

Hexen (Witch, RCF18)

Grundlisten

Erdmeister (Earth Mastery, RCF153)

- Seilzauber (F)** R: 3m/St / D: C [5060]
Wenn der Magier das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knetet sich selbständig fest.
- Erde lockern (F)** R: 30m / D: P [5061]
Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
- Erde zu Staub (0,3m³) (F)** R: 30m / D: P [4609]
Verwandelt 0,3 m³ Erde in feinen Staub.
- Erdwall (E)** R: 30m / D: 1min/St [5062]
Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).
- Fäulnis I (F)** R: 30m / D: P [4681]
Magier verzaubert ein Gebiet von 3m Radius, in dem keine Pflanzen wachsen, bis es "geheilt" wurde.
- 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.
- Erde zu Schlamm (F)** R: 30m / D: P [5067]
Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
- 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.
- Fäulnis II (F)** R: 30m / D: P [4685]
Wie oben, aber für ein Gebiet mit 30m Radius.
- Wahrer Erdwall (E)** R: 30m / D: P [5066]
Wie Erdwall, ist aber permanent.
- Stein zu Erde (F)** R: 30m / D: P [5065]
Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
- Erde zu Staub (30m³) (F)** R: 30m / D: P [4619]
Verwandelt 30 m³ Erde in feinen Staub.
- Fäulnis III (F)** R: 30m / D: P [4689]
Wie oben, aber für ein Gebiet mit 60m Radius.
- Erde desintegrieren (F)** R: 30m / D: P [5071]
Läßt 3m³ Erde verschwinden.
- Wahrer Steinwall (E)** R: 30m / D: P [5069]
Wie Steinwall, ist aber permanent.
- Stein zerpulvern (30m³) (F)** R: 30m / D: P [4621]
Verwandelt 30 m³ Stein in feines Pulver.
- Risse verursachen (F)** R: 30m / D: P [4620]
Verursacht Risse in 3 m³ nichtmetallischem, anorganischem Material.
- Zerschmettern (F)** R: 30m / D: P [5428]
Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer 'A' durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer 'C'.
- Wälle verschmelzen (F)** R: B / D: P [5072]
Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
- Stein desintegrieren (F)** R: 30m / D: P [5075]
Läßt 3m³ Stein verschwinden.
- Metall desintegrieren (F)** R: 30m / D: P [5076]
Läßt 0,03m³ Metall verschwinden.
- Erdbeben (F)** R: 30m/St / D: 1KR [5077]
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
- Erde beherrschen (F)** R: V / D: 1KR/St [5078]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Glanz (Glamours, RCF153)

- Bauchreden (E c)** R: S / D: C [4700]
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
- Unbewegte Illusion II (M)** R: 30m / D: 1min/St [4701]
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
- Glanz I (M)** R: 30m / D: 1min/St [4702]
Der Magier verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflusst werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.
- Bewegte Illusion I (M)** R: 30m / D: 1min/St [4703]
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
- Unbewegte Illusion III (M)** R: 30m / D: 1min/St [4704]

Wie *Unbewegte Illusion II* mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.

- Glanz II (M)** R: 30m / D: 1min/St [4705]
Wie *Unbewegte Illusion II*, betrifft aber wie in *Glanz I* nur ein Ziel.
- Bewegte Illusion II (M)** R: 30m / D: 1min/St [4706]
Wie *Bewegte Illusion I*, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
- Wartende Unbewegte Illusion II (M)** R: 30m / D: 24h [4707]
Wie *Unbewegte Illusion II*, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
- Glanz III (M)** R: 30m / D: 1min/St [4708]
Wie *Unbewegte Illusion III*, betrifft aber wie in *Glanz I* nur ein Ziel.
- Wartender Glanz II (M)** R: 30m / D: 24h [4709]
Wie *Wartende Unbewegte Illusion II*, betrifft aber wie in *Glanz I* nur ein Ziel.
- Wartende Bewegte Illusion II (M)** R: 30m / D: 24h [4710]
Wie *Bewegte Illusion II*. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
- Unbewegte Illusion V (M)** R: 30m / D: 1min/St [4711]
Wie *Unbewegte Illusion II* mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- Glanz V (M)** R: 30m / D: 1min/St [4712]
Wie *Unbewegte Illusion V*, betrifft aber wie in *Glanz I* nur ein Ziel.
- Bewegte Illusion III (M)** R: 30m / D: 1min/St [4713]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- Wartende Unbewegte Illusion III (M)** R: 30m / D: 24h [4714]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- Wartender Glanz III (M)** R: 30m / D: 24h [4715]
Wie *Wartende Unbewegte Illusion III*, betrifft aber wie in *Glanz I* nur ein Ziel.
- Wartende Bewegte Illusion III (M)** R: 30m / D: 24h [4716]
Wie *Bewegte Illusion III*. Läßt sich um 24 h verschieben.
- Unbewegte Illusion X (M)** R: 30m / D: 1min/St [4717]
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
- Glanz X (M)** R: 30m / D: 1min/St [4718]
Wie *Unbewegte Illusion X*, betrifft aber wie in *Glanz I* nur ein Ziel.
- Bewegte Illusion V (E c)** R: 30m / D: 1min/St (C) [4085]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- Wahrer Glanz (M)** R: 30m / D: P [4719]
Wie *Glanz X*, aber die Dauer ist permanent.
- Bewegte Illusion X (M)** R: 30m / D: 1min/St [4720]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- Wahre unbewegte Illusion (M)** R: 30m / D: P [4721]
Wie *Unbewegte Illusion X*, aber mit permanenter Dauer.

Kerzenmagie (Candle Magic, RCF154)

- Wissen über Kerzen (I)** R: S / D: 24h [4722]
Gibt an, welcher Herkunft die Magie einer Kerze ist.
- Untersuchen (I)** R: S / D: 24h [4723]
Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
- In Kerzen einbetten I (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4724]
Bettet einen Spruch der Stufe 1 in eine Kerze ein.
- Zauberstab (I) aufladen (F)** R: S / D: 24h [4725]
Magier kann einen Zauberstab (I) aufladen.
- In Kerzen einbetten II (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4726]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-2.
- Multiple Kerze I (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4727]
Magier kann Stufe Sprüche der Stufe 1 in eine Kerze einbetten. Sprüche werden beim Abbrennen der Kerze nacheinander aktiviert.
- In Kerzen einbetten III (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4728]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-3.
- Zauberstab (II) aufladen (F)** R: S / D: 24h [4729]
Magier kann einen Zauberstab (II) aufladen.
- In Kerzen einbetten IV (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4730]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-4.
- Multiple Kerze III (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4731]
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-3.
- In Kerzen einbetten V (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4732]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-5.
- Zauberstab (III) aufladen (F)** R: S / D: 24h [4733]
Magier kann einen Zauberstab (III) aufladen.
- In Kerzen einbetten VI (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4734]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-6.
- Multiple Kerze V (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4735]
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-5.
- In Kerzen einbetten VII (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4736]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-7.
- Multiple Kerze VI (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4737]
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-6.
- In Kerzen einbetten VIII (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4738]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-8.
- Multiple Kerze VII (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4739]
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-7.
- In Kerzen einbetten IX (F)** R: S / D: Bis Benutzung [4740]

- Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-9.
- 20) Multiple Kerze VIII (F) R:** S / D: Bis Benutzung [4741]
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-8.
- 25) In Kerzen einbetten X (F) R:** S / D: Bis Benutzung [4742]
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-10.
- 30) Konstant (F) R:** S / D: 24h [4743]
Magier kann einen Spruch bis Stufe 10 in eine Kerze einbetten. Dabei wirkt ein Spruch der Stufe 1 5x tägl., St. 2-3 4x tägl., St. 4-5 3x tägl., St. 6-7 2xtägl., Stufe 8-10 1x tägl.
- 35) Multiple Kerze X (F) R:** S / D: Bis Benutzung [4744]
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-10.
- 40) Wahres in Kerzen einbetten (F) R:** S / D: Bis Benutzung [4745]
Wie oben, mit einem Spruch beliebiger Stufe (der aber nur einmal ausgelöst werden kann).
- 50) Wahre Multiple Kerze (F) R:** S / D: Bis Benutzung [4746]
Wie oben, aber mit Sprüchen beliebiger Stufe.

Magie der Tränke (Potion Magic, RCFI55)

- 1) Wissen über magische Tränke (I) R:** S / D: 24h [4747]
Hexe erfährt, wo, wann und wie ein Trank gebraut wurde.
- 2) Untersuchen (I) R:** S / D: 24h [4748]
Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
- 3) Flüssigkeiten bearbeiten (F) R:** S / D: 24h [4749]
Magier kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.
- 4) Magischer Trank I (F) R:** S / D: 24h [4750]
Magier kann eine Dosis eines Tranks herstellen, in den ein Spruch der 1. Stufe eingebettet ist.
- 5) Kleineres Gift (F) R:** S / D: 24h [4751]
Magier kann kleinere Gifte sicher verarbeiten und zubereiten.
- 6) Magischer Trank II (F) R:** S / D: 24h [4752]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-2.
- 7) Extra Stark I (-10) (F) R:** S / D: 24h [4753]
Magier kann einen schwer zu widerstehenden Trank brauen: -10 auf den WW gegen diesen trank.
- 8) Magischer Trank III (F) R:** S / D: 24h [4754]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-3.
- 9) Extra Stark II (-20) (F) R:** S / D: 24h [4755]
Wie oben, aber mit -20 auf den WW.
- 10) Größeres Gift (F) R:** S / D: 24h [4756]
Wie kleineres Gift, aber Magier kann mit allen außer den tödlichsten Giften umgehen.
- 11) Magischer Trank IV (F) R:** S / D: 24h [4757]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-4.
- 12) Extra Stark III (-30) (F) R:** S / D: 24h [4758]
Wie oben, aber mit -30 auf den WW.
- 13) Magischer Trank V (F) R:** S / D: 24h [4759]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-5.
- 14) Extra Stark IV (-40) (F) R:** S / D: 24h [4760]
Wie oben, aber mit -40 auf den WW.
- 15) Magischer Trank VI (F) R:** S / D: 24h [4761]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-6.
- 16) Magischer Trank VII (F) R:** S / D: 24h [4762]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-7.
- 17) Extra Stark V (-50) (F) R:** S / D: 24h [4763]
Wie oben, aber mit -50 auf den WW.
- 18) Magischer Trank VIII (F) R:** S / D: 24h [4764]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-8.
- 19) Magischer Trank IX (F) R:** S / D: 24h [4765]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-9.
- 20) Magischer Trank X (F) R:** S / D: 24h [4766]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-10.
- 25) Wahrer magischer Trank (F) R:** S / D: 24h [4767]
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-20.
- 30) Mehrfache Dosis (F) R:** S / D: 24h [4768]
Wie magischer Trank *N*, aber man kann mehrere Dosen niedrigerer Spruchstufen einbetten: z.B. mit einem Spruch mag. Trank V können 5 Dosen der Stufe 1 oder 1x Stufe 2 und 1x Stufe 3 hergestellt werden.
- 50) Großer magischer Trank (F) R:** S / D: 24h [4769]
Wie oben, aber mit einem Spruch beliebiger Stufe.

Natur meistern (Natures Mastery, RCFI54)

- 1) Wissen über Pflanzen (F) R:** S / D: 24h [4770]
Magier erfährt die Natur und Geschichte aller Pflanzen in 3m Umkreis.
- 2) Tierschlaf III (F) R:** 30m / D: 1min/St [4771]
Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
- 3) Pflanzensprache (F) R:** B / D: 1min/St [4772]
Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
- 4) Tiersprache (F) R:** 3m / D: 1min/St [4773]
Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
- 5) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) R:** B / D: 24h [4774]
Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw. verlangsamen.
- 6) Tiere beschwören I (F) R:** 1 / D: 1min/St [4775]
Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es

- kontrollieren, solange er sich konzentriert..
- 7) Tiere meistern I (F) R:** 30m / D: 1min/St [4776]
Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
- 8) Pflanzen lokalisieren (F) R:** 1 / D: 1min/St [4777]
Magier kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.
- 9) Pflanzenwachstum (F) R:** B / D: P [4778]
Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
- 10) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) R:** B / D: 24h [4779]
Wie oben, wirkt aber in 3m Umkreis.
- 11) Tiere meistern V (F) R:** 30m / D: 1min/St [4780]
Wie oben, aber mit 5 Tieren.
- 12) Pflanzenwachstum x3 (F) R:** B / D: P [4781]
Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.
- 13) Tiere rufen (F) R:** 1 / D: - [4782]
Magier kann ein bestimmtes Tier einer Art rufen Wenn es ihm irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
- 14) Pflanzen kontrollieren V (F) R:** 30m / D: 1min/St [4783]
Magier kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozesse von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.
- 15) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) R:** B / D: 24h [4784]
Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw. verlangsamen.
- 16) Tiere meistern (F) R:** 30m / D: 1min/St [4785]
Wie Tiere meistern, aber Magier kontrolliert alle Tiere in 30 m Umkreis.
- 17) Pflanzenwachstum x5 (F) R:** B / D: P [4786]
Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.
- 18) Tiere beschwören X (F) R:** 1 / D: 1min/St [4787]
Wie oben, mit 10 Tieren.
- 19) Tierwachstum x2 (F) R:** 3m / D: 1min/St [4788]
Läßt ein Tier innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
- 20) Pflanzenwachstum x10 (F) R:** B / D: P [4789]
Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.
- 25) Wahres Pflanzen kontrollieren (F) R:** 30m / D: 1min/St [4790]
Wie oben, aber Magier kann alle Pflanzen in 30 m Umkreis kontrollieren.
- 30) Pflanzen beleben (F) R:** 30m / D: 1min/St [4791]
Magier kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.
- 50) Wahres Tiere meistern (F) R:** 1 / D: 1min/St [4792]
Wie oben, aber Magier kann alle Tiere in 30m Umkreis kontrollieren.

