]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören V-Zauber herbeigerufenes Wesen.
- 14) Wahrheit erzwingen V (F M) R:** 30m / D: 48h [3433]
Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
- 15) Geistesfolter V (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3434]
Wie Geistesfolter I, aber mit -50% Lebensenergie und -50 auf Aktionen.
- 16) Binden VI (F) R:** 30m / D: V [3435]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VI-Zauber herbeigerufenes Wesen.
- 17) Wahrheit erzwingen VI (F M) R:** 30m / D: 1Woche [3436]
Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
- 18) Geistesfolter VI (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3437]
Wie Geistesfolter I, aber mit -60% Lebensenergie und -60 auf Aktionen.
- 19) Binden VII (F) R:** 30m / D: V [3438]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VII-Zauber herbeigerufenes Wesen.
- 20) Wahrheit erzwingen VII (F M) R:** 30m / D: 1Monat [3439]
Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
- 25) Wahren Namen erzwingen (F M) R:** 30m / D: - [3440]
Der Magier erfährt den wahren Namen des Wesens. Mit dieser Information kann der Magier das Wesen völlig kontrollieren. Das Wesen muß zustimmen, jede Aufgabe zu erfüllen, und der Magier kann es jederzeit wieder durch den entsprechenden Beschwören-Zauber herbeirufen. Durch Verwendung des wahren Namens, kann er ihm auch befehlen, anderen Zaubern nicht zu widerstehen.
- 30) Geistesfolter VII (F) R:** 30m / D: 1min/5Fehlwurf [3441]
Wie Geistesfolter I, aber mit -70% Lebensenergie und -70 auf Aktionen.
- 50) Wahres Binden (F) R:** 30m / D: V [3442]
Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Wahres Beschwören-Zauber herbeigerufenes Wesen.

Gesetz der Geräusche (Sonic Law, RC1072)

- 1) Kleinere Vibration (F c) R:** 30m / D: C [3443]
Erschafft Schallwellen, die ein Objekt anfangen lassen zu schwingen. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es kaputtgehen (Widerstandswurf). Wird das Objekt von einem Wesen gehalten, muß das Wesen jede KR einen WW machen, oder läßt es fallen. Wenn es ein Wesen ist, so muß es jede KR einen WW machen oder bekommt einen krit. Treffer `A` wegen Gleich-gewichtsverlust.
- 2) Ruhe I (F) R:** 30m / D: 1min/St [3444]
Erschafft eine Barriere von 30 cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.
- 3) Plötzlicher Ton (F) R:** 100m / D: - [3445]
Erzeugt ein sehr lautes, plötzliches Geräusch direkt am Ohr des Ziels. Es ist 1 KR pro 5 Fehlwurf benommen.
- 4) Geräuschwall I (F) R:** 15m / D: 10min/St [3446]
Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.
- 5) Stille (3m) (F) R:** 30m / D: 1min/St [3447]
Wie Ruhe I mit Radius 3m.
- 6) Geräuschbolzen (30m) (E) R:** 30m / D: - [3448]
Ein Bolzen aus intensiver sonischer Energie (Geräuschen) entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Eisbolzentabelle mit krit. Treffer durch Schock.
- 7) Geräusche kontrollieren (15m) (F) R:** 15m R / D: C [3449]
Der Magier kann die Intensität aller Geräusche innerhalb des Radius kontrollieren. Die Lautstärke kann von null bis zu einem sehr lautem Schrei variieren und an unterschiedlichen Stellen im Radius auch unterschiedlich sein.
- 8) Wall der Geräusche (E) R:** 3m / D: 1min/St [3450]
Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Schallwellenenergie. Jeder, der hindurchgeht, bekommt einen krit. Treffer durch Schock.
- 9) Größere Vibration (F c) R:** 30m / D: C [3451]
Wie Kleinere Vibration, aber zerbrechliche Objekte haben keinen Widerstandswurf, Wesen, die ein Objekt halten haben -30 auf ihren WW und Wesen bekommen einen krit. Treffer `B` durch Gleichgewichtsverlust.

- 10) Geräuschwall V (F) R:** 15m / D: 10min/St [3452]
Erschafft fünf Barrieren (6 x 6 m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.
- 11) Ruhe V (F) R:** 30m / D: 1min/St [3453]
Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.
- 12) Stille (30m) (F) R:** 30m / D: 1min/St [3454]
Erschafft ein Gebiet mit 30 m Radius, in das und aus dem kein Geräusch dringt. Wenn der Zauber auf ein bewegliches Objekt gelegt wurde, bewegt er sich mit dem Objekt.
- 13) Geräuschbolzen (100m) (E) R:** 100m / D: - [3455]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 14) Geräuschklinge (E) R:** B / D: 1KR/St [3456]
Erschafft eine Klinge aus sonischer Energie, die der Magier führen kann. Sie ist unglaublich dünn und kann durch viele Substanzen schneiden (magische Substanzen haben einen WW). Es wirkt wie ein Langschwert +20 (Pool) gegen das kein Rüstungsschutz wirkt (außer mag. Rüstungen, die ihren WW bestanden haben).
- 15) Geräuschkäfig (E) R:** 30m / D: 10min/St [3457]
Wie Wall der Geräusche, aber es entsteht ein ganzer Käfig, der alle gefangen hält, deren WW nicht gelingt.
- 16) Geräusche kontroll. (3m/St) (F c) R:** 3m/St / D: C [3458]
Wie oben mit Reichweite 3 m pro Stufe.
- 17) Triade der Geräuschbolzen (E) R:** 30m / D: - [3459]
Drei Geräuschbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
- 18) Wartende Geräusche (F) R:** 30m / D: - [3460]
Wie plötzlicher Ton, aber der Effekt kann um bis zu 24 h verlegt werden, wirkt in 3 m Radius auf alle Anwesenden ein und kann durch Zeit, Bewegungen, Geräusche usw. ausgelöst werden.
- 19) Viele Geräuschwälle (F) R:** 15m / D: 10min/St [3461]
Wie oben, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.
- 20) Tötende Geräusche (F) R:** 15m / D: - [3462]
Ein Strahl von Ultraschall entspringt der Handfläche des Magiers und trifft automatisch das Ziel. Schaden ergibt sich aus dem Fehlwurf beim Widerstandswurf: 1-50: krit. Treffer `E` durch Zerreißen (RMCIII), 51- : Tod.
- 25) Geräusche materialisieren (F c) R:** 30m / D: 1KR/St (C) [3463]
Dieser mächtige Zauber verwandelt Geräusche in der Nähe des Magiers in Materie, wenn er sich konzentriert. Das entstehende Material kann die Konsistenz von bis zu hartem Stein haben (oder weicher, wenn der Magier es wünscht) und hat die Form, die der Magier sich vorstellt. Die Materie ist nicht magisch und die Gegenstände sind normal. Je mehr Lärm, desto mehr Objekte können erschaffen werden (Meisterentscheid). Ein Hammer, der auf eine Wand schlägt, macht genug Lärm, um ein Schwert zu erschaffen, aber eine Brücke benötigt dann doch eher einen 500-Seelen-Chor. Das Material bleibt 1 h / Stufe nach Ende des Spruchs noch bestehen.
- 30) Geräusche visualisieren (F c) R:** 30m / D: 1KR/St (C) [3464]
Wie Geräusche materialisieren, aber es entsteht Licht. Eine normale Unterhaltung erschafft in etwa Licht wie ein Lichtzauber, ein lauter Ruf hätte den Effekt wie plötzliches Licht, und ein sehr lauter Ton könnte einen Lichtbolzen (Blitz) hervorrufen. Es entsteht nur ein Effekt pro KR, der von der Lautstärke um den Magier herum abhängt. Der Meister sollte sehr vorsichtig mit diesem Zauber sein, um das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen.
- 50) Geräusche beherrschen (F) R:** V / D: 1KR/St [3465]
Der Magier kann jeden Zauber bis zur 20. Stufe dieser Liste benutzen, je einen pro KR.

Gesetz der Magie (Realm Law, SUC82)

- 1) Magie entdecken (I *) R:** 3m/St / D: 1min/St [3466]
Entdeckt aktive Magie im Umkreis.
- 2) Quelle einordnen (I *) R:** 3m/St / D: - [3467]
Magier kann die Magieart eines Zaubers bestimmen.
- 3) Zunft einordnen (I *) R:** 3m/St / D: - [3468]
Magier kann die Zunftzugehörigkeit eines Zaubers bestimmen.
- 4) Zauber einordnen (I *) R:** 3m/St / D: - [3469]
Magier bestimmt den Effekt eines Zaubers. Wenn er den Zauber kennt erfährt er den genauen Zauber, sonst nur eine allgemeine Effektbeschreibung.
- 5) Wahres speichern (I *) R:** S / D: 1min/St [3470]
Magier bekommt für die Dauer ein fotografisches Gedächtnis. Dieser Zauber ersetzt auch alle ...speichern-Zauber (Stufe 1) aller anderen Listen.
- 6) Energie bestimmen (I *) R:** 3m/St / D: - [3471]
Magier erfährt die exakte Anzahl an Energiepunkten, die ein Zauber kostet.
- 7) Doppelter Zauber (F) R:** S / D: - [3472]
Der nächste Zauber des Magiers kostet doppelte Energiepunkte und wirkt wie aus zwei Quellen der Macht gleichzeitig (z.B.: Mental- und Grundmagie). WW für die Quelle, die schwerer zu widerstehen ist.
- 9) Zufälliger Effekt (F) R:** V / D: V [3473]
Magier spricht diesen Zauber und erhält einen Zauber irgendeiner Liste (zufällig!), der Stufe 1 bis 20, den er nicht mehr stoppen kann. Er weiß jedoch, welcher Zauber es war.
- 10) Zauber kombinieren (F) R:** S / D: V [3474]
Magier kann den Effekt zweier Nichtangriffszauber koordinieren. Kosten für alle drei Zauber müssen erbracht werden.
- 10) Eigene Quelle der Macht (F) R:** V / D: V [3475]
Magier kann jeden Zauber der 1. Stufe seiner Quelle der Macht sprechen.

Hybridmagier und Erzmagier müssen eine Quelle wählen.

- 11) Alte Magie Vermehrung (F) R:** S / D: 1KR [3476]
Ein Erzmagier kann Energie von einer anderen Quelle der Macht beziehen. Er kann die Punkte für diesen Zauber auch von den zu bekommenden Punkten aufbringen. Bekommt er sie dann allerdings nicht, erhält 1W10 SP pro EP zuwenig (hat er noch 8 EP und zaubert diesen Spruch, erhält aber keine EP, so erhält er 3W10 SP).
- 11) Prosaische Magie Vermehrung (F) R:** S / D: 1KR [3477]
Wie oben, aber für Magier der Prosaischen Magie.
- 12) Grundmagie Vermehrung (F) R:** S / D: 1KR [3478]
Wie oben, aber für Magier der Grundmagie.
- 13) Mentalmagie Vermehrung (F) R:** S / D: 1KR [3479]
Wie oben, aber für Magier der Mentalmagie.
- 14) Göttermagie Vermehrung (F) R:** S / D: 1KR [3480]
Wie oben, aber für Magier der Göttermagie.
- 15) Elementen Vermehrung (F) R:** S / D: 1KR [3481]
Wie oben, aber für Magier der Elementenmagie.
- 16) Zunft wechseln (F) R:** S / D: V [3482]
Der nächste Zauber des Magiers scheint von einer anderen Zunft seiner Quelle der Macht zu stammen.
- 17) Quelle wechseln (F) R:** S / D: 1min/St [3483]
Magier macht für alle Zauber, die gegen ihn geworfen werden nur noch WW für die Quelle der Macht, die er sich aussucht. Angreifender Zauber wechselt seine Magieart.
- 18) Magie auflösen (F *) R:** 3m/St / D: - [3484]
Jeder angreifende Zauber muß einen WW (Stufe Angreifender Zauber / Stufe Magier) machen, oder wirkt nicht.
- 19) Fremde Quelle der Macht (F) R:** V / D: V [3485]
Magier kann jeden Spruch der 1. Stufe einer beliebigen Quelle der Macht sprechen.
- 20) Zeitweiliger Gebrauch (F) R:** S / D: 10min/St [3486]
Magier kann seine magische Ausstrahlung zeitweise ändern, so daß er magische Gegenstände benutzen kann, die normalerweise nur von anderen Magiern (Quelle, Zunft) benutzt werden können.
- 25) Wechseln (F) R:** S / D: 1min/St [3487]
Magier wechselt die Magieart seiner Zauber. So kann er bekannte Verteidigungen umgehen.
- 30) Wahre Quelle der Macht (F) R:** V / D: V [3488]
Magier kann jeden Spruch der 1. Stufe jeder Quelle sprechen.
- 50) Hybridmagiefähigkeiten (F) R:** S / D: P [3489]
Magier kann die Sprüche einer zusätzlichen Quelle der Macht wie ein Hybridmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.
- 60) Erzmagierfähigkeiten (F) R:** S / D: P [3490]
Magier kann die Sprüche aller Quellen der Macht wie ein Erzmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.
- 70) Quelle der Macht wechseln (F) R:** S / D: P [3491]
Magier kann einen seiner Sprüche in eine andere Quelle der Macht kopieren (z.B.: Göttermagie zu Mentalmagie). Der kopierte Zauber wirkt dann wie von der veränderten Magieart.

