

magischer Detektiv (Sleuth, RCIII13)

Grundlisten

Ablenkung (Distractions, RCII23)

- 1) **Nachtsicht (U) R:** S / D: 10min/St [6501]
Magier kann bei Nacht 30m weit sehen, als wenn es Tag wäre.
- 2) **Verwirrung (M) R:** 30m / D: 1KR/10Fehlwurf [6502]
Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen, bekämpft aber momentane Gegner weiter.
- 3) **Dunkelheit kontrollieren (F e) R:** 3m / D: C [6503]
Der Magier kann die Dunkelheit in seiner Umgebung beliebig vertiefen, sie aber nicht erhellen.
- 4) **Wassersicht (U) R:** S / D: 10min/St [5015]
Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
- 5) **Dunkelheit (F) R:** B / D: 10min/St [6505]
Erschafft ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt mit der Dunkelheit der schwärzesten Nacht.
- 6) **Kleineres Feuer löschen (F) R:** 30m / D: - [6506]
Der Magier kann ein Feuer bis zu der Größe eines normalen Lagerfeuers löschen.
- 7) **Lügen (M) R:** 3m / D: 1Tag/St [6507]
Der Magier kann eine Lüge aussprechen und das Ziel wird sie für die absolute Wahrheit halten, bis er unwiderbringliche Beweise für das Gegenteil hat.
- 8) **Sicht im Dunkeln (U) R:** S / D: 10min/St [6508]
Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht in jeder (auch magischer) Dunkelheit.
- 9) **Verswinden (15m) (F E *) R:** S / D: - [6509]
Magier "teleportiert" bis zu 15m weit, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch ist keine). Magier kann entweder am Ankunftsort oder am Absprungsort eine 3m große Rauchwolke und einen hellen Blitz hinterlassen.
- 10) **Größeres Feuer löschen (F) R:** 30m / D: - [6510]
Der Magier kann ein Feuer bis zu der Größe eines größeren Kaminfeuers löschen.
- 11) **Blenden (M) R:** 30m / D: 1KR/10Fehlwurf [6511]
Ziel ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf geblendet.
- 12) **Verswinden (30m) (F E *) R:** S / D: - [6512]
Wie oben, mit Reichweite 30m.
- 13) **Magische Dunkelheit (F) R:** 30m / D: 1min/St [6513]
Erschafft eine mag. Dunkelheit mit 1,5m pro Stufe Radius. Kein nichtmagisches Licht kann darin existieren und magisches Licht (außer dem Zauber Magisches Licht) muß einen WW machen.
- 14) **Dunkelheit (F) R:** B / D: 10min/St [6514]
Wie oben, aber mit Radius 6m pro Stufe.
- 15) **Verswinden (100m) (F E *) R:** S / D: - [6515]
Wie oben, mit Reichweite 100m.
- 20) **Verswinden (15m/St) (F E *) R:** S / D: - [6516]
Wie oben, mit Reichweite 15m pro Stufe.
- 25) **Ruf der Verwirrung (M) R:** S / D: 1KR/10Fehlwurf [6517]
Wie Verwirrung, aber alle Wesen in 15m Umkreis müssen einen Widerstandswurf machen.
- 30) **Dunkelheit (F) R:** B / D: 10min/St [6518]
Wie oben, aber mit Radius 15m pro Stufe.
- 50) **Wolke der Dunkelheit (F) R:** 30m / D: 1h/St [6519]
Erschafft eine Wolke aus Dunkelheit, die einen Radius von 30m / Stufe hat und mit dem Wind treibt. Die Dunkelheit ist wie in Dunkelheit oben.

Analysen (Analyses, RCIII58)

- 1) **Lebensmittel analysieren (I) R:** 15 cm / D: - [6520]
Magier erfährt Herkunft, Reinheit und allgem. Wert einer Ration Essen oder Getränke. Jegliche Verunreinigung wird entdeckt, jedoch wird nur der Typ angegeben (Bakterien, Gift, Dreck, Kot, Chemikalien usw.).
- 2) **Text analysieren I (I c) R:** S / D: 1min/St (C) [6521]
Der Magier kann einen Text in einer unbekanntenen Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
- 3) **Drogen & Gift analysieren (I) R:** 30 cm / D: - [6522]
Wie 1), identifiziert aber ein Gift / eine Droge und gibt dessen Stufe und das entsprechende Gegengift an.
- 4) **Sprache analysieren I (c) R:** S / D: 1min/St (C) [6523]
Magier versteht (aber spricht nicht) eine Sprache.
- 5) **Text analysieren II (I c) R:** S / D: 1min/St (C) [6524]
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
- 6) **Magie analysieren (I) R:** 3m / D: - [6525]
Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort können auf Vorhandensein magischer Kräfte untersucht werden, und von welcher Quelle der Macht die Magie kommt. Außerdem erhält der Magier eine ungefähre Vorstellung der Herkunft und Art der Magie.
- 7) **Sprache analysieren II (c) R:** S / D: 1min/St (C) [6526]
Wie 5), aber Magier versteht (spricht nicht) eine Sprache.
- 8) **Text analysieren III (I c) R:** S / D: 1min/St (C) [6527]
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
- 9) **Metall analysieren (I) R:** 3m / D: - [6528]
Gibt Herkunft und Art eines Metalls an und wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.

