

Kraftmagier (Forcemage, RC04)

Grundlisten

Gesetz der Gravitation (Gravity Law, RC036)

- 1) Gewicht ändern (F) R:** 30m / D: 1min/St [14298]
Der Zaubernde kann das Gewicht des Zieles um 2,5 kg/St erhöhen oder verringern.
- 2) Levitation (F) R:** S / D: 1KR/St [14299]
Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 0,3m/St vertikal schweben.
- 3) Unsichtbarkeit (F) R:** 3m / D: 1KR/St [14300]
Durch eine Beeinflussung der Gravitation ist der Zaubernde in der Lage, das Strahlungs-Spektrum in seiner unmittelbaren Umgebung so zu krümmen, dass er vollkommen unsichtbar wird. **Bemerkung:** Auf diese Weise unsichtbare Ziele können durch keine Art von veränderter Wahrnehmung (z.B. Infrarot, Röntgenstrahlung, Ultraviolett usw.) entdeckt werden. Anwender des Zaubers "Unsichtbares entdecken" erhalten einen Modifikation von -30 auf ihre Versuche, Ziele zu erkennen, die derart unsichtbar sind. Die Wirksamkeit von "Unsichtbares sehen" ist nicht eingeschränkt.
- 4) Erdrücken (F) R:** 15m / D: - [14301]
Erschafft um das Ziel herum eine temporäre Zone intensiver Gravitation mit einem Radius von 15cm/St. Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10.
- 5) Schwerelosigkeit (F) R:** B / D: 1KR/St [14302]
Für das Ziel wird die Gravitation aufgehoben. Die Trägheit bleibt erhalten, so dass sich das Ziel, wenn es angeschoben wird, in diese Richtung weiterbewegt, bis eine andere Kraft einwirkt. Das Ziel darf ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg nicht überschreiten.
- 6) Fliegen R:** S / D: 1KR/St [14303]
Der Zaubernde kann mit 5(km/h)/St fliegen. 5km/h entsprechen ca. 1,4m/s (B~8), also 30 km/h = 50m/KR = 8,3m/s
- 7) Gravitationsbolzen (E) R:** 30m / D: - [14304]
Ein Gravitationsbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.
- 8) Transport (F) R:** 15m / D: 1KR/St [14305]
Wie Fliegen, aber es können nur unbelebte Ziele bewegt werden und der Flug wird vom Zaubernden kontrolliert. Der Zaubernde kann ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg beeinflussen. Die Flugeschwindigkeit ist 5(km/h)/St.
- 10) Geostationär positionieren (F) R:** B / D: 1h/St [14306]
Der Zaubernde kann ein Ziel geostationär positionieren. Die Trägheit ist gleich null, das Ziel wird sich also nur bewegen, so lange eine Kraft einwirkt. Eine Person oder ein Objekt kann so ohne Unterstützung in der Luft positioniert werden. Andere Objekte können darauf abgestellt oder daran aufgehängt werden. Volumen- und Gewichtsbeschränkungen sind wie bei Schwerelosigkeit.
- 11) Gravitationsfeld (F) R:** 15m / D: C [14307]
Verstärkt die Gravitation in einem Bereich von 0,3m/St x 0,3m/St x 0,3m/St. Alles, was in diesen Bereich gelangt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel zu Boden gerissen und dort festgehalten, wodurch es pro KR einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 auf den W100 erleidet. Pro zusätzlichem Zauberpunkt, den er für den Zauber einsetzt, kann der Zaubernde den Bonus auf den kritischen Trefferwurf um 10 erhöhen (bis maximal +50 bei insgesamt 5 Zauberpunkten).
- 12) Gravitation umdrehen (F) R:** 3m / D: 1s/5St [14308]
Der Zaubernde kehrt die Gravitation für ein Ziel um, das daraufhin nach oben "fällt".
- 13) Prallfeld (F) R:** B / D: C [14309]
Erschafft ein Abstoßungsfeld um ein Ziel herum. Alles, was danach mit dem Ziel in physikalischen Kontakt kommt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln. Bei einem Fehlschlag erfolgt eine Abstoßung mit der gleichen Kraft, die auf das Ziel ausgeübt wurde. Dieser Zauber gibt keine Boni für den Kampf. Das Ziel darf nicht schwerer sein als das Gewicht des Zaubernden multipliziert mit seiner Stufe.
- 15) Gravitationsball (E) R:** 30m / D: - [14310]
Erschafft eine Kugel von 60 cm Durchmesser vor dem Zaubernden und schießt diese dann auf das gewählte Ziel. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.
- 18) Großes Fliegen (F) R:** S / D: 1KR/St (C) [14311]
Wie Fliegen, es können jedoch halbe Stufe an Zielen transportiert werden. Das Gewicht der Ziele muss jeweils innerhalb von ±25kg vom Gewicht des Zaubernden liegen. Der Flug der Ziele entspricht dem Flug des Zaubernden. Während der Flugphase muss der Zaubernde sich konzentrieren und ist die Aktivität der Mitfliegenden auf 25% begrenzt. Relative Positionsänderungen der Mitfliegenden zum Zaubernden sind nur möglich, wenn der Zaubernde und alle anderen Mitfliegenden während dieser Zeit stationär verharren. eit stationär verharren.
- 19) Große Unsichtbarkeit (F) R:** 15m / D: 1KR/St [14312]
Wie Unsichtbarkeit, es können jedoch eine Zahl von Zielen gleich der Stufe des Zaubernden/2 unsichtbar gemacht werden.
- 20) Umgedrehte Gravitation (F) R:** 30m / D: 1s/5St [14313]
Wie Gravitation umdrehen, es wird jedoch ein stationäres Feld mit einer Größe von 0,8m²/St erzeugt (z.B. 4m*4m in Stufe 20).
- 25) Explodieren (E) R:** 30m / D: - [14314]
Erzeugt ein negatives Gravitationsfeld, das dazu führt, dass das Ziel explodiert und einen E'-kritischen Treffer durch Zerstörung erleidet.
- 30) Implodieren (E) R:** 30m / D: - [14315]
Wie Explodieren, jedoch wird das Ergebnis des kritischen Treffers auf der Tabelle für

stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +50 bestimmt.

50) Riss (F) R: 150m / D: - [14316]

Erschafft einen Punkt ein enormer Anziehungskraft. Alle Ziele in einem Radius von 30m um diesen Punkt, denen kein Magieresistenzwurf gelingt, werden hineingesogen. Die Spielleiter bestimmt die Dimension, in die die Ziele reisen.

Gesetz der Kraft (Force Law, RC034)

- 1) Kraft entdecken (I) R:** 30m/St / D: 1KR/St [14277]
Der Zaubernde entdeckt aktive Kraft-Zauber innerhalb der Reichweite.
- 2) Kraftfeld I (F) R:** S / D: 1KR/St [14278]
Erzeugt ein schimmerndes Kraftfeld auf der Haut des Zaubernden, das die Verteidigungswerte gegen physische und elementare Angriffe um +10 erhöht (Rüstungsschutz +2 gegen Waffen, -10 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
- 3) Krafthand I (F) R:** 30m / D: 1KR/St [14279]
Erzeugt ein Kraftfeld in Form einer riesigen Hand, die ein Ziel ergreifen kann, welches äquivalent zu 1 Menschengröße/3 Stufen groß sein darf. Das Ziel kann nicht bewegt werden, und es darf pro KR einen vergleichende Probe auf seine Stärke gegen die Gabe des Zaubernden machen, um sich zu befreien. Ansonsten ist das Ziel auf 20% Aktivität beschränkt.
- 4) Manipulation I (F) R:** V / D: C [14280]
Erzeugt ein bandförmiges Kraftfeld, das eine Länge von bis zu 0,3m/St hat und z.B. als Seil oder als Bogensehne verwendet werden kann. Es gehorcht dem Willen des Zaubernden und kann auch als große Peitsche (2 TW, KT 1-4) mit einem Pool gleich dem aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator eingesetzt werden. Die Schadenskategorie errechnet sich aus 4xGabe+3xPool. Der Pool für Ausweichen ist gleich dem Angriffspool, der Rüstungsschutz ist 20/20/20/20. Das Band kann nur durch einen kritischen Treffer (mit mehr als 20 TP; es muss nicht ein Vielfaches des Rüstungsschutzes übertroffen werden, wie bei Rüstungen) oder eine Belastung von mehr als 12,5 kg/St zerstört werden. Ein Teil des Bandes muss immer in der Hand des Zaubernden sein.
- 5) Kraftfeldrüstung (F) R:** S / D: 1KR/St [14281]
Erzeugt eine schimmernde Rüstung aus Kraftfeldern. Der Rüstungsschutz beträgt St / St / St / St / St (z.B. in Stufe 10: 10/10/10/2/10). Die Rüstung ist gewichtslos und stört weder die Bewegung noch das Zaubern.
- 6) Mentaler Griff (F*) R:** 0,3m/St / D: - [14282]
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
- 7) Krafthand II (F) R:** 30m / D: 1KR/St C [14283] **WW:-10**
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 10 Punkten auf seinen Wurf.
- 9) Manipulation II (F) R:** 15m / D: C [14284]
Erzeugt zweidimensionale Kraftfelder mit einer Gesamtgröße von 0,09 m²/St (= 9dm²/St), die der Zaubernde beliebig formen und verändern kann. Es können z.B. einfache ebene Formen wie Treppen, Rampen, Wände, Regenschirme usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Kraftfelder brauchen keinen Auflagepunkt, können also frei im Raum positioniert werden.
- 10) Mystische Fesseln (F) R:** 1,5m/St / D: 1min/St [14285] **WW:-20**
Das Ziel wird von Bändern 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.
- 11) Kraftfeld II (F) R:** S / D: 1KR/St [14286]
Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +20 (Rüstungsschutz +4 gegen Waffen, -20 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
- 12) Krafthand III (F) R:** 30m / D: 1KR/St C [14287] **WW:-20**
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +20 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 20 Punkten auf seinen Wurf.
- 14) Ferne Hand (F) R:** 1,5m/St / D: C [14288]
Erschafft eine normal-große Krafthand, mit der der Zaubernde Objekte bewegen oder Aufgaben ausgeführt kann, die normale Stärke und Geschicklichkeit erfordern. Die Hand besitzt die Eigenschaftswerte des Zaubernden und hat Pools für waffenlosen Kampf und Ausweichen entsprechend den Grundpools und Talentwerte entsprechend den Grundwerten des Zaubernden. Wenn die Hand Schadenspunkte in Höhe eines Viertels der Trefferpunkte des Zaubernden erleidet, löst sie sich auf.
- 15) Kleiner Kraftwall (E) R:** 30m / D: 1KR/St [14289]
Erschafft einen nahezu undurchdringliches Kraftfeld in Form einer 0,3m/St x 0,3m/St großen Wand. Die Wand hat 100 Trefferpunkte pro Stufe des Zaubernden und einen Rüstungsschutz von 20/20/20/4/20.
- 16) Krafthand IV (F) R:** 30m / D: 1KR/St C [14290] **WW:-30**
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +30 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 30 Punkten auf seinen Wurf.