Gesetz der Säure (Acid Law, RC1071)

- 1) Mit Säuren arbeiten (F) R:** S / D: 10min/St [3492]
Der Magier kann mit Säuren sicher arbeiten, wenn er eine entsprechende Ausrüstung hat.
- 2) Leder auflösen (F c) R:** 3m / D: 1KR/St (C) [3493]
Löst 0,03m3 pro Stufe und Kampfrunde Leder und Stoff auf, als wenn sie Säure ausgesetzt wären. Magische Stoffe haben einen Widerstandswurf.
- 3) Holz auflösen (F c) R:** 3m / D: 1KR/St (C) [3494]
Wie Leder auflösen, betrifft aber Holz.
- 4) Stein auflösen (F c) R:** 3m / D: 1KR/St (C) [3495]
Wie Leder auflösen, betrifft aber nur 0,01 m3 Stein pro Stufe und Kampfrunde.
- 5) Metall auflösen (F c) R:** 3m / D: 1KR/St (C) [3496]
Wie Stein auflösen, betrifft aber Metall.
- 6) Schutz vor Säure (D) R:** B / D: 1min/St [3497]
Ziel ist immun gegen natürliche Säuren und hat +15 auf Widerstandswürfe und -15 auf Elementenangriffe.
- 7) Säurebolzen (E) R:** 30m / D: - [3498]
Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.
- 8) Säurefleck (E) R:** 30m / D: 1min/St [3499]
Erschafft eine 3m durchmessende, blubbernde Säuremasse. Jede lebende Kreatur in diesem Gebiet bekommt pro KR einen krit. Treffer durch Säure `B`. Die Säure frisst sich durch Holz (1,5 cm pro KR), Stein & Metall (0,5 cm pro KR). Sie wird sich immer weiter durchfressen, solange der Spruch anhält.
- 9) Säurewaffe (E) R:** B / D: 1min/St [3500]
Überzieht eine Waffe mit Säure, ohne daß sie sich dadurch auflöst. Bei einem Kritischen Treffer bekommt das Ziel zusätzlich einen kritischen Treffer durch Säure (Auf Feuerbolzentabelle auswürfeln)
- 10) Säureball (E) R:** 30m / D: - [3501]
Ein 2,5 cm durch-messender Ball aus Säure entspringt der Handfläche des Magiers. Er explodiert und betrifft ein Gebiet mit 3m Radius. Angriffstabelle Feuerball mit krit. Treffer durch Säure.
- 11) Säurebolzen (100m) (E) R:** 100m / D: - [3502]
Wie Säurebolzen mit Reichweite 100m.
- 12) Säurefleck kontrollieren (F) R:** 30m / D: 1min/St [3503]
Wie Säurefleck, aber der Magier kann ihn mit 3m/KR über eine Oberfläche bewegen. Die Masse kann sich bewegen, um Gegner anzugreifen, die diese

- Oberfläche berühren (Boden, Wände, Decke). krit. Treffer `B` durch Säure. Der Fleck behält seinen Radius von 1,5 m bei.
- 13) Säurerüstung (F) R:** B / D: 1min/St [3504]
Wie Schutz vor Säure, aber die Modifikation ist 25, und jeder, der das Ziel berührt, bekommt einen krit. Treffer durch Säure (etwas Säure bedeckt das Ziel).
- 14) Wartende Säure (E) R:** 3m / D: 1min/St [3505]
Wie Säurefleck, aber der Effekt kann um bis zu 24h verlegt werden und durch Bewegungen, Lärm, Kampf u.ä. ausgelöst werden.
- 15) Magische Gegenstände auflösen (F c) R:** 3m / D: 1KR/St (C) [3506]
Wie Metall auflösen, betrifft aber jeden mag. Gegenstand, dem der Widerstandswurf mißlang.
- 16) Säurebolzen III (E) R:** 30m / D: 3KR [3507]
Wie Säure-bolzen, aber es entstehen drei Bolzen, je einer pro Kampfrunde.
- 17) Säurebolzen (150m) (E) R:** 150m / D: - [3508]
Wie Säurebolzen mit Reichweite 150 m.
- 18) Säureball (6m) (E) R:** 30m / D: - [3509]
Wie Säureball, aber mit einem Radius von 6 m.
- 19) Eckensäurebolzen (E) R:** 100m / D: - [3510]
Wie Säurebolzen (100m), aber der Magier kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
- 20) Triade der Säurebolzen (E) R:** 30m / D: - [3511]
Drei Säurebolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
- 25) Verfolgender Säurebolzen (E) R:** 100m / D: - [3512]
Wie Eckensäurebolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 100 m ist.
- 30) Säuresturm (E) R:** 60m / D: 1KR/St [3513]
Läßt ein Gebiet mit 30 m Radius mit Säure beregnen. Alle innerhalb bekommen einen krit. Treffer `C` durch Säure. Alle Materialien lösen sich mit den in niedrigeren Sprüchen gegebenen Raten auf.
- 50) Säure meistern (E) R:** S / D: 1KR/St [3514]
Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen (einen pro KR) und ist komplett immun gegen Säure.

Kraftfelder (Forcefields, RC079)

- 1) Kraftfeld entdecken (I) R:** 30m / D: 1min/St [3515]
Magier kennt alle aktiven Kraftfelder in Reichweite.
- 4) Energierüstung (F) R:** S / D: 1KR/St [3516]
Erschafft eine schimmernde Rüstung um den Magier. RS gegen Magie entspricht der Stufe des Magiers (die anderen entsprechend). Die Rüstung ist gewichtslos und behindert weder beim Kämpfen noch beim Bewegen.
- 5) Barriere I (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3517]
Erschafft eine unsichtbare Barriere in 1,5 m Umkreis um das Ziel. Alle physischen und Elementenangriffe durch sie hindurch werden um 25 (Pool bzw. Elementenangriff) vermindert. Zum Durchdringen der Barriere ist eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe jeweils gegen den halben Wert nötig. Klappt eine der Proben nicht, erhält man einen krit. Treffer `A` durch Schock. Die Barriere bewegt sich mit dem Ziel.
- 6) Energiewall I (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3518]
Erschafft einen Wall aus Energie. Der Wall hat pro Stufe des Magiers 5 Punkte "Lebensenergie" und einen "Rüstungsschutz" von 20. Der Wall kann nur eingerissen werden, wenn ein einzelner Angriff (oder ein koordinierter, Angriff) auf einen Schlag sämtliche Lebensenergie abzieht. Krit. Treffer durch Zauber zählen wie folgt: `A`=10, `B`=20, `C`=30, `D`=40, und `E`=50. Bei Waffen zählt 1/3 des Werts des krit. Treffers. Der Wall muß auf allen vier Seiten von festen Wänden umgeben sein (Er kann eine Tür füllen, aber nicht in einer Halle stehen). Er formt sich aus einem Punkt zu einem Maximum von 3x3x1m Größe. Der Magier kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.
- 8) Hindernis I (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3519]
Wenn dieser Spruch zusammen mit einem der Sprüche Energierüstung, Käseglocke oder Energiewall gesprochen wird, so verursacht jede Berührung mit dem Hindernis (egal ob eine physische Attacke, oder ein Versuch es zu durchdringen) einen krit. Treffer `A` durch Schock, wenn ein WW mißlingt.
- 10) Käfig I (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3520]
Das (Die) Ziel(e) werden von einem Kraftfeld umgeben. Das Feld ist unbeweglich und formt eine Kugel um das Objekt herum. Jeder Versuch, das Feld zu durchdringen, resultiert in einer Zauberrattacke, mit dem Feld als Angreifer (MM:-20). Wenn der WW gelingt, entkommt das Opfer dem Käfig und erhält einen krit. Treffer Schock `A` (Kein WW). Wenn der Wurf fehlschlägt, bekommt er einen krit. Treffer durch Schock, je nach Schwere des Fehlwurfs: 1-10=`A`, 11-20=`B`, 21-30=`C`, 31-40=`D`, >40=`E`. Das Feld behindert Magie nicht und ist durchlässig für Gase. Allerdings läßt es Wind mit Geschwindigkeiten >20Km/h und Wasser nicht durch. Der Magier kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.
- 11) Energiewall II (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3521]
Wie Energiewall I, aber der Wall braucht keine vier festen Wände mehr an den Seiten und kann bis zur Maximalgröße je nach Wunsch des Magiers geformt werden.
- 12) Barriere II (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3522]
Wie Barriere I, aber mit Radius 3 m.
- 13) Hindernis II (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3523]
Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `B`.
- 15) Käfig II (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3524]

- Wie Käfig I, aber Zauber müssen einen WW machen, um das Feld zu durchdringen.
- 17) Energiewall III (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3525]
Wie Energiewall II, aber die Maximalgröße beträgt jetzt 6 x 3 x 1 m.
- 18) Hindernis III (F) R:** 30m / D: 1KR/St [3526]
Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `C`.
- 20) Käfig III (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3527]
Wie Käfig II, aber der Magier kann die Größe des Käfigs bestimmen, von (Stufe Metern) Radius bis zur Größe des (der) Ziel(s/e), wenn er den Zauber spricht.
- 25) Energiewall IV (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3528]
Wie Energiewall III, aber der Wall kann gerundet sein, oder sogar als 3 m durchmessende Sphäre oder Halbsphäre geformt sein.
- 30) Käfig IV (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3529]
Wie Käfig III, aber das Feld läßt kein Gas durch (Erstickungsgefahr im Innern). ACHTUNG: Die Undurchlässigkeit des Feldes verhindert eine Unterhaltung durch das Feld. Der Magier kann weiterhin 2 x Stufe Energiepunkte investieren, so daß diese zusätzlich ausgegebenen Energiepunkte die Angriffsstufe des Felds werden.
- 35) Energiewall V (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3530]
Wie Energiewall IV, aber der Wall bewegt sich, wenn der Magier sich darauf konzentriert. Er wird nichts wegstoßen, kann aber auch nicht weggestoßen werden.
- 40) Käfig V (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3531]
Wie Käfig IV, aber das Feld ist undurchlässig für Zauber in beide Richtungen.
- 50) Wahrer Käfig (F E) R:** 30m / D: 1min/St [3532]
Wie Käfig V, aber der Magier kann eine Richtung bestimmen, in der das Feld Magie hindurchläßt (entweder von innen nach außen oder umgekehrt).

Kristallvisionen (Crystal Visions, RC075)

- 1) Kristall entdecken (I c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [3533]
Entdeckt jedes nichtmagische, kristalline Material. Magier kann sich jede KR auf 1 Gebiet mit 3 m Radius konzentrieren.
- 2) Kristall bearbeiten (F) R:** S / D: 24h [3534]
Erlaubt es dem Magier, jedes kristalline Material zu bearbeiten und ihm die gewünschte Form zu geben.
- 3) Kristall verzaubern (F) R:** B / D: 1h/St [3535]
Spruch verzaubert einen nichtmagischen Kristall, für höhere Sprüche dieser Liste.
- 4) Kristall untersuchen (I) R:** 3m / D: - [3536]
Mit diesem Zauber kann der Magier feststellen, ob ein Kristall verzaubert ist. Wenn er verzaubert ist, erfährt der Magier, wer ihn verzaubert hat und welche Zauber gerade auf ihn einwirken.
- 5) Kristallsicht I (F c) R:** 300m/St / D: 1KR/St(C) [3537]
Der Magier kann einen Ort, eine Person oder ein Objekt, das (den, die) er kennt durch seinen verzauberten Kristall betrachten. Maximale Entfernung des Objekts (o.ä.) ist 300 m pro Stufe.
- 6) Kristall lokalisieren (I c) R:** 300m/St / D: 1min/St(C) [3538]
Der Magier erfährt die Entfernung und Richtung zu jedem verzauberten Kristall in Reichweite, egal ob seiner, oder nicht.
- 7) Kristall beschwören (F) R:** 15m/St / D: - [3539]
Zauber bringt Kristall sofort zurück in die Hand des Magiers.
- 8) Kristalle verbinden (F) R:** B / D: P [3540]
Der Magier zwei oder mehr verzauberte Kristalle `verbinden`, so daß eine mentale Kommunikation (oder ein Austausch von Zaubern) möglich ist. Der Zauber muß auf jeden Kristall gesprochen werden.
- 9) Kristallstimme (F c) R:** B / D: 1min/St(C) [3541]
Mit diesem Zauber kann der Magier seine Stimme in das Gebiet projizieren, das er gerade mit seinem Kristall beobachtet (benötigt einen Kristallsicht-Zauber). Der Magier kann auch Geräusche aus dem Gebiet hören. Zusätzlich ist auch Kommunikation durch verbundene Kristalle möglich.
- 10) Kristallsicht II (F c) R:** 1 / D: 1min/St(C) [3542]
Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
- 11) Kristallfalle (F M) R:** B / D: V [3543]
Wenn dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall geworfen wird, bildet sich in diesem eine mentale Falle. Jeder andere als der Magier, der ihn berührt oder zu benutzen versucht verliert seinen Geist in den Tiefen des Kristalls (kein WW). Um wieder freizukommen muß ihm eine Probe gegen 1/2 Weisheit gelingen. Ein Versuch pro Minute ist erlaubt.
- 12) Göttermagie übertragen (F) R:** V / D: V [3544]
Wird dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall gesprochen (in Verbindung mit einem Kristallsicht-Zauber), so kann ein Zauber der Göttermagie durch den Kristall gesprochen werden. Der Zauber betrifft ein zufälliges Ziel (Ort, Person oder Objekt) der zu sehenden Szene. Die Reichweite des Zaubers entspricht dem entsprechenden Kristallsicht-Zauber.
- 13) Kristallwachstum (F) R:** B / D: 2Wochen [3545]
Dieser Spruch erlaubt es dem Magier einen permanent verzauberten Kristall wachsen zu lassen, der auf ihn abgestimmt ist. Der Kristall muß nicht mit einem Zauber belegt werden, um höhere Sprüche aufnehmen zu können. Der Magier benötigt einen speziellen Apparat, um einen Kristall wachsen zu lassen (Wert:5-50 GS).
- 14) Mentalmagie übertragen (F) R:** V / D: V [3546]
Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Mentalmagie.
- 15) Kristallsicht III (F c) R:** 15Km/St / D: 1h/St(C) [3547]
Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
- 16) Grundmagie übertragen (F) R:** V / D: V [3548]
Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.
- 17) Kristall entmagisieren (F) R:** B / D: P [3549]

Zerstört die Magie in einem verzauberten Kristall und macht ihn so unbrauchbar für die Sprüche dieser Liste.

18) Alte Magie übertragen (F) R: V / D: V [3550]

Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.

19) Zauber anzapfen (F) R: B / D: - [3551]

Erlaubt es dem Magier jeden übertragenen Zauber mit Hilfe seines Kristalls zu empfangen oder zu unterbrechen. Der übertragene Zauber muß nicht für den Magier bestimmt gewesen sein, wenn auch so Zauber durch verbundene Kristalle ausgetauscht werden können.

20) Wahre Kristallsicht (F) R: 150Km/St / D: 1Tag/St(C) [3552]

Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.

25) Zauberwissen (F) R: V / D: V [3553]

Wenn dieser Zauber zusammen mit einem übertragen-Zauber benutzt wird, kann der Magier ein Ziel wählen (Zauberwirkungsart ist nicht mehr zufällig).

30) Kristall zerschmettern (F) R: V / D: - [3554]

Magier läßt einen Kristall seiner Wahl explodieren (kein WW auch für verzauberte Kristalle). Jeder in 10 m Umkreis um den Kristall muß einen WW machen, oder die Folgen der Explosion tragen. Angriffsstufe ist (30 minus (Entfernung des Opfers x 3 in Metern)). So würde eine Entfernung von 10 m eine Angriffsstufe von 0 zur Folge haben, und wenn jemand den Kristall hält, eine Angriffsstufe von 30. Geht der WW fehl, so erhält das Opfer einen kritischen Treffer durch Splitter (Shrapnel, RMCV S.108): Fehlwurf: 1-10: krit. Treffer `A`, 11-20: `B`, 21-30: `C`, 31-50: `D` und >50: `E`. ACHTUNG: Dieser Spruch kann durch verbundene Kristalle als eine Art Bombe übertragen werden.

50) Permanenter Kristall (F) R: B / D: P [3555]

Verzaubert einen Kristall permanent und versieht ihn mit einem Kristallsicht- und Kristallstimme-Zauber von unbegrenzter Reichweite und Dauer. Jeder, egal ob Zauberer oder nicht, kann diesen Kristall zum Beobachten benutzen. Einstimmungsschwierigkeiten für den Benutzer werden vom Meister definiert.

Kurzzeitige Veränderungen (Ephemeral Enhancement, RC084)

1) Stärke (I *) R: 30m / D: - [3556]

Der Magier erfährt den höchsten Eigenschaftswert des Ziels.

2) Schwäche (I *) R: 30m / D: - [3557]

Der Magier erfährt den niedrigsten Eigenschaftswert des Ziels.

3) Zurückgeben I (F) R: B / D: P [3558]

Verändert einen Eigenschaftswert des Ziels um 1 pro 3 Stufen des Magiers zurück in Richtung des ursprünglichen Wertes. Verändert nur Eigenschaften, die durch Magie, Gift oder Krankheit verändert wurden, nicht altersbedingte Erscheinungen. Ein Eigenschaftswert kann nur einmal nach einem Verlust wieder angehoben werden, und maximal bis Stufe Tage nach dem Verlust.