- 10) **Forschen (I) R:** T / D: - [6529]
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
- 11) **Sprache analysieren III (c) R:** S / D: 1min/St [6530]
Wie 8), aber Magier versteht (spricht nicht) eine Sprache.
- 12) **Kode analysieren (c) R:** S / D: 1min/St [6531]
Wie 11), aber codierte Texte werden vollständig verstanden.
- 13) **Flüssigkeit analysieren (I) R:** 3m / D: - [6532]
Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
- 14) **Festkörper analysieren (I) R:** 3m / D: - [6533]
Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
- 15) **Gas analysieren (I) R:** 3m / D: - [6534]
Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
- 16) **Prosaische Magie analysieren (I) R:** 30m / D: - [6535]
Analysiert einen aktiven Zauber der prosaischen Magie. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
- 17) **Göttermagie analysieren (I) R:** 30m / D: - [6536]
Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Göttermagie.
- 19) **Mentalmagie analysieren (I) R:** 30m / D: - [6537]
Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Mentalmagie.
- 20) **Grundmagie analysieren (I) R:** 30m / D: - [6538]
Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Grundmagie.
- 22) **Alte Magie analysieren (I) R:** 30m / D: - [6539]
Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Alten Magie.
- 25) **Tod analysieren (I) R:** T / D: - [6540]
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.
- 30) **Mikroskopische Analyse (I U) R:** S / D: 1min/St (C) [6541]
Magier kann mit seinem nächsten Zauber Informationen auf mikroskopischer Ebene sammeln.
- 50) **Analyse (I) R:** 3m / D: - [4215]
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.

Detektivsinne (Sleuth's Senses, RCIII58)

- 1) **Drogen entdecken (P) R:** S / D: - [6543]
Magier nimmt alle Drogen in 3m Umkreis wahr.
- 2) **Verbrechen entdecken (P) R:** S / D: - [6544]
Magier erfährt, ob in seinem Sichtfeld / in Hörweite ein Verbrechen begangen wird.
- 3) **Flucht entdecken (P) R:** S / D: 1min/St (c) [6545]
Magier entdeckt, ob eine Person, mit der er sich unterhält, auf der Flucht ist.
- 4) **Gefühle entdecken (P) R:** S / D: 1min/St (c) [6546]
Magier spürt die dominanten Emotionen eines Ziels.
- 5) **Schmecken (P) R:** S / D: 1min/St [6547]
Wie das Talent Schmecken.
- 6) **Gift entdecken (P) R:** S / D: - [6548]
Magier nimmt alle Gifte in 3m Umkreis wahr.
- 7) **Gutes entdecken (P) R:** 30m / D: - [6549]
Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Gut" ist.
- 8) **Motiv entdecken (P) R:** S / D: 1min/St (c) [6550]
Magier erfährt die Motive des Ziels.
- 9) **Tasten (U) R:** S / D: 1min/St [6551]
Wie das Talent Tasten.
- 10) **Böses entdecken (P) R:** 30m / D: - [6552]
Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Böse" ist.
- 11) **Verkleidung entdecken (P) R:** 3m / D: - [6553]
Magier erfährt, ob das Ziel "verkleidet" ist.
- 12) **Lüge entdecken (P) R:** S / D: 1min/St [6554]
Magier erfährt, ob das Ziel lügt.
- 13) **Riechen (U) R:** S / D: 1min/St [6555]
Wie das Talent Riechen.
- 14) **Rechtschaffenes entdecken (P) R:** 30m / D: - [6556]
Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Rechtschaffen" ist.
- 15) **Horchen (U) R:** S / D: 1min/St [6557]
Wie das Talent Horchen.
- 16) **Chaos entdecken (P) R:** 30m / D: - [6558]
Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Chaotisch" ist.
- 17) **Seitensicht (U) R:** S / D: 1min/St [6559]
Magier hat ein Sichtfeld von 300°.
- 18) **Nachtsicht (U) R:** S / D: 1min/St [6560]
Magier kann bei Nacht wie bei Tageslicht sehen.
- 19) **Illusion entdecken (P) R:** 30m / D: 1min/St (c) [6561]
Entdeckt jede Illusion. Magier kann sich pro KR auf ein 1,5 m durchmessendes Feld konzentrieren.
- 20) **Unsichtbares entdecken (P) R:** 30m / D: 1min/St (c) [6562]
Wie 19), entdeckt aber unsichtbares. Attacken gegen Unsichtbare haben einen Malus von -50.
- 25) **Fernes Ohr (U) R:** 30m/St / D: 1min/St (c) [6563]
Zauberer kann einen Punkt in bis zu 30m/Stufe Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein). Magier muss an dem Punkt bereits gewesen sein.
- 30) **Fernes Auge (U) R:** 30m/St / D: 1min/St (c) [6564]
Wie fernes Ohr, aber der Magier sieht von dem Punkt aus.

50) Wahre Sinne (U) R: S / D: 1min/St [6565]

Magier kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste nutzen.

Phantombewegungen (Phantom Movement, RC124)

1) Landen (F *) R: S / D: bis zur Landung [7235]

Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.

2) Körperkontrolle (U c *) R: S / D: 1 Manöver [6567]

Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)

3) Totenstarre (U) R: S / D: 2h/St [6568]

Der Magier ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Magier muß entweder ein Signal und/oder eine Dauer (maximale 2h/Stufe) angeben. Der Magier ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Magier seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.

4) Phantomschritt (F) R: S / D: 1min/St [6569]

Der Magier bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.