Wege der Beschwörung (Conjuring Ways, RCFI55)

- 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) Erzwungene Analyse III (M *) R:** 3m / D: 1 Gegenstand [4664]
Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleinem und großes Dämonentor.
- 3) Kleiner Dämonkontakt (E) R:** 3m / D: 2KR [4665]
Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste 'Schwarze Beschwörung', außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch 'erzwungene Analyse, Antwort, Suche'), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) 'erzwungene...' -Zauber ab. Bei 'erzw. Analyse' geht der Gegenstand verloren. Bei 'erzw. Antwort' = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei 'erzw. Suche' wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).
- 4) Dämonen kontrollieren I (M *) R:** 3m/St / D: C [4796]
Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
- 5) Erzwungene Antwort III (M *) R:** 3m / D: 1 Frage [4666]
Wie *erzwungene Analyse*, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
- 6) Erzwungene Antwort III (M *) R:** 3m / D: 1 Frage [4798]
Wie *erzwungene Analyse*, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
- 7) Dämonen kontrollieren II (M *) R:** 3m/St / D: C [4799]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, kontrolliert aber Typ I-II.
- 8) Großer Dämonkontakt (E) R:** 3m / D: 2KR [4668]
Wie kleiner Dämonkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim

- Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.
- 9) Erzwungene Suche III (M *) R:** 3m / D: 1 Suche [4667]
Wie *erzwungene Analyse*, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgchancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
- 10) Dämonen beherrschen I (M *) R:** 3m/St / D: V [4802]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die *erzwungenen*...-Sprüche.
- 11) Großes Dämonentor (E) R:** 3m / D: 2KR [4803]
Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
- 12) Dämonen kontrollieren III (M *) R:** 3m/St / D: C [4804]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, kontrolliert aber Typ I-III.
- 13) Dämonen beherrschen III (M *) R:** 3m/St / D: C [4805]
Wie *Dämonen beherrschen I*, kontrolliert aber Typ I-III.
- 14) Erzwungene Analyse V (M *) R:** 3m / D: 1 Gegenstand [4672]
Wie *erzwungene Analyse III*, kontaktiert Typen I-V.
- 15) Erzwungene Antwort IV (M *) R:** 3m / D: 1 Frage [4670]
Wie erw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
- 16) Erzwungene Suche IV (M *) R:** 3m / D: 1 Suche [4671]
Wie erw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.
- 17) Dämonen kontrollieren V (M *) R:** 3m/St / D: C [4809]
Wie *Dämonen kontrollieren I*, kontrolliert aber Typ I-V.
- 18) Dämonen beherrschen V (M *) R:** 3m/St / D: C [4810]
Wie *Dämonen beherrschen I*, kontrolliert aber Typ I-V.
- 19) Erzwungene Analyse V (M *) R:** 3m / D: 1 Gegenstand [4672]
Wie *erzwungene Analyse III*, kontaktiert Typen I-V.
- 20) Erzwungene Antwort V (M *) R:** 3m / D: 1 Frage [4673]
Wie oben, kontaktiert Typen I-V.
- 25) Erzwungene Suche V (M *) R:** 3m / D: 1 Suche [4674]
Wie *erzwungene Suche III*, kontaktiert aber Typen I-V.
- 30) Dämon binden I (M) R:** 3m / D: 24h [4814]
Magier kann einen beherrschten Dämon für 24 h an sich binden. Dämon hat für diese Dauer eine unbegrenzte Reichweite.
- 50) Wahres Dämonen binden (M) R:** 3m / D: V [4815]
wie oben, aber Dämon wird gebunden, so lange der Magier es will, oder bis der Magier stirbt.

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers, SUC56)

- 1) Muster speichern (I *) R:** 3m/St / D: PP [4238]
Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
- 2) Barriere entdecken (U) R:** 3m/St / D: - [4239]
Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
- 3) Barriere einordnen (I) R:** 3m/St / D: - [4240]
Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
- 4) Barrierenwarnung (P) R:** 3m/St / D: bis Auslösen [4241]
Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
- 5) Barriere der Spuren (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4242]
Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zaubersprungs.
- 6) Barriere der Sinne (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4243]
Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
- 7) Barriere der Gase (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4244]
Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
- 8) Barriere der Flüssigkeiten (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4245]
Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
- 9) Barriere des Festen (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4246]
Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
- 10) Barriere der Teleportation (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4247]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
- 11) Barriere verstecken (F) R:** 3m/St / D: V [4248]
Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
- 12) Barriere der Suche (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4249]
Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
- 13) Barriere der Gedanken (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4250]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine

physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).

- 14) Barriere des Todes (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4251]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
- 15) Barriere des Lebenden (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4252]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.)
- 18) Barriere der Wiederbelebung (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4253]
Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
- 19) Barriere zerstören (F) R:** 3m/St / D: - [4254]
Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
- 25) Barriere der Elemente (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4255]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
- 30) Barriere der Magie (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4256]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
- 50) Zugang verweigern (F) R:** 3m/St / D: 1 KR/St [4257]
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefundenen Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits, SA45)

- 2) Besänftigen I (M) R:** 30m / D: 1min/St [5778]
Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.
- 4) Besänftigen II (M) R:** 30m / D: 1min/St [5779]
Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.
- 5) Halten (M c) R:** 30m / D: C [5780]
Hominoides Ziel kann nur zu 25% handeln.
- 6) Besänftigen III (M) R:** 30m / D: 1min/St [5781]
Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.
- 8) Besänftigen IV (M) R:** 30m / D: 1min/St [5782]
Wie Besänftigen I, betrifft aber vier Ziele.
- 9) Besänftigen V (M) R:** 30m / D: 1min/St [5783]
Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.
- 10) Große Tierberuhigung (30m) (M) R:** 30m r / D: 2min/St [5784]
Magier kann Stufe Tiere besänftigen.
- 11) Wahres Halten (M c) R:** 30m / D: C [5785]
Wie Halten, betrifft aber jedes Ziel.
- 12) Besänftigen X (M) R:** 30m / D: 1min/St [5786]
Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.
- 15) Ruf der Besänftigung (M *) R:** 15m r / D: 1min/St [5787]
Allen Zielen im Umkreis muß ein Magieresistenzwurf gelingen, ansonsten sind sie besänftigt.
- 18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M) R:** 3m/St / D: 1min/St [5788] **WW:-20**
Magier kann bis 20 Ziele besänftigen.
- 20) Großes Besänftigen (M) R:** 3m/St / D: 1min/St [5789]
Wie Besänftigen I, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
- 25) Langes Besänftigen (M) R:** 100m / D: 1Tag/St [5790] **WW:-20**
Magier kann ein Ziel besänftigen.
- 30) Viele Besänftigen (M) R:** 30m / D: 1min/St [5791]
Wie Besänftigen I, betrifft aber Stufe Ziele.
- 50) Wahres Besänftigen (M) R:** 30m / D: P [5792]
Magier kann ein Ziel besänftigen.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge, SA7)

- 1) Sprung (F *) R:** 30m / D: - [4258]
Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit ausweichender Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
- 2) Landen (F *) R:** 30m / D: bis Landung [4259]
Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
- 3) Distanzloser Schritt (30m) (F) R:** 3m / D: - [4260]
Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
- 4) Levitation (F) R:** S / D: 1min/St [4261]
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
- 5) Fliegen (15m/KR) (F) R:** S / D: 1min/St [4262]
Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
- 6) Portal (F) R:** B / D: 1KR/ST [4263]

Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.

- 7) **Fliegen (50m/KR) (F) R: S / D: 1min/St [4264]**
Wie oben mit 50m/KR.
- 8) **Tür (30m) (F) R: 3m / D: - [4265]**
Wie Distanz. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
- 9) **Distanzloser Schritt (100m) (F) R: 3m / D: - [4266]**
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 10) **Teleport I (F) R: 3m / D: - [4267]**
Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%. Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
- 10) **Teleportationsziel speichern (I) R: S / D: P (1h C) [25788]**
Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
- 11) **Fliegen (100m/KR) (F) R: S / D: 1min/St [4268]**
Wie oben mit 100m/KR.
- 12) **Tür (100m) (F) R: 3m / D: - [4269]**
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 13) **Teleport III (F) R: 3m / D: - [4270]**
Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
- 14) **Wahres Portal (F) R: B / D: 1KR/ST [4271]**
Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
- 15) **Tür (150m) (F) R: 3m / D: - [4272]**
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 16) **Teleport V (F) R: 3m / D: - [4273]**
Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
- 17) **Fliegen (150m/KR) (F) R: S / D: 1min/St [4274]**
Wie oben mit 150m/KR.
- 18) **Teleport X (F) R: 3m / D: - [4275]**
Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
- 19) **Großer distanzloser Schritt (F) R: 3m / D: - [4276]**
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
- 20) **Teleport XX (F) R: 3m / D: - [4277]**
Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
- 22) **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.
- 25) **Große Tür (F) R: 3m / D: - [4278]**
Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
- 30) **Große Teleportation (F) R: 3m / D: - [4279]**
Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 50) **Wahre Teleportation (F) R: 3m / D: - [4280]**
Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations, SL46)

- 1) **Nahrung konservieren (F) R: B / D: 1 Woche [25539]**
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
- 2) **Selbsterhaltung (F) R: S / D: 1Tag [5793]**
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
- 2) **Nahrungsaufreinigung (F) R: B / D: P [25570]**
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblättermilch werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
- 3) **Wasser produzieren I (F) R: 3m / D: P [5794]**
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
- 3) **Nahrungsmittel dehydrieren (F) R: B / D: P [25561]**
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
- 4) **Essen produzieren I (F) R: 3m / D: P [5795]**
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
- 5) **Feuer machen (F) R: 30cm / D: P [5796]**
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze 'A'.
- 5) **Reparatur (F) R: B / D: P [25665]**
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen,

Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).

- 6) **Nahrung erschaffen I (F) R: 3m / D: P [5797]**
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
- 7) **Wasser produzieren III (F) R: 3m / D: P [5798]**
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
- 8) **Essen produzieren III (F) R: 3m / D: P [5799]**
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
- 9) **Kräuter verbessern (F) R: B / D: P [5800]**
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
- 10) **Wasser produzieren V (F) R: 3m / D: P [5801]**
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
- 11) **Essen produzieren V (F) R: 3m / D: P [5802]**
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
- 12) **Nahrung erschaffen III (F) R: 3m / D: P [5803]**
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
- 13) **Kräuter meistern (F) R: B / D: P [5804]**
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräutern verbessern zusammen angewendet werden.
- 15) **Kleineres Pflanzen erschaffen (F) R: 3m / D: P [5805]**
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
- 16) **Große Wasserproduktion (F) R: 3m / D: P [5806]**
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
- 17) **Wahre Nahrungsproduktion (F) R: 3m / D: P [5807]**
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
- 18) **Bankett (F) R: 15m / D: 3h [8096]**
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziosen Nachspeisen. Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren. Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer. Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Angriff und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden. Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
- 20) **Kleineres Tiere erschaffen (F) R: 3m / D: P [5808]**
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
- 25) **Wahres Nahrung erschaffen (F) R: 3m / D: P [5809]**
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
- 30) **Großes Pflanzen erschaffen (F) R: 3m / D: P [5810]**
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
- 50) **Großes Tiere erschaffen (F) R: 3m / D: P [5811]**
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
- 60) **Wahre Erschaffung (F) R: B / D: P [26198]**
Wie *Großes Pflanzen erschaffen* und *Großes Tiere erschaffen*, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
- 75) **Wahre Massenerschaffung (F) R: B / D: P [26202]**
Wie *Wahre Erschaffung*, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
- 90) **Landschafterschaffung (F) R: 30m / D: P [26214]**
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery, RC431)

- 1) **Normale Geburt (I) R: B / D: V [5812]**
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
- 2) **Kleine Heilung (H) R: B / D: P [5813]**
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
- 3) **Örtliche Betäubung (H) R: B / D: 1h/St [5814]**
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
- 4) **Beruhigen (M) R: B / D: 10min/St [5815]**
Nimmt die Angst und den größten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
- 5) **Heilung III (H) R: B / D: P [5816]**
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
- 6) **Wehen kontrollieren (H c) R: B / D: 1Tag/St (C) [5817]**
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen,

bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.

- 7) **Milchproduktion (H) R: B / D: 1Tag/St [5818]**
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
- 8) **Diagnose (I) R: B / D: - [5819]**
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum Heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
- 9) **Heilung IV (H) R: B / D: P [5820]**
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
- 10) **Operation (H) R: B / D: P [5821]**
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
- 11) **Allgemeine Betäubung (H) R: B / D: 1h/St [5822]**
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
- 12) **Empfängniskontrolle (H) R: B / D: 1Tag/St [5823]**
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
- 13) **Fötusvision (I) R: 30cm / D: - [5824]**
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
- 14) **Fötusrotation (F) R: 30cm / D: V [5825]**
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
- 15) **Atmung (E c) R: 30cm / D: C [5826]**
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
- 16) **Kanal öffnen (F) R: 30cm / D: V [5827]**
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
- 17) **Emotionen (H) R: B / D: 24h [5828]**
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
- 18) **Empfängnis (H) R: B / D: 24h [5829]**
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
- 20) **Geschlechtskontrolle (F) R: B / D: 24h [5830]**
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
- 25) **Lebende Gebärmutter (H) R: B / D: V [5831]**
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
- 30) **Reproduktionsregeneration (H) R: B / D: P [5832]**
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
- 50) **Genetische Kontrolle (H) R: 30cm / D: P [5833]**
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells, RC1070)

Gesetz der Knochen (Bone Law, SA5)

- 1) **Wissen über Knochen (H) R: B / D: - [5834]**
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
- 3) **Kleinere Brüche behandeln (H) R: B / D: P [5835]**
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
- 4) **Knorpel behandeln (H) R: B / D: P [5836]**
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
- 5) **Extremität konservieren (H ? *) R: B / D: 1Tag/St [5837]**
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- 6) **Große Brüche behandeln (H) R: B / D: P [5838]**
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
- 8) **Schädelbruch behandeln (H) R: B / D: P [5839]**

Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.

- 10) **Gelenke behandeln (H) R: B / D: P [5840]**
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
- 11) **Wahres kleinere Brüche behandeln (H) R: B / D: P [5841]**
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
- 12) **Joining (H ? *) R: B / D: P [5842]**
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
- 13) **Wahres Knorpel behandeln (H) R: B / D: P [5843]**
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
- 14) **Wahres große Brüche behandeln (H) R: B / D: P [5844]**
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
- 15) **Wahres Schädelbruch behandeln (H) R: B / D: P [5845]**
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
- 16) **Wahres Gelenke behandeln (H) R: B / D: P [5846]**
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
- 17) **Splitterbruch behandeln (H) R: B / D: P [5847]**
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
- 18) **Großes kleinere Brüche behandeln (H) R: B / D: P [5848]**
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
- 20) **Großes Knorpel behandeln (H) R: B / D: P [5849]**
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
- 25) **Wahres Joining (H ? *) R: B / D: P [5850]**
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
- 30) **Großes große Brüche behandeln (H) R: 30m / D: P [5851]**
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
- 50) **Großes Splitterbrüche heilen (H) R: 30m / D: P [5852]**
Wie Wahres große Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law, SA4)

- 1) **Wissen über Muskeln (H) R: B / D: - [5853]**
Magier kennt alle Muskelschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.
- 2) **Wissen über Sehnen (H) R: B / D: - [5854]**
Wie Wissen über Muskeln, betrifft aber Sehnen.
- 3) **Zerrung behandeln (H) R: B / D: P [5855]**
Magier kann eine Zerrung heilen.
- 4) **Muskeln behandeln I (H) R: B / D: P [5856]**
Magier kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit 1h.
- 5) **Extremität konservieren (H ? *) R: B / D: 1Tag/St [5857]**
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- 6) **Sehnen behandeln I (H) R: B / D: P [5858]**
Magier kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit 1h.
- 9) **Muskeln behandeln III (H) R: B / D: P [5859]**
Magier kann drei beschädigte Muskeln heilen. Erholungszeit 1h.
- 10) **Sehnen behandeln III (H) R: B / D: P [5860]**
Magier kann drei beschädigte Sehnen heilen. Erholungszeit 1h.
- 12) **Joining (H ? *) R: B / D: P [5861]**
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
- 13) **Wahres Muskeln behandeln (H c) R: B / D: P [5862]**
Wie Muskeln behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min. und Heilung tritt sofort ein.
- 15) **Wahres Sehnen behandeln (H c) R: B / D: P [5863]**
Wie Sehnen behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min und Heilung tritt sofort ein.
- 17) **Großes Muskeln behandeln (H) R: B / D: P [5864]**
Spruch heilt Stufe Muskeln. Spruch kann benutzt werden, solange der Magier sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.
- 19) **Großes Sehnen behandeln (H) R: B / D: P [5865]**
Spruch heilt Stufe Sehnen. Spruch kann benutzt werden, solange der Magier sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.
- 20) **Muskel regenerieren (H) R: B / D: P [5866]**
Magier kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) einen Muskel neu wachsen lassen.
- 25) **Wahres Joining (H ? *) R: B / D: P [5867]**
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
- 30) **Sehne regenerieren (H) R: B / D: P [5868]**
Magier kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) eine Sehne neu wachsen lassen.
- 50) **Großes wahres Behandeln (H) R: 30m / D: P [5869]**
Magier kann Stufe Muskeln und/oder Sehnen heilen. Heilung tritt sofort ein.