4) Verstärken I (F) R: B / D: 1KR/St [3559]

Hebt eine Eigenschaft des Ziels um max. (Stufe des Magiers / 4) Punkte bis zum Maximum.

5) Flüchtig I (F) R: B / D: 1KR/St [3560]

Hebt eine Eigenschaft um 1 Punkt pro 5 Stufen des Magiers. Eigenschaften können auch über das Maximum gesteigert werden, für 1 Punkt pro 10 Stufen des Magiers.

6) Übertragen I (F) R: B / D: 1min/St [3561]

Der Magier kann einen Teil eines seiner Eigenschaftswerte (bis zur Hälfte) auf einen anderen übertragen (1 Punkt pro 2 Stufen des Magiers). Es können nur gleiche Eigenschaften übertragen werden. Der Magier muß sich die Punkte zurückholen, indem er diesen Spruch noch mal spricht, bevor die Dauer des Spruchs um ist, oder er verliert die Punkte, und ist für (übertr. Punkte) Tage auf (-5 pro Punkt). Die Eigenschaft des Ziels kann über Maximum gehen, dann kann der Magier allerdings nur 1 Punkt pro 4 Stufen übertragen.

7) Zurückgeben II (F) R: B / D: P [3562]

Wie Zurückgeben I, aber es können 2 Punkte pro 3 Stufen übertragen werden, und 2 Eigenschaften gleichzeitig.

8) Verstärken II (F) R: B / D: 1KR/St [3563]

Wie Verstärken I, aber mit 2 Punkten pro 4 Stufen.

9) Flüchtig II (F) R: B / D: 1KR/St [3564]

Wie Flüchtig I, aber mit 2 Punkten pro 5 Stufen.

10) Übertragen II (F) R: B / D: 1min/St [3565]

Wie Übertragen I, aber zwei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.

11) Wahres Zurückgeben (F) R: B / D: P [3566]

Wie Zurückgeben I, aber es können 1 Punkt pro Stufe übertragen werden, und 3 Eigenschaften gleichzeitig.

12) Verstärken III (F) R: B / D: 1KR/St [3567]

Wie Verstärken I, aber mit 3 Punkten pro 4 Stufen.

13) Flüchtig III (F) R: B / D: 1KR/St [3568]

Wie Flüchtig I, aber mit 3 Punkten pro 5 Stufen.

14) Übertragen III (F) R: B / D: 1min/St [3569]

Wie Übertragen I, aber drei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.

15) Neutralisieren (F) R: B / D: 1min/St [3570]

Magier kann den Bonus einer Eigenschaft eines Ziels komplett neutralisieren.

20) Dauerhaftes Zurückgeben (F) R: B / D: P [3571]

Wie Zurückgeben I, aber es wird bis zum Maximum der Eigenschaft zurückgegeben.

25) Wahres Verstärken (F) R: B / D: 1KR/St [3572]

Wie Verstärken I, aber mit 1 Punkte pro Stufe.

30) Dauerhaftes Erhöhen (F) R: B / D: P [3573]

Erhöht eine Eigenschaft eines Ziels permanent um 1 Punkt pro 5 Stufen des Magiers. Ein Magier kann eine Eigenschaft nur einmal erhöhen. Wird versucht, eine Eigenschaft mehrmals zu erhöhen, so besteht eine 20% Chance, daß sie permanent auf 1 sinkt.

50) Reorganisieren (F) R: B / D: P [3574]

Der Magier kann die Eigenschaften eines Ziels komplett neu arrangieren (nicht die Boni oder Mali aufheben!).

Licht erschaffen (Light's Creations, RC080)

1) Tanzende Lichter (F) R: 30m / D: 1min/St [3575]

Erschafft einen Ball / Stufe des Magiers aus irisierendem Licht, der irgendwo innerhalb der Reichweite `tanzen` kann. Die Lichter können nicht verletzen und spenden Licht wie eine Fackel. Kreaturen mit geringer Intelligenz (< 40) werden von dem Anblick gefesselt.

2) Hypnose (F) R: 1m / D: V [3576]

Hypnotisiert ein Ziel mit farbigen Lichtern und Handgesten. Das Ziel muß jeden Befehl ausführen, der sich nicht gegen das Ziel selbst richtet oder auf Selbstmord hinausläuft.

3) Feuerwerk (E) R: 30m / D: 1KR/St [3577]

Erschafft farbige, explodierende Lichtkugeln.

4) Farbspray (E) R: 15m / D: - [3578]

Aus der Handfläche des Magiers entspringt ein farbiger Lichtstrahl, der das Ziel für 1 KR pro 10 Fehlwurf blendet. Ein blinder Gegner ist auf -90.

5) Regenbogen (E) R: 1 / D: 1min/St [3579]

Erschafft einen Regenbogen, der innerhalb der Reichweite beginnt und endet, wo immer der Magier es will. Alle, die ihn sehen, müssen einen Widerstandswurf machen, oder sie schauen ihn an, bis der WW in einer der nächsten Runden klappt. Sie sind sich jedoch aller Attacken bewußt, die sie sonst auch wahrnehmen würden.

6) Blendball (15m) (F) R: 15m / D: - [3580]

Der Magier erschafft einen Ball aus durchsichtigen, wirbelnden Farben, der das Ziel streift und 1 KR / 5 Fehlwurf Blindheit erzeugt. Ein blinder Gegner ist auf -90.

7) Hologramm I (F) R: 30m / D: 1min/St [3581]

Erschafft ein dreidimensionales Bild aus Licht. Der Magier kann frei entscheiden, was es darstellen soll. Die Bilder erscheinen real, bis ein Widerstandswurf modifiziert mit den Boni des Magiers bei Angriffssprüchen gelingt, oder bis es berührt wird. Die maximale Größe ist die Stufe des Magiers in Kubikmeter. Das Bild ist unbeweglich.

8) Reflektierte Ebenbilder (F) R: 6m / D: C [3582]

Erschafft (Stufe des Magiers / 2) Ebenbilder des Magiers. Die Bilder können sich nicht bewegen und sehen alle gleich aus. Glaubwürdigkeit wie in Hologramm I.

10) Blendball (30m) (F) R: 30m / D: - [3583]

Wie Blendball (15m), aber die Reichweite beträgt 30m und es können zwei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.

11) Wartendes Hologramm (F) R: 30m / D: V [3584]

Wie Hologramm I, aber es tritt erst in Kraft, wenn ein bestimmtes Ereignis, das der Magier vorher festgelegt hat, eintritt (z.B.: Ein Elf geht vorbei, usw.)

13) Reflektionen I (F D) R: B / D: C [3585]

Erschafft ein reflektierendes Feld um das Ziel, das einen Bonus von +30 auf alle Angriffe mit Licht gibt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (2 x Stufe des Magiers) wird der Angriff auf den Urheber zurückgeworfen. Es kann nur ein Angriff pro Kampfrunde reflektiert werden.

14) Lichtlosigkeit (F) R: 1 / D: C [3586]

Erschafft ein Nullfeld, indem kein Licht existieren kann. Das Gebiet erscheint schmutzig-grau, Dunkelheit wird es nicht schwärzen und Licht es nicht erhellen. Keine verbesserte Sicht kann es durchdringen. Dieser Zauber erhält einen Widerstandswurf gegen die Sprüche Magisches Licht und Magische Dunkelheit, als wenn er ein Zauber der 50. Stufe wäre und auch diese Zauber dauern nur 1/3 ihrer normalen Zeit.

15) Blendball (100m) (F) R: 100m / D: - [3587]

Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 100m und es können drei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.

16) Programmierendes wartendes Hologramm (F) R: 30m / D: V [3588]

Wie Wartendes Hologramm, aber es kann einfache Bewegungen machen / Geräusche von sich geben. Sprache kann programmiert werden, aber nur Stufe des Magiers an Wörtern. Das Bild kann sich nur innerhalb der Reichweite bewegen.

17) Reflektionen II (F D) R: B / D: C [3589]

Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +50 und es können zwei Angriffe pro Kampfrunde reflektiert werden.

18) Blendball (150m) (F) R: 150m / D: - [3590]

Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 150 m und es können vier Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.

20) Selbst Projizieren (F) R: 100m / D: C [3591]

Erschafft ein Ebenbild des Magiers, das zu jedem Ort, den der Magier sehen kann, geschickt werden kann. Bild bewegt sich / spricht wie der Magier. Magier kann nicht gesehen oder gehört werden, da diese physikalischen Eigenschaften von ihm an die Stelle des Bildes projiziert werden. Magier kann Sprüche dieser Liste durch das Bild werfen, die maximal seiner halben Stufe entsprechen. Das Aussehen des Bildes selbst ist unter der Kontrolle des Magiers. Alle äußeren Einwirkungen kann der Magier darstellen, wie er will. Wenn der Magier den Sichtkontakt verliert, so endet der Zauber und muß neu gesprochen werden. Glaubwürdigkeit wie bei Hologramm I.

25) Wahre Reflektionen (F D) R: B / D: C [3592]

Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +70, und es können drei Angriffe pro KR reflektiert werden.

30) Lichtwall (F) R: 30m / D: 1min/St [3593]

Erschafft einen schillernden Vorhang von 3x3x0,3m Größe. Ziele, die mit ihm in Kontakt kommen müssen jede KR, in der sie mit dem Wall in Kontakt sind, je einen WW gg jeden der folgenden, farbigen Effekte machen: Rot: Geblendet für 1 KR / 5 Fehlwurf, Orange: Krit. Treffer `C` durch Hitze pro 5 Fehlwurf, Gelb: Krit. Treffer `C` durch Elektrizität pro 5 Fehlwurf.

40) Lichtsphäre (F) R: S / D: 1min/St [3594]

Wie Lichtwall, aber es erschafft eine 6 m durchmessende Sphäre, die den Magier umgibt und mit ihm wandert.

50) Lichtkonus (F) R: 30m / D: - [3595]

Wie Lichtwall, aber der Magier schießt mit einem sich konisch ausbreitendem Lichtstrahl mit den Maßen 0,3 x 30 x 6 m Radius aus seiner Handfläche.

Magie meistern (Power Mastery, SUC83)

1) Magie entdecken (I) R: S / D: - [3596]

Entdeckt aktive Magie im Umkreis.

2) Quelle bestimmen (I) R: S / D: - [3597]

Magier erfährt die Quelle der entdeckten Magie (z.B.: Göttermagie).

3) Teilen / Verbinden (P) R: V / D: V [3598]

Magier kann einen anderen Zauberer pro Stufe bestimmen, und diesen für die anderen Sprüche dieser Liste als Partner bestimmen. Die Zauberer bleiben verbunden, solange sie innerhalb des Radius bleiben. Nur eine Verbindung pro Zauberer auf einmal.

4) Überladungsschutz (F) R: S / D: 1KR/St [3599]

Schützt den Magier vor Überladung (z.B. bei Zauberpätzen). Überschüssige Energie wird abgeleitet.

5) Wartender Speicher (U) R: S / D: 10min/St [3600]

Magier kann bis zu alle seine Energiepunkte speichern. Diese EP können nicht durch irgendwelche Zauber abgezogen werden. Er bekommt seine EP zu einem vorher festgesetzten Zeitpunkt in beliebigen Portionen zurück. Kommt er so über sein Maximum (8 h Schlaf...), so wird er überladen (s. 4)).

7) Energie umwandeln (F) R: S / D: V [3601]

Wandelt übertragene Energiepunkte um. Nur Götter-, Mental-, Grund- und Alte Magie, keine primäre Grundmagie.

9) Zauber umwandeln (F) R: S / D: V [3602]

Wandelt die effektive Quelle der Macht eines Zaubers um, so daß der Angegriffene WW gegen diese Quelle machen muß. (z.B.: Mental- statt Göttermagie).

10) Energie leihen (F) R: S / D: P [3603]

Magier kann EP von sich selbst leihen (von zukünftigen Tagen). Er kann Stufe / 3 volle Ladungen leihen, muß diese dann jedoch auch in den folgenden Tagen theoretisch zur Verfügung stellen. Er darf nicht mehr als sein normales Maximum auf einmal haben, oder er erleidet eine Überladung.

11) Energie abziehen (F) R: 3m/St / D: P [3604]

Zieht 1 EP / St des Magiers von einem Ziel ab. EP sind einfach weg.

12) Zauber brechen (F) R: 30cm/St / D: 1KR/St [3605]

Jeder aktive Zauber muß einen WW+30 gegen die Stufe des Magiers machen, oder wird gebrochen.

13) Energiesauger (F) R: B / D: bis Benutzung [3606]

Magier kann von einem magischen Gegenstand EP absaugen. Er bekommt: +1 EP pro +1 Bonus +5 EP pro x1 Multiplier +5 EP Empathie +10 EP geringe Intelligenz + ??? je nach Meister- Ein magischer Gegenstand verliert so seine magischen Fähigkeiten für immer (??).

14) Energiepool (F) R: S / D: V [3607]

Erschafft einen magischen Energiepunktepoo, der von jedem Magier der verbunden ist, benutzt werden kann. Pool hält maximal die maximalen EP aller beteiligten Magier. Stirbt ein Magier, verringert sich das Fassungsvermögen. Sind dann mehr EP als erlaubt im Pool, werden alle Magier überladen.

15) Aufladen (F) R: B / D: P [3608]

Magier kann mit diesem Zauber jeden aufladbaren magischen Gegenstand wieder aufladen, indem er Stufe des Gegenstands EP aufbringt. Bei Überladung explodiert ein Gegenstand mit voller Wucht (ein Stab mit 10 Ladungen Feuerbolzen würde mit einer Überladung von 11 Ladungen mit einem eifachen Feuerbolzen in 11x30cm Umkreis explodieren).

17) Energiesparer (F) R: S / D: 1h/St [3609]

Erschafft in einem Gegenstand oder dem Gehirn des Magiers einen EP-Adder, der max. Stufe EP speichert. EP können nicht normal abgezogen werden, werden allerdings durch Anti-magische Zonen und Zauber brechen aufgelöst.

18) Speichern (F) R: B / D: 1h/St [3610]

Magier kann bis zu 10 x Schwertrunnenkapazität EP in einem Gegenstand speichern. Überladung zerstört das Objekt (Eisen schmilzt, Holz / Leder brennt u.ä.).

19) Vervielfacher (F) R: S / D: 1h/St [3611]

Erschafft einen x2 Multiplier, der mit anderen Multipliern zusammenarbeitet (hat der Magier bereits einen x3, so hat er dann insgesamt x4).

20) Energie sichern (U) R: S / D: 1h/St [3612]

Magier kann bis zu seinem Maximum an EP speichern. Mit einer festgelegten Aktion werden diese EP verfügbar, die nur dann abgezogen werden können. Magier kann ein Schloß bestimmen, so daß nach dem Zauber der Rest wieder sicher ist. Kommt er irgendwie über sein Maximum an EP (entweder die verfügbaren oder die sicheren), so wird er überladen.

50) Zauberbrechendes Feld (F) R: 3m/St / D: 1KR/St [3613]

Erschafft ein sehr kleines Feld (30 cm Radius pro Stufe) mit einer Anti-magischen Zone, die primäre Grundmagie abtötet.