5) Unterwasserbewegungen (F) R: S / D: 10min/St [6570]

Der Magier kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.

6) Spinnenklettern (F) R: S / D: 1min/St [6571]

Der Magier kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.

7) Sprung (F *) R: S / D: - [7234]

Zauberkundiger 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.

8) Langtauchen (F *) R: S / D: - [6573]

Der Magier kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.

9) Spurlos (F) R: S / D: C [6574]

Der Magier kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.

10) Anhaften (F) R: S / D: 1min/St [6575]

Wie Spinnenklettern, aber der Magier kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.

11) Über Wände gehen (F) R: S / D: 1min/St [6576]

Wie Spinnenklettern, aber der Magier braucht nur einen 2 Punkte Kontakt und kann sich mit voller Gehgeschwindigkeit bewegen.

12) Phantom Landen (F *) R: S / D: - [6577]

Der Magier landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.

13) Über Wände laufen (F) R: S / D: 1min/St [6578]

Wie Über Wände gehen, aber der Magier braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.

14) Keine Sinne (F c) R: S / D: C [6579]

Der Körper des Magiers und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Magier aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).

15) Windgehen (F) R: S / D: 1min/St [6580]

Der Magier kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.

20) Über Decken gehen (F) R: S / D: 1min/St [6581]

Wie Über Wände laufen, aber der Magier kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).

25) Windreiten (F c) R: S / D: C [6582]

Der Magier kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflusst der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Magier gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Magiers abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.

30) Nebelform (P) R: S / D: 1min/St [6583]

Der Magier wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.

50) Auf dem Wind reiten (P) R: S / D: 1min/St [6584]

Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Magiers (vor dem Abzug/Bonus des Windes) ist 100m/KR.

Phantomgesicht (Phantom's Face, RC123)

1) Studieren (I c) R: S / D: C [6585]

Magier studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.

2) Gesicht verändern (P) R: S / D: 10min/St [6586]

Magier kann die Form seines Gesichts ändern.

3) Art vortäuschen (P c) R: S / D: C [6587]

Der Magier kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.

4) Fassade (E) R: S / D: 10min/St [6588]

Magier verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse

innerhalb 20% seiner Größe.

5) Zunft vortäuschen (P c) R: S / D: C [6589]

Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Magiers wird verändert.

6) Größe verändern (P) R: S / D: 10min/St [6590]

Magier kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.

7) Macht vortäuschen (P c) R: S / D: C [6591]

Wie Art vortäuschen, aber die Stufe des Magiers wird verändert.

8) Persönliche Fassade (E) R: S / D: 10min/St [6592]

Wie Fassade, aber der Magier kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.

9) Art verändern (P) R: S / D: 10min/St [6593]

Magier kann seinem gesamten Körper die Form einer anderen hominoiden Rasse aufzwingen (ohne Masseveränderung). Dies kann keine bestimmte Person sein.

10) Geistsprache (M c) R: 3m / D: C [6594]

Der Magier kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Magier in seiner Heimatsprache spräche.

11) Wasserlunge (P) R: S / D: 10min/St [6595]

Der Magier kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.

12) Vortäuschen (P c) R: S / D: C [6596]

Der Magier kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.

13) Geistsprache (M c) R: 30m / D: C [6597]

Wie oben, aber mit Reichweite 30m.

14) Verändern (P) R: S / D: 10min/St [6598]

Wie Art verändern, aber der Magier kann jede organische Form innerhalb 1/2x und 2x seiner Masse annehmen, bekommt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.

15) Nichtentdecken (P c) R: S / D: C [6599]

Der Magier und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.

20) Nichtgegenwärtig (P c) R: S / D: C [6600]

Wie Art vortäuschen, aber der Magier scheint nicht gegenwärtig zu sein.

25) Wahres Vortäuschen (P) R: S / D: 1min/St [6601]

Wie Vortäuschen, aber Magier braucht keine Konzentration.

30) Wahres Verändern (P) R: S / D: 10min/St [6602]

Wie Verändern, aber man kann ein bestimmtes Wesen nachahmen, wenn man dieses studiert hat.

50) Wahre Form (P) R: S / D: 10min/St [6603]

Der Magier kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Wege des Entkommens (Escaping Ways, RC11159)

1) Wissen über Schlösser (I) R: B / D: - [6604]

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

2) Öffnen I (F) R: 30cm/St / D: - [6605]

Magier kann jedes einfachste Schloß (Schließbolzen) öffnen oder schließen (Schloß ist nur normal verschlossen).

3) Flucht I (F) R: S / D: 1KR [6606]

Magier kann binnen einer KR aus einer Kleiderfessel entkommen.

4) Öffnen II (F) R: B / D: - [6607]

Wie 2), aber Magier kann Schlösser des Grads Routine bis Mittel mit folgenden Wahrscheinlichkeiten öffnen / verschließen: Routine (50%), Einfach (40%), Leicht (30%), Mittel (20%).

5) Magisch verschließen (F) R: B / D: 1min/St [6608]

Verschließt ein Schloß magisch. Die Tür (Kiste o.ä.) kann nur durch Gewalt geöffnet werden.

6) Flucht II (F) R: S / D: 2KR [6609]

Magier kann binnen 2 KR aus einer Fessel aus Seilen entkommen.

7) Wissen über Fallen (F) R: B / D: - [6610]

Wie 1), dient aber zum Entschärfen von Fallen.

