

Magier (Magician, S16)

Grundlisten

Elemente beschwören (Elemental Summons, RC185)

- 3) **Elementendiener kontrollieren (M *)** R: 3m/St / D: C [5049]
Der Magier erhält völlige Kontrolle über einen Elementendiener. Wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Wesen bis die Beschwörungszeit um ist oder es vom Beschwörer in seine Existenzebene zurückgeschickt wird.
- 5) **Elementendiener beschwören (E)** R: 3m/St / D: 1KR/St (C) [5050]
Magier kann einen Elementendiener beschwören (siehe C&T für Werte). In Reichweite müssen die nötigen Materialien für das Element sein (z.B. ein Lagerfeuer für einen Feuriener, Eis für Eisdieners usw.), welches sich dann graduell innerhalb von zwei Kampfrunden manifestiert.
- 6) **Elementendiener meistern (E)** R: 1 / D: - [5051]
Wie Elementendiener kontrollieren, aber der Magier muß sich nicht konzentrieren um das Wesen zu beherrschen. Das Wesen bleibt und gehorcht dem Magier bis dieser stirbt, das Wesen außerhalb der Reichweite (30m/St) ist, oder der Magier es zurückschickt.
- 8) **Schwaches Element kontrollieren (M *)** R: 3m/St / D: C [5052]
Wie Elementendiener kontrollieren, betrifft aber ein schwaches Element.
- 10) **Schwaches Element beschwören (E)** R: 3m/St / D: 1KR/St (C) [5053]
Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber ein schwaches Element (sh. C&T für Werte).
- 12) **Schwaches Element meistern (E)** R: 1 / D: - [5054]
Wie Elementendiener meistern, betrifft aber ein schwaches Element (sh. C&T für Werte).
- 15) **Starkes Element kontrollieren (M *)** R: 3m/St / D: C [5055]
Wie Elementendiener kontrollieren, betrifft aber ein starkes Element.
- 20) **Starkes Element beschwören (E)** R: 3m/St / D: 1KR/St (C) [5056]
Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber ein starkes Element (sh. C&T für Werte).
- 25) **Starkes Element meistern (E)** R: 1 / D: - [5057]
Wie Elementendiener meistern, betrifft aber ein starkes Element (sh. C&T für Werte).
- 30) **Elementenwächter beschwören (E)** R: 3m/St / D: 1KR/St (C) [5058]
Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber einen Elementenwächter (sh. C&T für Werte).
- 50) **Elementenwächter meistern (E)** R: 1 / D: - [5059]
Wie Elementendiener meistern, betrifft aber einen Elementenwächter (sh. C&T für Werte).

Gesetz der Erde (Earth Law, S182)

- 1) **Seilzauber (F)** R: 3m/St / D: C [5060]
Wenn der Magier das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knetet sich selbständig fest.
- 2) **Erde lockern (F)** R: 30m / D: P [5061]
Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
- 4) **Erdwall (E)** R: 30m / D: 1min/St [5062]
Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).
- 5) **Risse erweitern (F)** R: 30m / D: P [5063]
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
- 7) **Steinwall (E)** R: 30m / D: 1min/St [5041]
Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
- 9) **Stein zu Erde (F)** R: 30m / D: P [5065]
Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
- 10) **Wahrer Erdwall (E)** R: 30m / D: P [5066]
Wie Erdwall, ist aber permanent.
- 11) **Erde zu Schlamm (F)** R: 30m / D: P [5067]
Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
- 12) **Erde zu Stein (F)** R: 30m / D: P [5068]
Wie Stein zu Erde, Verzaubert aber feste Erde in Stein, und lose Erde in Kies.
- 13) **Wahrer Steinwall (E)** R: 30m / D: P [5069]
Wie Steinwall, ist aber permanent.
- 13) **Klingen der Erde** R: 30m / D: 10min/St [25897]
Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
- 14) **Schlamm zu Erde (F)** R: 30m / D: P [5070]
Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Schlamm in feste Erde.
- 15) **Erde desintegrieren (F)** R: 30m / D: P [5071]

Läßt 3m³ Erde verschwinden.