Magische Verteidigung (Magic Defense, SUC91)

1) Magie entdecken (I) R: 1 / D: - [3614]

Magier entdeckt aktive Magie in einem Feld von 1m Durchmesser pro Stufe.

2) Magie identifizieren (I) R: 1 / D: - [3615]

Magier bestimmt, ob ein entdeckter Zauber (oder sonstwie festgestellter Spruch) gut oder schlecht ist (heilt bzw. verletzt). Zauber wie Teleportation sind schlecht, wenn der Magier, der ihn ausführt, Böses im Sinn hat, gut, wenn seine Ziele gut sind, indifferent, wenn anderes im Vordergrund steht.

3) Magie einordnen (I) R: 1 / D: - [3616]

Magier ordnet einen entdeckten Zauber einer Quelle der Macht zu.

4) Zauber einordnen (I) R: 1 / D: - [3617]

Magier erfährt den Namen eines entdeckten Zaubers.

4) Prosaische Magie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3618]

Alle Zauber der Prosaischen Magie im Umkreis müssen einen WW+30 gegen die Stufe des Magiers machen, oder werden gebrochen.

5) Magischer Alarm (S *) R: S / D: 10min/St [3619]

Warnt den Magier, wenn ein Zauber, der gegen ihn gerichtet ist, den Radius überschreitet.

5) Alte Magie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3620]

Wie Prosaische Magie brechen, aber gegen Alte Magie.

5) Schutz vor Prosaischer Magie (F) R: S / D: 1min/St [3621]

Magier hat +1/Stufe auf alle WW gegen Pros. Magie.

6) Grundmagie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3622]

Wie Alte Magie brechen, aber gegen Grundmagie.

6) Schutz vor Alter Magie (F) R: S / D: 1min/St [3623]

Wie Schutz vor Pros. Magie, wirkt aber gegen Alte Magie.

7) Schutz vor Grundmagie (F) R: S / D: 1min/Stufe [3624]

Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

7) Elementenmagie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3625]

Wie oben, aber gegen Elementenmagie.

8) Schutz vor Elementenmagie (F) R: S / D: 1min/St [3626]

Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.

8) Göttermagie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3627]

Wie oben, aber gegen Göttermagie.

9) Schutz vor Göttermagie (F) R: S / D: 1min/St [3628]

Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

9) Mentalmagie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3629]

Wie oben, aber gegen Mentalmagie.

10) Primäre Grundmagie brechen (F) R: 1 / D: 1KR/St [3630]

Wie oben, aber gegen Prim. Grundmagie.

10) Schutz vor Mentalmagie (F) R: S / D: 1min/St [3631]

Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

10) Prosaische Magie Schild (F) R: S / D: 1KR/St [3632]

Erschafft einen magischen Schild vor dem Magier, der 1/Stufe von allen frontalen Angriffen mit Pros. Magie abzieht (Angriffssprüche und Elementenangriffe). Wenn der Magier in der KR keine anderen Aktionen ausführt, kann er einen Angriff parieren.

11) Alte Magie Schild (F) R: S / D: 1KR/St [3633]

Wie Prosaische Magie Schild, aber gegen Alte Magie.

12) Elementenschild (F) R: S / D: 1min/St [3634]

Magier hat einen Bonus von +2 / Stufe gegen Zauber, die ein von ihm beim Zaubern gewähltes Element benutzen.

13) Herkunftsort bestimmen (I) R: S / D: - [3635]

Magier erfährt Richtung und Entfernung zur Quelle eines ankommenden Zaubers.

13) Grundmagie Schild (F) R: 1 / D: 1min/St [3636]

Wie Alte Magie Schild, wirkt aber gegen Grundmagie.

14) Magie sichtbar machen (F) R: 1 / D: 1min/St [3637]

Läßt alle aktiven Zauber in 30 cm /Stufe Umkreis eine sichtbare Aura haben. Jede Quelle kann eigene Farben haben und die Auren können nur für den Magier sichtbar sein.

14) Elementenmagie Schild (F) R: 1 / D: 1min/St [3638]

Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.

15) Elementenrüstung (F) R: S / D: 1min/St [3639]

Magier hat einen Bonus von +20 bei allen Würfeln gegen ein von ihm beim Zaubern bestimmtes Element.

15) Göttermagie Schild (F) R: 1 / D: 1min/St [3640]

Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

16) Mentalmagie Schild (F) R: 1 / D: 1min/St [3641]

Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

17) Primäre Grundmagie Schild (F) R: 1 / D: 1min/St [3642]

Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.

17) Schutz vor Primärer Grundmagie (F) R: S / D: 1min/St [3643]

Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.

18) Zauberimmunität (F) R: S / D: 1h/St [3644]

Gibt absolute Immunität gegen einen Zauber. Zauber muß exakt bestimmt werden (Name, Quelle, usw.). Zauberer darf diesen Spruch nur einmal aktiv haben.

19) Absorption (F) R: 1 / D: 1KR/St [3645]

Absorbiert einen Teil der Energie eines ankommenden Zaubers in 30 cm / Stufe Umkreis. Zauber hat WW, sonst geringeren Effekt (weniger SP, geringerer Treffer, statt Tod/Koma usw.).

20) Zauber parieren (F) R: 3m/St / D: - [3646]

Magier kann einen Zauber parieren. Dieser und der zu parierende Zauber müssen in derselben KR gesprochen werden, d.h., wenn der ankommende Zauber ein *-Spruch ist, muß auch dieser sofort wirken (gespeichert o.ä.).

25) Magie reflektieren (F) R: S / D: V [3647]

Ein Zauber muß WW, oder wird voll auf den Ursprung zurückgeworfen. Spruch wirkt, bis er ausgelöst wird.

30) Veränderung (F) R: S / D: 1KR/St [3648]

Läßt die Effekte aller Zauber in 30 cm / Stufe Umkreis, denen ein WW mißlingt, unvorhersehbar werden. Ein Heilzauber läßt wachsen, Todeszauber altern, Hörzauber verbessern Sehen usw. Die Auswirkungen bleiben ähnlich, nur leicht verändert.

50) Wartende Verteidigung (F) R: S / D: V [3649]

Löscht einen ankommenden Zauber (Egal welcher, auch Heilzauber). Bei mehreren pro KR, immer der Erste.

60) Zauberbrechende Sphäre (F) R: 1 / D: 1KR/St [3650]
Zerstört primäre Grundmagie in 30 cm / Stufe Umkreis und verhindert das Eindringen von Neuer. Schafft somit eine kleine Anti-Magische Zone.

Magnetische Wege (Magnetic Ways, SUC89)

- 1) Magnetismus entdecken (I) R:** B / D: - [3651]
Magier kann feststellen, wie stark magnetisch ein Objekt ist.
- 2) Pole lokalisieren (I) R:** B / D: - [3652]
Magier kann die Pole eines magnetischen Objektes finden und bestimmen.
- 3) Kompaß (I) R:** S / D: - [3653]
Magier kann feststellen, in welche Richtung Norden ist.
- 4) Elektromagnetismus entdecken (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [3654]
Magier kann alle Quellen des gewünschten Elektromagnetismus entdecken.
- 5) Polarität umkehren (F) R:** B / D: P [3655]
Magier kann die magnetischen Pole eines Objektes vertauschen.
- 6) Pole verändern (F) R:** 3m/St / D: P [3656]
Magier kann den magnetischen Nordpol eines Objektes an eine beliebige Stelle verschieben.
- 7) Entmagnetisieren (F) R:** 3m/St / D: P [3657]
Magier verändert zufällig die Ausrichtung der Polarität der Moleküle eines Objektes und entmagnetisiert es so.
- 8) Magnetisieren (F) R:** 3m/St / D: P [3658]
Magier kann ein Objekt bis 0,03 m³ / Stufe, das normalerweise nicht magnetisierbar ist, magnetisieren (Holz, Stein, usw.).
- 10) Anziehen (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [3659]
Läßt das Ziel eisen wie ein Magnet anziehen. Ziel patzt mit Metallwaffen mit -10 (Tabelle) und jede solche Waffe gegen ihn hat Pool +10, Fernkampfwaffen nur +5 (+10 bei Ganzmetallbolzen und -pfeilen).
- 11) Abstoßen (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [3660]
Ziel stößt Metall ab, als wäre es ein gleichgepolter Magnet. Ziel patzt bei 19 und 20 mit Metallwaffen und solche gegen ihn haben Pool -10, Fernkampfwaffen (außer Ganzmetallbolzen und -pfeile) -5.
- 12) Magnetbolzen (F) R:** 3m/St / D: - [3661]
Magier kontrolliert die Bewegungen einer magnetischen Welle. Resultat ist ein Magnetbolzen. Trefferergebnis auf der Lichtbolzenangriffstabelle mit kritischen Treffern durch Aufprall, Hitze und Elektrizität (bei mehrfachen).
- 13) Mehrfachpole (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [3662]
Läßt ein Objekt mehr (oder weniger) als zwei Pole haben. Das verändert die Interaktion zwischen diesem und anderen Objekten beträchtlich, da jeder einzelne Pol natürlich wirkt.
- 14) Anziehung verstärken (F) R:** B / D: 1min/St [3663]
Magier verstärkt die Anziehungskraft eines Objektes um bis zu 50 kg pro Stufe. Entfernung ist wichtig, für je 30 cm Abstand halbiert sich die Kraft des Magnets.
- 15) Abstoßung verstärken (F) R:** B / D: 1min/St [3664]
Wie Anziehung verstärken, aber der Magier verstärkt die Abstoßungskraft um 50 kg / Stufe.
- 16) Elektrizität erzeugen (F) R:** 3m/St / D: V [3665]
Magier kann aus einer Quelle magnetischer Energie elektrische Energie erzeugen. Je stärker die Quelle, desto stärker kann der Effekt sein (von leicht statischer Energie, die sich 1h/St hält, bis 2xLichtbolzenangriff).
- 17) Magnetische Vibrationen (F) R:** 3m/St / D: V [3666]
Magier kann ein Feld vibrierender magnetischer Felder erzeugen, die eine Menge Dinge machen können. z.B. können sie ein Objekt reinigen, das sie passiert, sie können Objekte (bis 30 cm / Stufe lang) schneiden (auch sehr harte), sie können ein Objekt (Holzpflock) durch ein anderes (Stein) hindurchtreiben usw.
- 18) Magnetische Energie (F) R:** S / D: 1KR/St [3667]
Wandelt magnetische Energie in Energiepunkte zum Zaubern um. Magier erhält 2 EP pro KR.
- 19) Feld formen (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [3668]
Magier kann die Form des magnetischen Feldes in der Umgebung (0,3 m³ / Stufe) wie gewünscht ändern. Die neue Form hält für die Dauer des Zaubers und springt dann spontan in seine natürliche Form zurück.
- 20) Magnetischer Druck (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [3669]
Der Magier kann magnetische Felder bündeln und in andere elektromagnetische Spektren umwandeln (von Röntgenstrahlen über UV- und normales Licht bis Infrarot, was immer es gibt). Natürlich muß der Magier genau wissen, was er macht, sonst sind die Effekte höchstens zufällig und können dem Magier und seiner Umgebung stark schaden.
- 25) Magnetischer Sturm (F) R:** 30m/St / D: 1KR/St [3670]
Magier erschafft einen geringen magnetischen Sturm (bis 3000 m³ pro Stufe in der Umgebung), sehr ähnlich zum Nordlicht. Magnetische und elektrische Effekte sind unvorhersehbar in der Gegend (kein Kompaß!), es entstehen Lichter und ein Schimmern in der Luft.
- 30) Magnetischer Behälter (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [3671]
Erschafft ein magnetisches Feld mit einer Größe von 3 m³ pro Stufe. Das Feld hält sogar Antimaterieexplosionen aus. Gelingt einem Ziel der Reaktionswurf -30 nicht, ist es für die Dauer des Spruchs gefangen, wenn es nicht durch andere als physische Methoden entkommt.
- 50) Zerstäuben (F) R:** B / D: P [3672]
Magier ändert die negative Polarität eines Objektes (max. 0,03 m³ pro Stufe) zu positiver Polarität. Dadurch wird das Objekt in viele kleine Stäubchen zerlegt.

Materie manipulieren (Matter Manipulation, SUC99)

- 1) Geformtes entdecken (I) R:** 3m/St / D: - [3673]
Magier entdeckt, ob ein Wesen oder Objekt mit Hilfe Sprüche dieser Liste erschaffen

wurde.

- 2) Protoplasma erschaffen I (F) R:** 3m/St / D: P [3674]
Magier erschafft einen Protoplasmaschleim aus totem organischen Material oder Asche. Magier erschafft Stufe Liter Schleim pro KR aus derselben Menge Ausgangsmaterial.
- 3) Gestalt speichern (P I) R:** S / D: P [3675]
Magier speichert die Gestalt eines Objekts oder Wesens für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
- 4) Gestalt formen I (F) R:** 3m/St / D: 10min/St [3676]
Magier kann Protoplasma formen. Entstehende Gestalt ist unbeweglich, stumm und von Holzartiger Konsistenz. Magier kann pro Stufe 1 Liter Plasma in einer KR formen (Je kleiner, desto schneller geht es).
- 5) Muster speichern (P I) R:** 3m/St / D: P [3677]
Magier kann das allgemeine Muster eines Wesens speichern, um mit Hilfe weiterer Sprüche dieser Liste Lebewesen der Art mit all ihren Fähigkeiten zu erschaffen.
- 6) Kreatur formen I (F) R:** 3m/St / D: 10min/St [3678]
Magier kann eine nichtmagische Kreatur formen und ihr eine einfache Aufgabe geben. Die Intelligenz darf nicht größer sein als *sehr niedrig*. Die Kreatur gleicht dem Original und hat dessen Fähigkeiten. Nachdem die Aufgabe erfüllt ist (oder die Dauer des Zaubers um ist), verwandelt sich die Kreatur zurück in Protoplasma. Größe der Kreatur hängt lediglich von der Menge an eingesetztem Protoplasma ab. Magier kann pro KR (Stufe/100) m³ formen.
- 7) Protoplasma erschaffen II (F) R:** 3m/St / D: P [3679]
Wie oben, aber Magier kann 1 m³ pro Stufe und KR erschaffen.
- 8) Gestalt formen II (F) R:** 3m/St / D: 10min/St [3680]
Wie oben, aber Magier kann Stufe / 20 m³ bearbeiten.
- 9) Besonderheiten speichern (P I) R:** S / D: P [3681]
Speichert das spezielle Muster eines Individuums, das so exakt kopiert werden kann (mit Sprüchen dieser Liste)
- 10) Kreatur formen II (F) R:** 3m/St / D: 15min/St [3682]
Wie oben, aber der Magier kann der Kreatur während der Dauer des Spruchs einfache Befehle geben und die Intelligenz kann bis *wenig* gehen.
- 11) Kreation auflösen (F) R:** 3m/St / D: - [3683]
Magier kann eine magisch erschaffene Kreatur auflösen, Dieser Zauber kann auch als Zauber höherer Stufen ausgelöst werden, um höherstufige Kreaturen aufzulösen. Um Kreaturen der Stufe 1-11 aufzulösen, reicht ein normales Auslösen dieses Zaubers, für höhere müssen entsprechend der Stufe mehr EP ausgegeben werden.
- 12) Protoplasma erschaffen III (F) R:** 3m/St / D: P [3684]
Wie oben, aber Magier kann (Stufe / 15) m³ pro Stufe und KR erschaffen.
- 13) Magische Kreatur formen (F) R:** 3m/St / D: 10min/St [3685]
Wie Kreatur formen II, aber Magier kann magische Kreaturen mit einer Intelligenz bis *mittel* erschaffen. Die Kreatur hat alle magischen Fähigkeiten des Originals, kann jedoch keine Zauber werfen.
- 14) Mehrfache Formation I (F) R:** 3m/St / D: 15min/St [3686]
Wie Kreatur formen II, aber Magier kann Stufe Lebewesen aus (Stufe / 100) m³ Protoplasma pro KR erschaffen. Die Kreaturen können unterschiedliche Gestalt haben und einzeln agieren.
- 15) Gestalt formen III (F) R:** 3m/St / D: 10min/St [3687]
Wie oben, aber Magier kann Stufe / 15 m³ bearbeiten.
- 16) Kontrolle I (F) R:** unbegrenzt / D: V [3688]
Magier kann jede magisch erschaffene Kreatur total kontrollieren, solange sie existiert. Wurde sie von einem anderen Magier erschaffen, so muß der Magier einen WW gegen die Stufe des anderen Magiers machen.
- 17) Form / Gestalt verbessern (F) R:** 3m/St / D: V [3689]
Magier kann zu einer bereits bestehenden Kreatur Protoplasma (Stufe / 15 m³) hinzufügen oder welches wegnehmen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.
- 18) Protoplasma erschaffen IV (F) R:** 3m/St / D: P [3690]
Wie oben, aber Magier kann (Stufe / 10) m³ Protoplasma erschaffen.
- 19) Form / Gestalt verändern (F) R:** 3m/St / D: V [3691]
Magier kann eine bestehende Kreatur verändern. Die Veränderung kann innerhalb der halben Erschaffungszeit geschehen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.
- 20) Mehrfache Formation II (F) R:** 3m/St / D: 20min/St [3692]
Wie oben, aber der Magier kann bis zu Stufe magische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis *mittel* erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.
- 25) Kontrolle II (F) R:** unbegrenzt / D: V [3693]
Wie oben, aber der Magier kann magische Lebewesen kontrollieren.
- 30) Mehrfache Formation I (F) R:** 3m/St / D: 30min/St [3694]
Wie oben, aber der Magier kann bis zu Stufe magische und nichtmagische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis *mittel* erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.
- 50) Kontrolle III (F) R:** unbegrenzt / D: V [3695]
Wie oben, aber Magier kann alle magischen und nichtmagischen Lebewesen kontrollieren.