8) Öffnen III (F) R: 30cm/St / D: - [6611]

Wie 2), aber Magier kann alle Schlösser verschließen und mit folgenden Wahrsch. öffnen: Routine (70%), Einfach (60%), Leicht (50%), Mittel (40%), Schwer (30%), sehr Schwer (20%) und extrem Schwer (10%).

9) Flucht III (F) R: S / D: 3KR [6612]

Magier kann binnen 3 KR aus einer Fessel aus Leder oder Holz entkommen.

10) Verklemmen (F) R: 15m / D: P [6613]

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

11) Augenbinde entfernen (F) R: S / D: - [6614]

Entfernt jegliche Augenbedeckung vom Gesicht des Magiers.

13) Öffnen IV (F) R: 30cm/St / D: - [6615]

Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (80%), Einfach (70%), Leicht (60%), Mittel (50%), Schwer (40%), sehr Schwer (30%) und extrem Schwer (20%), schierer Wahnsinn (10%).

14) Flucht IV (F) R: S / D: 4KR [6616]

Magier kann binnen 4 KR aus einer Fessel aus Ketten entkommen.

15) Knebel entfernen (F) R: S / D: - [6617]

Entfernt jegliche Mundbedeckung vom Gesicht des Magiers.

17) Öffnen V (F) R: 30cm/St / D: - [6618]

Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (90%), Einfach (80%), Leicht (70%), Mittel (60%), Schwer (50%), sehr Schwer (40%) und extrem Schwer (30%), schierer Wahnsinn (20%), Absurd (10%).

- 18) Flucht V (F) R: S / D: 1 Min [6619]**
Magier kann binnen 1 Minute aus einer Fessel aus verstärkten Ketten entkommen.
- 20) Flucht VI (F) R: S / D: 2 Min [6620]**
Magier kann binnen 2 Minuten aus einer Fessel aus Metallbändern (Handschellen) entkommen.
- 25) Flucht VII (F) R: S / D: 3 Min [6621]**
Magier kann binnen 3 Minuten aus einer Fessel aus soliden Metallfesseln oder Steinbändern entkommen.
- 30) Wahres Öffnen (F) R: 3m/St / D: 1KR/St [6622]**
Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (95%), Einfach (90%), Leicht (80%), Mittel (70%), Schwer (60%), sehr Schwer (50%) und extrem Schwer (40%), schierer Wahnsinn (30%), Absurd (20%).
- 50) Wahre Flucht (F) R: S / D: 4 Min [6623]**
Magier kann binnen 4 Minuten aus jeglichen Fesseln entkommen.

Wege des Schätzens (Mannish Ways, RC140)

- 1) Gewichte schätzen R: ? / D: ? [14439] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 2) Länge schätzen R: ? / D: ? [14440] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 3) Wissen über Schlösser R: ? / D: ? [14441] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 4) Volumen schätzen R: ? / D: ? [14442] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 5) Wissen über Fallen R: ? / D: ? [14443] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 6) Entfernungen schätzen R: ? / D: ? [14444] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 7) Mechanismus entdecken R: ? / D: ? [14445] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 8) Wahres Volumen schätzen R: ? / D: ? [14446] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 9) Maße schätzen R: ? / D: ? [14447] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 10) Mechanismus analysieren R: ? / D: ? [14448] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 11) Blindes Entfernungen schätzen R: ? / D: ? [14449] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 12) Dicke / Tiefe schätzen R: ? / D: ? [14450] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 13) Analyse R: ? / D: ? [14451] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) Masse analysieren R: ? / D: ? [14452] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) Tiefenprobe R: ? / D: ? [14453] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 25) Wahre Analyse R: ? / D: ? [14454] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) Maße meistern R: ? / D: ? [14455] leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) Wahres Maße meistern R: ? / D: ? [14456] leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zeitsinn (Time's Sense, RC1459)

- 1) **Herkunft (I) R: B / D: - [6624]**
Magier hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herkommt.
- 2) **Raten (I) R: S / D: - [6625]**
Wenn der Magier eine Wahl hat, über die er wenig oder keine Informationen besitzt, so kann er mit diesem Spruch die Chancen um 25% zu seinem Gunsten verbessern.
- 3) **Eingebung I (I) R: S / D: - [6875]**
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
- 4) **Verbrechenswissen: Objekt (I) R: B / D: - [6627]**
Magier weiss, ob das berührte Objekt in einem bestimmten Verbrechen benutzt wurde.
- 5) **Vision der Vergangenheit (I c) R: S / D: C [6628]**
Magier bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1h/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Magier beim Sprechen des Spruches berührt. Magier ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.
- 6) **Eingebung III (I) R: S / D: - [6877]**
Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
- 7) **Verbrechenswissen: Person (I) R: 3m / D: - [6630]**
Magier weiss, ob ein Ziel in ein bestimmtes Verbrechen involviert war.
- 8) **Vorahnung (I *) R: 30m / D: - [6631]**
Magier erfährt, was ein Wesen in der nächsten KR tun wird. Keine Details, nur "Angriff mit Waffe", "Zauber" usw.
- 9) **Eingebung V (I) R: S / D: - [6880]**
Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
- 10) **Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c) R: S / D: C [6633]**
Wie oben mit 1 Tag/Stufe.
- 11) **Verbrechenswissen: Ort (I) R: 30m / D: - [6634]**
Magier weiss, ob ein Ort der "Ort des (bestimmten) Verbrechens" war.
- 12) **Visionen Führer (I) R: S / D: V: [6635]**
Wird dieser Zauber direkt vor einem Vision der Vergangenheit gezaubert, so kann der Magier die Zeit nach bedeutungsvollen Ereignissen scannen.
- 13) **Vergangenheit speichern (I) R: S / D: - [6636]**
Magier kann diesen Zauber während einer Vision der Vergangenheit zaubern. Es speichert das Bild einer Person / eines Orts für die spätere Verwendung einer Vision der Vergangenheit, die mit diesem Ort / dieser Person zusammenhängt.
- 14) **Vorahnung II (I *) R: 30m / D: - [6637]**
Wie oben, aber der Magier kann die Aktion von zwei Wesen in der nächsten KR oder eines Wesen in den nächsten zwei KR vorhersagen.
- 15) **Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c) R: S / D: C [6638]**
Wie oben mit 1 Monat/Stufe.
- 16) **Verbrechenswissen: Zeit (I) R: S / D: - [6639]**
In Verbindung mit anderen Verbrechenswissen-zaubern kann der Magier die ungefähre Zeit eines Verbrechens bestimmen.