- 16) **Wälle verschmelzen (F)** R: B / D: P [5072]
Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
- 17) **Stein zu Schlamm (F)** R: 30m / D: P [5073]
Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Stein in Schlamm.
- 18) **Halbrunder Wall (E)** R: 30m / D: P [5074]
Wie wahrer Steinwall, aber der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
- 20) **Stein desintegrieren (F)** R: 30m / D: P [5075]
Läßt 3m³ Stein verschwinden.
- 25) **Metall desintegrieren (F)** R: 30m / D: P [5076]
Läßt 0.03m³ Metall verschwinden.
- 30) **Erdbeben (F)** R: 30m/St / D: 1KR [5077]
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
- 50) **Erde beherrschen (F)** R: V / D: 1KR/St [5078]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Eises (Ice Law, S183)

- 1) **Flüssigkeiten gefrieren (F c)** R: 3m / D: C [5079]
0.03m³ Flüssigkeit/Stufe werden bis zum Gefrierpunkt abgekühlt, mit einer Rate von 0.03m³ / KR. Max. -30 °C.
- 2) **Festes abkühlen (F)** R: 3m / D: 24h [5080]
Jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -30 °C abgekühlt werden, mit einer Rate von 0.03m³ / KR.
- 3) **Kälte wall (F)** R: 30m / D: 1KR/St [5081]
Erschafft einen klaren Wall aus intensiver Kälte (bis zu 3x3x1m), jeder hindurchgehende bekommt einen kritischen Treffer 'A' durch Kälte.
- 5) **Festes einfrieren (F)** R: 3m / D: 24h [5082]
Wie Festes abkühlen, aber Material kann auf -140 °C abgekühlt werden mit einer Rate von (0.03m³ und -70 °C) / KR.
- 6) **Eisbolzen (30m) (E)** R: 30m / D: - [5083]
Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.
- 7) **Eisball (6m) (E)** R: 30m / D: - [5084]
Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
- 8) **Eiswall (E)** R: 30m / D: P [5085]
Beschwört einen Wall aus Eis mit den Maßen 3x3x(0.6 unten und 0.3 oben)m. Man kann ihn durchschmelzen (100 W6 TP) oder durchgraben (50 KR für 1 Person) oder man kann ihn umkippen, wenn er nicht an einer Wand lehnt.
- 9) **Kälte rufen (3m) (E)** R: 3m / D: 1KR/St [5086]
Wie Eiswall, erschafft aber einen Kältekubus (bis 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein krit. Treffer 'A' durch Kälte ausgewürfelt.
- 10) **Kältekreis (E)** R: 30m / D: 1KR/St [5087]
Wie Kälte wall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 6m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.
- 11) **Eisbolzen (100m) (E)** R: 100m / D: - [5088]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 12) **Wasser zu Eis (F)** R: 30m / D: P [5089]
Verwandelt 0.3m³ Wasser pro Stufe in Eis.
- 13) **Metall einfrieren (F)** R: 3m / D: 24h [5090]
Wie Festes einfrieren, kühlt aber Metall bis zu einem Punkt ab, wo es besonders spröde wird (nur 1 Objekt). Erhöht den Bruchfaktor um 50%. Jede folgende Minute sinkt der Bruchfaktor wieder um 5%, bis auf den normalen Wert.
- 14) **Kälte rufen (6m) (E)** R: 6m / D: 1KR/St [5091]
Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m und Reichweite 6m.
- 15) **Eisbolzen (150m) (E)** R: 150m / D: - [5092]
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 16) **Triade des Eises (E)** R: 30m / D: - [5093]
Drei Eisbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
- 18) **Kälte rufen (15m) (E)** R: 15m / D: 1KR/St [5094]
Wie oben, nur ist der Kubus 15x15x15m und die Reichweite auch 15m.
- 20) **Eisball (12m) (E)** R: 100m / D: - [5095]
Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 12m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
- 25) **Regen zu Schnee (F)** R: 1 / D: Solange wie es regnet [5096]
Verwandelt allen Regen in 1,5Km Umkreis in Schnee. Radius verringert sich pro 5 °C über dem Gefrierpunkt um 150m.
- 30) **Wahre Kälte (F)** R: 300m/St Radius / D: 24h [5097]
Läßt die Temperaturen um 1 °C / 10min in 300m/Stufe Umkreis fallen, um max. Stufe Grad.
- 50) **Kälte beherrschen (F)** R: V / D: 1KR/St [5098]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Feuers (Fire Law, S182)