Gesetz der Nerven (Nerve Law, SA3)

- 1) **Wissen über die Nerven (H) R: B / D: - [5870]**
Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
- 4) **Kleinere Nervenbehandlung (H) R: B / D: P [5871]**
Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.

- 5) Extremität konservieren (H ? *) R: B / D: 1Tag/St [5872]**
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- 10) Lähmung aufheben (H) R: B / D: 1min/St [5873]**
Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
- 12) Joining (H ? *) R: B / D: P [5874]**
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
- 14) Wahre Nervenbehandlung (H) R: B / D: P [5875]**
Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
- 15) Kleinere Gehirnbehandlung (H) R: B / D: P [5876]**
Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
- 18) Lähmungen heilen (H) R: B / D: P [5877]**
Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
- 20) Große Nervenbehandlung (H) R: B / D: P [5878]**
Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
- 25) Wahres Joining (H ? *) R: B / D: P [5879]**
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahren Joining-Sprüche anwendet.
- 30) Nerven regenerieren (H) R: B / D: P [5880]**
Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
- 50) Gehirn regenerieren (H) R: B / D: P [5881]**
Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmateriale neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law, SA44)

- 1) Wissen über Organe (H) R: B / D: - [5882]**
Magier kennt alle Organschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.
- 3) Nasenbehandlung (H) R: B / D: P [5883]**
Magier kann alle Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.
- 5) Kleinere Ohrenbehandlung (H) R: B / D: P [5884]**
Magier kann alle äußeren Schäden heilen, auch kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.
- 6) Kleinere Augenbehandlung (H) R: B / D: P [5885]**
Magier kann kleinere Schäden am Auge heilen (Entfernen eines Objekts, Kratzer u.ä.).
- 9) Große Ohrenbehandlung (H) R: B / D: P [5886]**
Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber Magier kann alle inneren und äußeren Schäden heilen. Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen restauriert. Ausnahme ist eine vollständige Erneuerung des Innenohrs.
- 11) Große Augenbehandlung (H) R: B / D: P [5887]**
Wie kleinere Augenbehandlung, aber Magier kann alle Schäden am Auge heilen, bis auf kompletten Verlust.
- 14) Herzbehandlung (H) R: B / D: P [5888]**
Magier kann alle Herzschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit: 1-10 h.
- 15) Lungenbehandlung (H) R: B / D: P [5889]**
Magier kann alle Lungenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit: 1-10 h.
- 16) Organbehandlung (H) R: B / D: P [5890]**
Magier kann alle inneren und äußeren Organschäden heilen, bis auf Gehirn und Nerven. Erholungszeit: 1-10 Tage, Anwendungszeit: 1-10 h.
- 17) Nasenregeneration (H) R: B / D: P [5891]**
Magier kann in 1-10 Tagen eine Nase regenerieren.
- 18) Organtransplantation (H) R: B / D: P [5892]**
Magier kann ein gesundes Organ übertragen. Anwendungszeit: 1h, Erholungszeit: 1-10 Tage, Verträglichkeit: 10% gleiche Rasse, 50% andere Rasse.
- 20) Augen & Ohren Regeneration (H) R: B / D: P [5893]**
Magier kann in 1-10 Tagen ein Auge oder ein Ohr (auch Innenohr) neu wachsen lassen.
- 25) Wahre Organbehandlung (H) R: B / D: P [5894]**
Wie Organbehandlung, aber Heilung tritt nach 10 min. ein und es wird keine Anwendungszeit benötigt.
- 30) Herzregeneration (H) R: B / D: P [5895]**
Magier kann in 1-10 Tagen ein Herz neu wachsen lassen.
- 50) Organregeneration (H) R: B / D: P [5896]**
Magier kann alle inneren und äußeren Organe (inklusive Gehirn und Nerven) in 1-10 Tagen neu wachsen lassen.

Gesetz der Spuren (Trace Law, SAUC58)

- 1) Existenzspuren (I) R: V / D: - [4281]**
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
- 2) Richtung (I) R: 3m/St / D: - [4282]**
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.

- 3) Spurenwarnung (I) R: S / D: 10 min/St [4283]**
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
- 4) Entfernung (I) R: 1 / D: - [4284]**
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
- 6) Muster speichern (I) R: 3m/St / D: P [4285]**
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
- 7) Spur entdecken (I) R: 3m/St / D: - [4286]**
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
- 8) Spur einordnen (I) R: 3m/St / D: - [4287]**
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
- 10) Spur blockieren (F *) R: B / D: 10min/St [4288]**
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
- 11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I) R: S / D: - [4289]**
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
- 12) Art des Aufbruchs (I) R: S / D: - [4290]**
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
- 13) Spur des Aufenthalts (I) R: V / D: - [4291]**
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
- 14) Ort festlegen (I) R: V / D: 1KR/St [4292]**
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
- 15) Falsche Spur (F) R: S / D: V [4293]**
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
- 16) Ort finden (I) R: 3m/St / D: - [4294]**
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
- 17) Spur festigen (F) R: 3m/St / D: C [4295]**
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
- 18) Spur markieren (F) R: 3m/St / D: V [4296]**
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
- 19) Spur verbergen (F) R: B / D: V [4297]**
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
- 20) Spur wechseln (F) R: S / D: V [4298]**
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
- 25) Pfad entdecken (F) R: 3m/St / D: 10min/St [4299]**
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
- 30) Permanente Spur (F) R: 3m/St / D: P [4300]**
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
- 50) Verfolgende Spur (F) R: 3m/St / D: 1KR/St [4301]**
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law, SA43)

- 1) Blutfluss stoppen I (H) R: B / D: - [5897]**
Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
- 2) Blutfluss stoppen II (H) R: B / D: - [5898]**
Wie *Blutfluss stoppen I*, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
- 3) Blutung heilen I (H) R: B / D: - [5899]**
Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
- 4) Blutfluss stoppen III (H) R: B / D: - [5900]**
Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
- 5) Extremität konservieren (H ? *) R: B / D: 1Tag/St [5901]**
Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- 6) Schnitte heilen I (H) R: B / D: P [5902]**
Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.

- 7) Blutung heilen III (H) R:** B / D: - [5903]
Wie *Blutung heilen I*, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
- 8) Kleinere Adern behandeln (H) R:** B / D: P [5904]
Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
- 9) Schnitte heilen III (H) R:** B / D: P [5905]
Wie *Schnitte heilen I*, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
- 10) Größere Adern behandeln (H) R:** B / D: P [5906]
Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen.
Erholungszeit: 1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
- 12) Joining (H ? *) R:** B / D: P [5907]
Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen *Joining*-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
- 13) Wahres Blutfluss stoppen (H) R:** B / D: - [5908]
Wie *Blutfluss stoppen I*, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
- 14) Wahres Blutungen heilen (H) R:** B / D: - [5909]
Wie *Blutung heilen I*, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
- 16) Blutpfropf auflösen (H) R:** B / D: P [5910]
Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluß der bösen Priester.
- 18) Wahres Schnitte heilen (H) R:** B / D: - [5911]
Wie *Schnitte heilen I*, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
- 20) Großes Blutfluss stoppen (H) R:** B / D: - [5912]
Wie *Wahres Blutfluss stoppen*, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
- 25) Wahres Joining (H ? *) R:** B / D: P [5913]
Wie *Joining*, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei *wahres Joining*-Sprüche anwendet.
- 30) Großes Blutung heilen (H) R:** B / D: - [5914]
Wie *Großes Blutfluss stoppen*, aber Blutung wird wie in *Wahres Blutung heilen* gestoppt.
- 50) Blut erneuern (H) R:** 30m / D: P [5915]
Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
- 60) Gefäßsystem verjüngen (H) R:** B / D: P [26194]
Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlegen war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alters verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law, RC129)

- 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.
- 3) Reichweite II (U) R:** S / D: 1min/St [4303]
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
- 5) Vertrauter (M) R:** B / D: P [4304]
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
- 6) Tiere meistern I (M c) R:** 30m / D: C [4305]
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
- 8) Trennung (M) R:** B / D: P [4306]
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
- 9) Reichweite III (U) R:** S / D: 1min/St [4307]
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
- 10) Vertrauter (M) R:** B / D: P [4308]
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
- 11) Zweiter Vertrauter (M) R:** B / D: P [4309]
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
- 12) Freundschaft (M) R:** 30m / D: 1Tag/St [4310]
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
- 13) Vertrauten rufen (F M) R:** 300m/St / D: - [4311]
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
- 14) Reichweite IV (U) R:** S / D: 1min/St [4312]
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
- 15) Vertrauten orten (P c) R:** 1 / D: 1min/St (C) [4313]
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
- 16) Vertrauter (M) R:** B / D: P [4314]
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
- 18) Reichweite V (U) R:** S / D: 1min/St [4315]
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.

- 19) Vertrauter (M) R:** B / D: P [4316]
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
- 20) Dritter Vertrauter (M) R:** B / D: P [4317]
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
- 25) Wahrer Vertrauter (M) R:** B / D: P [4318]
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
- 30) Zauber des Vertrauten (F) R:** B / D: V [4319]
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
- 50) Wahre Reichweite (U) R:** S / D: 1min/St [4320]
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery, SUC60)

- 1) Routine speichern (I) R:** S / D: V (P) [4321]
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
- 2) Griff (F) R:** B / D: 1h/St [4322]
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
- 3) Schmierer (F) R:** B / D: 10min/St [4323]
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräusentwicklung.
- 4) Bodenhaftung (F) R:** B / D: 10min/St [4324]
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
- 5) Gleiten (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [4325]
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
- 6) Stromlinienförmig (F) R:** S / D: 10min/St [4326]
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
- 7) Knirschen (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [4327]
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
- 8) Gasreibung erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4328]
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gasgefüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
- 9) Gasreibung erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4329]
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
- 10) Reibungslos (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [4330]
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Aktionen.
- 11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4331]
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
- 12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4332]
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
- 13) Reibung erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4333]
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
- 14) Reibung erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4334]
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
- 15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4335]
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozesse angehalten.
- 16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4336]
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und

wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.

- 17) Reibung eines Elements erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4337]
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
- 18) Reibung eines Elements erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4338]
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
- 19) Reibungssphäre (F) R:** B / D: 1min/St [4339]
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
- 20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4340]
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
- 25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4341]
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
- 30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4342]
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
- 50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4343]
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad, SUC39)

- 1) Kampf (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5916]
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
- 2) Feine Ohren (P *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5917]
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
- 3) Schutz (D *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5918]
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
- 4) Schwimmen (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5919]
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
- 5) Schnelligkeit (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/5St [5920]
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
- 6) Schild (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5921]
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
- 7) Verschwimmen (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5922]
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
- 8) Schatten (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5923]
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
- 9) Levitation (F *) R:** S / D: 1min/St [5924]
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
- 10) Nachtsicht (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5925]
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
- 11) Schmerzlosigkeit (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5926]
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
- 12) Wassersicht (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5927]
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
- 13) Fliegen (F *) R:** S / D: 1min/St [5928]
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
- 14) Benommenheit lösen (F *) R:** 3m/St / D: - [5929]
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
- 15) Geschwindigkeit (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/10 St [5930]
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
- 16) Wasserlunge (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5931]
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
- 17) Stärke (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5932]
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt

um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.

- 18) 360 Grad Sicht (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5933]
Ziel hat 'Rundumsicht'.
- 19) Gaslunge (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5934]
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
- 20) Sehen bei Dunkelheit (F *) R:** 3m/St / D: 1min/St [5935]
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
- 25) Herz (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5936]
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
- 30) Gemeinsame Sinne (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5937]
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
- 50) Rüstung (F *) R:** 3m/St / D: 1KR/St [5938]
Das Ziel bekommt für die Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body, SUC52)

- 1) Luftbedarf unterstützen (F) R:** B / D: 2KR/St [5554]
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
- 2) Nahrungsbedarf unterstützen (F) R:** B / D: 1 Tag [5555]
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
- 3) Ausdauer unterstützen (F) R:** B / D: V [5556]
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
- 4) Kein Schlaf (F) R:** B / D: V [5557]
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
- 5) Temperaturen widerstehen (F) R:** B / D: 10min/St [5558]
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
- 6) Magiesicherung (F) R:** S / D: 1KR/St [5559]
Magier erschafft einen 'Unterbrecher'. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die 'Zufuhr' von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
- 7) Keine Erschöpfung (F) R:** S / D: V [5560]
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
- 8) Feste Haut (F) R:** S / D: 10min/St [5561]
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
- 9) Schaden widerstehen (F) R:** S / D: 10min/St [5562]
Pro eingesetzten Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
- 10) Gift widerstehen (S *) R:** S / D: - [5563]
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
- 11) Krankheiten widerstehen (S *) R:** S / D: - [5564]
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
- 12) Bedarf abdecken (F) R:** S / D: 1h/St [5565]
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
- 13) Element widerstehen (F) R:** B / D: 10min/St [5566]
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundäreerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
- 14) Selbsterhaltung (H S *) R:** S / D: V [5567]
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
- 15) Wahnsinn widerstehen (F) R:** B / D: - [5568]
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
- 16) Magie widerstehen (F) R:** S / D: 10min/St [5569]
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
- 18) Kritischen Treffern widerstehen (F) R:** S / D: 1KR/St [5570]
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert

sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.

19) Alter widerstehen (F) R: S / D: 1Tag/St [5571]

Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.

20) Seele unterstützen (F) R: S / D: 10min/St [5572]

Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.

25) Bedarf verändern (F) R: B / D: 1h/St [5573]

Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugtier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.

30) Druck unterstützen (F) R: S / D: 10min/St [5574]

Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.

40) Gravitation widerstehen (F) R: S / D: 10min/St [5575]

Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.

50) Totale Unverwundbarkeit (F) R: S / D: 1min/St [5576]

Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change, SUC7)

1) Selbst Schrumpfen (P) R: S / D: 1min/St [4344]

Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.

2) Selbst Wachsen (P) R: S / D: 1min/St [4345]

Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.

3) Wissen über Veränderungen (P) R: 30m / D: - [4346]

Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.

5) Verändern in der Art (F) R: 3m / D: 10min/St [4347]

Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.

7) Schrumpfen (F) R: 3m / D: 10min/St [4348]

Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.

10) Wachsen (F) R: 3m / D: 10min/St [4349]

Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.

11) Verändern (F) R: 3m / D: 10min/St [4350]

Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.

13) Wahres Verändern (F) R: 3m / D: 10min/St [4351]

Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.

15) Dauerndes Verändern (F) R: S / D: 10min/St [4352]

Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.

17) Verschmelzen (F) R: 3m / D: V [4353]

Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herauschmelzen (max. 1h/Stufe).

20) Durchgehen (F) R: 3m / D: 1min/St [4354]

Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.

25) Großes Wachstum (F) R: S / D: 1min/St [4355]

Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.

30) Großes Verändern (F) R: 3m / D: 10min/St [4356]

Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).

50) Großes Verschmelzen (F) R: 3m / D: 10min/St [4357]

Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge, SUC40)

1) Verschmelzung identifizieren (I *) R: S / D: - [5939]

Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).

2) Kette identifizieren (I) R: S / D: - [5940]

Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.

3) Verschmelzen (I) R: V / D: V [5941]

Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.

4) Isolieren (I) R: S / D: 1KR/St [5942]

Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der

zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.