- 17) **Eingebung X (I) R: S / D: - [6882]**
Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
- 18) **Vorahnung III (I *) R: 30m / D: - [6641]**
Wie oben, aber für drei Wesen in einer KR oder einem Wesen in drei KR.
- 19) **Visionen Ort (I) R: S / D: - [6642]**
Wenn der Magier ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.
- 20) **Visionen der Vergangenheit (1 Jahr/St) (I c) R: S / D: C [6643]**
Wie oben mit 1 Jahr/Stufe.
- 25) **Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I) R: S / D: C [6644]**
Wie oben mit 10 Jahre/Stufe.
- 30) **Zauberahnung (I *) R: 30m / D: - [6645]**
Wie Vorahnung, aber wenn ein Zauber gesprochen werden wird, erfährt der Magier den Zauber und das Ziel.
- 50) **Verbrechenswissen: Wahr (I) R: S / D: 1KR/St [6646]**
Magier kann jede KR einen der Verbrechenswissen-zauber sprechen. Außerdem muß kein bestimmtes Verbrechen mehr bei den Zaubern mit angegeben werden.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery, S138)

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

Erhabene Bewegungen (Aofly Movements, S140)

- 4) **Auf Ästen gehen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5599]
Ziel kann über fast waagerechte Äste (die das Gewicht aushalten) gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
- 5) **Auf Steinen gehen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5600]
Ziel kann über steinige Oberflächen gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
- 6) **Auf Wasser gehen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5601]
Ziel kann über Wasser gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
- 7) **Mit Organischem verschmelzen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5602]
Ziel kann in Organisches Material (totes oder lebendes) einsickern (Körper + 30cm tief). Ziel kann sich in dem Material nicht bewegen.
- 9) **Auf Ästen rennen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5603]
Wie auf Ästen gehen, aber Ziel kann rennen.
- 10) **Auf Steinen rennen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5604]
Wie auf Steinen gehen, aber Ziel kann rennen.
- 11) **Auf Wasser rennen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5605]
Wie auf Wasser gehen, aber Ziel kann rennen.
- 12) **Auf Wind gehen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5606]
Ziel kann über ruhige Luft gehen, Bewegung muß in einer konstanten Höhe sein.
- 15) **Großes Organisches Verschmelzen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5607]
Wie mit Organischem verschmelzen, aber Ziel kann sich in dem Material drehen und nach draußen sehen, wenn er bis max. 15 cm tief in dem Material ist.
- 18) **Auf Wind rennen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5608]
Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann rennen.
- 20) **Wahres Organisches verschmelzen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5609]
Wie großes Organisches Verschmelzen, aber Ziel kann Zauber anwenden während es in dem Material ist.
- 25) **Wahres Auf Wind rennen (F)** R: 3m / D: 1min/St [5610]
Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann 2x so schnell wie normal auf ruhiger Luft rennen ohne Ausdauer zu verlieren.
- 30) **Punkt der Wiederkehr (F *)** R: S / D: - [5611]
Zauberer kann zu einem vorher bestimmten Punkt zurückkehren (bis (15 x Stufe) Km. Zauberer kann nur einen Punkt der Wiederkehr haben.
- 50) **Rückkehr von der Wiederkehr (F *)** R: S / D: - [5612]
Magier kann zu seinem Punkt der Wiederkehr gehen, bis 1Kr/Stufe dort bleiben und dann zu seinem vorherigen Standort zurückkehren.

Gesetz der Barriere (Barrier Law, S138)