- 1) **Flüssigkeiten kochen (F c)** R: 3m / D: C [5099]
0.03m³ einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 0.03m³ / KR.
- 2) **Festes erwärmen (F)** R: 3m / D: 24h [5100]
Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erhitzt werden (0.03m³ pro KR).

- 3) **Holzfeuer (F)** R: 30cm / D: - [5101]
Läßt jedes Holz brennen.
- 4) **Feuerwall (E)** R: 30m / D: 1KR/St [5102]
Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze.
- 5) **Festes erhitzen (F)** R: 3m / D: 24h [5103]
Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.
- 6) **Feuerbolzen (30m) (E)** R: 30m / D: - [5104]
Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
- 7) **Flammen rufen (3m) (E)** R: 3m / D: 1KR/St [5105]
Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Hitze ausgewürfelt.
- 8) **Feuerball (E)** R: 30m / D: - [5106]
Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
- 9) **Feuerkontrolle (E)** R: 1,5m/St / D: P [25759]
Der Magier kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.
- 10) **Feuerkreis (E)** R: 30m / D: 1KR/St [5107]
Wie Feuerwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.
- 11) **Feuerbolzen (100m) (E)** R: 100m / D: - [5108]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 12) **Flammen rufen (6m) (E)** R: 6m / D: 1KR/St [5109]
Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m
- 13) **Wartende Flamme (E)** R: 3m / D: 1KR/St [5110]
Wie Flammen rufen, erschafft aber einen 3m großen Kubus, dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
- 14) **Feuersturm (E)** R: 3m / D: 1KR/St [5111]
Wie Flammen rufen, nur regnen kleine Flammenbällchen in einem 3m Kubus herab. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
- 15) **Metall verbrennen (F)** R: 30m / D: 1KR/St [5112]
Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.
- 16) **Triade der Flammen (E)** R: 30m / D: - [5113]
Drei Feuerbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
- 17) **Feuerbolzen (150m) (E)** R: 150m / D: - [5114]
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 18) **Wartender Feuersturm (E)** R: 3m / D: 1KR/St [5115]
Wie Wartende Flamme, wirkt aber als Feuersturm.
- 19) **Flammen rufen (15m) (E)** R: 15m / D: 1KR/St [5116]
Wie oben, aber mit 15m-Kubus, und Reichweite 15m
- 20) **Feuerbolzen eckig (E)** R: 100m / D: - [5117]
Wie Blitz eckig (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.
- 23) **Austrocknung (E)** R: 15m / D: P [26044] **WW:-10**
Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwitern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zauberkundige sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zauberkundige die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle. Wenn der Zauberkundige die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt). Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber *Krankheit heilen (H)* und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.
- 25) **Verfolgender Feuerbolzen (E)** R: 100m / D: - [5118]
Wie Verfolgender Blitz (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.
- 30) **Steine verbrennen (F)** R: 30m / D: 1KR/St [5119]
Wie Metall verbrennen, nur betrifft es eine Fläche von 30m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
- 50) **Feuer beherrschen (F)** R: V / D: 1KR/St [5120]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Lichts (Light Law, SL83)

- 1) **Taschenlampe (F)** R: S / D: 10min/St [5121]
Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
- 2) **Schockbolzen (30m) (E)** R: 30m / D: - [5122]
Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
- 3) **Licht (3m) (F)** R: B / D: 10min/St [5123]

- Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- 4) **Schatten (F)** R: 30m / D: 10min/St [5124]
Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.
- 5) **Plötzliches Licht (F)** R: 30m / D: - [5125]
Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
- 6) **Dunkelheit (3m) (F)** R: B / D: 10min/St [5126]
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
- 7) **Licht (15m) (F)** R: B / D: 10min/St [5127]
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
- 8) **Schockbolzen (100m) (E)** R: 100m / D: - [5128]
Wie oben, aber Reichweite ist 100m.
- 9) **Dunkelheit (15m) (F)** R: B / D: 10min/St [5129]
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
- 10) **Blitz (30m) (E)** R: 30m / D: - [5130]
Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
- 11) **Wartendes Licht (F)** R: 30m / D: V [5131]
Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.
- 12) **Schockbolzen (150m) (E)** R: 150m / D: - [5132]
Wie oben, aber Reichweite ist 150m.
- 13) **Leuchfeuer (8km) (F)** R: B / D: 1min/St [5133]
Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
- 15) **Blitz (100m) (E)** R: 100m / D: - [5134]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 17) **Magisches Licht (F)** R: B / D: 1min/St [5135]
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
- 18) **Magische Dunkelheit (F)** R: B / D: 1min/St [5136]
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
- 19) **Leuchfeuer (16km) (F)** R: B / D: 1min/St [5137]
Wie oben, aber Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.
- 20) **Blitz (150m) (E)** R: 150m / D: - [5138]
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 25) **Blitz eckig (E)** R: 150m / D: - [5139]
/ Wie Blitz, aber Reichweite ist 150m und der Magier kann den Blitz eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
- 30) **Verfolgender Blitz (E)** R: 150m / D: - [5140]
Wie Blitz eckig, aber der Blitz kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 150m ist.
- 50) **Licht beherrschen (F)** R: V / D: 1KR/St [5141]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Wassers (Water Law, SL84)

- 1) **Kondensieren (F)** R: B / D: P [5142]
Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
- 2) **Nebel (F)** R: 30m / D: P [5143]
Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
- 3) **Wasserwall (E c)** R: 30m / D: C [5144]
Erschafft einen 3x3x0.3m großen Wall aus Wasser verringert alle Attacken und Bewegungen hindurch um 80%.
- 4) **Wasserbolzen (30m) (E)** R: 30m / D: - [5145]
Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
- 5) **Nebel verschwinden lassen (F)** R: 30m / D: P [5146]
Läßt Nebel im Umkreis von 3m/Stufe verschwinden.
- 8) **Wasser beruhigen (F c)** R: 30m / D: C [5147]
Wasser im Radius wird beruhigt. Wellen werden um 6m im Zentrum gesenkt, an der Peripherie weniger.
- 10) **Wahrer Wasserwall (E)** R: 30m / D: 1min/St [5148]
Wie Wasserwall, aber der Magier muß sich nicht konzentrieren und Dauer ist 1min pro Stufe.
- 11) **Wasserbolzen (100m) (E)** R: 100m / D: - [5149]
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 12) **Strömung gebieten (E)** R: 30m/St / D: 1h/St (C) [25859]
Der Zauberkundige erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
- 13) **Regen machen (F)** R: V / D: 10min/St [5150]
Wenn am Himmel Wolken sind, regnet's (draußen) während des Spruchs.
- 15) **Wasserbolzen (150m) (E)** R: 150m / D: - [5151]
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 16) **Triade des Wassers (E)** R: 30m / D: - [5152]
Drei Wasserbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele

sehen können.

- 18) Wahre Wasserberuhigung (F) R:** 30m/St / D: 10min/St [5153]
Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden im Zentrum um 15m gesenkt.
- 20) Strudel (F c) R:** 300m / D: C [5154]
Erschafft einen 15m großen Strudel, der jedes nichtangetriebene Objekt in 150m Umkreis herabzieht (Braucht 2min Konzentration um sich aufzubauen).
- 22) Meeresreise (E) R:** B / D: variabel [25970]
Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
- 25) Wasser teilen (F c) R:** 30m/St / D: C [5155]
Magier kann Wasser teilen bis 30m Tiefe und 30m/Stufe Länge und 3m Breite am Boden (15m oben).
- 30) Seesturm (F) R:** 1 / D: 1h±10min [5156]
Beschwört einen wilden Seesturm: Wellenhöhe 6-15m, schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h. Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.
- 50) Wasser beherrschen (F) R:** V / D: 1KR/St [5157]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Windes (Wind Law, S184)