5) Verschmelzen II (I) R: V / D: V [5943]

Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.

6) Verketteten (F) R: V / D: V [5944]

Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketteten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketteten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.

7) Isolieren II (I) R: S / D: 1KR/St [5945]

Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.

8) Kette schwächen (I *) R: S / D: 1KR/St [5946]

Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.

9) Verschmelzen III (I) R: V / D: V [5947]

Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.

10) Kette brechen (F) R: S / D: 1KR/St [5948]

Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.

11) Verketteten II (F) R: V / D: V [5949]

Wie Verketteten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).

12) Verschmelzen halten (F) R: S / D: 1 Tag [5950]

Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.

13) Isolieren III (I) R: S / D: 1KR/St [5951]

Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.

14) Verschmelzen IV (I) R: V / D: V [5952]

Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.

15) Opferspruch (F *) R: V / D: - [5953]

Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.

16) Kette halten (F) R: S / D: 1Tag [5954]

Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.

17) Verketteten III (F) R: V / D: V [5955]

Wie Verketteten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).

18) Kette brechen II (F) R: S / D: 1KR/St [5956]

Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.

19) Verschmelzen V (I) R: V / D: V [5957]

Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.

20) Geist verschmelzen (F *) R: V / D: V [5958]

Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzuzufügen.

25) Verketteten IV (F) R: V / D: V [5959]

Wie Verketteten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F) R: S / D: V [5960]

Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I) R: V / D: V [5961]

Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping, SUC59)

1) Form speichern (I) R: S / D: - [4358]

Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.

2) Gespeicherte Form verändern (U) R: S / D: - [4359]

Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzuzufügen.

3) Form entwerfen (I) R: S / D: V [4360]

Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.

4) Gas kneten (F) R: B / D: 1KR/St [4361]

Magier kann 0,03m³ / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.

- 5) **Flüssigkeit kneten (F)** R: B / D: 1KR/St [4362]
Magier kann 0,03m³ / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 6) **Festes kneten (F)** R: B / D: 1KR/St [4363]
Magier kann 0,03m³ / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 7) **Anderes kneten (F)** R: B / D: 1KR/St [4364]
Magier kann 0,03m³ / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 8) **Subtrahieren (F)** R: B / D: P [4365]
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
- 9) **Addieren (F)** R: B / D: P [4366]
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m³ Material pro Stufe hinzugefügt werden.
- 10) **Flexibilität ändern (F)** R: B / D: P [4367]
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%).
- 11) **Gewicht senken (F)** R: B / D: 1KR/St [4368]
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
- 12) **Gewicht erhöhen (F)** R: B / D: 1KR/St [4369]
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
- 13) **Gas formen (F)** R: B / D: C [4370]
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 14) **Flüssigkeit formen (F)** R: B / D: C [4371]
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 15) **Festes formen (F)** R: B / D: C [4372]
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 16) **Anderes formen (F)** R: B / D: C [4373]
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
- 17) **Gas verflüssigen (F)** R: B / D: 1KR/St [4374]
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
- 18) **Flüssigkeit verdampfen (F)** R: B / D: 1KR/St [4375]
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
- 19) **Flüssigkeit verfestigen (F)** R: B / D: 1KR/St [4376]
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
- 20) **Festes schmelzen (F)** R: B / D: 1KR/St [4377]
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
- 22) **Versinken (E)** R: 1,5m/St / D: C (besonders) [25841]
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
- 25) **Anderes vaporisieren (F)** R: B / D: 1KR/St [4378]
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
- 30) **Anderes schmelzen (F)** R: B / D: 1KR/St [4379]
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
- 50) **Anderes verfestigen (F)** R: B / D: 1KR/St [4380]

Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrđ Mastery, SUC41)

- 1) **Omen (I)** R: S / D: V [5962]
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
- 2) **Prophezeiung (I)** R: S / D: 10min/St [5963]
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
- 3) **Schicksalssinn (I)** R: S / D: - [5964]
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
- 4) **Schicksal lesen (I)** R: B / D: - [5965]
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
- 5) **Bestimmung (I)** R: S / D: - [5966]
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
- 6) **Unglück (F)** R: 3m/St / D: 1KR/St [5967]
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
- 7) **Glück (F)** R: 3m/St / D: 1KR/St [5968]
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
- 8) **Beenden (S*)** R: S / D: - [5969]
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
- 9) **Vorahnung (I)** R: 3m/St / D: - [5970]
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
- 9) **Glückes Geschick II (U)** R: S / D: V [5980]
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihm um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
- 10) **Schicksalslos (P)** R: S / D: 1min/St [5971]
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
- 11) **Verfügung (I)** R: S / D: - [5972]
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
- 12) **Untergang (F)** R: 3m/St / D: - [5973]
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
- 13) **Talisman (U)** R: S / D: 10min/St [5974]
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
- 14) **Fluch (F)** R: 3m/St / D: V [5975]
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
- 15) **Karma (U)** R: B / D: - [5976]
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
- 16) **Glück (F)** R: 3m/St / D: V [5977]
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
- 17) **Schicksal (F)** R: S / D: 1min/St [5978]
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
- 18) **Glückes Geschick I (U)** R: S / D: V [5979]
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
- 20) **Gefallen (U)** R: S / D: - [5981]
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
- 22) **Verwünschung (F)** R: unbegrenzt / D: bis gebrochen [26014]
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
- 25) **Segen (U)** R: S / D: 1min/St [5982]
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
- 30) **Patzer (F)** R: 3m/St / D: V [5983]
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf

- mißlingt).
- 32) Anklage (F) R:** unbegrenzt / D: besonders [26074]
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen *Krankheit heilen (H)* oder *Zauber brechen (F)* Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elektrizität der Schwere C.
- 33) Dunkle Verwünschung (F) R:** unbegrenzt / D: bis gebrochen [26125]
Wie *Verwünschung*, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
- 50) Erfolg (F) R:** 3m/St / D: V [5984]
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) R:** unbegrenzt / D: bis gebrochen [26150]
Wie *Verwünschung*, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantropen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen...
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilder beherrschen (Shield Mastery, S18)

- 2) Schild (F *) R:** S / D: 1min/St [4381]
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 3) Verschwimmen (F) R:** 3m / D: 1min/St [4382]
Ziel erscheint Angreifern verschwommen, zieht 10% von jeder Attacke ab.
- 4) Mythische Rüstung I (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25590]
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch *Aura* auf der Liste *Wege des Lichts* (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen.
Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
- 5) Fernkampfablenkung I (F *) R:** 30m / D: - [4383]
Der Zauberkundige kann ein Geschloß ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüberfliegt. Zieht 10 von der Fernkampfablenkung ab. Der Zauberkundige muß das Geschloß sehen können.
- 6) Mythische Rüstung II (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25595]
Wie *Mythische Rüstung I*, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
- 7) Nahkampfablenkung I (F *) R:** 30m / D: 1 KR [4384]
Der Zauberkundige kann die Nahkampfablenkung einer Waffe eines Gegners in seinem Sichtbereich ablenken (-10 auf Attacke). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
- 8) Mythische Rüstung III (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25603]
Wie *Mythische Rüstung I*, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
- 9) Fernkampfablenkung II (F *) R:** 30m / D: - [4385]
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
- 10) Zielen stören I (F *) R:** 30m / D: - [4386]
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschloß geht automatisch fehl.
- 11) Nahkampfablenkung II (F *) R:** 30m / D: 1 KR [4387]
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen.
- 12) Mythische Rüstung IV (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25605]
Wie *Mythische Rüstung I*, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
- 13) Fernkampfablenkung III (F *) R:** 30m / D: - [4388]
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
- 14) Mythische Rüstung V (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25610]
Wie *Mythische Rüstung I*, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
- 15) Zielen stören II (F *) R:** 30m / D: - [4389]
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
- 16) Mythische Rüstung VI (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25617]
Wie *Mythische Rüstung I*, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]

- 17) Nahkampfablenkung III (F *) R:** 30m / D: 1 KR [4390]
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
- 18) Fernkampfumkehr (F *) R:** 30m / D: - [4391]
Ein Geschloß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
- 19) Zielen stören III (F *) R:** 30m / D: - [4392]
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
- 20) Große Fernkampfablenkung (F *) R:** 30m / D: - [4393]
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
- 25) Große Nahkampfablenkung (F *) R:** 30m / D: 1 KR [4394]
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
- 30) Großes Zielen stören (F *) R:** 30m / D: - [4395]
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
- 50) Wahre Fernkampfumkehr (F *) R:** 30m / D: - [4396]
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement, S19)

- 3) Verlängern II (x2) (U) R:** S / D: V [4409]
Der nächste Spruch des Magiers innerhalb von 3KR hat doppelte Dauer. Nicht mischbar mit anderen Verlängerungs-Sprüchen.
- 5) Erweitern (+15m) (U) R:** S / D: V [4410]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 15m.
- 7) Verlängern III (x3) (U) R:** S / D: V [4411]
Wie Verlängern II, verdreifacht aber die Dauer.
- 10) Erweitern (+30m) (U) R:** S / D: V [4412]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 30m.
- 11) Verlängern IV (x4) (U) R:** S / D: V [4413]
Wie Verlängern II, vervierfacht aber die Dauer.
- 13) Erweitern (+50m) (U) R:** S / D: V [4414]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 50m.
- 15) Erweitern (+75m) (U) R:** S / D: V [4415]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 75m.
- 17) Erweitern (+100m) (U) R:** S / D: V [4416]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 100m.
- 20) Erweitern (+150m) (U) R:** S / D: V [4417]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 150m.
- 25) Verlängern (+12h) (U) R:** S / D: V [4418]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 12h.
- 30) Verlängern (+24h) (U) R:** S / D: V [4419]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 24h.
- 50) Permanent (U) R:** S / D: P [4420]
Wie Verlängern II, aber Dauer ist Permanent. Nur ein Permanent Spruch zur selben Zeit darf für einen Magier wirksam sein.

Spruchkontrolle (Spell Reins, S18)

- 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) Spruch halten I (F *) R:** 30m / D: 1KR [4398]
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
- 8) Zauber biegen I (F *) R:** 30m / D: - [4399]
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
- 10) Zauber umkehren (F *) R:** 30m / D: - [4400] **WW:20**
Keht einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
- 11) Spruch halten III (F *) R:** 30m / D: 1KR [4401]
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
- 14) Spruch halten V (F *) R:** 30m / D: 5KR [4402]
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
- 15) Zauber biegen III (F *) R:** 30m / D: - [4403]
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
- 16) Geborgte Energie R:** S / D: P [25879]
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie **und** temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen **und** er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration **nicht** angerechnet.

- 17) Spruch halten X (F *) R:** 30m / D: 10KR [4404]
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
- 20) Großes Spruch halten (F *) R:** 30m / D: 20KR [4405]
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
- 25) Wahres Spruch biegen (F *) R:** 30m / D: - [4406]
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
- 30) Wahres Spruch halten (F *) R:** 30m / D: Stufe KR [4407]
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
- 50) Wahres Zauber umkehren (F *) R:** 30m / D: - [4408]
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Tore meistern (Gate Mastery, ST80)

- 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.
- 3) Beschwörung I (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4422]
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
- 5) Beschwörung II (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4423]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.)
- 6) Kontrolle I (M c *) R:** 3m/St / D: C [4424]
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
- 7) Beschwörung III (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4425]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein.)
- 8) Kleineres Dämonentor (E) R:** 3m / D: 2KR [4426]
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
- 9) Beschwörung V (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4427]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein.)
- 10) Kontrolle II (M c *) R:** 3m/St / D: C [4428]
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
- 11) Beschwörung X (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4429]
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein.)
- 12) Feen beschwören R:** 300m / D: Var (C) [25700]
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&T, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
- 13) Kontrolle III (M c *) R:** 3m/St / D: C [4430]
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
- 14) Bankett (F) R:** 15m / D: 3h [8096]
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen. Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren. Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer. Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden. Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
- 15) Wartende Beschwörung (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4431]
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
- 16) Große Beschwörung (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4432]
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
- 17) Wartendes kleineres Tor (E) R:** 3m / D: 2KR [4433]
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
- 18) Größeres Dämonentor (E) R:** 3m / D: 2KR [4434]
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI: (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
- 19) Kontrolle IV (M c *) R:** 3m/St / D: C [4435]

- Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
- 20) Mengen Beschwörung (F M c) R:** 30m / D: V (C) [4436]
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
- 25) Dämonen meistern II (M *) R:** 3m/St / D: C [4437]
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
- 30) Wartendes Tor (E) R:** 3m / D: 2KR [4438]
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
- 50) Kontrolle V (M c *) R:** 3m/St / D: C [4439]
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery, ST8)

- 1) Schlaf V (M) R:** 30m / D: V [4440] **WW:15**
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 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.
- 2) Bezaubern (M) R:** 30m / D: 1h/St [4441]
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
- 3) Schlaf VII (M) R:** 30m / D: V [4442] **WW:5**
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 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) Verwirrung (M) R:** 30m / D: 1KR/5Fehlwurf [4443]
Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
- 5) Suggestion (M) R:** 3m / D: V [4444]
Ziel befolgt eine einzelne einsuggestierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
- 6) Schlaf X (M) R:** 30m / D: V [4445] **WW:-10**
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 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.
- 7) Halten (M c) R:** 30m / D: C [4446]
Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
- 8) Beherrschen (M) R:** 15m / D: 10min/St [4447]
Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
- 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) Wahres Bezaubern (M) R:** 30m / D: 1h/St [4449]
Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
- 11) Aufgabe (M) R:** 3m / D: V [4450]
Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
- 12) Wort der Benommenheit (M *) R:** 15m / D: - [4451]
Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
- 13) Wort des Schmerzes (M *) R:** 15m / D: - [4452]
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
- 14) Wahres Halten (M c) R:** 30m / D: C [4453]
Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
- 15) Wort des Schlafes (M *) R:** 15m / D: - [4454]
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
- 16) Wort des Streits (M *) R:** 15m / D: - [4455]
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
- 16) Nebel des Schlafes R:** 1,5m/St / D: 1min/St [25865]
Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
- 17) Wort der Lockung (M *) R:** 15m / D: - [4456]
Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
- 18) Wartendes Wort (M) R:** 15m / D: 1Tag/St [4457]
Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
- 19) Wort des Todes (M *) R:** 15m / D: - [4458]
Ziel erhält einen kritischen 'E'-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
- 20) Wahre Aufgabe (M) R:** 3m / D: V [4459]

Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.

25) Phrase (M *) R: 15m / D: - [4460]

Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).

26) langer Schlaf (M) R: 15m / D: P [26020]

Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)

30) Großes Wort (M *) R: 15m / D: - [4461]

Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M) R: 30m / D: 1KR/St [4462]

Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

Waffen meistern (Weapon Mastery, SUC51)

1) Art speichern (I *) R: S / D: P [4463]

Speichert die Individuellen Merkmale einer Waffe und ihrer Handhabung, für den späteren Gebrauch. Dieser Spruch muß bei jeder Waffenart, die der Magier lernen will gesprochen werden. Der Magier muß die Waffe und ihre Handhabung sehen können, um sie zu speichern. Er kann die Waffe dann mit Grundpool plus 10 benutzen.

2) Handschuhe (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4464]

Erschafft ein Paar eiserner Handschuhe aus magischer Energie für die Dauer des Spruchs. Nachdem der Zauber vollendet ist, erscheinen sie irgendwo innerhalb des Radius: Zu Füßen des Magiers, an den Händen des Ziels, im Rucksack, im Essen usw.