noch nicht übersetzt (Earthblood's Ways, RC111)

noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery, RC114)

noch nicht übersetzt (Plasma Mastery, RC1184)

noch nicht übersetzt (Nether Mastery, RC1184)

noch nicht übersetzt (Node Mastery, RC076)

noch nicht übersetzt (Earthfocus, RC077)

noch nicht übersetzt (Node Functions, RC078)

noch nicht übersetzt (Planar Survival, SUC80)

noch nicht übersetzt (Ritual Mastery, SUC87)

Primitive Stimme (Primitive Voice, SUC96)

- 1) **Einstimmen (I M) R:** B / D: P [3696]
Stimmt den Magier auf ein Ziel ein, für den Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste. Handelt es sich um ein williges Ziel, klappt der Spruch automatisch, wenn nicht, hat das Ziel einen WW. Klappt dieser um +25, so bemerkt es was vorgeht. Das Einstimmen kann durch einfaches Magie entdecken bemerkt werden.
- 2) **Sympathie (I M) R:** B / D: C [3697]
Magier erfährt die Emotionen des Ziels. Sind die Gefühle positiv, so haben beide ein Gefühl von Sympathie und Zusammengehörigkeit. Hat das Ziel jedoch Angst, ist ärgerlich oder sonstwie negativ eingestellt, muß der Magier einen WW machen, oder wird von den Gefühlen des Ziels beeinflusst.
- 3) **Sendung (I *) R:** 150m / D: C [3698]
Magier kann dem Ziel eine verbale Botschaft zukommen lassen. Ziel muß vorher eingestimmt worden sein. Wurde das Ziel noch nie zuvor so angesprochen, so erkennt es vermutlich nicht, was vor sich geht und nimmt an, es könnten eigene Gedanken sein. Wurde es bereits einmal kontaktiert, so kann es einen Wahrnehmungswurf machen, ob es die *Stimme* des Magiers erkennt. Höflicherweise gibt sich der Magier am Beginn einer Sendung stets zu erkennen...
- 4) **Empathie (I M) R:** 3m / D: C [3699]
Wie Sympathie, aber der Magier wird von den Gefühlen des Ziels nicht beeinflusst und das Ziel erfährt die Gefühle des Magiers nur, wenn es ihn berührt.
- 5) **Dialog (I *) R:** 150m / D: C [3700]
Wie Sendung, aber das Ziel muß den Kontakt wollen (sh. Einleitung) und Magier kann vom Ziel verbale Kommunikation empfangen.
- 6) **Sendung (I *) R:** 1 / D: C [3701]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
- 7) **Weite Einstimmung (I M) R:** 3m/St / D: P [3702]
Wie Einstimmung mit Reichweite 3m pro Stufe.
- 8) **Vision und Stimme (I *) R:** 150m / D: C [3703]
Wie Dialog, aber das Ziel *sieht* und *hört* den Magier nach erfolgter Kontaktaufnahme. Es kann auch nur den Audio-Kontakt erlauben und den visuellen nicht. Wenn andere eingestimmte Personen in der Nähe sind, so können sie den Dialog miterleben, wenn sowohl Magier, als auch Ziel diesem zustimmen.
- 9) **Dialog (I *) R:** 1 / D: C [3704]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
- 10) **Erscheinung (I M E) R:** 150m / D: (C) [3705]
Magier kann eine Erscheinung von sich zu einem Ziel in Reichweite schicken. Es handelt sich um ein dreidimensionales Abbild des Magiers, mit allem, was er gerade trägt und einer unbestimmten Aura um ihn herum. Jeder in der Gegend kann das Bild sehen und durch es mit dem Magier kommunizieren. Die Erscheinung bleibt immer in 5 m Radius um das Ziel und durchdringt keine Hindernisse (Wand o.ä.). Die Erscheinung kann selbst nicht angreifen und auch nicht angegriffen werden (weder physisch, noch durch Zauber). Macht sich der Magier vorher unsichtbar, so bleibt die (gut sichtbare) Aura dennoch bestehen.
- 11) **Vision und Stimme (I *) R:** 1 / D: C [3706]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
- 12) **Sendung (I *) R:** 1 / D: C [3707]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
- 13) **Ferne Einstimmung (I M) R:** Besonders / D: P [3708]
Wie Einstimmung, aber die Entfernung wird nur durch die Sicht des Zauberers begrenzt. Wenn der Magier ein Ziel mittels eines Zaubers sieht, kann er ebenfalls versuchen sich darauf einzustimmen.
- 14) **Dialog (I *) R:** 1 / D: C [3709]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
- 15) **Vision und Stimme (I *) R:** 1 / D: C [3710]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
- 16) **Portal des Geistes (I M F) R:** 1 / D: (C) [3711]
Wie Vision der Stimme, aber wenn beide einverstanden sind, kann der Magier das Ziel zu sich hin teleportieren oder umgekehrt. Ziel und Magier müssen sich durch das Portal die Hand reichen und sich hindurchziehen. Fesseln, die den Magier oder das Ziel an einen Gegenstand binden oder die Hände nicht freilassen für den Kontakt verhindern den Transport.
- 17) **Sendung (I *) R:** 15Km/St / D: C [3712]
Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
- 18) **Erscheinung (I M E) R:** 1 / D: (C) [3713]
Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
- 19) **Dialog (I *) R:** 15Km/St / D: C [3714]
Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
- 20) **Großes Portal des Geistes (I M F) R:** 15Km/St / D: (C) [3715]
Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
- 25) **Wahrer Dialog (I *) R:** unbegrenzt / D: (C) [3716]
Wie oben mit unbegrenzter Reichweite. Der Dialog kann auch zwischen

Existenzebenen / Dimensionen erfolgen, wenn diese nicht irgendwie die Übertragung behindern (magielose Ebenen)

30) **Große Erscheinung (I M E) R:** 15Km/St / D: (C) [3717]

Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.

50) **Wahres Portal des Geistes (I M F) R:** unbegrenzt / D: (C) [3718]

Wie oben mit unbegrenzter Reichweite und denselben Bedingungen wie bei Wahrer Dialog.

Schwertrunen (Bladerunes, RC110)

- 1) **Vorbereiten (F I) R:** B / D: - [3719]
Gegenstand wird vorbereitet, um eine Schwertrune aufzunehmen. Magier erfährt auch welche Runen schon auf dem Gegenstand sind (falls).
- 2) **Waffenrune I (F) R:** B / D: V [3720]
Diese Rune erhöht den Pool einer Waffe um 10. Wirkt nur einmal..
- 3) **Empathierune (F) R:** B / D: V [3721]
Bindet einen Gegenstand an den Besitzer. Besitzer muß anwesend sein und den Gegenstand berühren. Will ein anderer den Gegenstand benutzen, verschwinden alle Runen bis auf permanente.
- 5) **Waffenrune II (F) R:** B / D: V [3722]
Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +20.
- 6) **Schnelligkeitsrune (F) R:** B / D: V [3723]
Läßt den Besitzer für 1 KR doppelt so schnell handeln. Er muß danach aber 1 KR halb so schnell handeln. Danach verschwindet sie.
- 7) **Rune der Rückkehr I (F) R:** B / D: V [3724]
Wann immer der Gegenstand geworfen oder abgeschossen wird, kehrt er zu dem Besitzer zurück, der ihn fangen kann wenn er will, ansonsten fällt er zu seinen Füßen. Der Gegenstand bewegt sich mit 600m / KR, aber nicht durch Hindernisse. Die Rune verschwindet nach einmaligem Gebrauch.
- 8) **Rune des kleineren Todes (F) R:** B / D: V [3725]
Läßt die Waffe als 'Töter' gg. bestimmte Rassen oder Kreaturen wirken (Magier bestimmt es beim Zaubern). Jeder krit. Treffer bewirkt einen weiteren Treffer auf der 'mörderisch' Tabelle.
- 9) **Rune des Spaltens (F) R:** B / D: V [3726]
Trifft eine Waffe mit dieser Rune eine Körperzone kritisch, so wird entweder jede Rüstung an der Stelle nutzlos oder Knochen einer ungeschützten Stelle werden gebrochen. Gibt der krit. Treffer nur SP, so wird mit 30% die Waffe und mit 70% ein Teil der Rüstung zerstört. Verblaßt nach einmaliger Wirkung.
- 10) **Rune des weiten Flugs (F) R:** B / D: V [3727]
Eine nicht werfbare Waffe läßt sich mit ihrer normalen Attacke und den Entfernungsklassen einer leichten Armbrust werfen bzw. eine Wurf-Waffe mit den Entfernungsklassen des Langbogens oder verdoppelt die Entfernungsklassen eines Geschosses. Verblaßt nach einmaligem Gebrauch.
- 11) **Widerstandsrune (D) R:** B / D: V [3728]
Der Besitzer macht alle Widerstandswürfe, als ob er zehn Stufen höher wäre. Die Rune verschwindet, nachdem sie dem Benutzer einmal gegen etwas geholfen hat, das ihn sonst betroffen hätte.
- 12) **Rune der Rückkehr II (F) R:** B / D: V [3729]
Wie Rune der Rückkehr I, aber das Objekt kommt per Tür zurück (auch durch Hindernisse).
- 13) **Waffenrune III (F) R:** B / D: V [3730]
Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +30.
- 14) **Runen einbrennen (F) R:** B / D: V [3731]
Wenn dieser Spruch vor einer anderen Rune gesprochen wird, so wird die Rune in die Aura des Objekts eingebrannt. Sie kann durch die Rune der Erneuerung wieder aufgeladen werden oder sie lädt sich von selbst wieder nach 24h auf. Mit jeder Aufladung besteht eine 10% Chance, das die Rune ausbrennt.
- 15) **Rune der Erneuerung (F) R:** B / D: - [3732]
Lädt eine eingebrannte Rune wieder auf.
- 16) **Rune der Verteidigung (F) R:** B / D: V [3733]
In der KR, in der diese Rune aktiv ist, kann der Benutzer jede Nahkampfattacke mit seinem gesamten Pool parieren, auch wenn er kritisch getroffen wurde und >nicht parieren< kann. Aber alle Malf durch Benommenheit usw. wirken weiter.
- 17) **Spruchrune (F) R:** B / D: V [3734]
Mit dieser Schwertrune kann ein Zauber gespeichert werden, der dann durch die Rune aktiviert wird. Der Magier muß die Energie für beide Zauber aufbringen. Maximal können Zauber auf den Gegenstand gebannt werden mit akkumulierten Stufen von nicht mehr als 3x die Runenkapazität des Gegenstands.
- 18) **Waffenrune IV (F) R:** B / D: V [3735]
Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +40.
- 19) **Energierune (F) R:** B / D: V [3736]
Der Magier kann Energiepunkte in dem Gegenstand speichern bis zu einer Anzahl von dessen Runenkapazität.
- 20) **Rune der Gewalt (F) R:** B / D: V [3737]
Wird die Rune eingesetzt (muß vor der Attacke gesagt werden), und erzielt einen krit. Treffer, so bewirkt die Rune noch einen krit. Treffer.
- 25) **Schwertrunen untersuchen (I) R:** - / D: - [3738]
Mit diesem Spruch kann man neue Schwertrunen entwickeln (sh. SUC)
- 30) **Permanent (F) R:** B / D: P [3739]
Dieser Spruch kann mit jeder Schwertrune gesprochen werden. Die Rune wird permanent auf dem Gegenstand (bis der Zauber gebrochen wird). Die Fehlerchance ist wie unter A. oben beschrieben. Geht der Zauber fehl, passiert folgendes: 1) Energiepunkte sind verloren. 2) Die Schwertrune wird gelöscht und die Kapazität des Gegenstands sinkt um eins. 3) Der Magier erleidet eine Zauberpazer (Angriffstabelle +50) und eine Feuerballattacke +50. 4) Der Gegenstand geht zu 70% kaputt (magische haben zusätzlich einen WW). Diese ganze Fehlerprozedur

muß noch einmal durchgeführt werden, wenn die Schwertrune das erste Mal angewendet wird.

50) Schwarze Rune (F) R: B / D: V [3740]

Wie Rune der Gewalt, aber der zusätzliche krit. Treffer wird auf der 'mörderisch'-Tabelle für Große Kreaturen ausgewürfelt (oder für Übergroße, wenn es ein solches Monster ist).

Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways, RC17)

1) Pflanzen studieren (I) R: 1 / D: 1minute [3741]

Der Magier studiert und behält die Form und Struktur einer Pflanze für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.

2) Tiere studieren (I) R: 1 / D: 1minute [3742]

Der Magier studiert und behält die Form und Struktur eines Tieres für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.

3) Pflanzenfassade (F) R: S / D: 10min/St [3743]

Der Magier erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.