- 2) **Luftwall (E c)** R: 15m / D: C [5613]
Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.
- 4) **Wasserwall (E c)** R: 15m / D: C [5614]
Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.
- 5) **Holzwall (E)** R: 15m / D: 1min/St [5615]
Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3x6x0.6m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
- 7) **Erdwall (E)** R: 15m / D: 1min/St [5616]
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(1m unten, 30cm oben) aus fester Erde. Man kann sich nur durchbuddeln (10 KR für 1 Person ganz oben).
- 8) **Eiswall (3x3m) (E)** R: 15m / D: P [5617]
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(60cm unten, 30cm oben). Man kann sich durchschmelzen (50W6 Trefferpunkte), oder durchhacken (50 KR für 1 Person) oder sie umstürzen, wenn sie nicht an eine Wand gestützt ist.
- 10) **Loch (E)** R: 15m / D: P [5618]
Erschafft ein Loch (18 m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis). Das gesamte Loch muß in Reichweite des Zauberers sein.
- 11) **Wahrer Luftwall (E)** R: 15m / D: 1min/St [5619]
Wie Luftwall, aber Zauberer braucht keine Konzentration.
- 12) **Steinwall (E)** R: 15m / D: 1min/St [5620]
Wie Holzwall, nur ist die Wand 3x3x0.3m groß. Man kann sich in 200 KR für 1 Person durchhacken.
- 13) **Wahrer Wasserwall (E)** R: 15m / D: 1min/St [5621]
Wie Wasserwall, aber Magier braucht keine Konzentration.
- 14) **Mystische Fesseln (F)** R: 1,5m/St / D: 1min/St [14285] **WW:-20**
Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
- 15) **Wahrer Holzwall (E)** R: 15m / D: P [5622]
Wie Holzwall, aber Dauer ist permanent.
- 16) **Klingen der Erde** R: 30m / D: 10min/St [25897]
Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt

- genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
- 17) **Wahrer Erdwall (E)** R: 15m / D: P [5623]
Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.
 - 18) **Eiswall (6x6m) (E)** R: 15m / D: P [5624]
Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.
 - 20) **Wahrer Steinwall (E)** R: 15m / D: P [5625]
Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.
 - 22) **Mystischer Käfig (F)** R: 1,5m/St / D: 1min/St [14293]
Erschafft einen Gitterkäfig aus Kräftefeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter *Mystische Fesseln* beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter *Mystische Fesseln*.
 - 25) **Wälle verschmelzen (F)** R: T / D: P [5626]
Verschmilzt zwei Wälle (Naht kann bis 6m lang sein) oder verschmilzt aneinanderliegende Steine (bis30m³).
 - 30) **Gebogener Wall (E)** R: 15m / D: P [5627]
Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.
 - 50) **Kraftfeldwall (F)** R: 30m / D: 1KR/St [14295]
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kräftefeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
 - 60) **Kraftfeldsphäre (F)** R: 30m / D: 1min/St [26185]
Wie *Kraftfeldwall*, aber das Kräftefeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.

Gesetz der Natur (Nature's Law, S142)

- 2) **Wissen über Pflanzen (I)** R: 3m / D: - [5629]
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
- 3) **Wissen über Kräuter (I)** R: 3m / D: - [5630]
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
- 5) **Wissen über Steine (I)** R: 3m / D: - [5631]
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
- 6) **Schnelles Wachstum (I)** R: 3m / D: 1Tag [5632]
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
- 7) **Tiersprache (I)** R: S / D: 1min/St [5633]
Magier versteht und 'redet' die Sprache einer Tierart.
- 9) **Tiere beherrschen I (M c)** R: 30m r / D: C [5634]
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
- 10) **Natur spüren (30m r) (I c)** R: 30m r / D: C [5635]
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
- 11) **Pflanzensprache (I)** R: S / D: 1min/St [5636]
Magier versteht und 'redet' die 'Sprache' einer Pflanzenart.
- 12) **Tiere beherrschen III (M c)** R: 30m / D: C [5637]
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
- 13) **Gefühle der Tiere (I c)** R: 30m / D: C [5638]
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
- 14) **Pflanzen kontrollieren I (M)** R: 30m / D: 1min/St [5639]
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
- 15) **Steinsprache (I)** R: S / D: 1min/St [5640]
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
- 16) **Kräuter produzieren (F)** R: T / D: P [5641]
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
- 18) **Tiere beherrschen V (M c)** R: 30m / D: C [5642]
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
- 19) **Pflanzen kontrollieren III (M)** R: 30m / D: 1min/St [5643]
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
- 20) **Natur spüren (150m r) (I c)** R: 150m / D: C [5644]
Wie oben mit Radius 150m.
- 25) **Gefühle der Erde (I c)** R: 30m / D: C [5645]
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
- 30) **Beherrschen (M c)** R: 3xSt m / D: C [5646]
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
- 50) **Wahres Beherrschen (M)** R: 30m / D: P [5647]
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications, S139)

- 1) **Krankheiten stoppen (H)** R: 3m / D: P [5648]
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
- 1) **Nahrung konservieren (F)** R: B / D: 1 Woche [25339]
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für

eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.

- 2) **Nährungsreinigung (F) R:** B / D: P [25570]
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
- 3) **Gifte neutralisieren (H) R:** 3m / D: P [5649]
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
- 3) **Nahrungsmittel dehydrieren (F) R:** B / D: P [25611]
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
- 4) **Krankheiten widerstehen I (H) R:** 3m / D: 1min/St [5650]
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
- 5) **Giften widerstehen I (H) R:** 3m / D: 1min/St [5651]
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
- 8) **Krankheiten widerstehen II (H) R:** 3m / D: 1min/St [5652]
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
- 9) **Giften widerstehen II (H) R:** 3m / D: 1min/St [5653]
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
- 10) **Geisteskrankheit heilen (H) R:** 3m / D: P [5654]
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
- 11) **Krankheiten widerstehen III (H) R:** 3m / D: 1min/St [5655]
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
- 12) **Giften widerstehen III (H) R:** 3m / D: 1min/St [5656]
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
- 14) **Krankheit heilen (H) R:** 3m / D: P [5657]
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
- 15) **Vergiftung heilen (H) R:** 3m / D: P [5658]
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
- 18) **Großes Krankheiten heilen (H) R:** 30m / D: P [5659]
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
- 19) **Großes Vergiftungen heilen (H) R:** 30m / D: P [5660]
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
- 20) **Wahres Geisteskrankheit heilen (H) R:** 3m / D: P [5661]
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
- 25) **Großes Stoppen von Krankheit (H) R:** 30m / D: P [5662]
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
- 30) **Großes Neutralisieren von Gift (H) R:** 30m / D: P [5663]
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
- 50) **Wahres Heilen (H) R:** 30m/St / D: P [5664]
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense, S₁₄)