3) Dolch (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4465]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Dolch.

4) Kurzsword (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4466]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzsword.

5) Handaxt (F *) R: 3m / D: 1 KR/Stufe [4467]

Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Handaxt.

6) Keule (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4468]

Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Keule.

7) Schleuder (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4469]

Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Schleuder.

8) Kampfstab (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4470]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kampfstab.

9) Speer (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4471]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Speer.

10) Art lernen I (I *) R: 3m / D: 1 KR/St [4472]

Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 20 handhaben.

11) Breitsword (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4473]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitsword (entspricht auch einem Schwert).

12) Kriegsbeil (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4474]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegsbeil.

13) Kurzbogen (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4475]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzbogen.

14) Lanze (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4476]

Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Lanze.

15) Art lernen II (I *) R: 3m / D: 1 KR/St [4477]

Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 30 handhaben.

16) Schild (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4478]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Schild.

17) Langbogen (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4479]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Langbogen.

18) Zweihänder (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4480]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Zweihänder.

19) Kriegshammer (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4481]

Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegshammer.

20) Kleine zeitweilige Veränderung (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4482]

Irgendeine der oben genannten Waffen wird hierdurch zu einer Waffe +(Stufe/2). Ein Magier der 30. Stufe könnte also einen Langbogen +15 erschaffen.

25) Waffe machen (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4483]

Hiermit kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe erschaffen. Nur individuelle Waffen können erschaffen werden (keine Ballistae oder Katapulte usw.).

30) Zeitweilige Verzauberung (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4484]

Wie kleine zeitweilige Veränderung, erschafft aber Waffen mit einem Bonus +1 pro Stufe. Ein Magier der 30. Stufe könnte also ein Kriegsbeil +30 erschaffen.

50) Kritischer Treffer (F *) R: 3m / D: 1 KR/St [4485]

Läßt jede der durch die niedrigeren Sprüche erschaffenen Waffen einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Magiers verursachen. Der Magier kann nur einen Spruch Kritischer Treffer aktiv haben. Kann auch auf Fernkampfwaffen angewendet werden.

Waffen verändern (Weapon Alterations, RC1069)

1) Waffe verstärken I (F) R: B / D: 1min/St [5985]

Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F) R: B / D: 1min/St [5986]

Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *) R: B / D: V [5987]

In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F) R: B / D: 1min/St [5988]

Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F) R: B / D: 1min/St [5989]

Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F) R: B / D: 10 min/St [5990]

Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F) R: B / D: 1min/St [5991]

Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F) R: B / D: 1Tag/St [5992]

Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F) R: 3m / D: P [5993]

Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F) R: B / D: 1min/St [5994]

Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F) R: B / D: 1Tag/St [5995]

Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E) R: B / D: 1min/St [5996]

Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab: 0-65: Nichts, 71-90: A, 91-115: B, 116-140: C, >140: D.

13) Waffe verstärken V (F) R: B / D: 1min/St [5997]

Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F) R: 3m / D: P [5998]

Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe!), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F) R: B / D: 1Tag/St [5999]

Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F) R: B / D: 1Angegriff [6000]

Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F) R: B / D: 1Tag/St [6001]

Erhöht die Dauer einer Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F) R: B / D: 1Angegriff [6002]

Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E) R: B / D: 1min/St [6003]

Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts, 41-65: A, 66-90: B, 91-115: C, 116-140: D, >140: E

25) Wahres verstärken IV (F) R: B / D: 1Tag/St [6004]

Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F) R: B / D: 1min/St [6005]

Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langsword mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langsword sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V (F) R: B / D: 1Tag/St [6006]

Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways, S180)

1) Prosaische Magie blockieren (F c *) R: S / D: C [4486]

Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).

2) Grundmagie blockieren (F c *) R: S / D: C [4487]

Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

- 3) **Mentalmagie blockieren (F c *)** R: S / D: C [4488]
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
- 4) **Göttermagie blockieren (F c *)** R: S / D: C [4489]
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
- 5) **Alte Magie blockieren (F c *)** R: S / D: C [4490]
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
- 5) **Prosaische Magie blockieren (3m)** (F c *) R: 3m / D: C [4491]
Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
- 5) **Grundmagie blockieren (3m)** (F c *) R: 3m / D: C [4492]
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
- 6) **Mentalmagie blockieren (3m)** (F c *) R: 3m / D: C [4493]
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
- 7) **Göttermagie blockieren (3m)** (F c *) R: 3m / D: C [4494]
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
- 8) **Alte Magie blockieren (3m)** (F c *) R: 3m / D: C [4495]
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
- 9) **Prosaische Magie blockieren (15m)** (F c *) R: 15m / D: C [4496]
Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
- 10) **Grundmagie blockieren (15m)** (F c *) R: 15m / D: C [4497]
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
- 11) **Mentalmagie blockieren (15m)** (F c *) R: 15m / D: C [4498]
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
- 12) **Göttermagie blockieren (15m)** (F c *) R: 15m / D: C [4499]
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
- 13) **Alte Magie blockieren (15m)** (F c *) R: 15m / D: C [4500]
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
- 13) **Prosaische Magie blockieren (30m)** (F c *) R: 30m / D: C [4501]
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
- 14) **Grundmagie blockieren (30m)** (F c *) R: 30m / D: C [4502]
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
- 15) **Mentalmagie blockieren (30m)** (F c *) R: 30m / D: C [4503]
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
- 16) **Göttermagie blockieren (30m)** (F c *) R: 30m / D: C [4504]
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
- 16) **Alte Magie blockieren (30m)** (F c *) R: 30m / D: C [4505]
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
- 16) **Prosaische Magie Energieentzug (F)** R: 30m / D: 1Tag [4506]
Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
- 17) **Grundmagieentzug (F)** R: 30m / D: 1Tag [4507]
Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
- 18) **Mentalmagieentzug (F)** R: 30m / D: 1Tag [4508]
Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
- 19) **Göttermagieentzug (F)** R: 30m / D: 1Tag [4509]
Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
- 20) **Wahrer Entzug (F *)** R: S / D: C [4510]
Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
- 25) **Grundmagie blockieren (100m)** (F c *) R: 100m / D: C [4511]
Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
- 30) **Wahres Blockieren (3m)** (F c *) R: 3m / D: C [4512]
Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
- 50) **Wahres Blockieren (15m)** (F c *) R: 15m / D: C [4513]
Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways, SUC54)

- 1) **Beobachtung (I)** R: 30m/St / D: - [4514]
Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
- 2) **Entwerfen (I)** R: 3m/St / D: - [4515]
Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
- 3) **Reed erschaffen (F)** R: 3m/St / D: P [4516]
Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
- 4) **Mörtel erschaffen (F)** R: 3m/St / D: P [4517]
Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
- 5) **Pech erschaffen (F)** R: 3m/St / D: P [4518]
Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
- 6) **Ziegel erschaffen (F)** R: 3m/St / D: P [4519]
Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
- 7) **Balken / Bretter erschaffen (F)** R: 3m/St / D: P [4520]
Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
- 8) **Glas erschaffen (F)** R: 3m/St / D: P [4521]
Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
- 9) **Erde zu Stein (F)** R: 3m/St / D: P [4522]
Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
- 10) **Holz schnitzen (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [4523]
Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von

dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

- 11) **Stein metzen (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [4524]
Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
- 12) **Metall gravieren (F)** R: 3m/St / D: 10min/St [4525]
Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
- 13) **Graben (F)** R: 3m/St / D: P [4526]
Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
- 14) **Portal machen (F)** R: 3m/St / D: P [4527]
Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
- 15) **Unbewegliches Inventar machen (F)** R: 3m/St / D: P [4528]
Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
- 16) **Stein zu Erde (F)** R: 3m/St / D: P [4529]
Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
- 17) **Erdwall (F)** R: 3m/St / D: P [4530]
Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 18) **Holzwall (F)** R: 3m/St / D: P [4531]
Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 19) **Steinwall (F)** R: 3m/St / D: P [4532]
Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 20) **Glaswall (F)** R: 3m/St / D: P [4533]
Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 25) **Metallwall (F)** R: 3m/St / D: P [4534]
Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 30) **Nächte versiegeln (F)** R: 3m/St / D: P [4535]
Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
- 50) **Formen (F)** R: 3m/St / D: P [4536]
Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways, SRS)

- 1) **Rennen I (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4537]
Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
- 2) **Schnelligkeit I (F *)** R: 3m / D: 1KR [4538]
Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
- 4) **Schnelligkeit II (F *)** R: 3m / D: V [4539]
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
- 5) **Sprint I (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4540]
Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
- 6) **Geschwindigkeit I (F *)** R: 3m / D: 1KR [4541]
Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
- 7) **Schnelligkeit III (F *)** R: 3m / D: V [4542]
Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
- 8) **Geschwindigkeit II (F *)** R: 3m / D: V [4543]
Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
- 9) **Schnellsprint (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4544]
Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
- 10) **Schnelligkeit V (F *)** R: 3m / D: V [4545]
Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
- 11) **Rennen III (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4546]
Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
- 12) **Geschwindigkeit III (F *)** R: 3m / D: V [4547]
Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
- 14) **Sprint III (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4548]
Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
- 15) **Geschwindigkeit V (F *)** R: 3m / D: V [4549]
Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
- 16) **Rennen V (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4550]
Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
- 17) **Schnelligkeit X (F *)** R: 3m / D: V [4551]
Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
- 18) **Sprint V (F *)** R: 3m / D: 10min/St [4552]
Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
- 20) **Geschwindigkeit X (F *)** R: 3m / D: V [4553]
Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

25) **Großes Rennen (F*) R:** 3m / D: 10min/St [4554]

Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.

30) **Große Schnelligkeit (F*) R:** 3m / D: V [4555]

Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.

50) **Große Geschwindigkeit (F*) R:** 3m / D: V [4556]

Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

52) **Gefrorene Zeit (F) R:** B / D: 6 KR [26164]

Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.

Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways, S147)

1) **Symbole analysieren (I) R:** 15m / D: - [6007]

Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.

3) **Symbol zerstören I (F) R:** 3m / D: P [6008]

Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.

5) **Symbol I (F) R:** 3m / D: P [6009]

Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.

7) **Symbol II (F) R:** 3m / D: P [6010]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-2 schreiben.

8) **Symbol zerstören II (F) R:** 3m / D: P [6011]

Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.

9) **Symbol III (F) R:** 3m / D: P [6012]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.

10) **Wahres Symbol analysieren (I) R:** 15m / D: - [6013]

Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.

11) **Symbol V (F) R:** 3m / D: P [6014]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.

12) **Symbol zerstören III (F) R:** 3m / D: P [6015]

Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.

13) **Symbol VI (F) R:** 3m / D: P [6016]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.

15) **Symbol VII (F) R:** 3m / D: P [6017]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.

16) **Symbol zerstören V (F) R:** 3m / D: P [6018]

Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.

17) **Symbol VIII (F) R:** 3m / D: P [6019]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.

18) **Symbol zerstören X (F) R:** 3m / D: P [6020]

Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.

19) **Symbol IX (F) R:** 3m / D: P [6021]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.

20) **Symbol X (F) R:** 3m / D: P [6022]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.

25) **Große Suche nach Magie (I) R:** - / D: P [6023]

Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.

30) **Großes Symbol (F) R:** 3m / D: P [6024]

Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.

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

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

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

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).

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

50) **Wahres Symbol zerstören (F) R:** 3m / D: P [6025]

Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).

60) **Wahres Symbol (F) R:** 3m / D: P [26218]

Wie *Symbol I*, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways, S177)

2) **Unsichtbar I (F) R:** 3m / D: 24h / V [4557]

Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.

4) **Unsichtbarkeit I (30cm) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4558]

Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.

6) **Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4559]

Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.

8) **Unsichtbarkeit I (3m) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4560]

Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.

9) **Selektive Unsichtbarkeit (F) R:** 3m / D: 24h [25675]

Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:

- Untote
- Dämonen
- Tiere
- Künstliche Kreaturen
- ...

Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr. Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie *selektive Unsichtbarkeit gegen Untote* oder *selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen*. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint. Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).

10) **Unsichtbar III (F) R:** 3m / D: 24h / V [4561]

Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.

11) **Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4562]

Wie Unsichtbarkeit I, mit veränderlichem Radius bis 3m.

13) **Unsichtbar V (F) R:** 3m / D: 24h / V [4563]

Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.

15) **Unsichtbarkeit II (30cm) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4564]

Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.

17) **Unsichtbar X (F) R:** 3m / D: 24h / V [4565]

Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.

18) **Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4566]

Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.

20) **Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F) R:** 3m / D: 24h / V [4567]

Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.

25) **Großes Unsichtbar (F) R:** 3m / D: 24h / V [4568]

Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.

30) **Große Unsichtbarkeit (F) R:** 3m / D: 24h / V [4569]

Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.

50) **Wahre Unsichtbarkeit (F) R:** S / D: 24h / V [4570]

Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways, S146)

2) **Raten (I) R:** S / D: - [6026]

Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.

3) **Wegfinden (30m) (P) R:** 30m / D: - [6027]

Magier kennt alle 'Pfade' der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.

5) **Lokalisieren (30m) (P c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [6028]

Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.

6) **Wegfinden (100m) (P) R:** 100m / D: - [6029]

Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.

8) **Lokalisieren (100m) (P c) R:** 100m / D: 1min/St (C) [6030]

Wie oben, mit Reichweite 100m.

9) **Wegfinden (150m) (P) R:** 150m / D: - [6031]

Wie oben, mit Reichweite 150m.

10) **Lokalisieren (150m) (P c) R:** 150m / D: 1min/St (C) [6032]

Wie oben, mit Reichweite 150m.

11) **Pfad der Erinnerung (P) R:** S / D: 1h/St [6033]

Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.

12) **Wegfinden (1500m) (P) R:** 1500m / D: - [6034]

Wie oben, mit Reichweite 1500m.

15) **Finden (30m) (P) R:** 30m / D: - [6035]

Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.

16) **Lokalisieren (1500m) (P c) R:** 1500m / D: 1min/St (C) [6036]

Wie oben, mit Reichweite 1500m.

- 17) Wegfinden (15Km) (P) R:** 15Km / D: - [6037]
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
- 18) Finden (100m) (P) R:** 100m / D: - [6038]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 20) Großes Lokalisieren (P c) R:** 30Km / D: 1min/St (C) [6039]
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
- 25) Wahrer Pfad (P) R:** 1500m/St / D: - [6040]
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
- 30) Wahres Lokalisieren (P c) R:** 1.5Km/St / D: 1min/St (C) [6041]
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
- 50) Wahres Finden (P) R:** 30m/St / D: - [6042]
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore, S147)

- 1) Überlegung (I) R:** S / D: - [6043]
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
- 2) Böses entdecken (I c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [6044]
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
- 3) Flüche entdecken (I c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [6045]
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
- 4) Haß entdecken (I c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [6046]
Entdeckt *Haß* in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
- 5) Wissen des Lichts I (I) R:** 3m / D: - [6047]
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
- 6) Wissen über Gift (I) R:** 3m / D: - [6048]
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
- 8) Wissen über das Leben (I) R:** 30m / D: - [6049]
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
- 10) Geschichte der Flüche (I) R:** 3m / D: - [6050]
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
- 11) Dunkles Wissen I (I) R:** 3m / D: - [6051]
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines *bösen* Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
- 12) Wissen des Lichts II (I) R:** 3m / D: - [6052]
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
- 15) Haß analysieren (I) R:** 3m / D: - [6053]
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
- 17) Wissen des Lichts III (I) R:** 3m / D: - [6054]
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
- 18) Dunkles Wissen II (I) R:** 3m / D: - [6055]
Wie *Dunkles Wissen I*, aber Magier kann *Dunkles Wissen I* auf 2 *böse* Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
- 19) Weißes Wissen (I) R:** 30m / D: - [6056]
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
- 20) Dunkles Wissen III (I) R:** 3m / D: - [6057]
Wie *Dunkles Wissen I*, aber Magier kann *Dunkles Wissen I* auf 3 *böse* Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
- 25) Wahres Wissen über das Leben (I) R:** 30m / D: - [6058]
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
- 30) Schwarzes Wissen (I) R:** 30m / D: - [6059]
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines *bösen* magischen Gegenstands.
- 50) Weißes Wissen meistern (I) R:** 30m / D: - [6060]
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
- 60) Wahres Wissen (I) R:** 30m / D: - [62220]
Wie *Weißes Wissen (I)*, aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
- 75) Wissen meistern (I) R:** 30m / D: - [62227]
Wie *Wahres Wissen (I)*, aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II, SUC55)

- 3) Kraft I (U *) R:** S / D: V [4571]
Addiert +5 auf den nächsten Zauberspruch, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
- 6) Kraft II (U *) R:** S / D: V [4572]
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberspruch.
- 7) Gebiet vergrößern I (U) R:** S / D: V [4573]
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.