4) Tierwissen (I) R: S / D: 10min/St [3744]

Magier erhält Informationen über ein studiertes Tieres.

5) Monster studieren (I) R: 1 / D: 1minute [3745]

Wie Tiere studieren, betrifft aber magische, legendäre oder Fabelwesen.

6) Tierfassade (F) R: S / D: 10min/St [3746]

Wie Pflanzenfassade, aber der Magier erscheint als Tier.

7) Größe verändern (F) R: S / D: 10min/St [3747]

Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen oder wachsen (normalerweise Größe). Keine Abzüge oder Boni auf Körperkraft, aber bei Bewegungsweite.

8) Monsterverwissen (I) R: S / D: 10min/St [3748]

Magier erhält Informationen über ein studiertes Wesen. Einige mächtige Wesen (Drachen, Große Adler, Einhörner usw.) haben einen Widerstandswurf gegen diesen Zauber.

9) Art verändern (F) R: S / D: 10min/St [3749]

Magier kann seine Form in jede gewünschte hominoide Rasse ändern.

10) Pflanzenform (F) R: S / D: 10min/St [3750]

Der Magier kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.

11) Pflanzenwissen (I) R: S / D: 10min/St [3751]

Magier erhält Informationen über eine studierte Pflanze.

12) Leere Gedanken (P c) R: S / D: C [3752]

Solange der Magier sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.

13) Empathie (I c) R: 30m / D: C [3753]

Magier kann die Gedanken und Gefühle eines Tieres oder einer Pflanze verstehen und / oder sehen.

14) Tierform (F) R: S / D: 10min/St [3754]

Der Magier kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).

15) Vortäuschen (P c) R: S / D: C [3755]

Bei magischen oder mentalen Nachforschungen erscheint der Magier als irgendeine studierte Pflanze, Tier oder Monster.

16) Spuren (F) R: S / D: 10min/St [3756]

Die Spuren und Fußabdrücke des Magiers scheinen die einer von ihm studierten Art zu sein.

17) Wege der Tiere (F) R: S / D: 10min/St [3757]

Wie Tierform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs-möglichkeiten eines studierten Tieres. Der Magier kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.

18) Monsterform (F) R: S / D: 10min/St [3758]

Wie Tierform, aber der Magier nimmt die Form eines studierten 'Monsters' an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.

19) Wahre Pflanzenform (F) R: S / D: 10min/St [3759]

Wie Pflanzenform, aber der Magier riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.

20) Echte Tierform (F) R: S / D: 10min/St [3760]

Wie Wege der Tiere, aber der Magier bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.

25) Wahre Tierform (F) R: S / D: 10min/St [3761]

Wie Echte Tierform, aber der Magier bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Magier kann seine Masse von 1/40 bis zu 400% variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Magier in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.

30) Körperveränderung (F) R: S / D: 10min/St [3762]

Wie Monsterform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs- und die physikalischen Angriffsmöglichkeiten der Form. Er kann seine Masse von 1/40 bis 400% variieren. Patzer wie in Wahre Tierform.

50) Wahre Körperveränderung (F) R: S / D: 10min/St [3763]

Wie Körperveränderung, aber der Magier erhält auch einige (Meisterentscheid) besondere Fähigkeiten des Monsters. Die Grundchance für einen Patzer wird auf 15% erhöht, ansonsten wie bei Wahre Tierform, nur die Dauer ist dann 85 Stunden/Stufe.

1) Benommenheit I (F) R: 30m / D: 1KR [3764]

Ziel ist eine Kampfrunde benommen.

2) Schlaf VI (M) R: 30m / D: V [3765] WW:10

Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.

4) Benommenheit III (F) R: 30m / D: 3KR [3766]

Ziel ist drei Kampfrunden benommen.

5) Angst (M) R: 30m / D: V [3767]

Das Ziel fürchtet den Magier und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.

6) Benommenheitsbolzen (30m) (E) R: 30m / D: - [3768]

Ein Bolzen purer elementarer Kraft entspringt der Handfläche des Magiers. Der Treffer wird auf der Schockbolzenangriffstabelle nachgeschlagen, aber alle kritischen Treffer werden ignoriert und statt Trefferpunkte bewirkt er Runden Benommenheit (z.B.: 4A hieß 4 Runden benommen).

7) Wort der Schmerzen (50%) (F *) R: 30m / D: - [3769]

Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 50% seiner momentanen Lebensenergie.

8) Benommenheitsklinge (E) R: S / D: 1KR/St [3770]

Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Schockbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden, aber statt Trefferpunkte und krit. Treffern KR Benommenheit verursachen (wie Benommenheitsbolzen). Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Benommenheitsbolzen.

9) Großer Schlaf (M) R: 30m / D: V [3771] WW:-60

Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.

10) Benommenheit VI (F) R: 30m / D: 6KR [3772]

Ziel ist sechs Kampfrunden benommen.

11) Benommenheitsball (E) R: 30m / D: - [3773]

Wie Benommenheitsbolzen, es entsteht aber ein Ball, der explodiert und auf ein 6 m durchmessendes Gebiet einwirkt. BEMERKUNG: Es gibt hierbei kein Zentrum des Angriffsspruchs.

12) Wort der Schmerzen (70%) (F *) R: 30m / D: - [3774]

Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 70% seiner momentanen Lebensenergie.

13) Größere Benommenheitsklinge (E) R: S / D: 1KR/St [3775]

Wie Benommenheitsklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die beide Hände leer benötigt und mit der wie mit einem Kurzschwert angegriffen wird, mit einem Bonus von +35 auf den Pool.

14) Benommenheitsbolzen (100m) (E) R: 100m / D: - [3776]

Wie oben, mit Reichweite 100m.

15) Benommenheitsball (E) R: 30m / D: - [3777]

Wie oben, wirkt aber auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein.

16) Wort des Schlafs (F *) R: 30m / D: - [3778]

Wie Wort der Schmerzen, aber das Ziel muß widerstehen oder fällt in einen natürlichen Schlaf.

18) Wort der Schmerzen (90%) (F *) R: 30m / D: - [3779]

Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 90% seiner momentanen Lebensenergie.

19) Benommenheitsball (E) R: 30m / D: - [3780]

Wie oben, wirkt aber auf ein 24 m durchmessendes Gebiet ein.

20) Benommenheitsbolzen (150m) (E) R: 150m / D: - [3781]

Wie oben, mit Reichweite 150m.

25) Bewußtlosigkeit (F) R: 30m / D: V [3782]

Das Ziel ist bewußtlos und kann für 1 min / 5 Fehlwurf nicht geweckt werden.

30) Großes Wort (F *) R: 30m / D: - [3783]

Wie Wort der Schmerzen, aber es kann jedes Wort benutzt werden und betrifft dann eine Anzahl Ziele gleich der Stufe des Magiers.

50) Meister des Besiegens (U F) R: S / D: 1KR/St [3784]

Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wege des Experimentierens (Experimentation Ways, SUC86)

1) Wiegen (F) R: S / D: - [3785]

Gibt dem Magier das exakte Gewicht (1 Stelle hinter Komma pro Stufe) einer Verbindung / eines Elements.

2) Menge abschätzen (F) R: B / D: - [3786]

Magier kann exakte Mengen schätzen (in Gramm, Unzen, Tropfen o.ä.)

3) Untersuchung (F) R: S / D: V [3787]

Magier bekommt einen Bonus von +2 / Stufe auf akademische Forschungen (z.B. in Bibliotheken, bei neuen Zaubern u.ä.)

4) Aufnehmen (F) R: S / D: V [3788]

Magier hat für 1 min/St für ein Experiment ein fotografisches Gedächtnis.

5) Flamme (F) R: B / D: 1h/St [3789]

Magier kann die Temperatur von 1 Gefäß/2 Stufen exakt kontrollieren. (Max. 300 °C). Kann Temp. nur erhöhen, nicht unter den Normalwert senken.

6) Abspielen (F) R: B / D: V [3790]

Magier kann ein aufgenommenes Experiment mit Sicht, Geräuschen und Gerüchen

Wege des Besiegens (Subdual Ways, RC082)

- für Zuhörer wiedergeben.
- 7) **Mixen (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [3791]
Magier kann den Inhalt eines Gefäßes mischen, ohne ihn zu berühren. Funktioniert auch bei versiegelten Gefäßen.
 - 8) **Typ bestimmen (F)** R: B / D: - [3792]
Magier kann den Typ eines Elements, einer Verbindung o.ä. durch Berühren feststellen
 - 9) **Schild (F)** R: S / D: 1min/St [3793]
Schützt den Magier vor Auswirkungen seiner Experimente (Zieht 10 SP pro Stufe des Magiers ab). Funktioniert nur bei Experimenten und schützt nur vor physischem Schaden.
 - 9) **Künstliche Umwelt (F)** R: B / D: 1h/St [3794]
Magier kann eine künstliche Umwelt für spezielle Chemikalien, Lebewesen oder Experimente erschaffen. Diese künstliche Umwelt vermischt sich mit der echten, falls sie nicht von ihr getrennt wird. Magier kann Druck (0,1 Bar - 10 Bar) und Temperatur (-100 °C bis +300 °C) variieren und ein Gebiet von 0,03 m²/St verändern.
 - 10) **Sterilisieren (F)** R: B / D: V [3795]
Magier kann ein Gebiet von 0,3m Radius pro Stufe komplett sterilisieren. Das sterilisierte Gebiet wird mit der Zeit wieder normal kontaminiert, wenn es nicht von der Umwelt abgegrenzt ist. Die Gegend ist frei von Staub, Käfern usw.
 - 10) **Vergrößerung (F)** R: S / D: C [3796]
Vergrößert ein Objekt (für die Sicht des Magiers) um den Faktor 10 x Stufe.
 - 11) **Telekinese (F)** R: 3m/St / D: C [3797]
Magier kann Objekte bis 1 kg pro Stufe mit 30 cm pro Sekunde bewegen.
 - 12) **Einfrieren (F)** R: B / D: 1h/St [3798]
Magier kann 1 Objekt pro Stufe um bis zu 10 °C kälter als die Umgebung halten (max. -50 °C).
 - 13) **Abschätzen (F)** R: S / D: - [3799]
Gibt dem Magier exakte Masse, Gewicht und Dimensionen eines Objekts an.
 - 14) **Stasis (F)** R: B / D: 1h/St [3800]
Der Magier versetzt 0,03 m³ eines Materials oder ein Lebewesen (hat WW) in eine Stasis. Dieser Zauber hält auch chemische Reaktionen an.
 - 15) **Testen (F)** R: S / D: - [3801]
Magier findet heraus, welchen Effekt bestimmte Umstände auf ein Ziel haben werden. (Wie lange hält die Schale eine Säure, wie molar muß die Säure sein...). Dieser Spruch gibt nur Wahrscheinlichkeiten an (und die auch nur, wenn dem Gegenstand ein WW gegen die Stufe des Magiers mißlingt), nichts ist garantiert.
 - 16) **Sphäre der Sicherheit (F*)** R: S / D: 1min/St [3802]
Erschafft eine Sphäre, die 20 SP von Treffern abzieht (Krit. Treffer zählen 10 SP pro Kategorie (A=10, B=20...)). Schützt den Magier vor allem außer feindlichen Wesen und magischer Energie. Kann nur beim Experimentieren angewendet werden.
 - 17) **Trennen (F)** R: B / D: - [3803]
Magier kann 0,03 m³ pro Stufe einer chemischen Verbindung oder einer Legierung in ihre Bestandteile trennen (Pro 2 Stufen ein Element der Verbindung / Mischung).
 - 18) **Elementenschild (F)** R: 3m/St / D: 1min/St [3804]
Erschafft einen unbeweglichen magischen Schild, der eine Art von Element (inkl. Gase, Licht, mag. Elemente (WW!)), etc.) nicht hindurchläßt. Schild kann max. Stufe / 3 m breit und hoch sein.
 - 19) **Elementenbehälter (F)** R: 3m/St / D: 1min/St [3805]
Erschafft eine unbewegliche Sphäre (0,3m/St Ø), die wie Elementenschild wirkt. Magier kann innerhalb oder außerhalb dieser Sphäre sein.
 - 20) **Entsorgen (F)** R: 3m/St / D: - [3806]
Magier kann 0,03 m³ / Stufe eines Materials (giftig, gefährlich o.ä.) entsorgen, ohne Schäden für die Umwelt oder sich selbst.
 - 25) **Beobachtung (F)** R: 3m/St / D: C [3807]
Magier erhält Informationen durch intensives Beobachten einer Person oder eines Vorgangs durch immense Konzentration. Wahrnehmungsfähigkeit +100 für eine Wahrnehmung. Magier kann diesen Spruch in Verbindung mit Aufnahmen nutzen, um lange Experimente detailgetreu wiederzugeben.
 - 25) **Verknüpfung (F)** R: S / D: P [3808]
Magier kann Fakten verknüpfen. Logisches Denken +100 für eine Aktion, die logisches Denken benötigt. Ergebnisse werden fast automatisch erzielt.
 - 30) **Wall der Macht (F)** R: 3m/St / D: 1KR/St [3809]
Magier kann einen Wall (3x3x0,3m) erschaffen, der absolut undurchdringlich ist für alles, was Masse besitzt.
 - 50) **Sphäre der Macht (F)** R: 3m/St / D: 1KR/St [3810]
Magier erschafft eine Sphäre (30 cm Durchmesser pro 2 Stufen), die für alles, was Masse besitzt, absolut undurchdringlich ist.

Wege des Geheimen (Devious Ways, SUC92)

- 1) **Verkleiden (F)** R: 3m / D: 10min/St [3811]
Make-up und Verkleidungen sind durch diesen Zauber nicht mehr zu erkennen.
- 2) **Schatten (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [3812]
Erweitert natürliche Schatten und läßt sie mehr Raum bedecken. Wenn man es subtil macht, ist dieser Zauber nicht zu bemerken, auf einem offenen Feld allerdings...
- 3) **Verzerren (F*)** R: 3m / D: 1min/St [3813]
Verzerrt die Wahrnehmung von Angreifern. -10 auf alle Attacks. Zauber kann auf Objekte und Personen gelegt werden.
- 4) **Verbergen (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [3814]
Läßt versteckte Objekte weniger beachtenswert erscheinen. -50 auf Wahrnehmungswürfe zum Finden solcher Objekte.
- 5) **Schleichen (F*)** R: 3m / D: 1min/St [3815]
Ziel und alles, was es trägt werden stiller. +50 auf Schleichen.