- 1) **Schutz I (D c) R:** 3m / D: C [5665]
Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
- 2) **Schutz I (3m r) (D c) R:** 3m / D: C [5666]
Wie *Schutz I (D c)*, schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 5) **Schutz II (D c) R:** 3m / D: C [5667]
Wie *Schutz I (D c)*, aber mit Bonus 10.
- 7) **Schutz II (3m r) (D c) R:** 3m / D: C [5668]
Wie *Schutz I (3m r)*, aber Bonus ist 10.
- 8) **Prosaische Magie Schild (D c) R:** S / D: C [4130]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. *Parieren* heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 9) **Göttermagie Schild (D c) R:** S / D: C [4135]
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff *parieren*. *Parieren* heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 10) **Schutz III (D c) R:** 3m / D: C [5671]
Wie *Schutz I (D c)*, aber mit Bonus 15.
- 11) **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.
- 13) **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.

- 14) **Schutz IV (D c) R:** 3m / D: C [5674]
Wie *Schutz I (D c)*, aber mit Bonus 20.
- 15) **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.
- 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) **Schutz V (D c) R:** 3m / D: C [5677]
Wie *Schutz I (D c)*, aber mit Bonus 25.
- 18) **Prosaische Magie widerstehen (D c) R:** 30m / D: C [4140]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
- 19) **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.
- 20) **Göttermagie widerstehen (D c) R:** 30m / D: C [4145]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
- 25) **Grundmagie widerstehen (D c) R:** 30m / D: C [4143]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
- 30) **Mentalmagie widerstehen (D c) R:** 30m / D: C [4144]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
- 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 [5684]
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
- 60) **Großes wahres Widerstehen (D) R:** 30m / D: 1 min/St [26173]
Wie *Wahres Widerstehen*, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways, S₁₄)

- 1) **Sprache I (P c) R:** 3m / D: C [5685]
Ziel kann die Grundzüge einer Sprache sprechen. Größere Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 10.
- 3) **Ruhe I (F) R:** 30m / D: 1min/St [5686]
Erschafft eine Barriere von 30cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.
- 5) **Geräuschwall I (F) R:** 15m / D: 10min/St [5687]
Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.
- 6) **Sprache II (P c) R:** 3m / D: C [5688]
Ziel kann eine Sprache einigermaßen sprechen. Immer noch Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 25.
- 7) **Stille (3m r) (F) R:** 30m / D: 1min/St [5689]
Wie Ruhe I mit Radius 3m.
- 8) **Ruhe III (F) R:** 30m / D: 1min/St [5690]
Wie Ruhe I, betrifft aber drei Ziele.
- 10) **Geräuschwall V (F) R:** 15m / D: 10min/St [5691]
Erschafft fünf Barrieren (6x6m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.
- 11) **Ruhe V (F) R:** 30m / D: 1min/St [5692]
Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.
- 13) **Stille (15m r) (F) R:** 30m / D: 1min/St [5693]
Wie Ruhe I mit Radius 15m.
- 15) **Sprache III (P c) R:** 3m / D: C [5694]
Ziel kann eine Sprache normal sprechen. Nur sehr kleine Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 50.
- 17) **Lautstärke (F) R:** 3m / D: 1min/St [5695]
Ziel kann 5x lauter sprechen.
- 20) **Stille (30m r) (F) R:** 30m / D: 1min/St [5696]
Wie Ruhe I mit Radius 30m.
- 25) **Großer Geräuschwall (F) R:** 15m / D: 10min/St [5697]
Wie Geräuschwall V, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.
- 30) **Große Ruhe (F) R:** 30m / D: 1min/St [5698]
Wie Ruhe I, nur können Stufe Ziele betroffen sein.
- 50) **Wahre Sprache (P) R:** 3m / D: C [5699]
Wie Sprache III, nur spricht der Magier die Sprache wie ein Einheimischer. Konzentration auf diesen Spruch ist nicht nötig. Dauer ist 1 Minute/Stufe. Sprachkunde=100.