- 8) Reichweite vergrößern I (U) R:** S / D: V [4574]
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
- 9) Kraft III (U *) R:** S / D: V [4575]
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberspruch.
- 10) Mehrfaches Ziel II (U) R:** S / D: V [4576]
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
- 12) Gebiet vergrößern II (U) R:** S / D: V [4577]
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
- 13) Reichweite vergrößern II (U) R:** S / D: V [4578]
Macht aus einem Zauber mit R:2 einen Zauber mit R:3m.
- 14) Kraft IV (U *) R:** S / D: V [4579]
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberspruch.
- 15) Mehrfaches Ziel III (U) R:** S / D: V [4580]
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
- 16) Radius I (U) R:** S / D: V [4581]
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
- 17) Reichweite vergrößern III (U) R:** S / D: V [4582]
Macht aus einem Zauber mit R:2 einen Zauber mit R:3m.
- 18) Gebiet vergrößern III (U) R:** S / D: V [4583]
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
- 19) Kraft V (U *) R:** S / D: V [4584]
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberspruch.
- 20) Mehrfaches Ziel IV (U) R:** S / D: V [4585]
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
- 25) Wahrer Radius (U) R:** S / D: V [4586]
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
- 30) Pulsierender Zauber (U) R:** S / D: V [4587]
Verändert den nächsten Zauber in der Weise, daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
- 35) Wahre Kraft (U *) R:** S / D: V [4588]
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberspruch.
- 50) Zauber meistern (U) R:** S / D: V [4589]
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies, RC128)

- 1) Gebet (U) R:** S / D: C [6061]
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
- 2) Heilige Robe (P) R:** B / D: P [6062]
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
- 3) Heirat (P V r) R:** 6m / D: P [6063]
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
- 4) Begräbnis (P F r) R:** 6m / D: P [6064]
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
- 5) Initiierung (P V r) R:** B / D: P [6065]
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
- 6) Chor (D c) R:** 3m/St / D: C [6066]
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
- 7) Gelübde / Eid (P V r) R:** 3m / D: V [6067]
Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.
- 8) Segen (P V r) R:** 3m/St / D: P [6068]
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
- 9) Weihe (P V r) R:** B / D: D:P [6069]
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
- 10) Verleihung (P F V r) R:** B / D: P [6070]
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
- 11) Kriegerrobe (F V) R:** B / D: 1min/St [6071]
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
- 12) Priesterwürde (P V r) R:** B / D: P [6072]
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder

- höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
- 13) Boden weihen (P F V r)** R: B / D: P [6073]
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
- 14) Kirchenbann (P F V r)** R: 3m/St / D: P [6074]
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wangen, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
- 15) Exorzismus (F V r)** R: 6m / D: P [6075]
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
- 16) Austreibung (F r)** R: 30m / D: P [6076]
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
- 17) Heiligtum (F V c)** R: B / D: C [6077]
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer 'C' durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
- 18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)** R: B / D: D:P [6078]
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer 'B' durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallinen Phiole aufbewahrt.
- 19) Befragung (F r)** R: 30m / D: 1min/St [6079]
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer 'E' durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
- 20) Magie aufheben (F r)** R: S / D: C [6080]
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
- 25) Gebet des Todes (F r)** R: 3m/St / D: - [6081]
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
- 30) Gerechter Krieg (F I V r)** R: S / D: 1h/St [6082]
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
- 50) Beschwörung (F V r)** R: V / D: V [6083]
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields, S176)

- 1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4004]
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
- 2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4005]
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
- 3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4006]
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
- 4) Licht widerstehen (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4007]
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4008]
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 6) Kälte widerstehen (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4009]
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 8) Lichtrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4010]
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
- 9) Hitzerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4011]
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
- 10) Kälterrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4012]
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
- 11) Lichtrüstung (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4013]
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4014]
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
- 13) Kälterrüstung (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4015]
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
- 15) Blitzrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4016]
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse ('A' wird ignoriert, 'B' wird zu 'A' usw.).

- 17) Feuerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4017]
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
- 19) Eisrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4018]
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
- 20) Große Lichtrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4019]
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
- 25) Große Hitzerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4020]
Wie Hitzerrüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
- 30) Große Kälterrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4021]
Wie Kälterrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
- 50) Wahre Rüstung (D) R:** 3m / D: 24h [4022]
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery, S178)

- 1) Göttermagie entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5578]
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5579]
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaischen Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 2) Grundmagie entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5580]
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 3) Mentalmagie entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5581]
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 4) Leben entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5582]
Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Leben.
- 4) Alte Magie entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [7035]
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 5) Flüche entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5584]
Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Flüche.
- 6) Untote entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5585]
Wie oben, entdeckt aber die Anwesenheit von Untoten.
- 7) Fallen entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5586]
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 8) Leben einordnen (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5587]
Wie oben, ordnet aber ein lebendes Wesen ein: bestimmt Rasse, Alter und momentane Gesundheit.
- 9) Unsichtbares entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5588]
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
- 10) Macht einschätzen (15m) (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5589]
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 11) Gift analysieren (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5590]
Wie Göttermagie entdecken, gibt aber eine Analyse jeden Giftes auf einem Gegenstand oder in einer Person.
- 13) Macht einordnen (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5591]
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 15) Zauber entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5592]
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 17) Macht einschätzen (150m) (P c) R:** 150m / D: 1min/St (C) [5593]
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
- 18) Lokalisieren (P) R:** 100m / D: 1min/St [5594]
Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Objekt, oder einem bekannten / detailliert beschriebenen Platz an.
- 20) Flüche analysieren (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5595]
Wie oben, nur wird ein Fluch nach ungefähre Stufe, Effekt und benötigtem Heilungsvorgang untersucht.
- 25) Leben Analysieren (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5596]
Wie Leben einordnen, mit zusätzlich Zunft, Gesinnung u. a. sachdienlichen Hinweisen.
- 30) Wahres Entdecken (P c) R:** 15m / D: 1min/St (C) [5597]
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
- 50) Wahres Lokalisieren (P) R:** 1.5Km/St / D: 1min/St [5598]
Wie Lokalisieren mit Reichweite 1.5 Km/Stufe.

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements, S140)

- 4) Auf Ästen gehen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5599]
Ziel kann über fast waagerechte Äste (die das Gewicht aushalten) gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
- 5) Auf Steinen gehen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5600]
Ziel kann über steinige Oberflächen gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
- 6) Auf Wasser gehen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5601]
Ziel kann über Wasser gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
- 7) Mit Organischem verschmelzen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5602]

Ziel kann in Organisches Material (totes oder lebendes) einsickern (Körper + 30cm tief). Ziel kann sich in dem Material nicht bewegen.

- 9) **Auf Ästen rennen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5603]
Wie auf Ästen gehen, aber Ziel kann rennen.
- 10) **Auf Steinen rennen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5604]
Wie auf Steinen gehen, aber Ziel kann rennen.
- 11) **Auf Wasser rennen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5605]
Wie auf Wasser gehen, aber Ziel kann rennen.
- 12) **Auf Wind gehen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5606]
Ziel kann über ruhige Luft gehen, Bewegung muß in einer konstanten Höhe sein.
- 15) **Großes Organisches Verschmelzen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5607]
Wie mit Organischem verschmelzen, aber Ziel kann sich in dem Material drehen und nach draußen sehen, wenn er bis max. 15 cm tief in dem Material ist.
- 18) **Auf Wind rennen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5608]
Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann rennen.
- 20) **Wahres Organisches verschmelzen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5609]
Wie großes Organisches Verschmelzen, aber Ziel kann Zauber anwenden während es in dem Material ist.
- 25) **Wahres Auf Wind rennen (F) R:** 3m / D: 1min/St [5610]
Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann 2x so schnell wie normal auf ruhiger Luft rennen ohne Ausdauer zu verlieren.
- 30) **Punkt der Wiederkehr (F *) R:** S / D: - [5611]
Zauberer kann zu einem vorher bestimmten Punkt zurückkehren (bis (15 x Stufe) Km. Zauberer kann nur einen Punkt der Wiederkehr haben.
- 50) **Rückkehr von der Wiederkehr (F *) R:** S / D: - [5612]
Magier kann zu seinem Punkt der Wiederkehr gehen, bis 1Kr/Stufe dort bleiben und dann zu seinem vorherigen Standort zurückkehren.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand, S172)

- 1) **Vibrationen (500g) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4023]
Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 2) **Halten (500g) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4024]
Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
- 3) **Telekinese (500g) (F e) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4025]
Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er 'Halten' auferlegt.
- 4) **Vibrationen (2,5 kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4026]
Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 5) **Halten (2,5 kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4027]
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 6) **Telekinese (2,5kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4028]
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 7) **Vibrationen (12,5 kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4029]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 8) **Halten (12,5 kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4030]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 9) **Vibrationen (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4031]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 10) **Zielen (F M c) R:** T / D: 1KR (C) [4032]
Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
- 11) **Telekinese (12,5 kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4033]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 12) **Halten (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4034]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 13) **Große Vibrationen (2,5kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4035]
Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
- 14) **Telekinese (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4036]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 15) **Halten (50 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4037]
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 16) **Schleudern I (F) R:** 3m / D: - [4038]
Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
- 17) **Telekinese (50 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4039]
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 19) **Große Vibrationen (5 kg) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4040]
Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
- 20) **Großes Zielen R:** T / D: 1KR (C) [4041]
Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
- 25) **Halten (5 kg/St) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4042]
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 30) **Telekinese (5 kg/St) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4043]
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.

50) Wahres Zielen R: T / D: 1KR (C) [4044]

Wie Zielen, aber Geschöß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law, S178)

- 2) **Luftwall (E e) R:** 15m / D: C [5613]
Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.
- 4) **Wasserwall (E e) R:** 15m / D: C [5614]
Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.
- 5) **Holzwall (E) R:** 15m / D: 1min/St [5615]
Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3x6x0.6m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
- 7) **Erdwall (E) R:** 15m / D: 1min/St [5616]
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(1m unten, 30cm oben) aus fester Erde. Man kann sich nur durchbuddeln (10 KR für 1 Person ganz oben).
- 8) **Eiswall (3x3m) (E) R:** 15m / D: P [5617]
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(60cm unten, 30cm oben). Man kann sich durchschmelzen (50W6 Trefferpunkte), oder durchhacken (50 KR für 1 Person) oder sie umstürzen, wenn sie nicht an eine Wand gestützt ist.
- 10) **Loch (E) R:** 15m / D: P [5618]
Erschafft ein Loch (18 m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis). Das gesamte Loch muß in Reichweite des Zauberers sein.
- 11) **Wahrer Luftwall (E) R:** 15m / D: 1min/St [5619]
Wie Luftwall, aber Zauberer braucht keine Konzentration.
- 12) **Steinwall (E) R:** 15m / D: 1min/St [5620]
Wie Holzwall, nur ist die Wand 3x3x0.3m groß. Man kann sich in 200 KR für 1 Person durchhacken.
- 13) **Wahrer Wasserwall (E) R:** 15m / D: 1min/St [5621]
Wie Wasserwall, aber Magier braucht keine Konzentration.
- 14) **Mystische Fesseln (F) R:** 1,5m/St / D: 1min/St [14285] **WW:-20**
Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
- 15) **Wahrer Holzwall (E) R:** 15m / D: P [5622]
Wie Holzwall, aber Dauer ist permanent.
- 16) **Klingen der Erde R:** 30m / D: 10min/St [25897]
Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
- 17) **Wahrer Erdwall (E) R:** 15m / D: P [5623]
Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.
- 18) **Eiswall (6x6m) (E) R:** 15m / D: P [5624]
Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.
- 20) **Wahrer Steinwall (E) R:** 15m / D: P [5625]
Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.
- 22) **Mystischer Käfig (F) R:** 1,5m/St / D: 1min/St [14293]
Erschafft einen Gitterkäfig aus Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter *Mystische Fesseln* beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter *Mystische Fesseln*.
- 25) **Wälle verschmelzen (F) R:** T / D: P [5626]
Verschmilzt zwei Wälle (Naht kann bis 6m lang sein) oder verschmilzt aneinanderliegende Steine (bis30m³).
- 30) **Gebogener Wall (E) R:** 15m / D: P [5627]
Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.
- 50) **Kraftfeldwall (F) R:** 30m / D: 1KR/St [14295]
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
- 60) **Kraftfeldsphäre (F) R:** 30m / D: 1min/St [26185]
Wie *Kraftfeldwall*, aber das Kraftfeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law, SUC49)

- 1) **Abschließen (F) R:** 3m/St / D: - [4045]
Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen.

- Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
- 2) **Alarm (F) R: B / D: 10min/St [4046]**
Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
 - 3) **Markieren (F) R: B / D: V [4047]**
Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
 - 4) **Kugel und Kette (F) R: 3m/St / D: 1KR/St [4048]**
Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
 - 5) **Schloßkunde (I) R: S / D: P [4049]**
Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
 - 6) **Halten (M) R: 3m/St / D: 1min/St [4050]**
Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
 - 7) **Magische Schlüssel (F) R: B / D: 1KR/St [4051]**
Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
 - 8) **Geistige Ketten (F) R: B / D: 10min/St [4052]**
Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit 'geistigen Ketten' an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
 - 9) **Fesseln (F) R: 3m/St / D: 1min/St [4053]**
Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
 - 10) **Portal zerschmettern (F) R: 3m/St / D: P [4054]**
Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
 - 11) **Stein zerpulvern (F) R: 3m/St / D: P [4055]**
Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
 - 12) **Ort besichtigen (U) R: B / D: 1h/St [4056]**
Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
 - 13) **Stein reparieren (F) R: B / D: P [4057]**
Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
 - 14) **Energiegefängnis (F) R: 3m/St / D: 1h/St [4058]**
Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
 - 15) **Gitter schwächen (F) R: 3m/St / D: P [4059]**
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
 - 16) **Sinne blockieren (F) R: 3m/St / D: 1min/St [4060]**
Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
 - 17) **Gitter verstärken (F) R: 3m/St / D: P [4061]**
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
 - 18) **Täglich benötigtes (F) R: 3m/St / D: 1 Tag [4062]**
Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
 - 19) **Schloß der Ewigkeit (F) R: 3m/St / D: P [4063]**
Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
 - 20) **Desintegrieren (F) R: 3m/St / D: P [4064]**
Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
 - 25) **Stasis (F) R: B / D: 1 Tag/St [4065]**
Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
 - 30) **Machtlose Zauber (F) R: B / D: 1h/St [4066]**
Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
 - 50) **Sphäre der Gefangenschaft (F) R: 3m/St / D: 1min/St [4067]**
Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.
 - 7) **Tiersprache (I) R: S / D: 1min/St [5633]**
Magier versteht und 'redet' die Sprache einer Tierart.
 - 9) **Tiere beherrschen I (M c) R: 30m r / D: C [5634]**
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
 - 10) **Natur spüren (30m r) (I c) R: 30m r / D: C [5635]**
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
 - 11) **Pflanzensprache (I) R: S / D: 1min/St [5636]**
Magier versteht und 'redet' die 'Sprache' einer Pflanzenart.
 - 12) **Tiere beherrschen III (M c) R: 30m / D: C [5637]**
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
 - 13) **Gefühle der Tiere (I c) R: 30m / D: C [5638]**
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
 - 14) **Pflanzen kontrollieren I (M) R: 30m / D: 1min/St [5639]**
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
 - 15) **Steinsprache (I) R: S / D: 1min/St [5640]**
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
 - 16) **Kräuter produzieren (F) R: T / D: P [5641]**
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
 - 18) **Tiere beherrschen V (M c) R: 30m / D: C [5642]**
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
 - 19) **Pflanzen kontrollieren III (M) R: 30m / D: 1min/St [5643]**
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
 - 20) **Natur spüren (150m r) (I c) R: 150m / D: C [5644]**
Wie oben mit Radius 150m.
 - 25) **Gefühle der Erde (I c) R: 30m / D: C [5645]**
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
 - 30) **Beherrschen (M c) R: 3xSt m / D: C [5646]**
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
 - 50) **Wahres Beherrschen (M) R: 30m / D: P [5647]**
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions, S14)

- 1) **Bauchreden (E c) R: 30m / D: C [4068]**
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
 - 2) **Geräusch/Licht Illusion (E) R: 30m / D: 10min/St [4069]**
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
 - 3) **Geschmack/Geruch Illusion (E) R: 30m / D: 10min/St [4070]**
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
 - 4) **Unbewegte Illusion II (E) R: 30m / D: 1min/St [4071]**
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
 - 5) **Bewegte Illusion I (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4072]**
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
 - 7) **Wartende Illusion II (E) R: 30m / D: 1min/St [4073]**
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
 - 8) **Unbewegte Illusion III (E) R: 30m / D: 1min/St [4074]**
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
 - 9) **Bewegte Illusion II (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4075]**
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
 - 10) **Wartende bewegte Illusion I (E) R: 30m / D: 1min/St [4076]**
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
 - 11) **Wartende unbewegte Illusion II (E) R: 30m / D: 1min/St [4077]**
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
 - 12) **Bewegte Illusion III (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4078]**
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
 - 13) **Unbewegte Illusion V (E) R: 30m / D: 1min/St [4079]**
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- ## Gesetz der Natur (Nature's Law, S142)
- 2) **Wissen über Pflanzen (I) R: 3m / D: - [5629]**
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
 - 3) **Wissen über Kräuter (I) R: 3m / D: - [5630]**
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
 - 5) **Wissen über Steine (I) R: 3m / D: - [5631]**
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
 - 6) **Schnelles Wachstum (I) R: 3m / D: 1Tag [5632]**
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.

14) Wartende unbewegte Illusion III (E) R: 30m / D: 1min/St [4080]

Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.

15) Wartende bewegte Illusion II (E) R: 30m / D: 1min/St [4081]

Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.

17) Bewegte Illusion IV (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4082]

Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.

19) Unbewegte Illusion VII (E) R: 30m / D: 1min/St [4083]

Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.

20) Wartende unbewegte Illusion V (E) R: 30m / D: 1min/St [4084]

Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.

25) Bewegte Illusion V (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4085]

Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.

30) Unbewegte Illusion X (E) R: 30m / D: 1min/St [4086]

Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

50) Bewegte Illusion X (E c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4087]

Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade, SUC50)**1) Verzauberung (F) R: B / D: P [4088]**

Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.

2) Waffenlicht (F) R: B / D: 10 min/St [4089]

Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.

3) Persönliche Bindung (F) R: B / D: P [4090]

Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.

4) Werfen (F *) R: B / D: 1 KR/St [4091]

Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.

5) Spalter (F) R: ? / D: ? [4092]

Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.

6) Klingenzauber (F) R: B / D: V [4093]

Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.

8) Reparatur (F) R: B / D: P [4094]

Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.

10) Elementenangriffszauber (F *) R: B / D: V [4095]

Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.

11) Geschoß parieren (F *) R: B / D: 1 KR/St [4096]

Magier kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfp Parade machen.

12) Erweiterter Schlag (F) R: B / D: 1 KR/ 2 St [4097]

Der Magier kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.

13) Körperscheide (F *) R: B / D: P [4098]

Der Magier absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe `ziehen`, so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Magiers aufgeschlagen.

14) Spezifischer Treffer (F *) R: B / D: V [4099]

Der Magier kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur `blind` machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.

15) Rückkehr (F) R: B / D: V [4100]

Die Waffe kehrt in die Hand des Magiers zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Magier entfernt.

16) Hammerschlag (F) R: B / D: 1 Attacke [4101]

Der Magier kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).

17) Zauberspalter (F) R: B / D: V [4102]

Die nächste Attacke des Magiers gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, oder der Zauber wird gebrochen.

18) Wirbelwind (F) R: B / D: 1 KR [4103]

Der Magier geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.

19) Waffenspalter (F) R: B / D: 1min/St [4104]

Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.

20) Geformter Treffer (F) R: B / D: V [4105]

Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Magiers ausgewürfelt.

25) Elementenparade (F) R: B / D: 1 Parade [4106]

Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Magier wird sein Pool der Waffe abgezogen.

30) Tanzende Waffe (F) R: B / D: 1 KR/St [4107]

Die Waffe des Magiers wird für die Dauer des Zaubers `tanzen`. Der Magier muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie `tanzen` lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Magiers und nimmt 5 Punkte pro Stufe des Magiers an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Magier kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Magiers kämpft die Waffe weiter.

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

Der Pool des Magiers wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications, ST39)**1) Krankheiten stoppen (H) R: 3m / D: P [5648]**

Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.

1) Nahrung konservieren (F) R: B / D: 1 Woche [25539]

Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.

2) Nahrungsreinigung (F) R: B / D: P [25570]

Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).

3) Gifte neutralisieren (H) R: 3m / D: P [5649]

Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.

3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) R: B / D: P [25561]

Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).

4) Krankheiten widerstehen I (H) R: 3m / D: 1min/St [5650]

Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.

5) Giften widerstehen I (H) R: 3m / D: 1min/St [5651]

Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.

8) Krankheiten widerstehen II (H) R: 3m / D: 1min/St [5652]

Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.

9) Giften widerstehen II (H) R: 3m / D: 1min/St [5653]

Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.

10) Geisteskrankheit heilen (H) R: 3m / D: P [5654]

Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.

11) Krankheiten widerstehen III (H) R: 3m / D: 1min/St [5655]

Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.

12) Giften widerstehen III (H) R: 3m / D: 1min/St [5656]

Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.

14) Krankheit heilen (H) R: 3m / D: P [5657]

Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.

15) Vergiftung heilen (H) R: 3m / D: P [5658]

Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.

18) Großes Krankheiten heilen (H) R: 30m / D: P [5659]

Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).

19) Großes Vergiftungen heilen (H) R: 30m / D: P [5660]

Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.

20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H) R: 3m / D: P [5661]

Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.

25) Großes Stoppen von Krankheit (H) R: 30m / D: P [5662]

Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.

30) Großes Neutralisieren von Gift (H) R: 30m / D: P [5663]

Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.

50) Wahres Heilen (H) R: 30m/St / D: P [5664]

Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery, ST3)**1) Spruch speichern (S) R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird. [4109]**

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

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

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

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

Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.

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

Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.

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

Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.

- 11) Zeichen der Benommenheit (F) R: T / D: bis es ausgelöst wird [4114] WW:-20**
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
- 12) Rune VI (F) R: T / D: s.o. [4115]**
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
- 13) Zeichen der Angst (F) R: T / D: s.o. [4116] WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
- 14) Rune VII (F) R: T / D: s.o. [4117]**
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
- 15) Zeichen des Schlafs (F) R: T / D: s.o. [4118] WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
- 16) Rune VIII (F) R: T / D: s.o. [4119]**
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
- 16) Geborgte Energie R: S / D: P [25879]**
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie **und** temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen **und** er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zaubergeneration **nicht** angerechnet.
- 17) Zeichen der Blindheit (F) R: T / D: s.o. [4120] WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
- 18) Rune IX (F) R: T / D: s.o. [4121]**
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
- 19) Zeichen der Lähmung (F) R: T / D: s.o. [4122] WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
- 20) Rune X (F) R: T / D: s.o. [4123]**
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
- 25) Große Suche nach Magie (I) R: ? / D: ? [4124]**
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
- 30) Große Rune (F) R: T / D: s.o. [4125]**
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
- 40) Schutzzeichen (F) R: B / D: P [25583]**
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
- Berührung
 - Öffnen
 - Bewegen
 - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
 - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).
- Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
- 50) Großes Zeichen (F) R: T / D: s.o. [4126]**
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.

Spruchschutz (Spell Wall, S_W)

- 1) Schutz I (D) R: 3m / D: 1min/St [4127]**
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
- 3) Schutz I (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4128]**
Wie *Schutz I (D)*, aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
- 5) Schutz II (D) R: 3m / D: 1min/St [4129]**
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 10.
- 6) Prosaische Magie Schild (D c) R: S / D: C [4130]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 7) Schutz II (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4131]**

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

- 8) Grundmagie Schild (D c) R: S / D: C [4132]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 10) Mentalmagie Schild (D c) R: S / D: C [4133]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 11) Schutz III (D) R: 3m / D: 1min/St [4134]**
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 15.
- 12) Göttermagie Schild (D c) R: S / D: C [4135]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 13) Elementenmagie Schild (D c) R: S / D: C [4136]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 14) Spruch Schild II (D c) R: S / D: C [4137]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 15) Schutz IV (D) R: 3m / D: 1min/St [4138]**
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 20.
- 16) Alte Magie Schild (D c) R: S / D: C [4139]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 17) Prosaischer Magie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4140]**
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
- 18) Wahrer Spruch Schild (D c) R: S / D: C [4141]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 19) Schutz V (D) R: 3m / D: 1min/St [4142]**
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 25.
- 20) Grundmagie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4143]**
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
- 25) Mentalmagie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4144]**
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
- 30) Göttermagie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4145]**
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
- 35) Alter Magie widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4146]**
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
- 50) Wahres Widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4147]**
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
- 60) Großes wahres Widerstehen (D) R: 30m / D: 1 min/St [26173]**
Wie *Wahres Widerstehen*, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense, S_W)

- 1) Schutz I (D c) R: 3m / D: C [5665]**
Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
- 2) Schutz I (3m r) (D c) R: 3m / D: C [5666]**
Wie *Schutz I (D c)*, schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 5) Schutz II (D c) R: 3m / D: C [5667]**
Wie *Schutz I (D c)*, aber mit Bonus 10.
- 7) Schutz II (3m r) (D c) R: 3m / D: C [5668]**
Wie *Schutz I (3m r)*, aber Bonus ist 10.
- 8) Prosaische Magie Schild (D c) R: S / D: C [4130]**
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 9) Göttermagie Schild (D c) R: S / D: C [4135]**

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

10) Schutz III (D e) R: 3m / D: C [5671]

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

11) Grundmagie Schild (D e) R: S / D: C [4132]

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

13) Mentalmagie Schild (D e) R: S / D: C [4133]

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

14) Schutz IV (D e) R: 3m / D: C [5674]

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

15) Spruch Schild II (D e) R: S / D: C [4137]

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

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

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

17) Schutz V (D e) R: 3m / D: C [5677]

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

18) Prosaischer Magie widerstehen (D e) R: 30m / D: C [4140]

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

19) Wahrer Spruch Schild (D e) R: S / D: C [4141]

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

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

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

25) Grundmagie widerstehen (D e) R: 30m / D: C [4143]

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

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

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

35) Alter Magie widerstehen (D e) R: 30m / D: C [4146]

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

50) Wahres Widerstehen (D e) R: 30m / D: C [5684]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).

60) Großes wahres Widerstehen (D) R: 30m / D: 1 min/St [26173]

Wie *Wahres Widerstehen*, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement, STZ5)

1) Schätzen (I *) R: 30cm / D: - [4148]

Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.

2) Horchen (U) R: 3m / D: 10min/St [4149]

Ziel bekommt das Talent Horchen.

3) Balance (U *) R: 3m / D: V [4150]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.

4) Nachtsicht (U) R: 3m / D: 10min/St [4151]

Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.

5) Seitensicht (U) R: 3m / D: 10min/St [4152]

Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300°.

6) Lautstärke (U) R: 3m / D: 10min/St [4153]

Ziel kann 3x so laut reden.

7) Wassersicht (U) R: 3m / D: 10min/St [4154]

Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.

8) Wasserlunge (U) R: 3m / D: 10min/St [4155]

Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.

10) Gaslunge (U) R: 3m / D: 10min/St [4156]

Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.

11) Gift widerstehen (S *) R: T / D: 1h/St [4157]

Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.

12) Sehen in Dunkelheit (U) R: 3m / D: 10min/St [4158]

Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.

15) Wechselnde Lunge (U) R: 3m / D: 10min/St [4159]

Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.

16) Große Balance (U) R: 3m / D: V [4160]

Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.

18) Große Nachtsicht (U) R: 3m / D: V [4161]

Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.

19) Große Wassersicht (U) R: 3m / D: V [4162]

Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.

20) Sicht (U *) R: 3m / D: 10min/St [4163]

Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15. Stufe auf einmal.

25) Große Wasserlunge (U) R: 3m / D: 10min/St [4164]

Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.

30) Große Gaslunge (U) R: 3m / D: 10min/St [4165]

Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.

50) Große Sicht (U) R: 3m / D: 10min/St [4166]

Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions, STZ2)

2) Anwesenheit (P *) R: 3m / D: 1KR/St [4167]

Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.

3) Hören (3m) (U e) R: 3m / D: 1KR/St (C) [4168]

Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.)

5) Langes Ohr (30m) (U e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4169]

Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).

6) Sehen (3m) (U e) R: 3m / D: 1KR/St (C) [4170]

Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).

7) Langes Auge (30m) (U e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4171]

Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).

8) Hören (30m) (U e) R: 30m / D: 1KR/St (C) [4172]

/ Wie oben mit Reichweite 30m.

10) Telepathie (I M e) R: 3m / D: 1KR/St (C) [4173]

Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.

11) Sehen (30m) (U e) R: 30m / D: 1KR/St (C) [4174]

Wie Sehen mit Reichweite 30m.

12) Langes Ohr (100m) (U e) R: 100m / D: 1min/St (C) [4175]

Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.

14) Hören (150m) (U e) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4176]

Wie Hören mit Reichweite 150.

15) Langes Auge (100m) (U e) R: 100m / D: 1KR/St (C) [4177]

Wie langes Auge mit Reichweite 100m.

18) Sehen (150m) (U e) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4178]

Wie Sehen mit Reichweite 150m.

20) Hören (1500m/St) (U e) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4179]

Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.

25) Sehen (1500m/St) (U e) R: 150m / D: 1KR/St (C) [4180]

Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.

30) Wahres Hören (U e) R: - / D: 1KR/St (C) [4181]

Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

50) Wahres Sehen (U e) R: - / D: 1KR/St (C) [4182]

Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways, STZ4)

1) Grundmagie entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4183]

Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie.

Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.

1) Prosaische Magie entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4184]

Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.

2) Mentalmagie entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4185]

Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.

3) Göttermagie entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4186]

Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.

4) Alte Magie entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4187]

Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.

5) Unsichtbares entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4188]

Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.

6) Fallen entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4189]

Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).

7) Böses entdecken (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4190]

Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.

8) Lokalisieren (30m) (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4191]

Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.

10) Magie einschätzen (30m) (P e) R: 30m / D: 1min/St (C) [4192]

Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des

- Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
- 11) **Tod entdecken (P c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4193]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
 - 12) **Lokalisieren (100m) (P c) R:** 100m / D: 1min/St (C) [4194]
Wie oben mit Reichweite 100m.
 - 15) **Zauber entdecken (P c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4195]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
 - 16) **Lokalisieren (150m) (P c) R:** 150m / D: 1min/St (C) [4196]
Wie oben mit Reichweite 150m.
 - 18) **Magie einschätzen (100m) (P c) R:** 100m / D: 1min/St (C) [4197]
Wie oben mit Reichweite 100m.
 - 20) **Lokalisieren (1500m) (P c) R:** 1500m / D: 1min/St (C) [4198]
Wie oben mit Reichweite 1500m.
 - 25) **Entdeckung entdecken (P c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4199]
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
 - 30) **Wahres Entdecken (P c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4200]
Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
 - 50) **Wahres Lokalisieren (P c) R:** 1500m/St / D: 1min/St (C) [4201]
Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways, S176)

- 2) **Text analysieren I (I c) R:** S / D: 1min/St (C) [4202]
Der Magier kann einen Text in einer unbekanntem Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
- 3) **Stein analysieren (I) R:** 3m / D: - [4203]
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
- 4) **Metall analysieren (I) R:** 3m / D: - [4204]
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
- 5) **Gas analysieren (I) R:** 3m / D: - [4205]
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
- 7) **Text analysieren II (I c) R:** S / D: 1min/St (C) [4206]
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
- 8) **Flüssigkeiten analysieren (I) R:** 3m / D: - [4207]
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
- 10) **Erforschen (I) R:** T / D: - [4208]
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
- 11) **Spruch analysieren (I) R:** 30m / D: - [4209]
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
- 14) **Tod analysieren (I) R:** T / D: - [4210]
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
- 15) **Text analysieren III (I c) R:** S / D: 1min/St (C) [4211]
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
- 16) **Magie analysieren (I) R:** 30m / D: - [4212]
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
- 17) **Überwachung (U) R:** S / D: 10min/St [4213]
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist, oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
- 18) **Erforschung des Todes (I) R:** T / D: - [4214]
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
- 20) **Analyse (I) R:** 3m / D: - [4215]
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
- 25) **Große Analyse (I) R:** 3m / D: 1KR/St [4216]
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
- 30) **Wahres Magie analysieren (I) R:** 30m / D: - [4217]
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
- 50) **Wahre Überwachung (U) R:** S / D: 10min/St [4218]
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m durch Festes oder bei Beobachtung.

Wege der Geräusche (Sound's Ways, S141)

- 1) **Sprache I (P c) R:** 3m / D: C [5685]
Ziel kann die Grundzüge einer Sprache sprechen. Größere Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 10.
- 3) **Ruhe I (F) R:** 30m / D: 1min/St [5686]
Erschafft eine Barriere von 30cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.
- 5) **Geräuschwall I (F) R:** 15m / D: 10min/St [5687]

- Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.
- 6) **Sprache II (P c) R:** 3m / D: C [5688]
Ziel kann eine Sprache einigermaßen sprechen. Immer noch Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 25.
- 7) **Stille (3m r) (F) R:** 30m / D: 1min/St [5689]
Wie Ruhe I mit Radius 3m.
- 8) **Ruhe III (F) R:** 30m / D: 1min/St [5690]
Wie Ruhe I, betrifft aber drei Ziele.
- 10) **Geräuschwall V (F) R:** 15m / D: 10min/St [5691]
Erschafft fünf Barrieren (6x6m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.
- 11) **Ruhe V (F) R:** 30m / D: 1min/St [5692]
Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.
- 13) **Stille (15m r) (F) R:** 30m / D: 1min/St [5693]
Wie Ruhe I mit Radius 15m.
- 15) **Sprache III (P c) R:** 3m / D: C [5694]
Ziel kann eine Sprache normal sprechen. Nur sehr kleine Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 50.
- 17) **Lautstärke (F) R:** 3m / D: 1min/St [5695]
Ziel kann 5x lauter sprechen.
- 20) **Stille (30m r) (F) R:** 30m / D: 1min/St [5696]
Wie Ruhe I mit Radius 30m.
- 25) **Großer Geräuschwall (F) R:** 15m / D: 10min/St [5697]
Wie Geräuschwall V, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.
- 30) **Große Ruhe (F) R:** 30m / D: 1min/St [5698]
Wie Ruhe I, nur können Stufe Ziele betroffen sein.
- 50) **Wahre Sprache (P) R:** 3m / D: C [5699]
Wie Sprache III, nur spricht der Magier die Sprache wie ein Einheimischer. Konzentration auf diesen Spruch ist nicht nötig. Dauer ist 1 Minute/Stufe. Sprachkunde=100.

Wege der Heilung (Concussion's Ways, S142)

- 1) **Heilung (1-10) (H) R:** T / D: P [5700]
Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 2) **Verbrennung/Erfröierung heilen (H) R:** T / D: P [5701]
Heilt 1 Gebiet von leichten Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.
- 3) **Leichte Schmerzen heilen (H) R:** T / D: P [5702]
Heilt leichte Schmerzen wie Kopfschmerzen, Zahnschmerzen, Übelkeit, Bienenstich u.ä.
- 4) **Heilung (3-30) (H) R:** T / D: P [5703]
Heilt 3W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 5) **Benommenheit heilen (B) (H s *) R:** T / D: P [5704]
Heilt 1 KR Benommenheit.
- 6) **Verbrennung/Erfröierung heilen II (H) R:** T / D: P [5705]
Heilt 2 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren Verletzungen.
- 7) **Regeneration I (H c s *) R:** T / D: C [5706]
Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro KR. Ist der Magier bewußtlos, arbeitet dieser Spruch unterbewußt.
- 8) **Heilung (5-50) (H) R:** T / D: P [5707]
Heilt 5W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 9) **Verbrennung/Erfröierung heilen III (H) R:** T / D: P [5708]
Heilt 3 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren und eines leichter Verletzungen oder ein Gebiet schwerer Verletzungen.
- 10) **Erwachen (H) R:** 30m / D: - [5709]
Ziel ist sofort wach.
- 11) **Heilung (7-70) (H) R:** T / D: P [5710]
Heilt 7W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 12) **Regeneration II (H c *) R:** T / D: C [5711]
Heilt 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
- 13) **Verbrennung/Erfröierung heilen IV (H) R:** T / D: P [5712]
Heilt 4 leichte oder 2 mittlere oder 1 leichtes und 1 schweres oder 2 leichte und 1 mittleres Gebiet von Verletzungen.
- 15) **Heilung (10-100) (H) R:** T / D: P [5713]
Heilt 10W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 17) **Benommenheit heilen (30m) (H s *) R:** T / D: P [5714]
Wie oben mit Reichweite 30m.
- 18) **Regeneration III (H c *) R:** T / D: C [5715]
Heilt 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
- 20) **Heilung (15-150) (H) R:** T / D: P [5716]
Heilt 15W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 25) **Regeneration V (H c *) R:** T / D: C [5717]
Heilt 5 Schadenspunkte pro Kampfrunde.
- 30) **Wahre Heilung (H) R:** T / D: P [5718]
Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 50) **Große Wahre Heilung (H) R:** 30m / D: P [5719]
Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte bei bis zu Stufe Zielen.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways, S175)

- 1) **Verschließen (F) R:** 30m / D: - [4219]
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
- 2) **Magisch verschließen (F) R:** T / D: 1min/St [4220]
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.

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

Wege des Lichts (Light's Ways, S141)

- 1) Projiziertes Licht (F) R:** 6m / D: 10min/St [5720]
Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zaubers, 6m effektive Reichweite.
- 2) Licht I (F) R:** T / D: 10min/St [5721]
Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- 3) Aura (F) R:** 3m / D: 10min/St [5722]
Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
- 4) Licht II (F) R:** 15m / D: 10min/St [5723]
Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
- 5) Plötzliches Licht (F) R:** 30m / D: - [5724]
Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
- 6) Licht (3m) (F) R:** B / D: 10min/St [5123]
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- 7) Schockbolzen (E) R:** 30m / D: - [5726]
Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
- 8) Licht III (F) R:** 15m / D: 10min/St [5727]
Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
- 9) Magisches Licht I (F) R:** T / D: 1min/St [5728]
Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
- 10) Wartendes Licht (F) R:** 15m / D: 10min/St [5729]
Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser

können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.

- 11) Leuchtkugel (E) R:** 6m/St / D: 1KR/St [5730]
Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
- 13) Licht V (F) R:** 15m / D: 10min/St [5731]
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
- 15) Licht X (F) R:** 15m / D: 10min/St [5732]
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
- 17) Magisches Licht V(F) R:** 15m / D: 10min/St [5733]
Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
- 18) Großes Licht(F) R:** 15m / D: 10min/St [5734]
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
- 20) Große Aura (F) R:** 3m / D: 10min/St [5735]
Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
- 25) Blitz rufen (E) R:** 30m / D: - [5736]
Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
- 30) Alkar (F) R:** 3m / D: 10min/St [5737]
Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
- 50) Großes magisches Licht (F) R:** T / D: 1min/St [5738]
Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways, S139)

- 1) Lebendes Thermometer (F c) R:** S / D: C [5739]
Zauberer kann die exakte Temperatur der Umgebung angeben.
- 2) Regenvorhersage (I) R:** - / D: - [5740]
Zauberer kann mit 95% die Zeit und Art des nächsten Gewitters vorhersagen. 15 min. über die nächsten 24h.
- 4) Sturmvorhersage (I) R:** - / D: - [5741]
Wie Regenvorhersage, betrifft aber den nächsten Sturm.
- 5) Wettervorhersage (1 Tag) (I) R:** - / D: - [5742]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 1 Tag.
- 7) Wind rufen (F) R:** 3m / D: 1KR/St [5743]
Zauberer ruft einen Wind, der jede gasförmige Materie wegbläst (Wolke u.ä.), und 5% von jeder Fernkampftacke abzieht. Einmal gerufen ändert sich die Windrichtung nicht mehr.
- 8) Nebel rufen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [5744]
Der Zauberer läßt einen Nebel entstehen, der fast keine Sicht zuläßt. Alle Fernkampftackten durch den Radius haben einen Malus von 50%.
- 10) Wettervorhersage (3 Tage) (I) R:** - / D: - [5745]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 3 Tage.
- 11) Niederschlag rufen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [5746]
Läßt Regen oder Schnee (je nach Temperatur) fallen. Der Niederschlag behindert die Sicht innerhalb des Radius zu 25% und zieht 25% von allen Fernkampftackten ab.
- 13) Wettervorhersage (5 Tage) (I) R:** - / D: - [5747]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 5 Tage.
- 14) Strömung gebieten (E) R:** 30m/St / D: 1h/St (C) [25859]
Der Zauberkundige erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
- 15) Wind meistern (F c) R:** 15m/St / D: 1min/St (C) [5748]
Zauberer kann die Geschwindigkeit und Richtung des Windes kontrollieren. Zauberer kann die Windgeschwindigkeit um 2xStufe Km/h steigern oder senken. Er kann Fernkampftackten um -1 / Km/h verringern. Zauberer kann damit auch den Fluß von Gasen, Wolken u.ä. kontrollieren.
- 18) Himmel auflären (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5749]
Zauberer kann den Himmel innerhalb des Radius von Dunst, Niederschlag, Wolken u.ä. klären. Dieser Spruch betrifft nicht den Wind.
- 19) Wettervorhersage (30 Tage) (I) R:** - / D: - [5750]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 30 Tage.
- 20) Regen rufen (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5751]
Magier beschwört einen Regen mittlere Intensität. Der Regen stört auf kurze Distanz die Sicht zu 25% und auf lange Distanz zu 75% (-25%/-50% auf Fernkampftackten).
- 25) Himmel anrufen (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5752]
Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche benutzen, aber mit einem Radius von 1.5Km.
- 27) Meeresreise (E) R:** B / D: variabel [25970]
Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
- 30) Sturm rufen (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5753]
Magier kann einen Sturm jeden Typs mit 3x Stufe Km/h Windgeschwindigkeit und einer Intensität je nach Umständen rufen. (30. Stufe könnte ein Sturm mit Blitzen und 90 Km/h sein, möglich, daß Blitze Gegner treffen.)
- 50) Wetter beherrschen (F c) R:** 1.5Km/St / D: 1min/St (C) [5754]
Zauberer kann die Wetterbedingungen im Radius kontrollieren. Windgeschwindigkeiten 2x Stufe, Nebel, Wolken u.v.m. Zauberer kann die

gewählten Bedingungen verändern, aber das dauert mindestens 1 min.

60) Wahres Wetter beherrschen (F) R: 1,5km/St / D: 10min/St [26190]

Wie *Wetter beherrschen*, aber mit verlängerter Dauer und der Zauberkundige kann die Windgeschwindigkeit um bis zu 3 km/h pro Stufe ändern. Außerdem kann der Zauberkundige die Temperatur um bis zu 1° pro Stufe verändern. Alle Arten von Niederschlag werden vom Zauberkundigen kontrolliert.

Wohltaten (Pleasures, RC1067)

1) Unterhalten (MF) R: 3m / D: 1 KR/St [5755]

Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.

2) Entspannen (M) R: 3m / D: 1min/St [5756]

Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.

3) Lachen (M) R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf [5757]

Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.

4) Wohltat I (M) R: B / D: 1min/St [5758]

Spricht das 'Wonnezentrum' des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.

5) Tanzen (M) R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf [5759]

Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.

6) Tagtraum (M) R: B / D: 1min/St [5760]

Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.

7) Magische Ziele (F) R: 500m / D: 1min/St [5761]

Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem 'PLOPP'.

8) Tasad (F) R: 15m / D: 1h/St (V) [5762]

Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.

9) Künftiges Reich (F) R: 3m / D: 1h/St (V) [5763]

Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.

10) Wohltat II (M) R: B / D: 1min/St [5764]

Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfaktor ist 4.

11) Große Wohltat I (F) R: 8m / D: 1min/St [5765]

Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.

12) Waffengegner (FM) R: 3m / D: 10min/St [5766]

Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.

13) Großes Tasad (F) R: 30m / D: 1h/St (V) [5767]

Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.

14) Großer Tagtraum (M) R: 8m / D: 10min/St [5768]

Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.

15) Wahre Unterhaltung (MF) R: 1 / D: 1Kr/St [5769]

Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.

16) Wohltat erinnern (M) R: B / D: V [5770]

Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.

17) Wohltat III (M) R: B / D: 1min/St [5771]

Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfaktor ist 6.

18) Großes Lachen (M) R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf [5772]

Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.

19) Großer Tanz (M) R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf [5773]

Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.

20) Große Wohltat II (M) R: 8m / D: 1min/ST [5774]

Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.

25) Wohltat IV (M) R: B / D: 1min/St [5775]

Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfaktor ist 8.

30) Große Wohltat III (M) R: 8m / D: 1min/ST [5776]

Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.

50) Wahre Wohltat (M) R: B / D: 10min/St [5777]

Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.