- 1) Brise (F c) R:** 3m/St / D: C [5158]
Erschafft eine leichte Brise, solange der Magier sich konzentriert.
- 2) Luftwall (F c) R:** 30m / D: C [5159]
Erschafft einen 3x3x1m großen Wall aus dichter, verwirbelter Luft. Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden um 50% reduziert.
- 4) Wolke der Benommenheit (2m) (E) R:** 4m / D: 6KR [5160]
Erschafft eine Gaswolke mit 2m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen kritischen `C` Treffer durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen `B` Treffer und in der 5. und 6. KR einen `A` Treffer. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
- 5) Luftstopp (3m) (F c) R:** 30m / D: C [5161]
Stoppt alle Bewegungen der Luft (z.B. Wind), bis Windgeschwindigkeiten bis 50 Km/h. Schnellere Winde werden in 3m Umkreis um 50 Km/h verlangsamt.
- 6) Wolke der Benommenheit (3m) (E) R:** 6m / D: 6KR [5162]
Wie oben mit Radius 3m und Reichweite 6m.
- 7) Vakuum (2m) (F) R:** 30m / D: - [5163]
Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
- 8) Luftstopp (6m) (F c) R:** 30m / D: C [5164]
Wie oben mit Radius 6m.
- 10) Wolke der Benommenheit (6m) (E) R:** 12m / D: 6KR [5165]
Wie oben mit Radius 6m und Reichweite 12m.
- 11) Wolke des Todes (2m) (E) R:** 4m / D: 10KR [5166]
Wie Wolke der Benommenheit, aber: in Runde 1. & 2. erhält jeder einen `E`-Treffer, in der 3. & 4. einen `D`, in der 5. & 6. einen `C`, in der 7. & 8. einen `B` und in der 9. & 10. einen `A`-Treffer durch Licht (Elektrizität).
- 12) Vakuum (3m) (F) R:** 30m / D: - [5167]
Wie oben mit Radius 3m.
- 13) Luftstopp (30m) (F c) R:** 30m / D: C [5168]
Wie oben mit Radius 30m.
- 14) Wirbelwind (E c) R:** 30m / D: C [5169]
Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius. Jeder im Radius bekommt jede KR einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall. Bewegungen im oder durch den Radius -80%. Magier kann ihn 30cm/KR bewegen.
- 15) Wolke des Todes (3m) (E) R:** 6m / D: 10KR [5170]
Wie oben mit Radius 3m.
- 16) Nebel des Schlafs 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) Vakuum (6m) (F) R:** 30m / D: - [5171]
Wie oben mit Radius 6m.
- 18) Großes Vakuum (F) R:** 30m / D: - [5172]
Wie Vakuum, gibt aber einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall in 1,5m Umkreis
- 19) Wolke der Benommenheit (6m) (E c) R:** 30m / D: 6KR [5173]
Wie Wolke der Benommenheit (6m), aber Magier kann sich konzentrieren, und die Wolke jede KR um 3m bewegen bis 30m Entfernung.
- 20) Wind umkehren (F c) R:** 30m/St / D: C [5174]
Magier kann in Reichweite die Windrichtung ändern.
- 25) Harter Wind (E c) R:** 100m / D: 1KR/St (C) [5175]
Magier muß die Arme ausstrecken, aus denen dann ein harter Wind kommt. Er fächert sich auf, bis er in 100m Entfernung eine Breite von 8m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall.
- 30) Sturm rufen (F) R:** 1 / D: 1h±10min [5176]
Der Magier beschwört einen Orkan: schwerer Regen, Windgeschwindigkeit

40-100Km/h, Blitze (zufällig), und ein Blizzard (im richtigen Klima). Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.