Wege der Heilung (Concussion's Ways, S₁₄)

- 1) **Heilung (1-10) (H) R:** T / D: P [5700]

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

Wege des Lichts (Light's Ways, S14)

- 1) **Projiziertes Licht (F) R:** 6m / D: 10min/St [5720]
Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
- 2) **Licht I (F) R:** T / D: 10min/St [5721]
Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- 3) **Aura (F) R:** 3m / D: 10min/St [5722]
Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
- 4) **Licht II (F) R:** 15m / D: 10min/St [5723]
Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
- 5) **Plötzliches Licht (F) R:** 30m / D: - [5724]
Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
- 6) **Licht (3m) (F) R:** B / D: 10min/St [5123]
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- 7) **Schockbolzen (E) R:** 30m / D: - [5726]
Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
- 8) **Licht III (F) R:** 15m / D: 10min/St [5727]
Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
- 9) **Magisches Licht I (F) R:** T / D: 1min/St [5728]
Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
- 10) **Wartendes Licht (F) R:** 15m / D: 10min/St [5729]
Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
- 11) **Leuchtkugel (E) R:** 6m/St / D: 1KR/St [5730]
Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird. Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
- 13) **Licht V (F) R:** 15m / D: 10min/St [5731]
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
- 15) **Licht X (F) R:** 15m / D: 10min/St [5732]

- Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
- 17) **Magisches Licht V(F) R:** 15m / D: 10min/St [5733]
Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
- 18) **Großes Licht(F) R:** 15m / D: 10min/St [5734]
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
- 20) **Große Aura (F) R:** 3m / D: 10min/St [5735]
Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
- 25) **Blitz rufen (E) R:** 30m / D: - [5736]
Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
- 30) **Alkar (F) R:** 3m / D: 10min/St [5737]
Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
- 50) **Großes magisches Licht (F) R:** T / D: 1min/St [5738]
Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways, S139)

- 1) **Lebendes Thermometer (F c) R:** S / D: C [5739]
Zauberer kann die exakte Temperatur der Umgebung angeben.
- 2) **Regenvorhersage (I) R:** - / D: - [5740]
Zauberer kann mit 95% die Zeit und Art des nächsten Gewitters vorhersagen. 15 min. über die nächsten 24h.
- 4) **Sturmvorhersage (I) R:** - / D: - [5741]
Wie Regenvorhersage, betrifft aber den nächsten Sturm.
- 5) **Wettervorhersage (1 Tag) (I) R:** - / D: - [5742]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 1 Tag.
- 7) **Wind rufen (F) R:** 3m / D: 1KR/St [5743]
Zauberer ruft einen Wind, der jede gasförmige Materie wegbläst (Wolke u.ä.), und 5% von jeder Fernkampfattacke abzieht. Einmal gerufen ändert sich die Windrichtung nicht mehr.
- 8) **Nebel rufen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [5744]
Der Zauberer läßt einen Nebel entstehen, der fast keine Sicht zuläßt. Alle Fernkampfattacken durch den Radius haben einen Malus von 50%.
- 10) **Wettervorhersage (3 Tage) (I) R:** - / D: - [5745]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 3 Tage.
- 11) **Niederschlag rufen (F) R:** 3m/St / D: 1min/St [5746]
Läßt Regen oder Schnee (je nach Temperatur) fallen. Der Niederschlag behindert die Sicht innerhalb des Radius zu 25% und zieht 25% von allen Fernkampfattacken ab.
- 13) **Wettervorhersage (5 Tage) (I) R:** - / D: - [5747]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 5 Tage.
- 14) **Strömung gebieten (E) R:** 30m/St / D: 1h/St (C) [25859]
Der Zauberer 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 Zaubererkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
- 15) **Wind meistern (F c) R:** 15m/St / D: 1min/St (C) [5748]
Zauberer kann die Geschwindigkeit und Richtung des Windes kontrollieren. Zauberer kann die Windgeschwindigkeit um 2xStufe Km/h steigern oder senken. Er kann Fernkampfattacken um -1 / Km/h verringern. Zauberer kann damit auch den Fluß von Gasen, Wolken u.ä. kontrollieren.
- 18) **Himmel aufklären (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5749]
Zauberer kann den Himmel innerhalb des Radius von Dunst, Niederschlag, Wolken u.ä. klären. Dieser Spruch betrifft nicht den Wind.
- 19) **Wettervorhersage (30 Tage) (I) R:** - / D: - [5750]
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 30 Tage.
- 20) **Regen rufen (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5751]
Magier beschwört einen Regen mittlere Intensität. Der Regen stört auf kurze Distanz die Sicht zu 25% und auf lange Distanz zu 75% (-25%/50% auf Fernkampfattacken).
- 25) **Himmel anrufen (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5752]
Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche benutzen, aber mit einem Radius von 1.5Km.
- 27) **Meeresreise (E) R:** B / D: variabel [25970]
Der Zauberer kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberer verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
- 30) **Sturm rufen (F c) R:** 1.5Km / D: 1min/St (C) [5753]
Magier kann einen Sturm jeden Typs mit 3x Stufe Km/h Windgeschwindigkeit und einer Intensität je nach Umständen rufen. (30. Stufe könnte ein Sturm mit Blitzen und 90 Km/h sein, möglich, daß Blitze Gegner treffen.)
- 50) **Wetter beherrschen (F c) R:** 1.5Km/St / D: 1min/St (C) [5754]
Zauberer kann die Wetterbedingungen im Radius kontrollieren. Windgeschwindigkeiten 2x Stufe, Nebel, Wolken u.v.m. Zauberer kann die gewählten Bedingungen verändern, aber das dauert mindestens 1 min.
- 60) **Wahres Wetter beherrschen (F) R:** 1.5km/St / D: 10min/St [26190]
Wie *Wetter beherrschen*, aber mit verlängerter Dauer und der Zauberer kann die Windgeschwindigkeit um bis zu 3 km/h pro Stufe ändern. Außerdem kann der Zauberer die Temperatur um bis zu 1° pro Stufe verändern. Alle Arten von Niederschlag werden vom Zauberer kontrolliert.

Wohltaten (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.