17) Manipulation III (F) R: 30m / D: C [14291]

Der Zaubernde kann dreidimensionale Objekte, die aus Kraftfeldern bestehen erschaffen und manipulieren. Das Volumen der Kraftfelder darf 0,027 m³ pro Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Die Anordnung der Objekte im Raum ist beliebig. Es können einfach Körper wie Würfel, Kugeln, Zylinder, Pyramiden usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Objekte werden durch kritische Treffer sofort zerstört.

19) Kraftfeld III (F) R: S / D: 1KR/St [14292]

Wie *Kraftfeld I*, aber der Bonus ist +30 (Rüstungsschutz +6 gegen Waffen, -30 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).

20) 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) Wahre Krafthand (F) R: 30m / D: 1KR/St C [14294] WW:-40

Wie *Krafthand I*, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +40 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 40 Punkten auf seinen Wurf.

30) 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.

40) Wahre Manipulation (F) R: V / D: 1min/St [14296]

Der Zaubernde kann die Wirkungen der niedrigstufigeren Manipulation-Zauber in beliebiger Kombination einsetzen. Die Angriffs- und Verteidigungspools sind gleich dem DREIFACHEN aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator.

50) Kraftfeldsphäre (F) R: S / D: 1KR/St [14297]

Wie *Kraftfeldwall*, aber es wird ein kugelförmiges Kraftfeld erschaffen, das den Zaubernden umhüllt. Wenn der Zaubernde sich bewegt, bewegt sich das Kraftfeld mit ihm.

Gesetz des Magnetismus *Magnetic Law, RC037*

1) Magnetismus entdecken (I) R: 15m / D: 1KR/St [14317]

Der Zaubernde entdeckt magnetische Felder und ihre relative Stärke.

2) Magnetisieren (F) R: B / D: 1KR/St [14318]

Der Zaubernde heftet zwei metallische Objekte durch Magnetismus aneinander. Die Stärke der Verbindung beträgt 1 Unit/St.

3) Magnetfeld (F) R: B / D: 1KR/St [14319]

Versieht einen beliebigen Teil eines metallischen Objekts mit einem Magnetfeld mit 0,3m/St Radius. Die Feldstärke ist 1 Unit/St.

4) Entmagnetisieren (F) R: B / D: 1KR/St [14320]

Unterdrückt jeden magnetischen Effekt von bis zu 1 Unit/St für 1KR/St.

5) Magnetbolzen (30m) (E) R: 30m / D: - [14321]

Ein Magnetbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Wasser, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1, 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.

6) Magnetschild I (F) R: S / D: C [14322]

Erschafft ein magnetisches Kraftschild, das Metallwaffen anzieht. Allen Trägern von Metallwaffen, die direkt vor dem Schild stehen (2 angrenzende Felder auf sechseckigem Bodenplan) muss ein Magieresistenzwurf gelingen, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet, ansonsten haften ihre Waffen an dem Magnetschild.

Nahkampf-Attackewürfe gegen den Zaubernden werden um 4 erschwert. Wenn die Attacke aufgrund dieser Erschwernis fehlschlägt, haftet die Waffe an dem Magnetschild. Das Schild schwebt in einem Abstand von höchstens 0,3m vor dem Zaubernden (der Zaubernde kann die Orientierung jede Sekunde neu bestimmen). Angehaftete Waffen können mit einer gelungenen vergleichenden Stärke-Probe mit einem Abzug von 5/Stufe des Zaubers gegen die Gabe des Zaubernden vom Schild abgelöst werden.

7) Magnetball (3m R) (E) R: 30m / D: - [14323]

Ein Ball aus magnetischer Kraft mit einem Durchmesser von 0,3m wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Schock, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1, 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.

8) Verbiegen (F) R: 15m / D: - [14324]

Der Zaubernde setzt ein Feld von super-starken, pulsierenden Magnetwellen gegen das Ziel frei. Allen metallischen Gegenständen muss ein Magieresistenzwurf gelingen, oder Sie werden verbogen und Versuche sie weiterhin zu verwenden, erleiden einen Abzug von 1%/1 Fehlwurf.

9) Magnetbolzen (60m) (E) R: 60m / D: - [14325]

Wie *Magnetbolzen (30m)*, aber mit einer Reichweite von 60m.

10) Barriere (3m R) (F) R: 22,5m / D: 1KR/St C [14326]

Wie *Verbiegen*, jedoch hat der Wirkungsbereich die Form einer Säule.

11) Magnetball (6m R) (E) R: 45m / D: - [14327]

Wie *Magnetball (3m R)*, jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.