- 50) Wasser beherrschen (F) R:** V / D: 1KR/St [5177]
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wege des Beförderns (Conveying Ways, RC186)

- 1) Erdpferd I (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5178]
Beschwört ein Erdelement in der Form eines Pferdes. Es kann bis zu 250 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 15 Km/h (ca. 40m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 200, kämpft nicht und gehorcht dem Magier.
- 2) Wasserdelfin I (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5179]
Beschwört ein Wasserelement in der Form eines Delphins. Es kann bis zu 200 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 22 Km/h (ca. 60m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 150, kämpft nicht und gehorcht dem Magier.
- 3) Luftadler I (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5180]
Beschwört ein Luftelement in der Form eines Adlers. Es kann bis zu 150 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 30 Km/h (ca. 80m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 100, kämpft nicht und gehorcht dem Magier.
- 5) Fliegende Scheibe I (F) R:** 3m / D: 10min/St [5181]
Erschafft eine undurchsichtige Scheibe mit 2m Durchmesser, die der Magier mental steuern kann. Sie kann bis zu 250 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 22 Km/h (ca. 60m pro KR). Sie hat eine `Lebensenergie` von 150.
- 6) Erdpferd II (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5182]
Wie Erdpferd I, aber es kann bis 375 Kg tragen, ist 30 Km/h (80m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 300.
- 7) Wasserdelfin II (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5183]
Wie Wasserdelfin I, aber es kann bis 300 Kg tragen, ist 45 Km/h (120m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 200.
- 8) Luftadler II (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5184]
Wie Luftadler I, aber es kann bis 250 Kg tragen, ist 60 Km/h (160m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 150.
- 10) Fliegende Scheibe II (F) R:** 3m / D: 10min/St [5185]
Wie fliegende Scheibe I, aber sie hat einen Durchmesser von 30cm / Stufe, kann bis 500 Kg tragen, ist 38 Km/h (105m/KR) schnell und hat eine `Lebensenergie` von 250.
- 11) Erdpferd III (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5186]
Wie Erdpferd II, aber es ist 60 Km/h (160m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Erdelement.
- 12) Wasserdelfin III (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5187]
Wie Wasserdelfin II, aber es ist 90 Km/h (240m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Wasserelement.
- 13) Luftadler III (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5188]
Wie Luftadler II, aber es ist 120 Km/h (320m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Luftelement.
- 15) Fliegende Scheibe III (F) R:** 3m / D: 10min/St [5189]
Wie Fliegende Scheibe II, aber sie kann bis 50 Kg pro Stufe tragen und ist 75 Km/h (210m/KR) schnell.
- 16) Großes Erdpferd (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5190]
Wie Erdpferd II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.
- 17) Großer Wasserdelfin (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5191]
Wie Wasserdelfin II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.
- 18) Großer Luftadler (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5192]
Wie Luftadler II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.
- 20) Große fliegende Scheibe (F) R:** 3m / D: 10min/St [5193]
Wie Fliegende Scheibe II, aber es können bis zu Stufe fliegende Scheiben erschaffen werden.
- 25) Wahres Erdpferd (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5194]
Wie Erdpferd III, aber es kämpft wie ein größeres Erdelement.
- 30) Wahrer Wasserdelfin (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5195]
Wie Wasserdelfin III, aber es kämpft wie ein größeres Wasserelement.
- 50) Wahrer Luftadler (E F) R:** 3m / D: 10min/St [5196]
Wie Luftadler III, aber es kämpft wie ein größeres Luftelement.

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, ST9)

- 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 dem Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.

13) Vertrauten rufen (F M) R: 300m/St / D: - [4311]

Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).

14) Reichweite IV (U) R: S / D: 1min/St [4312]

Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.

15) Vertrauten orten (P c) R: 1 / D: 1min/St (C) [4313]

Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).

16) Vertrauter (M) R: B / D: P [4314]

Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.

18) Reichweite V (U) R: S / D: 1min/St [4315]

Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.

19) Vertrauter (M) R: B / D: P [4316]

Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.

20) Dritter Vertrauter (M) R: B / D: P [4317]

Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.

25) Wahrer Vertrauter (M) R: B / D: P [4318]

Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.

30) Zauber des Vertrauten (F) R: B / D: V [4319]

Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.

50) Wahre Reichweite (U) R: S / D: 1min/St [4320]

Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery, SUC60)

1) Routine speichern (I) R: S / D: V (P) [4321]

Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.