- 6) **Umnebelte Wahrnehmung (M)** R: 3m/St / D: 1min/St [3816]
Lenkt Ziel gedanklich ab. Wahrnehmungswürfe -30.
- 7) **Stille (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [3817]
Alle Geräusche im Umkreis von 3m um das Ziel werden unterdrückt.
- 8) **Beeinflussen (M)** R: 3m/St / D: - [3818]
Macht einem Ziel die Sicht des Magiers schmackhaft, falls sie sich nicht total gegen es wendet.
- 9) **Verfolgen (P*)** R: 30m/St / D: 1h/St [3819]
Unterrichtet den Magier immer über den Aufenthaltsort des Ziels (Objekt/Person). Wenn sich das Ziel aus der Reichweite bewegt, endet der Zauber. Ziel hat zwei WW: geht der erste fehl, wirkt der Zauber, geht der zweite fehl, merkt das Ziel nichts vom Verfolgen.
- 10) **Zauber vorgaukeln (F)** R: 3m/St / D: - [3820]
Ziel glaubt, daß ein Zauber auf es geworfen wurde. Magier kann den Zauber spezifizieren, und die entsprechenden Gefühle / Auren werden von dem Ziel wahrgenommen. Es entsteht keine echte Wirkung.
- 11) **Überzeugen (M)** R: 3m/St / D: - [3821]
Ziel ändert seine Meinung in Bezug auf ein Thema. Ziel glaubt fest an diese Meinung, bis sie echt gefordert wird, ihn gefährdet oder ein weiteres Überzeugen auf ihn geworfen wurde.
- 12) **Vertrauen (M)** R: 3m/St / D: 1Tag/5 Fehlwurf [3822]
Ziel vertraut dem Magier völlig. Alles, was sich total gegen das Ziel richtet, erlaubt einen weiteren WW.
- 13) **Spionieren (I)** R: 3m/St / D: 1min/St [3823]
Magier kann entweder seine Wahrnehmung an den Ort eines aktiven Verfolgen legen, oder seine Wahrnehmung an einen Punkt innerhalb seiner normalen Wahrnehmung legen (Magier sieht zwei Leute sich unterhalten und könnte so mithören).
- 14) **Lügen (M*)** R: S / D: - [3824]
Magier kann eine nicht zu entdeckende Lüge aussprechen. Auch wenn der Spruch zu entdecken ist, die Lüge ist es nicht. Ziel wird die Lüge glauben, bis stichfeste Beweise für die Wahrheit vorliegen.
- 15) **Hochstapeln (U)** R: 3m / D: 1min/St [3825]
Magier kann ein Individuum oder eine bestimmte Rasse perfekt nachahmen, inklusive Sprechweise, Gewohnheiten, Ticks usw.
- 16) **Ablenkung (F*)** R: 3m Radius/St / D: 1KR/St [3826]
Verursacht mit vorhandenen Materialien und Situationen Ablenkungen. Z.B.: in einem Porzellanladen wäre zerbrechendes Porzellan gut geeignet (Illusion eines Elefanten??? - Anm. Des Übersetzers...), bei Nacht in einem Wald raschelnde Blätter usw.
- 17) **Wahrnehmung stören (M F)** R: 3m/St / D: 1KR/St [3827]
Stört die Wahrnehmung eines Ziels. Magier kann bestimmen, ob das Ziel etwas anderes als das Normale sieht, Nichts, oder nur ein verschwommenes Etwas. Der Zauber kann offensichtlich unnormales nicht als normal darstellen (ein brennendes Haus kann nicht als unversehrt dargestellt werden).
- 18) **Maskerade (F*)** R: - / D: - [3828]
Verändert die Aura eines Zaubers zu der eines anderen Zaubers. So erscheint einem Ziel z.B. ein Verzaubern als Heilspruch o.ä.
- 19) **Zauber unterdrücken (F*)** R: - / D: - [3829]
Magier kann die Aura eines Zaubers unterdrücken. So kann ein Zauber nicht durch andere Informationszauber wahrgenommen werden, höchstens seine Auswirkungen.
- 20) **Zauber pervertieren (F*)** R: 3m/St / D: - [3830]
Läßt einen Zielspruch (wenn der WW mißlingt), der von einem anderen in Reichweite gesprochen wird, exakt das Gegenteil des Beabsichtigten bewirken. Aus Schnelligkeit wird Verlangsamung, aus Heilung Schaden, aus Feuerball Eisball usw. Endgültige Bestimmung liegt beim Meister.
- 25) **Zauber verstecken (F*)** R: - / D: - [3831]
Versteckt einen Zauber in einem anderen, z.B. einen Feuerball in einer Rune der Heilung. Die Ausstrahlung des versteckten Zaubers ist nicht zu entdecken.
- 30) **Zauber umwandeln (F*)** R: 3m/St / D: - [3832]
Verändert den Effekt eines Zielspruchs (wenn der WW mißlingt) in den Effekt eines beliebigen anderen Zaubers (Magier kann bestimmen) oder absorbiert die EP.
- 50) **Zauberfinsternis (F)** R: S / D: 1KR/St [3833]
Macht alle Zauber des Magiers unentdeckbar durch Informationszauber. Nur Effekte und Handgesten u.ä. sind noch zu sehen.

Wege des Kopierens (Replicating Ways, SUC85)

- 1) **Erinnern (P)** R: S / D: P [3834]
Magier kann sich an alle Details erinnern, die er durch einen ...kopieren-Zauber erfahren hat.
- 2) **Untersuchen (I)** R: B / D: - [3835]
Magier erfährt von einem Objekt oder einem Ziel exaktes Gewicht, exakte Dimensionen, Struktur und Zusammensetzung.
- 3) **Herkunft bestimmen (I)** R: S / D: - [3836]
Magier erfährt, ob ein Objekt / Ziel ein Original oder eine Kopie ist.
- 4) **Aktion kopieren (F)** R: 3m/St / D: V [3837]
Magier kann eine Aktion exakt kopieren, die er beobachtet hat. Dies garantiert keinen Erfolg, gibt aber eventuell einen Bonus (Meisterentscheid).
- 5) **Gefühle kopieren (F)** R: S / D: 1KR/St [3838]
Magier kann die Gefühle eines Ziels exakt miterleben.
- 6) **Geschmack kopieren (F)** R: S / D: 1KR/St [3839]
Magier kann seine Geschmacksnerven so stimulieren, daß er exakt denselben Geschmack empfindet, wie ein Ziel.
- 7) **Geruch kopieren (F)** R: S / D: 1KR/St [3840]

- Wie Geschmack kopieren, aber für Geruch.
- 8) Geräusch kopieren (F)** R: S / D: 1KR/St [3841]
Wie Geschmack kopieren, aber für den Hörsinn.
- 9) Tastsinn kopieren (F)** R: S / D: 1KR/St [3842]
Wie Geschmack kopieren, aber für den Tastsinn.
- 10) Zeitweilige Kopie (F)** R: B / D: 1min/St [3843]
Magier kopiert exakt ein max. 0,03m³ großes, nichtlebendes, nichtmagisches Objekt kopieren.
- 11) Sicht kopieren (F)** R: S / D: P [3844]
Wie Geschmack kopieren, aber für Sicht.
- 12) Umgesetzte Kopie (F)** R: S / D: P [3845]
Magier kann eine gerade durchgemachte Erfahrung (z.B.: ein Gang durch ein Labyrinth) in ein berührbares Objekt umsetzen (z.B.: Karte).
- 13) Gas kopieren (F)** R: B / D: P [3846]
Magier kann 0,03m³ eines nichtmagischen Gases duplizieren.
- 14) Flüssigkeit kopieren (F)** R: B / D: P [3847]
Magier kann 0,03m³ einer nichtmagischen Flüssigkeit duplizieren.
- 15) Festes kopieren (F)** R: B / D: P [3848]
Magier kann 15 cm³ eines nichtmagischen festen Objektes duplizieren.
- 16) Anderes kopieren (F)** R: B / D: P [3849]
Magier kann 15 cm³ beliebigen, nichtlebenden Materials duplizieren.
- 17) Zauber kopieren (F)** R: Sicht / D: V [3850]
Magier kann einen Zauber (der auf ein Ziel geworfen wurde) exakt kopieren und für seinen eigenen Gebrauch (1x) benutzen (für die entsprechenden EP). Magier muß die entsprechenden EP und Stufe haben.
- 18) Masse ändern (F *)** R: B / D: P [3851]
Magier kann ein kopiertes Objekt um ± 5% / Stufe verdichten. Objekt wird dadurch entweder kleiner oder größer als das Original, je nach Änderung. Zauber muß direkt vor dem ...kopieren-Zauber gesprochen werden.
- 19) Erinnerung zu Realität (F *)** R: B / D: P [3852]
Erschafft ein erinnertes und untersuchtes Objekt mit max. 0,03 m³ pro Stufe Größe.
- 20) Lebendes kopieren (F)** R: B / D: P [3853]
Magier kopiert ein lebendes Wesen mit max. 5 Kilo pro Stufe Gewicht. Kopie hat nur tierische Intelligenz (egal für wie schlaue das Original sich hält...) und hat nur nichtmagische Fähigkeiten.
- 25) Kopie abändern (F *)** R: B / D: P [3854]
Magier kann pro Stufe eine kleine Veränderung in der Kopie vornehmen. Veränderung darf max. 0,25 % pro Stufe des Magiers pro Zauber betragen.
- 30) Wahre Kopie (F)** R: B / D: P [3855]
Magier kopiert ein Objekt, das sich exakt so verhält, wie das Original. Es dürfen nur Wesen mit max. durchschnittlicher Intelligenz bis zur 10. Stufe kopiert werden.
- 50) Erinnerung kopieren (I)** R: S / D: 1min/St [3856]
Magier kann die Erinnerung eines Ziels exakt kopieren und für sich nutzen. Er bekommt zwar keine weiteren magischen Fähigkeiten, aber eventuell eine Spruchliste, die der andere kennt.
- 60) Verzauberung kopieren (F)** R: B / D: 1h/St [3857]
Magier kann eine Verzauberung eines Objekts kopieren. Für jede Verzauberung ist ein Zauber notwendig. Z.B.: Für ein Langschwert +30 mit Ferner Rückkehr müßte man zunächst das Originalschwert kopieren (Verzauberungen nur auf exakte Kopien, nicht auf andere Gegenstände kopierbar) und dann zweimal diesen Zauber anwenden.

Wissen über Holz (Wood Shaping, RC1A4)

- 1) Holz analysieren (I)** R: B / D: - [3858]
Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
- 2) Über Äste gehen (F)** R: 3m / D: 1min/St [3859]
Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
- 3) Holz formen (F)** R: S / D: C [3860]
Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
- 4) Pflanzenfassade (F)** R: 3m / D: 1min/St [3861]
Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
- 5) Holzlicht (U)** R: 3m / D: 1min/St [3862]
Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
- 6) Holzwall (E)** R: 15m / D: 1min/St [3863]
Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0,6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0,6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
- 7) Über Äste gehen (F)** R: 3m / D: 1min/St [3864]
Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
- 8) Schnelles Wachstum (F)** R: 3m / D: 1min/St [3865]
Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
- 9) Mit Holz verschmelzen (F)** R: 3m / D: 1min/St [3866]
Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
- 10) Baumtür I (F)** R: 3m / D: - [3867]
Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
- 11) Holzsprache (I)** R: 3m / D: 1min/St [3868]
Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).

- 12) Holz kontrollieren I (M)** R: 30m / D: 1min/St [3869]
Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
- 13) Bogen brechen (F)** R: 30m / D: - [3870]
Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
- 14) Wahrer Holzwall (E)** R: 15m / D: P [3871]
Wie Holzwall, ist aber permanent.
- 15) Großes mit Holz verschmelzen (F)** R: 3m / D: 1min/St [3872]
Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
- 16) Holz kontrollieren III (M)** R: 30m / D: 1min/St [3873]
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
- 17) Pflanzenform (F)** R: 3m / D: 1min/St [3874]
Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
- 18) Baumtür III (F)** R: 3m / D: - [3875]
Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
- 19) Holz kontrollieren V (M)** R: 30m / D: 1min/St [3876]
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
- 20) Wahres mit Holz verschm. (F)** R: 3m / D: 1min/St [3877]
Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
- 25) Stab der Macht (F)** R: B / D: P [3878]
Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie 'beleben'. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteurpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer 'E' durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
- 30) Wahre Pflanzenform (F)** R: 3m / D: 1min/St [3879]
Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
- 35) Wahre Baumtür (F)** R: 3m / D: - [3880]
Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
- 40) Wahres Holz kontrollieren (M)** R: 30m / D: 1min/St [3881]
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
- 45) Wahres schnelles Wachstum (F)** R: V / D: P [3882]
Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
- 50) Holz formen meistern (F)** R: V / D: 1KR/St [3883]
Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore, RC1A3)

- 1) Metall analysieren (I)** R: B / D: - [3884]
Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
- 2) Rosten (F)** R: 30m / D: C [3885]
Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm³ pro Minute.
- 3) Metall schärfen I (F)** R: B / D: 24h [3886]
Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
- 4) Metall lokalisieren (P)** R: 3m/St / D: 1min/St [3887]
Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallzader in Reichweite an.
- 5) Metall verbiegen (F)** R: 30m / D: P [3888]
Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
- 6) Metallbolzen (E)** R: 30m / D: - [3889]
Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
- 7) Metall schärfen III (F)** R: B / D: 24h [3890]
Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
- 8) Metallwall (E)** R: 30m / D: 1min/St [3891]
Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
- 9) Wahres Rosten (F)** R: 0 / D: C [3892]
Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro Minute.
- 10) Wahres Metall verbiegen (F)** R: 30m / D: P [3893]
Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
- 11) Metallbolzen (100m) (E)** R: 100m / D: - [3894]
Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
- 12) Metall schärfen V (F)** R: B / D: 24h [3895]
Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.

- 13) Metallsprache (I) R:** 3m / D: 1min/St [3896]
Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenen Objekt unterhalten.
- 14) Wahrer Metallwall (E) R:** 30m / D: P [3897]
Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
- 15) Metallfeuer (F) R:** 30m / D: 1min/St [3898]
Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlt, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
- 16) Metallbolzen (150m) (E) R:** 150m / D: - [3899]
Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
- 17) Metall zerschmettern (F) R:** 30m / D: - [3900]
Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
- 18) Wahres Metall schärfen (F) R:** B / D: 24h [3901]
Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
- 19) Triade der Metallbolzen (E) R:** 30m / D: - [3902]
Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
- 20) Metall desintegrieren (F) R:** 30m / D: P [3903]
Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
- 25) Metallsicht (I) R:** 3m / D: 1min/St [3904]
Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
- 30) Eckenmetallbolzen (E) R:** 100m / D: - [3905]
Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
- 35) Wahres Metallfeuer (F) R:** 30m / D: 1min/St [3906]
Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
- 40) Verfolgender Metallbolzen (E) R:** 100m / D: - [3907]
Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
- 45) Metallsturm (E) R:** 1 / D: 1h [3908]
Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
- 50) Metall meistern (F) R:** V / D: 1KR/St [3909]
Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore, RC183)

- 1) Stein analysieren (I) R:** B / D: - [3910]
Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
- 2) Stein zerpulvern I (R) (F) R:** 30m / D: P [3911]
Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
- 3) Risse erweitern (F) R:** 30m / D: P [5063]
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
- 4) Stein formen (F) R:** B / D: C [3913]
Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
- 5) Über Stein gehen (F) R:** 3m / D: 1min/St [3914]
Ziel kann auf steinigigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
- 6) Stein zu Erde (R) (F) R:** 30m / D: P [3915]
Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
- 7) Steinwall (E) R:** 30m / D: 1min/St [5041]
Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
- 8) Über Stein rennen (F) R:** 3m / D: 1min/St [3917]
Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
- 9) Stein zerpulvern II (R) (F) R:** 30m / D: P [3918]
Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
- 10) Steintür (F) R:** B / D: P [3919]
Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
- 11) Stein zerschmettern (F) R:** 3m / D: - [3920]
Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
- 12) Stein desintegrieren (F) R:** 30m / D: P [3921]
Desintegriert 3m3 Stein.
- 13) Wahrer Steinwall (E) R:** 30m / D: P [3922]
Wie Steinwall, ist aber permanent.
- 14) Risse erzeugen (F) R:** 30m / D: P [3923]
Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
- 15) Steinsprache (I) R:** 3m / D: 1min/St [3924]
Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
- 16) Stein zu Schlamm (R) (F) R:** 30m / D: P [3925]
Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
- 17) Stein zerpulvern III (R) (F) R:** 30m / D: P [3926]
Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
- 18) Wahre Steintür (F) R:** B / D: P [3927]
Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
- 19) Wahres Stein formen (F) R:** B / D: C [3928]
Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
- 20) Steinsicht (U) R:** 3m / D: 1min/St [3929]
Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.