12) Magnetokinese (C) R: 7,5m / D: C [14328]

Der Zaubernde kann ein Metallobjekt "ergreifen" und 0,3m/St pro KR bewegen. Die

Stärke ist gleich der zehnfachen Stufe in Units.

13) Magnetschild II (F) R: S / D: C [14329] WW:-10

Wie *Magnetschild I*, aber es funktioniert wie ein Mannschild, der Magieresistenzwurf wird mit -10 modifiziert und Fernkampf-Attacken werden mit -6 modifiziert.

14) Magnetbolzen (90m) (E) R: 90m / D: - [14330]

Wie *Magnetbolzen (30m)*, aber mit einer Reichweite von 90m.

15) Kleinere Magnetklinge (F) R: S / D: 1KR/St [14331]

Erschafft eine Schwert-förmige Klinge aus magnetischer Kraft in der Hand des Zaubernden. Sie kann für Nahkampf-Attacken verwendet werden, wobei die Trefferwirkung wie beim Magnetbolzen mit einem zusätzlichen Bonus von +20 ermittelt wird. Die Klinge kann weder parieren noch pariert werden. Die Klinge hat eine Chance von 1%/St jede Metallrüstung zu ignorieren (Ziel wie Rüstungsschutz 1 behandelnd). In jeder KR, in der der Zaubernde nicht mit der Klinge im Nahkampf angegriffen hat, kann er sie als Magnetbolzen verschießen.

16) Barriere (6m R) (F) R: 45m / D: 1KR/St [14332]

Wie *Barriere (3m R)*, jedoch mit 6m Radius.

17) Magnetball (12m R) (E) R: 45m / D: - [14333]

Wie *Magnetball (3m R)*, jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.

18) Rückstoß (F) R: 7,5m / D: - [14334]

Der Zaubernde setzt ein kegelförmiges Kraftfeld frei, das sich von 3m bis zu einer Basisbreite von 15m ausdehnt. Allen Zielen mit schwerer Rüstung muss ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 3m/St vom Zaubernden weggeschleudert. Pro 15m, die sie dabei zurücklegen, erleiden sie einen 'A'-kritischen Treffer durch Aufprall.

19) Brechen (F) R: 15m / D: - [14335]

Wie *Verbiegen*, jedoch werden Metallgegenstände durchgebrochen und/oder unbrauchbar gemacht.

20) Große Magnetklinge (F) R: S / D: 1KR/St [14336]

Wie *Kleinere Magnetklinge*, jedoch ist der Bonus +35 und die Schadenspunkte werden verdoppelt.

25) Wahre Barriere (F) R: 45m / D: 1KR/St C [14337]

Wie *Barriere (6m R)*, jedoch ist die Wirkung wie in Brechen.

30) Kleinere Magnetsphäre (F) R: 9m / D: 1KR/St [14338]

Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -50, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -15 und wirkt wie *Verbiegen*. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.

50) Große Magnetsphäre (F) R: 15m / D: 1KR/St [14339]

Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -75, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -20 und wirkt wie *Brechen*. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.

Kraft meistern *Force Master, RC035*

1) Anorganisches schwächen (F) R: B / D: 1KR/St [14253]

Bewirkt, dass jedes nicht magische, anorganische Material von bis zu 2,5kg/St die Hälfte seiner normalen Integrität verliert. So lange der Zauber wirkt, erleidet das Material doppelten Strukturschaden. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende anorganische Ziele.

2) Anziehungs-/Abstoßungspunkt I (F) R: 3m / D: 1KR/St [14254]

Erschafft einen Anziehungs- oder Abstoßungspunkt von 500cm² Fläche. Dieser Punkt muss auf einer Oberfläche (egal ob lebend, unbelebt, mobil oder statisch) platziert werden. Wenn dieser Punkt in physikalischen Kontakt mit einer anderen Oberfläche kommt, werden die Flächen entweder voneinander abrutschen oder sich verbinden, je nachdem welche Version des Zaubers gewählt wurde.

3) Anziehungs-/Abstoßungsfeld I R: ? / D: ? [14255] leider noch keine Beschreibung vorhanden

4) Rüstungsschnitt I R: ? / D: ? [14256] leider noch keine Beschreibung vorhanden

5) Über Oberflächen krabbeln R: ? / D: ? [14257] leider noch keine Beschreibung vorhanden

6) Organisches schwächen R: ? / D: ? [14258] leider noch keine Beschreibung vorhanden

7) Anziehungs-/Abstoßungspunkt II R: ? / D: ? [14259] leider noch keine Beschreibung vorhanden

8) Anziehungs-/Abstoßungsfeld II R: ? / D: ? [14260] leider noch keine Beschreibung vorhanden

9) Rüstungsschnitt II R: ? / D: ? [14261] leider noch keine Beschreibung vorhanden

10) Über Oberflächen gehen R: ? / D: ? [14262] leider noch keine Beschreibung vorhanden

11) Anorganisches zu Staub R: ? / D: ? [14263] leider noch keine Beschreibung vorhanden

12) Anziehungs-/Abstoßungspunkt III R: ? / D: ? [14264] leider noch keine Beschreibung vorhanden

13) Anziehungs-/Abstoßungsfeld III R: ? / D: ? [14265] leider noch keine Beschreibung vorhanden

14) Rüstungsschnitt III R: ? / D: ? [14266] leider noch keine Beschreibung vorhanden