2) Griff (F) R: B / D: 1h/St [4322]

Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.

3) Schmierer (F) R: B / D: 10min/St [4323]

Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und 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 gaserfüllten 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 seinen 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 Schädenspunkte 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, SUC77)

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 herausgeschmelzen (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 (Geschwindigkeit, 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 festgefren. 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.

Schilder beherrschen (Shield Mastery, S18)

- 2) Schild (F *) R:** S / D: 1min/St [4381]
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 3) Verschwimmen (F) R:** 3m / D: 1min/St [4382]
Ziel erscheint Angreifern verschwommen, zieht 10% von jeder Attacke ab.
- 4) Mythische Rüstung I (F) R:** 3m / D: 1KR/St [25590]
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch *Aura* auf der Liste *Wege des Lichts* (offene Göttermagie) (zieht 10% von allen Attacken ab)), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen.
Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Korüstung (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 bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
- 7) Nahkampfablenkung I (F *) R:** 30m / D: 1 KR [4384]
Der Zauberkundige kann die 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 bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIIb]
- 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, S19)

- 3) Verlängern II (x2) (U) R:** S / D: V [4409]
Der nächste Spruch des Magiers innerhalb von 3KR hat doppelte Dauer. Nicht mischbar mit anderen Verlängerungs-Sprüchen.
- 5) Erweitern (+15m) (U) R:** S / D: V [4410]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 15m.
- 7) Verlängern III (x3) (U) R:** S / D: V [4411]
Wie Verlängern II, verdreifacht aber die Dauer.
- 10) Erweitern (+30m) (U) R:** S / D: V [4412]
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 30m.

- 11) Verlängern IV (x4) (U) R: S / D: V [4413]**
Wie Verlängern II, vervierfacht aber die Dauer.
- 13) Erweitern (+50m) (U) R: S / D: V [4414]**
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 50m.
- 15) Erweitern (+75m) (U) R: S / D: V [4415]**
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 75m.
- 17) Erweitern (+100m) (U) R: S / D: V [4416]**
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 100m.
- 20) Erweitern (+150m) (U) R: S / D: V [4417]**
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 150m.
- 25) Verlängern (+12h) (U) R: S / D: V [4418]**
Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 12h.
- 30) Verlängern (+24h) (U) R: S / D: V [4419]**
Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 24h.
- 50) Permanent (U) R: S / D: P [4420]**
Wie Verlängern II, aber Dauer ist Permanent. Nur ein Permanenter Spruch zur selben Zeit darf für einen Magier wirksam sein.

Spruchkontrolle (Spell Reins, SR)

- 1) Spruch speichern (S) R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird. [4109]**
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
- 5) Spruch halten I (F *) R: 30m / D: 1KR [4398]**
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch 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**
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
- 11) Spruch halten III (F *) R: 30m / D: 1KR [4401]**
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
- 14) Spruch halten V (F *) R: 30m / D: 5KR [4402]**
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
- 15) Zauber biegen III (F *) R: 30m / D: - [4403]**
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
- 16) Geborgte Energie R: S / D: P [25879]**
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
- 17) Spruch halten X (F *) R: 30m / D: 10KR [4404]**
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
- 20) Großes Spruch halten (F *) R: 30m / D: 20KR [4405]**
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
- 25) Wahres Spruch biegen (F *) R: 30m / D: - [4406]**
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
- 30) Wahres Spruch halten (F *) R: 30m / D: Stufe KR [4407]**
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
- 50) Wahres Zauber umkehren (F *) R: 30m / D: - [4408]**
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Tore meistern (Gate Mastery, SM)

- 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&TI, 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 delizösen 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, SM)

- 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) **Kurzschwert (F *) R:** 3m / D: 1 KR/St [4466]
Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzschwert.
- 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) **Breitschwert (F *) R:** 3m / D: 1 KR/St [4473]
Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitschwert (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 ein 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 Fernkampfaffen 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, SRS)

1) Rennen I (F *) R: 3m / D: 10min/St [4537]

Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.

2) Schnelligkeit I (F *) R: 3m / D: 1KR [4538]

Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.