- 25) Erdbeben (F) R:** 30m/St / D: 1 KR [3930]
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
- 30) Steintunnel (F) R:** B / D: 1min/St [3931]
Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
- 35) Große Risse (F) R:** 100m / D: P [3932]
Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
- 40) Schweres Erdbeben (F) R:** B / D: V [3933]
Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
- 45) Wahrer Steintunnel (F) R:** B / D: P [3934]
Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
- 50) Wahres Steintunnel formen (F) R:** B / D: P [3935]
Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

Zauber auslösen (Spell Triggers, RC182)

- 2) Geruchsauslöser (U) R:** S / D: V [3936]
Wenn innerhalb von 3 Kampfrunden nach diesem Zauber ein anderer gesprochen wird, so wirkt der zweite Zauber erst, wenn der festgelegte Geruch (muß kein einfacher sein) auftritt. Die maximale Reichweite des Auslösers entspricht der maximalen Reichweite des zweiten Spruches und der Magier kann die auslösende Reichweite innerhalb dieses maximalen Radius beliebig festlegen. Dieser Spruch hält, bis er ausgelöst wurde, oder maximal 24 h, je nachdem, was eher eintritt. BEMERKUNG: Der Meister kann festlegen, ob der Zauber auf ein bewegliches Objekt gebannt werden kann, und sich dann mit diesem mitbewegt.
- 3) Wartendes entdecken (P) R:** S / D: 10min/St [3937]
Dieser Zauber entdeckt jeden wartenden- oder auslöser- Zauber in der Reichweite.
- 5) Tastauslöser (U) R:** S / D: C [3938]
Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch eine bestimmte Berührung ausgelöst.
- 7) Zeitauslöser (U) R:** S / D: C [3939]
Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber zu einer bestimmten Zeit ausgelöst.
- 9) Geräuschauslöser (U) R:** S / D: C [3940]
Wie Geruchs-auslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Geräusch (können Worte sein) ausgelöst.
- 12) Sichtauslöser (U) R:** S / D: C [3941]
Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Bild bzw. Bilder (Bewegungen) ausgelöst.
- 15) Spruchauslöser I (U) R:** S / D: V [3942]
Wie Geruchs-auslöser, nur kann der Magier alle Auslöser-Sprüche dieser Liste auf einmal benutzen.
- 20) Spruchauslöser II (U) R:** S / D: V [3943]
Wie Spruch-auslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Woche verschieben.
- 25) Spruchauslöser III (U) R:** S / D: V [3944]
Wie Spruch-auslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Monat verschieben.
- 30) Großer Spruchauslöser (U) R:** S / D: V [3945]
Wie Spruch-auslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Jahr verschieben.
- 50) Wahrer Spruchauslöser (U) R:** S / D: V [3946]
Wie Spruchauslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber halten, bis der Auslöser eintritt.

Zauber beherrschen (Spell Mastery, RC081)

- 1) Sicheres Zeichen I (U) R:** S / D: 1KR [3947]
Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zeichen-, Symbol-, Runen- oder Wächterspruch.
- 2) Zauber formen I (U) R:** S / D: 1KR [3948]
Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zauber.
- 3) Fokus I (U) R:** S / D: 1KR [3949]
Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seine nächste Einstimmung oder sein nächstes magisches Ritual.
- 4) Zaubersicherheit I (U) R:** S / D: 1KR [3950]
Der Spruch nach diesem bekommt einen Abzug von -10 auf seine AZP und der Magier patzt nur bei einer 01.
- 5) Zauberschutz I (U) R:** S / D: 1KR [3951]
Bonus von +10 auf den nächsten Magieresistenzwurf.
- 6) Sicheres Zeichen II (U) R:** S / D: 1KR [3952]
Wie oben, aber mit Bonus +20.
- 7) Zauber formen II (U) R:** S / D: 1KR [3953]
Wie oben, aber mit Bonus +20.
- 8) Fokus II (U) R:** S / D: 1KR [3954]
Wie oben, aber mit Bonus +20.
- 9) Zaubersicherheit II (U) R:** S / D: 1KR [3955]
Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.

10) Zauberschutz II (U) R: S / D: 1KR [3956]

Wie oben, aber mit Bonus +20.

11) Sicheres Zeichen III (U) R: S / D: 1KR [3957]

Wie oben, aber mit Bonus +30.

12) Zauber formen III (U) R: S / D: 1KR [3958]

Wie oben, aber mit Bonus +30.

13) Fokus III (U) R: S / D: 1KR [3959]

Wie oben, aber mit Bonus +30.

14) Zaubersicherheit III (U) R: S / D: 1KR [3960]

Wie oben, aber mit einem Abzug von -30.

15) Zauberschutz III (U) R: S / D: 1KR [3961]

Wie oben, aber mit Bonus +30.

16) Sicheres Zeichen IV (U) R: S / D: 1KR [3962]

Wie oben, aber mit Bonus +40.

17) Zauber formen IV (U) R: S / D: 1KR [3963]

Wie oben, aber mit Bonus +40.

18) Fokus IV (U) R: S / D: 1KR [3964]

Wie oben, aber mit Bonus +40.

19) Zaubersicherheit IV (U) R: S / D: 1KR [3965]

Wie oben, aber mit einem Abzug von -40.

20) Zauberschutz IV (U) R: S / D: 1KR [3966]

Wie oben, aber mit Bonus +40.

25) Wahres Sicheres Zeichen (U) R: S / D: 1KR [3967]

Wie oben, aber mit Bonus +50.

30) Wahres Zauber formen (U) R: S / D: KR [3968]

Wie oben, aber mit Bonus +50.

35) Wahrer Fokus (U) R: S / D: 1KR [3969]

Wie oben, aber mit Bonus +50.

40) Wahre Zaubersicherheit (U) R: S / D: 1KR [3970]

Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.

50) Wahrer Zauberschutz (U) R: S / D: 1KR [3971]

Wie oben, aber mit Bonus +50.

Zauber formen (Spell Shaping, RC083)**5) Bolzen biegen (U *) R: S / D: 1Angriff [3972]**

Der Magier kann seinen nächsten Elementenbolzen um bis zu 10° pro Stufe aus der Bahn 'biegen', so daß er eine Kurve beschreibt.

7) Ball formen (U *) R: S / D: 1Angriff [3973]

Der Magier kann die Form seines nächsten Elementenballs bestimmen (abflachen, kleinerer Radius o.ä.). ACHTUNG: Der Radius des Zaubers wird dadurch nicht vergrößert!

9) Gelochter Ball (U *) R: S / D: 1Angriff [3974]

Der Magier kann seinen nächsten Elementenballangriff umformen, so daß dieser ein 'Loch' in der Mitte hat, groß genug, daß einem Ziel nichts passiert. Es gibt keinen Bonus für 'Zentrum des Elementenballangriffs'.

12) Gegabelter Bolzen (U *) R: S / D: 1Angriff [3975]

Der Magier kann seinen nächsten Elementenbolzenangriff gabeln, so daß er zwei Ziele trifft. Die Ziel müssen innerhalb von 90° seines Sichtfeldes stehen. Der Angriffswert wird halbiert.

14) Zurückkehrender Bolzen (U *) R: S / D: 1Angriff [3976]

Wenn ein Bolzen des Magiers das Ziel verfehlt, während dieser Spruch in Effekt ist (Nach den Modifikationen kommt nichts heraus, bzw. das Ziel ist ausgewichen), so dreht der Bolzen um, und trifft das Ziel von hinten.

15) Kreuzfeuer (U *) R: S / D: 1Angriff / 5 St [3977]

Die nächste Elementenbolzenattacke fliegt nach einem Treffer weiter, dreht um, trifft noch mal usw., und zwar (Stufe des Magiers / 5) mal. Jeder Treffer wird einzeln ausgewürfelt.

16) Zauber umkehren (U *) R: S / D: - [3978]

Wenn einem angreifenden Elementenzauber ein WW mißlingt, wird er zurück auf den Magier geschickt, und greift ihn mit einer +0 Modifikation an.

17) Konischer Ball (U *) R: S / D: 1Angriff [3979]

Der nächste Elementenballangriff des Magiers ist als Konus geformt, beginnend von der ausgestreckten Hand des Magiers bis zur normalen Reichweite des Balles. Der Enddurchmesser des Konus entspricht dem originalen Durchmesser des Balles. Kein 'Zentrum des Spruches' -Bonus.

18) Kettenbolzen (U *) R: S / D: 1Angriff [3980]

Die nächste Bolzenattacke des Magiers wird von Ziel zu Ziel springen, bis zu Stufe des Magiers / 5 Zielen. jedes Ziel darf maximal 30 m vom vorhergehenden Ziel entfernt stehen, sonst verschwindet der Bolzen. Ein Ziel kann mehrfach angegriffen werden. Für jeden Treffer werden WW gemacht. Der Bolzen kann auch von unbelebten Objekten abprallen (Steinstatuen, Säulen, Wand, Boden usw.), wenn ihm dann allerdings ein WW gegen sich selbst mißlingt (<50), verschwindet er, weil er geerdet wurde.

19) Bolzenstrom (U *) R: S / D: 1KR/5St [3981]

Die nächste Bolzenattacke formt einen ununterbrochenen Strom. Ab der zweiten KR werden pro KR zwei Attackewürfe gemacht (der Zauber ist ja schon aktiv), und der Magier kann ihn pro KR um 90° bewegen.

20) Volley (F e *) R: S / D: 1KR/St (C) [3982]

Der Magier 'fängt' den nächsten Elementenangriff gegen ihn (wenn diesem der WW mißlingt), und kann ihn in der nächsten KR als ganz normale Attacke (ohne EP-Verlust) selbst werfen.

25) Todesbolzen (U *) R: S / D: 1Angriff [3983]

Jeder krit. Treffer, den der nächste Bolzenangriff des Magiers verursacht, ist automatisch 'E', aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)

30) Todesball (U *) R: S / D: 1Angriff [3984]

Jeder krit. Treffer, den der nächste Ballangriff des Magiers verursacht, ist automatisch 'E', aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)

50) Zauberschüsse (U *) R: S / D: 1Angriff [3985]

Der Magier wird gegen sein gewähltes Element immun und kann jede KR einen der Sprüche dieser Liste anwenden.

Zauber speichern (Spell Coordination, RC116)**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.

5) Gespeicherten Spruch umgehen (U) R: S / D: V [3987]

Nach dem Zaubern dieses Spruches kann der Magier einen anderen Zauber sprechen, auch wenn er noch einen Spruch gespeichert hat.

6) Fremden Spruch speichern (U) R: S / D: V [3988]

Wie Zauber speichern, aber der Magier kann den Spruch eines anderen (willigen) Zauberers speichern. Kosten wie oben, beide müssen sich berühren und die Spruchstufe des Zaubers, der gespeichert wird, darf nicht höher sein als die Stufe des Magiers.

7) Schnelle Antwort I (U) R: S / D: 1Kr/St [3989]

Während der Dauer dieses Zaubers braucht der Magier keine Vorbereitungszeit für den nächsten Spruch.

8) Eventualität (U) R: S / D: V [3990]

Der Magier kann einen Spruch speichern, der durch irgendein Ereignis ausgelöst wird (Fallen, Tod, Benommenheit usw.). Dies zählt nicht als gespeicherter Spruch, andere Zauber können also normal gespeichert und ausgelöst werden. Man kann nur einen Eventualitätszauber auf einmal haben.

10) Komplexer Zauber II (U) R: S / D: V [3991]

Der Magier kann die Effekte zweier Nichtangriffssprüche miteinander kombinieren. Der Magier muß die Energie für beide Zauber und diesen Zauber aufbringen. Dieser Spruch wird zuerst gesprochen, die beiden anderen simultan in der nächsten KR. Wenn nötig, muß der Magier die Reihenfolge der Wirkung der Sprüche angeben.

11) Zusätzlichem Spruch speichern (U) R: S / D: V [3992]

Der Magier kann einen zweiten Spruch speichern. Der erste Zauber muß aber zuerst gesprochen werden, wenn kein Gespeicherten Zauber umgehen-Spruch angewendet wird. Wenn der erste Zauber benutzt wird, kann er ganz normal einen anderen Zauber speichern, ohne daß der zweite berührt wird.

12) Schnelle Antwort II (U) R: S / D: 1Kr/St [3993]

Wie Schnelle Antwort I, aber es können zwei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.

13) 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 Zauberregeneration **nicht** angerechnet.

14) Komplexer Zauber III (U) R: S / D: V [3994]

Wie oben, aber die Effekte dreier Nichtangriffssprüche können kombiniert werden.

15) Mehrfacher Zauber (U) R: S / D: 1KR/St [3995]

Während der Dauer dieses Zaubers hat der nächste Elementenangriffsspruch des Magiers zwei Attacken. Der Magier muß Energie für jede der beiden Attacken und für diesen Zauber ausgeben.

16) Komplexer Zauber mehrerer (U) R: S / D: V [3996]

Dieser Zauber betrifft den nächsten Komplexer Zauber II, den der Magier wirft, indem nun auch andere Magier die Sprüche werfen können, die kombiniert werden. Alle Teilnehmer müssen Körperkontakt haben und mitarbeiten wollen. Die Summe der Stufen der Sprüche, die kombiniert werden darf nicht höher sein als die Stufe des Magiers mal der Anzahl der Zauber.

17) Schnelle Antwort III (U) R: S / D: 1Kr/St [3997]

Wie Schnelle Antwort I, aber es können drei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.

18) Komplexer Zauber IV (U) R: S / D: V [3998]

Wie oben, aber die Effekte von vier Nichtangriffssprüchen können kombiniert werden.

19) Gespeicherten Spruch umgehen II (U) R: S / D: V [3999]

Wie Gespeicherten Spruch umgehen, aber es können ein gespeicherter und ein zusätzlich gespeicherter Zauber umgangen werden.

20) Komplexen Zauber speichern (U) R: S / D: V [4000]

Wie Spruch speichern, aber es kann ein komplexer Zauber gespeichert werden. Erst wird dieser Zauber gesprochen, dann Spruch speichern (Energie = höchster Spruch, der kombiniert wird), dann ein Komplexer Zauber und dann die Sprüche, die kombiniert werden.

25) Komplexe Eventualität (U) R: S / D: V [4001]

Wie Kom-plexen Zauber speichern, aber es wirkt wie der Zauber Eventualität.

30) Wahrer mehrfacher Zauber (U) R: S / D: 1KR/St [4002]

Wie mehrfacher Zauber, aber der Elementenangriffsspruch hat drei Attacken.

50) Komplexer Zauber V (U) R: S / D: V [4003]

Wie oben, aber die Effekte von fünf Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.