15) Über Oberflächen rennen R: ? / D: ? [14267] leider noch keine Beschreibung vorhanden

16) Organisches zu Staub R: ? / D: ? [14268] leider noch keine Beschreibung vorhanden

17) Anziehungs-/Abstoßungspunkt IV R: ? / D: ? [14269] leider noch keine Beschreibung vorhanden

18) Anziehungs-/Abstoßungsfeld IV R: ? / D: ? [14270] leider noch keine Beschreibung vorhanden

19) Rüstungsschnitt IV R: ? / D: ? [14271] leider noch keine Beschreibung vorhanden

20) Desintegrieren R: ? / D: ? [14272] leider noch keine Beschreibung vorhanden

- 25) **Wahrer Anziehungs-/Abstoßungspunkt R:** ? / D: ? [14273] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) **Wahres Anziehungs-/Abstoßungsfeld R:** ? / D: ? [14274] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 35) **Wahrer Rüstungsschnitt R:** ? / D: ? [14275] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) **Energie meistern R:** ? / D: ? [14276] leider noch keine Beschreibung vorhanden

Schockwellen (Shockwaves, RC035)

- 1) **Epizentrum lokalisieren (I) R:** 30m/St / D: C [14340]
Lokalisiert den Ausgangspunkt einer Schockwelle. Kann verwendet werden, um die Position eines Zaubernenden, der den Zauber Schockwelle spricht, oder das Epizentrum eines Erdbebens zu finden, usw.
- 2) **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).
- 3) **Sonar (I) R:** 3m/St / D: C [14342]
Erzeugt Energiepulse, die von festen Objekten in der Reichweite reflektiert werden. Der Zaubermagier erfährt die Distanz und die Richtung von Zielen innerhalb der Reichweite.
Bemerkung: Unsichtbare Ziele können mit diesem Zauber aufgespürt werden, es sei denn, sie sind durch den Zauber „Unsichtbarkeit“ von der Liste „Gesetz der Gravitation“ verborgen.
- 4) **Stehende Welle I (F) R:** B / D: 1min/St [14343]
Erzeugt eine unsichtbare Barriere von 3x3x3 m, die beim Betreten einen "A"-kritischen Treffer durch Vibration verursacht.
- 5) **Schockwelle I (F) R:** 1,5m/St / D: - [14344]
Intensive Schallenergie entspringt der Hand des Zaubernenden (3m Kegel). Die Schockwelle fügt allen Zielen innerhalb des Kegels einen "A"-kritischen Treffer durch Vibration zu. Die Schockwelle verursacht auch Strukturschaden.
- 6) **Vibrationen (12,5 kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4029]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 7) **Stehende Welle II (F) R:** B / D: 1min/St [14346]
Wie oben, die Barriere verursacht aber einen "B"-kritischen Treffer durch Vibration.
- 8) **Druckwelle I (F) R:** 30m / D: - [14347]
Wie Schockwelle I, jedoch ohne Schadenswirkung. Stattdessen muss den Zielen in dem 3m Kegel ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 30 cm/1 Fehlwurf zurückgedrängt.
- 9) **Vibrationen (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4031]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 10) **Schockwelle II (F) R:** 1,5m/St / D: - [14349]
Wie oben, aber es werden "B"-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 6m.
- 11) **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.
- 12) **Stehende Welle III (F) R:** B / D: 1min/St [14351]
Wie oben, die Barriere verursacht aber einen "C"-kritischen Treffer durch Vibration.
- 13) **Konzentrierte Schockwelle (F) R:** 1,5m/St / D: - [14352]
Ein Bolzen aus konzentrierten Schockwellen entspringt der Handfläche des Zaubernenden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Blitz, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Vibration.
- 14) **Druckwelle II (F) R:** 60m / D: - [14353] **WW:-30**
Wie oben, aber mit anderer Reichweite und MM Wert.
- 15) **Schockwelle III (F) R:** 1,5m/St / D: - [14354]
Wie oben, aber es werden "C"-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 9m.
- 16) **Stehende Welle IV (F) R:** B / D: 1min/St [14355]
Wie oben, die Barriere verursacht aber einen "D"-kritischen Treffer durch Vibration.
- 17) **Große Vibration (12,5 Kg) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [14356]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 kg.
- 18) **Kreisförmige Druckwelle (F) R:** 30m / D: - [14357]
Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernenden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.
- 19) **Stehende Welle V (F) R:** B / D: 1min/St [14358]
Wie oben, die Barriere verursacht aber einen "E"-kritischen Treffer durch Vibration.
- 20) **Schockwelle IV (F) R:** 1,5m/St / D: - [14359]
Wie oben, aber es werden "D"-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 12m.
- 25) **Schockwelle V (F) R:** 1,5m/St / D: - [14360]
Wie oben, aber es werden "E"-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 15m.
- 30) **Kreisförmige Schockwelle (F) R:** 30m / D: - [14361]
Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernenden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.
- 40) **Inverse Schockwelle (F) R:** 30m/St / D: - [14362]
Erzeugt eine Schockwelle, die sich vom Zaubernenden aus in alle Richtungen fortpflanzt. Diese Welle hat keine Schadenswirkung, sondern löscht alle Schockwellen und Stehenden Wellen im Wirkungsbereich aus, wenn ihnen ein Magieresistenzwurf misslingt. Mit der Inversen Schockwelle können Erdbeben im Wirkungsbereich abgedämpft werden. Die Prozentchance dazu ist gleich der Stufe des Zaubernenden abzüglich 2xRichter-Skala-Intensität des Erdbebens.
- 50) **Wahre Schockwelle (F) R:** 1,5m/St / D: 5KR [14363]
Wie Schockwelle V, jedoch setzt sich die Wirkung der Wellen über mehrere Runden