4) Schnelligkeit II (F *) R: 3m / D: V [4539]

Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.

5) Sprint I (F *) R: 3m / D: 10min/St [4540]

Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.

6) Geschwindigkeit I (F *) R: 3m / D: 1KR [4541]

Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.

7) Schnelligkeit III (F *) R: 3m / D: V [4542]

Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.

8) Geschwindigkeit II (F *) R: 3m / D: V [4543]

Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

9) Schnellsprint (F *) R: 3m / D: 10min/St [4544]

Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.

10) Schnelligkeit V (F *) R: 3m / D: V [4545]

Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.

11) Rennen III (F *) R: 3m / D: 10min/St [4546]

Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.

12) Geschwindigkeit III (F *) R: 3m / D: V [4547]

Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

14) Sprint III (F *) R: 3m / D: 10min/St [4548]

Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.

15) Geschwindigkeit V (F *) R: 3m / D: V [4549]

Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

16) Rennen V (F *) R: 3m / D: 10min/St [4550]

Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.

17) Schnelligkeit X (F *) R: 3m / D: V [4551]

Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.

18) Sprint V (F *) R: 3m / D: 10min/St [4552]

Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.

20) Geschwindigkeit X (F *) R: 3m / D: V [4553]

Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

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

Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.

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

Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.

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

Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.

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

Der Zauber entfernt das Ziel aus der 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, SIZ)

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 \mathcal{M} (Spell Enhancement \mathcal{M} , $\mathcal{SUC}55$)

3) Kraft I (U *) R: S / D: V [4571]

Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, 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 Zauberwurf.

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 Zauberwurf.

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, $\mathcal{S}\mathcal{I}\mathcal{Z}6$)

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D) R: 3m / D: 1min/St [4004]

Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.

2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) R: 3m / D: 1min/St [4005]

Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.

3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D) R: 3m / D: 1min/St [4006]

Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.

4) Licht widerstehen (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4007]

Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.

5) Hitze widerstehen (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4008]

Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.

6) Kälte widerstehen (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4009]

Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.

8) Lichtrüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4010]

Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.

9) Hitzerüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4011]

Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.

10) Kälterüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4012]

Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.

11) Lichtrüstung (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4013]

Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.

12) Hitzerüstung (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4014]

Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.

13) Kälterüstung (3m) (D) R: 3m / D: 1min/St [4015]

Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.

15) Blitzrüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4016]

Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse ('A' wird ignoriert, 'B' wird zu 'A' usw.).

17) Feuerrüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4017]

Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.

19) Eisrüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4018]

Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.

20) Große Lichtrüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4019]

Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.

25) Große Hitzerüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4020]

Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.

30) Große Kälterüstung (D) R: 3m / D: 1min/St [4021]

Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.

50) Wahre Rüstung (D) R: 3m / D: 24h [4022]

Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand, $\mathcal{S}\mathcal{I}\mathcal{Z}2$)

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, SUC4)

- 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) Waffelicht (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, S73)

- 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 Schlags (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, S73)

- 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, STZ5)

- 1) **Schätzen (I *)** R: 30cm / D: - [4148]
Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
- 2) **Horchen (U)** R: 3m / D: 10min/St [4149]
Ziel bekommt das Talent Horchen.

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

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions, STZ2)

- 2) **Anwesenheit (P *)** R: 3m / D: 1KR/St [4167]
Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
- 3) **Hören (3m) (U 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, STZ4)

- 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, SZ6)

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

- 20) **Analyse (I)** R: 3m / D: - [4215]
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
- 25) **Große Analyse (I)** R: 3m / D: 1KR/St [4216]
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
- 30) **Wahres Magie analysieren (I)** R: 30m / D: - [4217]
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
- 50) **Wahre Überwachung (U)** R: S / D: 10min/St [4218]
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m durch Festes oder bei Beobachtung.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways, SZ5)

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

Wohlfaten (Pleasures, RCF067)

- 1) **Unterhalten (MF)** R: 3m / D: 1 KR/St [5755]
Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
- 2) **Entspannen (M)** R: 3m / D: 1min/St [5756]
Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
- 3) **Lachen (M)** R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf [5757]
Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner

normalen Aktivität.

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