fort. Die Kategorie des kritischen Treffers wird jede Runde um einen Grad reduziert ("E"-kritischer Treffer durch Vibration in der ersten Runde, "D"-kritischer Treffer in der zweiten Runde usw.). Die Die Schadenspunktwirkungen aller kritischen Treffer werden verdoppelt. Die Kraft dieses Zaubers reicht aus, um ein größeres Erbeben auszulösen (oder vielleicht zu beenden), schwere Steinwände einzureißen, Flutwellen zu erzeugen usw.

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 gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge, S129)

- 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 Distanzl. 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.

Gegenzauber (Counterspells, RC1070)

Gesetz der Spuren (Trace Law, SUC58)

- 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 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 e) 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) Schmieren (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 Geräuschentwicklung.
- 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 Attacken.
- 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.

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 Sekundärscheinungen 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 Säugetier 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, S177)

- 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 herauserschmelzen (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.

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 hinzufügen.
- 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.

Schild beherrschen (Shield Mastery, S8B)

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 Geschöß ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüberfliegt. Zieht 10 von der Fernkampfattacke ab. Der Zauberkundige muß das Geschöß sehen können.

6) Mythische Rüstung II (F) R: 3m / D: 1KR/St [25595]

Wie *Mythische Rüstung I*, aber sie schützt wie eine bezaintete Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]

7) Nahkampfablenkung I (F *) R: 30m / D: 1 KR [4384]

Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken 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 Geschöß 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 bezaintete 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 Geschöß, 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, S8C)

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 Permanenter Spruch zur selben Zeit darf für einen Magier wirksam sein.

Spruchkontrolle (Spell Reins, S8D)

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 Magierestistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehoben.

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 Magierestistenzwurf +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 höchststufen 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) **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, ST8)

- 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 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.
- 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 einsuggerierte 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.

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) Grundmagieenergieentzug (F)** R: 30m / D: 1Tag [4507]
Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
- 18) Mentalmagieenergieentzug (F)** R: 30m / D: 1Tag [4508]
Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
- 19) Göttermagieenergieentzug (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) Nähte 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, S8j)

- 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 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 Unsichtbarkeit (Invisible Ways, S8z)

- 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.

Zauber verbessern (Spell Enhancement (SE), 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:B einen Zauber mit R:3m.
- 14) Kraft IV (U *) R:** S / D: V [4579]
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
- 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:S 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 Zauberwurf.
- 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 Zauberwurf.
- 50) Zauber meistern (U) R:** S / D: V [4589]
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields, STz6)

- 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) Kälterüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4012]
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
- 11) Lichtrüstung (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4013]
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4014]
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
- 13) Kälterüstung (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4015]
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
- 15) Blitzrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4016]
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse ('A' wird ignoriert, 'B' wird zu 'A' usw.).
- 17) Feuerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4017]
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
- 19) Eisrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4018]
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
- 20) Große Lichtrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4019]
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
- 25) Große Hitzerrüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4020]
Wie Hitzerrüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
- 30) Große Kälterüstung (D) R:** 3m / D: 1min/St [4021]
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
- 50) Wahre Rüstung (D) R:** 3m / D: 24h [4022]
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand, STz2)

- 1) Vibrationen (500g) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4023]

- Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 2) Halten (500g) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4024]
Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
- 3) Telekinese (500g) (F c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4025]
Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er 'Halten' auferlegt.
- 4) Vibrationen (2,5 kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4026]
Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 5) Halten (2,5 kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4027]
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 6) Telekinese (2,5kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4028]
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 7) Vibrationen (12,5 kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4029]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 8) Halten (12,5 kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4030]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 9) Vibrationen (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4031]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 10) Zielen (F M c) R:** T / D: 1KR (C) [4032]
Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
- 11) Telekinese (12,5 kg) R:** 30m / D: 1min/Stufe [4033]
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 12) Halten (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4034]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 13) Große Vibrationen (2,5kg) R:** 30m / D: 1KR/Stufe [4035]
Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
- 14) Telekinese (25 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4036]
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 15) Halten (50 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4037]
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 16) Schleudern I (F) R:** 3m / D: - [4038]
Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
- 17) Telekinese (50 kg) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4039]
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 19) Große Vibrationen (5 kg) (F) R:** 30m / D: 1KR/St [4040]
Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
- 20) Großes Zielen R:** T / D: 1KR (C) [4041]
Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
- 25) Halten (5 kg/St) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4042]
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 30) Telekinese (5 kg/St) (F) R:** 30m / D: 1min/St [4043]
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 50) Wahres Zielen R:** T / D: 1KR (C) [4044]
Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law, SUC49)

- 1) Abschließen (F) R:** 3m/St / D: - [4045]
Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
- 2) Alarm (F) R:** B / D: 10min/St [4046]
Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
- 3) Markieren (F) R:** B / D: V [4047]
Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
- 4) Kugel und Kette (F) R:** 3m/St / D: 1KR/St [4048]
Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
- 5) Schloßkunde (I) R:** S / D: P [4049]
Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
- 6) Halten (M) R:** 3m/St / D: 1min/St [4050]
Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
- 7) Magische Schlüssel (F) R:** B / D: 1KR/St [4051]
Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
- 8) Geistige Ketten (F) R:** B / D: 10min/St [4052]
Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit 'geistigen Ketten' an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.

- 9) **Fesseln (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4053]
Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
- 10) **Portal zerschmettern (F) R:** 3m/St / D: P [4054]
Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
- 11) **Stein zerpulvern (F) R:** 3m/St / D: P [4055]
Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
- 12) **Ort besichtigen (U) R:** B / D: 1h/St [4056]
Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
- 13) **Stein reparieren (F) R:** B / D: P [4057]
Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
- 14) **Energiegefängnis (F) R:** 3m/St / D: 1h/St [4058]
Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
- 15) **Gitter schwächen (F) R:** 3m/St / D: P [4059]
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
- 16) **Sinne blockieren (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4060]
Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
- 17) **Gitter verstärken (F) R:** 3m/St / D: P [4061]
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
- 18) **Täglich benötigtes (F) R:** 3m/St / D: 1 Tag [4062]
Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
- 19) **Schloß der Ewigkeit (F) R:** 3m/St / D: P [4063]
Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
- 20) **Desintegrieren (F) R:** 3m/St / D: P [4064]
Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
- 25) **Stasis (F) R:** B / D: 1 Tag/St [4065]
Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
- 30) **Machtlose Zauber (F) R:** B / D: 1h/St [4066]
Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
- 50) **Sphäre der Gefangenschaft (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [4067]
Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions, ST4)

- 1) **Bauchreden (E c) R:** 30m / D: C [4068]
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
- 2) **Geräusch/Licht Illusion (E) R:** 30m / D: 10min/St [4069]
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
- 3) **Geschmack/Geruch Illusion (E) R:** 30m / D: 10min/St [4070]
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
- 4) **Unbewegte Illusion II (E) R:** 30m / D: 1min/St [4071]
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
- 5) **Bewegte Illusion I (E c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4072]
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
- 7) **Wartende Illusion II (E) R:** 30m / D: 1min/St [4073]
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
- 8) **Unbewegte Illusion III (E) R:** 30m / D: 1min/St [4074]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 9) **Bewegte Illusion II (E c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4075]
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte

Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).

- 10) **Wartende bewegte Illusion I (E) R:** 30m / D: 1min/St [4076]
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
- 11) **Wartende unbewegte Illusion II (E) R:** 30m / D: 1min/St [4077]
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
- 12) **Bewegte Illusion III (E c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4078]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 13) **Unbewegte Illusion V (E) R:** 30m / D: 1min/St [4079]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 14) **Wartende unbewegte Illusion III (E) R:** 30m / D: 1min/St [4080]
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 15) **Wartende bewegte Illusion II (E) R:** 30m / D: 1min/St [4081]
Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
- 17) **Bewegte Illusion IV (E c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4082]
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 19) **Unbewegte Illusion VII (E) R:** 30m / D: 1min/St [4083]
Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 20) **Wartende unbewegte Illusion V (E) R:** 30m / D: 1min/St [4084]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 25) **Bewegte Illusion V (E c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4085]
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 30) **Unbewegte Illusion X (E) R:** 30m / D: 1min/St [4086]
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 50) **Bewegte Illusion X (E c) R:** 30m / D: 1min/St (C) [4087]
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade, SUC50)

- 1) **Verzauberung (F) R:** B / D: P [4088]
Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.
- 2) **Waffenlicht (F) R:** B / D: 10 min/St [4089]
Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
- 3) **Persönliche Bindung (F) R:** B / D: P [4090]
Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.
- 4) **Werfen (F *) R:** B / D: 1 KR/St [4091]
Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
- 5) **Spalter (F) R:** ? / D: ? [4092]
Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
- 6) **Klingenzauber (F) R:** B / D: V [4093]
Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.
- 8) **Reparatur (F) R:** B / D: P [4094]
Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.
- 10) **Elementenangriffszauber (F *) R:** B / D: V [4095]
Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.
- 11) **Geschoß parieren (F *) R:** B / D: 1 KR/St [4096]
Magier kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale 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

Runen (Rune Mastery, STZ)

- 1) Spruch speichern (S) R:** S / D: bis der Spruch ausgelöst wird. [4109]
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
- 3) Rune I (F) R:** T / D: bis der Spruch ausgelöst wird. [4110]
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
- 6) Rune II (F) R:** T / D: s.o. [4111]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
- 8) Rune III (F) R:** T / D: s.o. [4112]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
- 10) Rune V (F) R:** T / D: s.o. [4113]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
- 11) Zeichen der Benommenheit (F) R:** T / D: bis es ausgelöst wird [4114] **WW:-20**
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
- 12) Rune VI (F) R:** T / D: s.o. [4115]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
- 13) Zeichen der Angst (F) R:** T / D: s.o. [4116] **WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
- 14) Rune VII (F) R:** T / D: s.o. [4117]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
- 15) Zeichen des Schlafs (F) R:** T / D: s.o. [4118] **WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
- 16) Rune VIII (F) R:** T / D: s.o. [4119]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
- 16) Geborgte Energie R:** S / D: P [25879]
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie **und** temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen **und** er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberegeneration **nicht** angerechnet.
- 17) Zeichen der Blindheit (F) R:** T / D: s.o. [4120] **WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
- 18) Rune IX (F) R:** T / D: s.o. [4121]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
- 19) Zeichen der Lähmung (F) R:** T / D: s.o. [4122] **WW:-20**
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
- 20) Rune X (F) R:** T / D: s.o. [4123]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.

- 25) Große Suche nach Magie (I) R:** ? / D: ? [4124]
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
- 30) Große Rune (F) R:** T / D: s.o. [4125]
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
- 40) Schutzzeichen (F) R:** B / D: P [25583]
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
- Berührung
 - Öffnen
 - Bewegen
 - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
 - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).
- Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
- 50) Großes Zeichen (F) R:** T / D: s.o. [4126]
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.

Spruchschutz (Spell Wall, STZ)

- 1) Schutz I (D) R:** 3m / D: 1min/St [4127]
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
- 3) Schutz I (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4128]
Wie *Schutz I (D)*, aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
- 5) Schutz II (D) R:** 3m / D: 1min/St [4129]
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 10.
- 6) Prosaische Magie Schild (D c) R:** S / D: C [4130]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 7) Schutz II (3m) (D) R:** 3m / D: 1min/St [4131]
Wie *Schutz I (3m) (D)*, aber Bonus ist 10.
- 8) Grundmagie Schild (D c) R:** S / D: C [4132]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 10) Mentalmagie Schild (D c) R:** S / D: C [4133]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 11) Schutz III (D) R:** 3m / D: 1min/St [4134]
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 15.
- 12) Göttermagie Schild (D c) R:** S / D: C [4135]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 13) Elementenmagie Schild (D c) R:** S / D: C [4136]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 14) Spruch Schild II (D c) R:** S / D: C [4137]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 15) Schutz IV (D) R:** 3m / D: 1min/St [4138]
Wie *Schutz I (D)*, aber Bonus ist 20.
- 16) Alte Magie Schild (D c) R:** S / D: C [4139]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen

Angriff *parieren*. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

50) Wahres Widerstehen (D c) R: 30m / D: C [4147]

Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.

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

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

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement, STZ)

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, STZ)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

/ Wie oben mit Reichweite 30m.

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

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

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

Wie Sehen mit Reichweite 30m.

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

Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.

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

Wie Hören mit Reichweite 150.

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

Wie langes Auge mit Reichweite 100m.

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

Wie Sehen mit Reichweite 150m.

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

Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.

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

Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.

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

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

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

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

Wege der Entdeckung (Detecting Ways, STZ)

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

Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie.

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

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

Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.

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

Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.

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

Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.

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

Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.

11) Tod entdecken (P c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4193]

Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.

12) Lokalisieren (100m) (P c) R: 100m / D: 1min/St (C) [4194]

Wie oben mit Reichweite 100m.

15) Zauber entdecken (P c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4195]

Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.

16) Lokalisieren (150m) (P c) R: 150m / D: 1min/St (C) [4196]

Wie oben mit Reichweite 150m.

18) Magie einschätzen (100m) (P c) R: 100m / D: 1min/St (C) [4197]

Wie oben mit Reichweite 100m.

20) Lokalisieren (1500m) (P c) R: 1500m / D: 1min/St (C) [4198]

Wie oben mit Reichweite 1500m.

25) Entdeckung entdecken (P c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4199]

Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.

30) Wahres Entdecken (P c) R: 30m / D: 1min/St (C) [4200]

Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.

50) Wahres Lokalisieren (P c) R: 1500m/St / D: 1min/St (C) [4201]

Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways, STZ)

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 Öffnung (Unbarrier Ways, ST5)

1) Verschießen (F) R: 30m / D: - [4219]

Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).

2) Magisch verschließen (F) R: T / D: 1min/St [4220]

Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.

3) Wissen über Schlösser (I) R: T / D: - [4221]

Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.

4) Öffnen I (F) R: T / D: - [4222]

Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.

5) Wissen über Fallen (I) R: T / D: - [4223]

Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.

6) Entschärfen I (F) R: T / D: - [4224]

Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.

7) Blockieren (F) R: 15m / D: P [4225]

Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.

8) Schwächen (F) R: 15m / D: P [4226]

Verringert die Stärke einer Tür um 50%.

10) Öffnen II (F) R: T / D: - [4227]

Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.

11) Tür zu Staub I (F) R: 3m / D: P [4228]

Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.

12) Entschärfen II (F) R: T / D: - [4229]

Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.

14) Wahres Verschließen (F) R: T / D: 1h/St [4230]

Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.

15) Tür zu Staub II (F) R: 3m / D: P [4231]

Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.

17) Tür zu Staub III (F) R: 3m / D: P [4232]

Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.

19) Wahres Tür zu Staub (F) R: 3m / D: P [4233]

Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.

20) Neues Tor (F) R: T / D: P [4234]

Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.

22) Gefängnis öffnen (F) R: 1,5m/St / D: P [25929]

Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der Zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.

25) Schlösser meistern (F) R: T / D: - [4235]

Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.

30) Fallen meistern (F) R: T / D: - [4236]

Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.

50) Torschlüssel (F) R: V / D: 1KR/St [4237]

Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.

Wohltaten (Pleasures, RCTO67)

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 Kamprunde 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.